

## 360 LIVE

4-SEITEN-BERICHT!

**NEED FOR SPEED  
SHIFT**EXKLUSIV MIT LESERTEST!  
RICHTUNGSWECHSEL GEGLÜCKT?

6-SEITEN-SPIELBERICHT

**ASSASSIN'S  
CREED 2**Eine Reise durch Italien: Gameplay,  
Waffen, Kampfsystem, Neuerungen!

ERSTER TEST! INDEX-INFOS!

**WOLFENSTEIN**Anti-Nazi-Shooter mit offener  
Welt und durchgeknalltem Design

4-SEITEN-ANALYSE

**CALL OF DUTY  
MODERN WARFARE 2**Alle Neuerungen, Spezialeinheiten,  
Mehrspieler- und Koop-Modus

DAS TESTSPIEL

**FIFA VS. PES**Besser als Bayern gegen Wolfsburg:  
4 Seiten Taktik- und Gameplay-Check

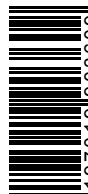
DRAGON AGE ORIGINS:

Das Rollenspiel im Detail –  
Sex, Gewalt und BlutrauschThe King of Fighters XII: Oldschool-Prügelei mit  
extremer Grafik und raffiniertem Gameplay. Test!AUSSERDEM Operation Flashpoint 2, Tropico 3,  
Marvel Ultimate Alliance 2, Shadow Complex,  
Venetica, Report: ein Shooter aus MünchenDJ HERO  
GUITAR HERO 5  
THE BEATLES:  
ROCK BAND4 Seiten volle  
Dröhnung!EXKLUSIV-TEST:  
KURVENREICHE ACTION  
IM KILL-BILL-STIL**WET**Wie Devil May Cry, nur schön, feucht  
und lasziv: 5 Seiten plus Poster

HALO 3: ODST

Alle Geheimnisse: Waffen,  
Fahrzeuge, Spielmodi

COLIN MCRAE DIRT 2

Eine Testfahrt, die begeistert:  
Starke Grafik, tolles Handling



DAS OFFIZIELLE SPIEL DER GOTHIC-MACHER

# RISEN™



2. OKTOBER

16

www.usk.de

ULTRAFORCE

RISEN.DEEPSILVER.COM

DEEP SILVER

1999/2010

XBOX LIVE

Copyright © 2009 Deep Silver & Piranha Games. All Rights Reserved. Risen and Deep Silver are trademarks of Deep Silver. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. Subject to change.

Games for Windows

XBOX 360



# Willkommen bei 360 Live!



Ist für Electronic Arts offenbar gut gelaufen, der erste große Testlauf. Einen ansehnlichen Ego-Shooter wie »Battlefield 1943« nicht über Datenträger an den Mann bringen zu wollen, sondern exklusiv online via Xbox Live Arcade: Das darf man durchaus als Wagnis und Experiment bezeichnen. Doch Electronic Arts hat binnen drei Wochen weltweit rund 600.000 zahlende Abnehmer gefunden, das hat man jedenfalls Ende Juli über die Webseite des Branchen-Fachblatts Gamesmarkt bekannt gegeben. Bei einem Preis von knapp 15 Euro beläuft sich der Umsatz also auf rund 9 Millionen Euro. Wenn ich jetzt mal unterstelle, dass sich Microsoft 40 bis 50 Prozent davon abzwackt – Apple nimmt 30 Cent von jedem Euro im Appstore – dann hat Electronic Arts immer noch 4,5 Millionen in drei Wochen gemacht. Das Geld wandert direkt in die Kasse, macht keinen Umweg über den Handel, marschiert auch nicht weiter zur Refinanzierung von Datenträgern, Packung, Anleitung und Handelsmarge. Ein gutes Geschäft also, und sicherlich Ansporn genug für weitere Hersteller, sich am digitalen Vertrieb zu versuchen.

Schön für Electronic Arts. Aber auch gut für uns Gamer? Zweifel scheinen angebracht. Warum, war Ende Juli auf Spiegel Online nachzulesen: »Amazon löscht Eigentum seiner Kunden« stand da in großen Lettern. Was war passiert? Die US-Dependence des Online-Buchhändlers hatte digitale Exemplare von Orwells utopischen Romanen »1984« und »Farm der Tiere« als Download für den elektronischen Bücher-Bildschirm »Kindle« verkauft, auf Neudeutsch E-Book-Reader. Aufgrund von Urheberrechtsstreitigkeiten musste Amazon den Vertrieb beider Werke in den USA aber einstellen; und zugleich den Zugriff der Käufer auf bereits heruntergeladene Exemplare sperren. Deren Geld dafür war erst mal weg. Eine unschöne Überraschung, die Kommendes vorwegnimmt. Denn wer Inhalte gegen Bezahlung aus dem Netz lädt – egal ob Bücher, Filme oder Games – der sollte sich besser darauf einstellen, dass er sich nur ein zeitweiliges Besitz- und Nutzungsrecht erkaufte. Er mietet. Niemand kann mehr – wie bei Disks – darauf bauen, dass einen das Erworbene auch nach einem, zwei oder fünf Jahren immer noch beglückt. So gut Services wie Xbox Live Arcade, Steam, Gamesload, Metaboli und Co. momentan funktionieren mögen: Auf lange Sicht ist bei Download-Medien wohl nur darauf Verlass, dass kein Verlass auf sie ist. Sie funktionieren halt so lange, wie es dem Hersteller gefällt. Danach legt er den Schalter um, und der Spaß ist vorbei. Game Over. Dass so eine Situation auch was Gutes an sich hat, weil man sich gezwungenermaßen mit neuem Stoff auseinandersetzen muss, das finde ich prima. Andere wird's ärgern.

Wie dem auch sei: In seinem höchst lesenswerten Artikel »Wie uns Gadgets an Konzerne fesseln« beschreibt Kollege Christian Stöcker auf der Spiegel-Webseite – Link siehe [www.360-live.de](http://www.360-live.de) und weiter im Blog – anschaulich, welche Folgen die allzu gedankenlose Verknüpfung unseres beruflichen und freizeitlichen Verhaltens an die Server und Services der Industrie haben kann. Autos übertragen Gespräche der Insassen an die Polizei. Blackberrys werden mit Spionagesoftware infiltriert. Programme ohne Rückfrage vom Iphone gelöscht. Das ist keine Zukunftsmusik. Das passiert jetzt, hier und heute. Wenn dann mal ein Spiel den Start verweigert, das wäre im Vergleich das kleinere Übel.

Darum viel Spaß auf den folgenden Seiten,

**Richard Löwenstein**

Chefredaktion 360-Live-Magazin

» Downloads funktionieren nur so lange, wie es dem Hersteller gefällt. Danach legt er den Schalter um, der Spaß ist vorbei. Game Over. «

## 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

#### WET

Blutige Action und rassistige Frauen passen nicht zusammen? Oh, die hübsche Rubi aus Bethesda's neuem Third-Person-Shooter »Wet« beweist das Gegenteil. Da wird im trashigen Tarantino-Stil mit Katanas gemetzelt, während schwungvolle Kamerafahrten die schnittige Action und die heißen Rundungen der Heldin auf ästhetische Weise einfangen. Hat uns echt geflasht, für uns ganz klar die Action-Überraschung des Monats: Poster in der Heftmitte, 5-Seiten-Bericht auf Seite 54.



## DIE VOLLGAS-AUSGABE!

Liebe Freunde des gepflegten Motorsports! Besser schon mal ordentlich die Finger durchkneten, denn der September wird richtig heiß: Mit »Need for Speed Shift« und »Colin McRae Dirt 2« stehen zwei der schärfsten Rennspiele des Jahres am Start. Vollgas-Tiere wie sie im Buche stehen. Wir reiten sie beide: »Need for Speed Shift« und »Dirt 2« auf den Seiten 34 und 64

**360** LIVE  
AUSGABE SEPTEMBER 09

# DAS STECKT DRIN



**54** COVERSTORY

Heiße Lady, schneidige Action: Wet im Testteil

**06** AKTUELL

Neues aus der Welt der Xbox 360

**09** HALO 3: ODST

Alles was du wissen musst

**16** PREVIEWS

Die Spiele von morgen

**44** FUSSBALL-DUELL

FIFA 10 gegen PES 2010

EXKLUSIV MIT LESER-TEST!

## 34 NEED FOR SPEED SHIFT

Die schnellsten Neuerungen, seit es die Rennspiel-Serie gibt. 4-Seiten-Bericht!

6-SEITEN-ENTHÜLLUNG

## 16 ASSASSIN'S CREED 2

Eine Reise nach Italien: Gameplay, Waffen, Kampfsystem, Neuerungen!

### AKTUELL

- 06 Der Heiße Stuhl: Randy Pitchford über Borderlands
- 06 Nier
- 07 Halo-Anime
- 07 Resident Evil 6
- 07 Plants vs. Zombies
- 08 Silicon Knights
- 08 Abzocke? Das neue 360-Dashboard
- 09 Halo 3: ODST
- 10 Neu in games™
- 10 Alpha Protocol
- 12 Termine
- 14 Community-Charts

### PREVIEW

- 16 Assassin's Creed 2
- 22 Call of Duty: Modern Warfare 2
- 26 Operation Flashpoint: Dragon Rising
- 28 Dragon Age: Origins
- 32 Marvel Ultimate Alliance 2
- 34 Need for Speed Shift
- 38 DJ Hero
- 40 Guitar Hero 5
- 44 FIFA 10
- 44 PES 2010
- 48 Tropico 3
- 50 Venetica



**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](http://www.360-live.de)

**54 TESTS**

Gespielt, geprüft  
und bewertet

**79 COMMUNITY**

Ein Shooter  
aus München...

**COVERTHEMA****54 WET**

Heiße Braut, raffiniertes Gameplay und tolle Action-  
Ästhetik? Das geht selten so gut zusammen wie hier.  
5 Seiten plus Poster in der Heftmitte!

**TEST**

- 54 Wet
- 60 Wolfenstein
- 64 Colin McRae Dirt 2
- 68 GI Joe
- 69 Shadow Complex
- 70 The King of Fighters XII
- 72 The Beatles: Rock Band
- 76 'Splosion Man
- 76 Trials HD
- 76 Turtles in Time Re-Shelled
- 76 Bubble Bobble Neo

**POSTER**

- 42 Wet

**COMMUNITY**

- 74 Consoles Sports League  
Interview: Alexander Rauch  
vom Clan Finest eSport
- 75 Projekt Natal: das sagt die  
Industrie
- 76 Live Arcade Downloads
- 78 Der schnelle Weg zu den  
Gamerpoints
- 79 Ein Shooter aus München
- 80 Leserpost

**SERVICE**

- 53 Impressum
- 67 Abo
- 82 Vorschau

**TOPSPIELE**

**22** Call of Duty:  
Modern Warfare 2

- 06 Borderlands
- 09 Halo 3: ODST
- 26 Operation Flashpoint:  
Dragon Rising

**28** Dragon Age: Origins

- 32 Marvel Ultimate Alliance 2
- 40 Guitar Hero 5
- 44 FIFA 10
- 44 PES 2010
- 48 Tropico 3

**38** DJ Hero

- 50 Venetica
- 64 Colin McRae Dirt 2

**60** Wolfenstein

- 69 Shadow Complex
- 70 The King of Fighters XII
- 72 The Beatles: Rock Band





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

# 360<sub>LIVE</sub> AKTUELL

Was tut sich alles  
rund um die Xbox 360?

| DER HEISSE STUHL                                                                                                          | SEUCHEN-PRÜGELEI         | WAS WIR WISSEN!                | HEISSE AUSSICHTEN               | WANN UND WO?              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------------|---------------------------------|---------------------------|
|  <b>Randy Pitchford über Borderlands</b> | <b>Square Enix' Nier</b> | <b>Das bietet Halo 3: ODST</b> | <b>Obsidians Alpha Protocol</b> | <b>Charts und Termine</b> |

## ✖ DER HEISSE STUHL **Randy Pitchford**

Spiele-Hersteller und -Entwickler sind feige. Sie trauen sich nicht, etwas Neues zu machen. Das sagt zumindest Randy Pitchford, dessen Firma Gearbox gerade an dem Action-Rollenspiel-Hybriden »Borderlands« werkelt. Wir haben mit ihm gesprochen...

**R**andy Pitchford ist enttäuscht von seinen Berufsgenossen in der Videospiels-Industrie. Nicht zuletzt von erfolgreichen Entwicklern wie dem »Call of Duty«-Macher Infinity Ward und dem »Halo«-Erfinder Bungie. Die würden jetzt seit Jahren immer nur das Gleiche machen, sich auf ihren Lorbeeren ausruhen und schlicht nichts Neues wagen. Randy Pitchford sollte wissen, wovon er spricht. Schließlich ist er ein alter Hase. Sein erstes Game, ein Text-Abenteuer, entwickelt er während seiner Schulzeit. Später arbeitet er an Projekten von Studios wie 3D Realms, den »Duke Nukem«-Machern, oder auch Electronic Arts. Er sagt, viele große Entwickler würden wie am Fließband arbeiten und Durchschnittskost abliefern. Dennoch würde jeder von ihnen schwärmen. Statt stets auf Fortsetzungen des immer gleichen Spiels zu setzen, sollten sie hingegen mal Risiken eingehen. »Können diese Studios eigentlich noch was anderes? Etwas, das sie nicht schon mal gemacht haben?«, fragt Pitchford. Er selbst gehe mit Gearbox Risiken ein. Beispielsweise mit dem aktuellen Projekt »Borderlands«, das einen radikalen Schwenk in Sachen Grafik und Look absolviert: weg von Realismus, hin zur Comic-Grafik. »Wir haben wirklich viel Zeit in den ursprünglichen Look gesteckt, doch als die ersten Missionen spielbar waren, waren wir einfach nicht zufrieden. Zu gewöhnlich, zu langweilig. Das passte einfach nicht zum Konzept«, erklärt Pitchford. »Wir wollten alles mit mehr Kontrast, mit noch mehr



### BIO

**NAME** | Randy Pitchford  
**FIRMA** | Gearbox Software  
**POSITION** | Studiochef und Mitgründer  
**ARBEITET GERADE AN** | Borderlands  
**SCHON GEWUSST?** | Randy Pitchford heißt eigentlich Randall S. Pitchford II, wird jedoch seit jeher nur Randy genannt. Sein Spielername hingegen ist DuvalMagic, mit diesem Namen ist er auch auf Twitter registriert.

Farbe anreichern und wegkommen von dieser billigen Grau-Braun-Optik.« Denn eine solche würde man mittlerweile in jedem drittklassigen Billig-Shooter sehen; so was kann jeder. »Also wurden alle Texturen neu per Hand gezeichnet und die gesamte Grafik auf Comic getrimmt. Das ist im Shooter-Genre so gut wie einzigartig und passt herrlich.« Nicht nur daran, meint Pitchford, könnten sich einige Entwickler ein Beispiel nehmen. Allgemein sollte mehr gewagt werden. Ein Beispiel hierfür: die Waffen in »Borderlands«, von denen es genau 3.166.880 geben soll. Und zwar dank Zufallsgenerator. »Alle Waffen werden von einer künstlichen Intelligenz – im Spiel repräsentiert durch acht von Grund auf verschiedene Waffenfabrikanten – erzeugt. Jede Firma zeichnet sich dabei durch einen eigenen Design-Stil, individuelle Komponenten, Materialien, Technologien und die von ihnen hergestellten Waffenklassen aus. Die Software baut also die Waffen für uns. Da kommt es vor, dass selbst wir Entwickler immer wieder neue Schießweisen zu Gesicht bekommen.« Nur mit solch neuen Wegen und Risiken könne die Welt der Videospiele frisch und aufregend gehalten werden. Frei nach der Redewendung: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. So würden auch Superlative geschaffen, erklärt Pitchford weiter: »In Borderlands gibt's mehr Waffen als in allen Ego-Shootern für Playstation 3 und Xbox 360 zusammen!« Na, wenn das keine Ansage ist.







» In Borderlands gibt's mehr Waffen als in allen Ego-Shootern für Playstation 3 und Xbox 360 zusammen! «

Randy Pitchford, Chef von Gearbox Software

## klein- GEDRUCKT

### HALO WIRD ZUM ANIME

✖ Fans von »Halo« können sich nicht nur über das baldige Erscheinen von »ODST« freuen: Microsoft lässt nun auch eine Anime-Serie über den Master Chief produzieren. »Halo: Legends«, so der Name, wird eine insgesamt siebenteilige Serie, die ab Herbst 2009 über Xbox Live zu sehen sein wird. Die ersten Bilder machen durchaus Lust. Ab 2010 soll dann eine Sammelbox als Blu-ray- und DVD-Ausgabe erscheinen.



### RESIDENT EVIL 6

✖ Erst Anfang 2009 ist der fünfte Teil der Zombie-Ballerei »Resident Evil« erschienen – und das mit Erfolg. Trotzdem fragt sich mancher, wann wohl der Nachfolger kommen wird. Laut Produzent Jun Takeuchi wohl nicht allzu bald: Wie der Japaner auf der Comic-Con-Messe in San Diego erklärte, sei nicht mal klar, ob er selbst für das nächste Zombiespiel verantwortlich sein wird. Realistisch sei aber wohl ein »Resident Evil 6« erst im Jahr 2013. Denn für ein solches Spiel lasse man sich Zeit.

### PLANTS VS. ZOMBIES

✖ PC-Spieler begeistert es schon eine ganze Weile: Das äußerst skurrile Tower-Defence-Spiel »Plants vs. Zombies«. In dem muss verhindert werden, dass Zombies von einer Bildschirmseite zur anderen wandern. Mittel: verschiedene wehrhafte Pflanzen, die auf dem Feld platziert werden. Klingt schräg, ist es auch. Wann und zu welchem Preis das Spiel auf XBLA kommt, ist noch unbekannt.

## NIER

Über eine Epidemie wie die Schweinegrippe kann der Schwert-Krieger mit dem schönen Namen Nier nur müde lächeln. Der Held des gleichnamigen Action-Abenteuers – Entwickler: Cavia, Hersteller: Square Enix – lebt in einer ganz und gar hoffnungslosen Welt. Eine mysteriöse wie ebenso schreckliche Seuche droht die Bevölkerung zu vernichten. Zu tausenden sterben Menschen auf den Straßen. Einstige Metropolen werden zu leblosen Geisterstädten. Und gleichzeitig wird die Menschheit von garstigen Schattenwesen gepiesackt, die das Leid noch steigern. Als letztlich auch Niers Tochter an dem Virus erkrankt, entschließt sich der Krieger zu handeln und ein Heilmittel zu suchen. Dafür ist er

bereit, bis an seine Grenzen zu gehen – und darüber hinaus. Mit mannshohem Schwert und einem magischen Buch muss er sich auf seiner Suche durch unzählige Horden von dunklen Kreaturen kämpfen. Klingt nicht nur nach typischer Hack-und-Schnitzel-Kost, sondern ist es auch. Doch begeistert »Nier« schon jetzt durch seinen träumerischen, eigenwilligen Design-Stil: endlose Brachlandschaften grenzen an moderne und postmoderne Städte, mysteriöse Kultstätten, schwebende Inseln und utopische Fantasie-Reiche. Erscheinen soll der Hingucker 2010.

3 in 3 SEKUNDEN  
Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

### SONIC GIBT GAS...

...Fans dürfen sich auf neue Sonic-Games auf XBLA freuen.

### »LUCIDITY«...

...heißt das neue Abenteuer-Spiel von Lucasarts für XBLA. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

### »GYROMANCER«...

...soll der Name eines Geheimprojekts von Square Enix sein. Ein Rollenspiel soll's werden, mehr weiß man nicht.



✕ SILICON KNIGHTS' DENIS DYACK

# VON ALLEM ZU VIEL?



**E**s gibt einfach zu viele Videospiele. Das sagt Denis Dyack, der Chef des Entwicklungstudios Silicon Knights. Das kanadische Team hat sich einst mit Konsolenspielen wie »Blood Omen: Legacy of Kain« und »Eternal Darkness« Ruhm und Ehre verdient, aber zuletzt mit eher durchschnittlichen Games wie »Too Human« für Xbox 360 enttäuscht. Wie Dyack meint, würden sich Entwickler und Hersteller mit der aktuellen Flut von Spielen nicht nur selbst schaden, sondern auch Innovationen unterdrücken. »Im vergangenen November wurden rund 300 Spiele veröffentlicht. Wir befinden uns

Doch was bedeutet das? Laut Dyack, dass viele Games – auch sehr gute – einfach ignoriert werden, quasi unter den Tisch fallen. Schließlich kann es sich nicht jeder Hersteller und Entwickler leisten, sein Spiel in einer Art zu bewerben wie etwa »Call of Duty: Modern Warfare 2«. Noch vor Jahren habe sich ein besonders innovatives Projekt gegen andere durchsetzen können. Das sei bei der aktuellen Masse an Spielen einfach nicht mehr der Fall. Dadurch würde es teilweise unerheblich für den Erfolg, ob ein Videospiel besonders gut oder schlecht ist. Hinzu komme, dass die meisten Gamer nur eine der drei bekannten Konsolen oder einen PC besitzen und damit ein für sie interessantes Game nicht angehen können, da sie nicht die passende Plattform im Wohnzimmer stehen haben. Die teilweise Lösung des Problems liegt laut Dyack in einer Idee, die auch schon andere Videospiel-Veteranen vertreten: die verschiedenen Konsolen abschaffen. Dafür werden laut Dyack nicht zuletzt die Macher der Spiele selbst sorgen, die es leid seien, ihre Schöpfungen für einzelne Systeme umzusetzen: »Irgendwann ist es so weit, dass niemand mehr Spiele macht, so lange nicht irgendjemand kommt und sich für eine gemeinsame Plattform einsetzt.« Wie ist deine Meinung? Gibt es tatsächlich zu viele Spiele? Diskutier mit im Forum auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

» Wir entwickeln mehr Games, als irgendjemand jemals spielen könnte. «

in einem merkwürdigen Zustand. Wir entwickeln mehr Games, als irgendjemand jemals spielen könnte«, verriet der Kanadier dem Branchendienst videogamer.com.

✕ DAS DASHBOARD-UPDATE

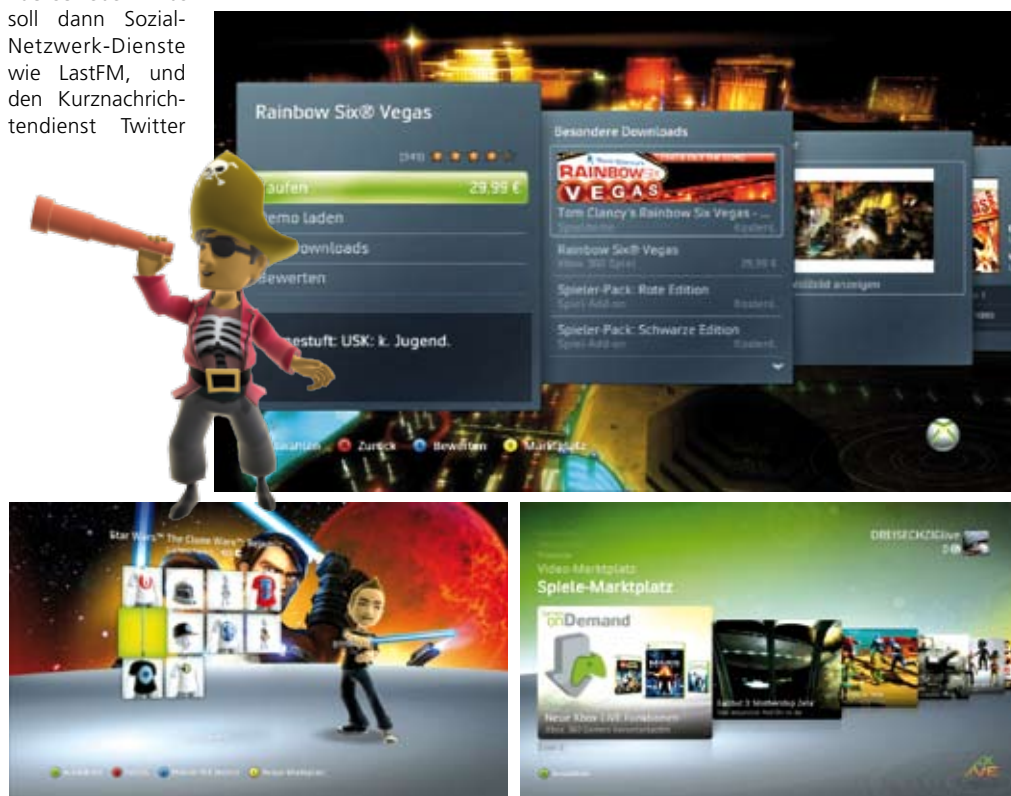
# PURE ABZOCKE?

**E**s ist da: Seit dem 11. August gibt's das neueste Update für das Xbox-360-Dashboard. Das bringt mal wieder eine ganze Reihe Neuerungen mit – sowohl im Großen, Kleinen als auch teilweise Sinnlosen. So kann, wer mag, sein virtuelles Alter-Ego, den Avatar nun im Avatar-Shop noch vielfältiger einkleiden. Wird dabei aber unverschämte kräftig zur Kasse gebeten. Klar, ein Avatar in sportlichem Adidas-Outfit, in witziger Piraten-Kluft à la »Monkey Island«, einem Sturmtruppenhelm oder mit Lichtschwert ist schick. Doch beispielsweise für den Lichtsäbel umgerechnet bis zu 4.50 Euro blechen? Nein, das grenzt an Abzocke! Dafür soll's in Zukunft aber bei manchen Spiel Klamotten geben, die analog zu den Erfolgen freispielt werden – ein erstes ist »Splosion Man«. Das ist eine super Sache! Darüber hinaus ist ab sofort auch der neue Games-on-Demand-Service geöffnet in dem momentan 19 neuere Klassiker auf die lokale Platte geladen werden können. Darunter »Assassin's Creed«, »Perfect Dark Zero« oder »Mass Effect«. Die Auswahl ist gut, doch sind die Games mit Preisen von 29,99 Euro genauso oder sogar teurer als auf Disk im Handel. »Also so viel zu verlangen, ist ja echt ne Frechheit!«, ärgert sich Roeselinho im Forum, »Ich dachte am Anfang, gut, wenn das billiger ist, also merklich billiger, hole ich mir vielleicht mal ein Spiel, aber so: Nie im Leben.« Wer Geld sparen will, kauft also nach wie vor besser im Laden um die Ecke.

Mehr Sinn machen die kleinen Verbesserungen. So läuft das Dashboard spürbar flüssiger, wenn die Konsole Verbindung zu Xbox Live hat. Und Inhalte auf dem Xbox Live Marktplatz dürfen nun über ein Fünf-Sterne-Benotungssystem bewertet werden. Das

kann vor allem bei Xbox-Live-Arcade-Games vor einem Fehlkauf schützen. Finden wir gut! Schon im Herbst will Microsoft dann das nächste Update nachschieben. Das soll dann Sozial-Netzwerk-Dienste wie LastFM, und den Kurznachrichtendienst Twitter

auf die 360 bringen. Was hältst du von den Neuerungen, sind dir die Preise zu hoch? Sag es uns im Forum auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de).





## HALO 3: ODST

# ALLES, WAS DU WISSEN MUSST: STORY, GEGNER, WAFFEN, TAKTIK!

## WO IST DER MASTER CHIEF?

Er ist so gut wie fertig, der neue Teil der »Halo«-Saga, und soll am 22. September in den Läden stehen: Doch dreht sich »Halo 3: ODST« nicht mehr um den Super-soldaten John-117, den Master Chief. Stattdessen übernimmt der Spieler die Rolle verschiedener Orbital Drop Shock Trooper – top ausgebildete Soldaten der UNSC, die aus dem Weltall per Raumkapsel zum Einsatzort katapultiert werden. In der Intro-Sequenz von »ODST« läuft ein solcher Einsatz gehörig schief, weshalb der Spieler als Lance Corporal Rookie in der Mega-City New Mombasa den Verbleib seiner abgestürzten Kollegen ergründen muss. Immer wieder wird er dabei auf Artefakte stoßen, die Rückblenden einleiten, in denen man dann selbst nachspielen darf, was den verschollenen ODSTs widerfahren ist. Dennoch bleibt die Frage, ob dem typischen »Halo 3«-Spieler diese ständigen Wechsel zwischen mehreren spielbaren Figuren und die fehlenden Kräfte des Master Chiefs gefallen werden. Die Testfassung wird es zeigen.

## WAFFEN UND FAHRZEUGE

Was das Waffenarsenal angeht, werden sich Kenner sofort heimisch fühlen: Die aus großer Distanz äußerst zielsichere M6C-Pistole feiert ihr Comeback, ebenso sind Serienklassiker wie das kultige MA5C-Sturmgewehr, die krachende M90A-Schrotflinte sowie die handliche M7S-Maschinenpistole wieder an Bord. Der M7S verpassen die Macher jedoch erstmals einen Schall-dämpfer. Sehr nützlich, um gezielt Covenant-Truppen ohne großes Aufsehen auszuschalten. Auch bei den Alien-Waffen sind alle Klassiker vertreten: Plasma-Pistole, Energieschwert und Energiepistole. Gänzlich neu im Arsenal der ODSTs: Die zuschaltbare »Visor-Ansicht«, ein spezieller Sichtmodus, der Gegner und Verbündete identifiziert, mit einer Silhouette umrandet und so besser erkennbar macht. Sehr nütz-



lich, um in der Dunkelheit Feinde zu lokalisieren und flott den Anführer einer Truppe auszumachen. Und wie es sich für ein »Halo«-Spiel gehört, werden selbstverständlich Fahrzeuge nicht fehlen: Der Allzweck-Allradler Warthog kommt genauso zum Einsatz wie das flinke Quad namens Mongoose, der schlagkräftige Scorpion-Panzer oder der Banshee-Flieger der Covenant-Truppen. Steuerung, Handling, alles ist wie gewohnt!

## DIE STORY UND DER NEUE SPIELMODUS

Mit Story-Details von »ODST« hält sich Bungie noch bedeckt. Allerdings versichern die Amerikaner, dass das Erlebte geschichtlich wichtige Ereignisse im ersten Kampf der Menschheit gegen die Invasion der Covenant darstellen wird. Denn die haben über dem blauen Planeten ein Raum-Zeit-Tor geöffnet, durch das ihre Schiffe in den Erdbereich steuern. Vieles, was man in »Halo 2« und »Halo 3« über den Konflikt per Hörensagen mitbekam, darf nun also selbst durchlebt werden. Alles soll diesmal viel storylastiger und hintergründiger werden als zuvor. Entsprechend groß auch der Umfang des Spiels: »Halo: ODST« erscheint auf zwei Disks. Die erste umfasst die komplette »ODST«-Kampagne samt dem neuen Mehrspieler-Modus namens »Firefight«. In diesem muss ein Trupp aus maximal vier Spielern kooperativ via Xbox Live oder Systemlink gegen immer stärker werdende Gegnergruppen antreten, die Welle um Welle von Landungsschiffen abgesetzt werden. Insgesamt sieben Bildschirmleben stehen den ODSTs zur Verfügung. Sind diese aufgebraucht und keine



neuen Leben durch Abschüsse ergattert, heißt es »Game Over«. Die andere ist randgefüllt mit insgesamt 24 Mehrspieler-Karten. Darunter alle Original-Karten aus »Halo 3« inklusive aller bisher veröffentlichten Map-Packs, dazu die neuen Kampfgebiete »Heretic«, »Citadel« und »Longshore«. Bleibt nur zu hoffen, dass sich die Karten auf Festplatte kopieren lassen, damit keine DJ-Arbeit auf uns zukommt.

## DAS ENDE VON HALO

Microsofts »Halo« ist eine der erfolgreichsten Marken auf der Xbox 360. Dennoch: Nach »Halo 3: ODST« und dem für 2010 erhofften »Halo: Reach« will Stamm-Entwickler Bungie Schluss machen. »Das sind die letzten Halo-Spiele, die wir bei Bungie entwickeln«, sagte Lars Bakken, Senior-Designer bei Bungie, der Fachseite [www.computerandvideogames.com](http://www.computerandvideogames.com). Wer's glaubt. Denn dass das Studio »Halo« tatsächlich links liegen lässt, scheint zumindest fragwürdig. Und auch Microsoft wird sein Zugpferd sicherlich nicht ruhen lassen und die Serie notfalls unter Eigenregie weiterführen. Unverständlich daher, dass es diesmal eher kleckern statt klotzen heißt. Denn »ODST« wird lediglich in einer Standardvariante und einer mageren Collector's Edition erscheinen. Letztere ist recht schmucklos, es liegt nur ein exklusiver kabelloser Controller bei. Für alle Käufer von »ODST« – egal ob Standard- oder Collector's Edition – gibt's einen Zugangsschlüssel zur Mehrspieler-Beta von »Halo: Reach«. Die dürfte Anfang bis Mitte 2010 starten.



## DIE HALO-ZEITLINE

Wann war eigentlich was bei »Halo«? Wann spielt »ODST«, wann »Halo 3«?

2531

### HALO: WARS

In dem Strategiespiel wird eine frühe Periode des »Halo«-Universums durchlebt. Die Ereignisse setzen knapp 21 Jahre vor »Halo: Kampf um die Zukunft« an und beschreiben die ersten Kämpfe zwischen Covenant und Menschen.

30. August 2552

### HALO: REACH

An diesem Tag fand die größte, blutigste und grausamste Schlacht des »Halo«-Universums statt. In wenigen Stunden wurde der Planet Reach durch die Covenant nahezu vollständig zerstört. Genau dieses Ereignis wird »Halo: Reach« aufgreifen.

September 2552

### HALO: KAMPF UM DIE ZUKUNFT

Der erste »Halo«-Teil. In ihm wird die namensgebende künstliche Ring-Welt, der Halo, entdeckt, um den ein Kampf zwischen der Alien-Allianz und den Militär-Truppen der Menschheit entbrennt. Aus Versehen wird dabei die Parasitenrasse Flood befreit ...

2552. Tag unbek.

### HALO 2

Die Alien-Allianz Covenant bringt sich für einen Angriff auf die Erde in Stellung. Wenig später wird eine zweite Ringwelt entdeckt, deren Aktivierung der Master Chief und eine Gruppe von bekehrten Allianz-Truppen verhindern müssen.

20. Oktober 2552

### HALO 3: ODST

Die Stadt New Mombasa wird von den Aliens angegriffen. Deren Truppen haben große Teile der Metropole zerstört. Eine Gruppe von ODST-Soldaten wird für einen Einsatz in Stellung gebracht, verfehlt aber den Einsatzort. Einer davon ist Lance Corporal Rookie, der erste ODST, den man übernimmt.

2553

### HALO 3

Es überschlagen sich die Ereignisse. Der Master Chief reist quer durch Afrika, dann durch die Galaxie zu einer gewaltigen Fabrik für Ring-Welten. Der Master Chief wird am Ende in den luftleeren Weltraum geschleudert. Was ihn in Zukunft erwartet?



## NEU IN GAMESTM

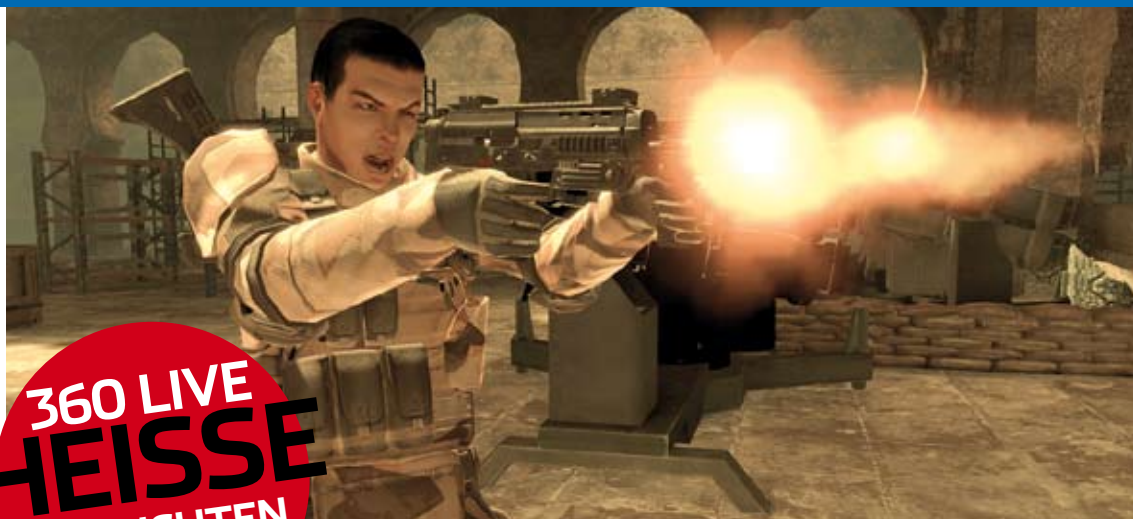
✖ Am 2. September erscheint die neue Ausgabe von **games™**. Wie immer prall gefüllt mit hintergründigen Themen und Exklusiv-Berichten rund um die Welt der Video- und Computerspiele. Retro-Freunde erwartet etwa der zweite Teil des Jubiläums-Features zu Segas gescheiterter Traum-Konsole Dreamcast und die Top-10-Liste der zehn coolsten, schwersten und interessantesten Bossgegner der Games-Geschichte. Auch fragen wir, ob und wie Video-spiele Leben retten können. Dazu gibt's Previews unter anderem zu »Command & Conquer 4«, »Rage«, allen wichtigen Gamescom-Neuankündigungen« plus über 30 Tests aktueller Spiele.

## AUS DER REDAKTION

✖ Im Vorfeld der Gamescom, der großen deutschen Spiele-Messe, hat mancher Games-Hersteller zum großen Anblicken geladen. So heißt's für Richard etwa Probefahrt mit »Forza Motorsport 3« in der Boxengasse am Nürburgring. Parallel: echter Fahrspaß im rassistigen Audi R8, der mit seinen 525 PS mit bis zu 250 Sachen über die Piste geschleucht wird. Bericht in der nächsten 360 Live. Woanders ist man langsamer unterwegs: Hat die Post doch glatt bei der Auslieferung der Abo-Magazine geschlampt, was dazu führte, das manch einer die letzte Ausgabe später bekam als üblich. Dann aufgeregte Diskussionen im Forum: Wieso hat Max Payne plötzlich eine Glatze und Bierbauch?

## SPIEL MIT DER REDAKTION

✖ Das ist deine Chance: Du meinst, du spielst besser als die Redaktion? Dann laden wir dich herzlich ein, gegen in einem Online-Match gegen uns anzutreten. Zur Wahl stehen die beiden Spiele »Fifa 09« und »Call of Duty: Modern Warfare«. Beide Partien starten zeitgleich am 17. September ab 20:00 Uhr. Um teilnehmen zu können, sende uns einfach eine Freundschaftsanfrage, damit wir dich eindeutig als Leser identifizieren können. Den Gamer-Tags der Redakteure findest du auf unserer Team-Seite im Heft. Um dir ein wenig die Wartezeit zu verkürzen, kannst du dich mit gleichgesinnten bei uns im Forum auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de) treffen und austauschen. Wir sehen uns online.



## ALPHA PROTOCOL

**S**ie sind cool, sie sind abgebrüht und haben den coolsten Job der Welt: Spione. In »Alpha Protocol«, dem Rollenspiel von Obsidian Entertainment, schlüpft man selbst in die Haut eines Agenten. Wir haben eine weitestgehend komplette Version angetestet und uns mit Nathan Davis, dem Produzenten des spielbaren Thrillers unterhalten: Als Michael Thorton ist man einer der wenigen Agenten der geheimen CIA-Abteilung Alpha Protocol und muss den Abschuss eines Passagierflugzeugs untersuchen, wird aber schnell in eine Verschwörung verwickelt. »Michael ist einer der Besten«, erklärt Davis, »Doch machst du ihn zu dem, was und wie er ist.« Denn der Agent dient als Hülle und wird vom Spieler selbst geformt. Draufgängerischer Nahkämpfer oder leiser Attentäter? Der Spieler entscheidet, verleiht ihm Persönlichkeit und Charakter. »Dadurch spielt sich die Geschichte für jeden anders«, führt der Produzent weiter aus, »Wenn du willst, kannst du ein James Bond sein oder aber ein Sam Fisher.« Das hat freilich Einfluss auf die Missionen, die rund um den Erdball warten. Etwa das Eindringen in das Lager eines saudi-arabischen Waffenhändlers. Die Sonne scheint heiß auf das scheinbar mitten im Nirgendwo gelegenen Fort, vor dessen Tor bewaffnete Wachen patrouillieren. Ist man wortgewandt, hat also

auf dieses Attribut genug Punkte verteilt, kann man die Wachen überzeugen, ein Kunde des Dealers zu sein und geht einfach durch's Haupttor. Ist man hingegen ein eher Taten statt Worte getrimmter Bourne-Verschnitt, lässt man zackig aber lautlos Genicke brechen. Mordet sich durch die verschachtelten, staubdurchzogenen Räume. Das alles spielt sich wie ein Third-Person-Shooter, ist jedoch mehr, wie das Probespiel zeigt. Stets und überall bleibt die Wahl. Auf wirklich dutzenden Wegen kann ein und dieselbe Aufgabe gemeistert werden. »Wenn man nicht will, muss man nicht mal jemanden töten«, führt Davis an. Wer will rüstet sich hingegen mit Körperpanzerung, fettem Maschinengewehr und erlebt eine Dauerfeuerorgie. Mäht nieder, was in den Weg kommt. Herrlich viele Möglichkeiten werden hier eröffnet. Selbst ein Gespräch kann den Lauf der Geschichte verändern. Großartig! Doch das muss gesagt werden: »Alpha Protocol« ist definitiv ein Spiel für Liebhaber von Rollenspielen. Denn wer über die etwas sterile Grafik und die leicht klischeehaften Charaktere hinwegsehen kann, der kann sich auf ein großartiges Erlebnis in einer Welt von Spionage, Geheimdiensten und Waffenhändlern freuen. Somit könnte »Alpha Protocol« es schaffen, endlich komplexe und vielfältige Rollenspiele auf die Konsole zu bringen.







DU WIRST DIE WELT  
MIT ANDEREN AUGEN  
SEHEN.





✦ 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.

## AUGUST 2009

|                          |                 |
|--------------------------|-----------------|
| Batman: Arkham Asylum    | Eidos           |
| G. I. Joe                | Electronic Arts |
| Madden NFL 10            | EA Sports       |
| The King of Fighters XII | Deep Silver     |
| Wolfenstein              | Activision      |

## SEPTEMBER 2009

|                             |                    |
|-----------------------------|--------------------|
| Halo 3: ODST                | Microsoft          |
| Colin McRae: Dirt 2         | Codemasters        |
| Blood Bowl                  | Deep Silver        |
| Guitar Hero 5               | Activision         |
| Marvel: Ultimate Alliance 2 | Activision         |
| Mini Ninjas                 | Eidos              |
| Need for Speed: Shift       | Electronic Arts    |
| The Beatles: Rock Band      | Electronic Arts    |
| Wet                         | Bethesda Softworks |

## OKTOBER 2009

|                  |                    |
|------------------|--------------------|
| Alpha Protocol   | Sega               |
| Borderlands      | 2k Games           |
| Brütal Legend    | Electronic Arts    |
| Cars Race-O-Rama | Disney Interactive |
| DJ Hero          | Activision         |

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| Fairytale Fights   | Playlogic |
| FIFA 10            | EA Sports |
| Forza Motorsport 3 | Microsoft |



|                                         |                               |
|-----------------------------------------|-------------------------------|
| G-Force - Agenten mit Biss              | Disney Interactive            |
| Grand Theft Auto: The                   |                               |
| Ballad of Gay Tony                      | Rockstar Games                |
| LIPS: Number One Hits                   | Microsoft                     |
| Risen                                   | Deep Silver                   |
| Saw: The Videogame                      | Konami                        |
| Squeeballs Party                        | Performance Designed Products |
| Tekken 6                                | Namco Bandai Partners         |
| Tony Hawk: Ride                         | Activision                    |
| Operation Flashpoint: Dragon Rising     | Codemasters                   |
| Venetica                                | Dtp                           |
| Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen | Ubisoft                       |

## NOVEMBER 2009

|                                |                 |
|--------------------------------|-----------------|
| Assassin's Creed 2             | Ubisoft         |
| Blur                           | Activision      |
| Call of Duty: Modern Warfare 2 | Activision      |
| Dragon Age: Origins            | Electronic Arts |
| Left 4 Dead 2                  | Valve           |
| Planet 51                      | Sega            |

## DEZEMBER 2009

|              |                 |
|--------------|-----------------|
| Avatar       | Ubisoft         |
| The Saboteur | Electronic Arts |

## 2009

|                                |                      |
|--------------------------------|----------------------|
| Bakugan: Battle Brawlers       | Ubisoft              |
| Coraline                       | D3                   |
| Crossfire                      | Eidos                |
| Dead Island                    | Techland             |
| Earth No More                  | Radar Group          |
| Ghostbusters: Das Videospiel   | Namco                |
|                                | Bandai Partners      |
| Grand Slam Tennis              | Electronic Arts      |
| Grand Theft Auto: Episodes     |                      |
| From Liberty City              | Rockstar Games       |
| Heist                          | Codemasters          |
| Highlander                     | Eidos                |
| Indiana Jones                  | Lucasarts            |
| Justice League of America      | Warner Bros.         |
| Lego Indiana Jones 2           | Lucasarts            |
| Lego Rockband                  | Warner Bros.         |
| Max Payne 3                    | Rockstar Games       |
| Metro 2033: The Last Refuge    | THQ                  |
| MX vs. ATV Reflex              | THQ                  |
| Ninety-Nine Nights 2           | Microsoft            |
| Ober                           | THQ                  |
| Painkiller Resurrection        | Jowood               |
| Precursors                     | Play Ten Interactive |
| Ride to Hell                   | Deep Silver          |
| Rogue Warrior: Black Razor     | Bethesda Softworks   |
| RTL Winter Sports 2010         | RTL Games            |
| Score International Baja 1000  | Activision           |
| They                           | IMC                  |
| Wardevil: Unleash the          |                      |
| Beast Within                   | Digi-Guys            |
| Witches                        | Unklar               |
| WWE Smackdown vs. RAW 2010     | THQ                  |
| Zephyr: Rise of the Elementals | Konami               |

## 2010

|                              |                 |
|------------------------------|-----------------|
| Alan Wake                    | Microsoft       |
| Aliens vs. Predator          | Sega            |
| Aliens: Colonial Marines     | Sega            |
| Battlefield: Bad Company 2   | Electronic Arts |
| Bayonetta                    | Sega            |
| Beyond Good & Evil 2         | Ubisoft         |
| Bioshock 2                   | Take 2          |
| Castlevania: Lords of Shadow | Konami          |
| Crackdown 2                  | Microsoft       |
| Crysis 2                     | Electronic Arts |

|                              |                 |
|------------------------------|-----------------|
| Dante's Inferno              | Electronic Arts |
| Darksiders: Wrath of War     | THQ             |
| Dark Void                    | Capcom          |
| Das Schwarze Auge: Demonicon | TGC             |
| Dead Rising 2                | Capcom          |
| Dead To Rights: Retribution  | Namco           |
|                              | Bandai Partners |

|                              |                 |
|------------------------------|-----------------|
| 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 |
| Red Dead Redemption                  | Rockstar Games      |
| Resonance of Fate                    | Sega                |
| R.U.S.E.                             | Ubisoft             |
| Singularity                          | Activision          |
| Sonic & SEGA All-Stars Racing        | Sega                |
| Split/Second                         | Disney Interactive  |
| Splinter Cell: Conviction            | Ubisoft             |
| Supreme Commander 2                  | Square Enix         |
| Test Drive Unlimited 2               | Atari               |
| The Return of American McGee's Alice | Electronic Arts     |

|                                    |              |
|------------------------------------|--------------|
| Thief 4                            | Eidos        |
| This is Vegas                      | Warner Bros. |
| Tom Clancy's Ghost Recon 4         | Ubisoft      |
| Two Worlds 2                       | Zuxxez       |
| Vancouver 2010                     | Sega         |
| Warhammer 40.000: Space Marine     | THQ          |
| Vandal Hearts: Flames of Judgement | Konami       |

**日本 NIPPON DREAMS**

WOLFENSTEIN 54,90 EUR  
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2 59,90 EUR  
COLIN MCRAE DIRT 2 59,90 EUR  
KING OF FIGHTERS XII 59,90 EUR  
HALO ODST 47,90 EUR  
WET 59,90 EUR

XBOX360  
BATMAN ARKHAM ASYLUM 59,90 EUR

SHIFT NEED FOR SPEED 59,90 EUR

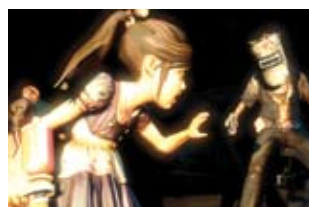
TÄGLICH NEUHEITEN IM ONLINE SHOP!

UNCUT GAMES

AN- & VERKAUF 2ND HAND GAMES BARGELD SOFORT!

BLITZ-VERSAND

FON 089-95893552 ROSENHEIMER STR. 125 MÜNCHEN  
**WWW.NIPPONDREAMS.COM**







# BEFREIE DEN DRACHEN IN DIR!

Beschwöre die finstere Macht in dir, um Rivellon von der dämonischen Herrschaft zu erlösen. Nur wenn du dich dem Bösen in dir stellst, kannst du die grausamen Drachenwesen bezwingen. Besiege dein Schicksal und verwandle dich in eines der gefährlichsten und mächtigsten Geschöpfe, das je existiert hat: den Drachenritter. Sei erbarmungslos, kämpfe unerbittlich und erfülle deine göttliche Bestimmung, die Erlösung Rivellons.

[WWW.DIVINITY2.COM](http://WWW.DIVINITY2.COM)



Auch erhältlich als Collectors Edition



Divinity II - Ego Draconis © 2009 dtp entertainment AG und Larian Studios. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Larian Studios. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.





# 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!](http://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!](http://www.360-live.de!)

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

### COD: MODERN WARFARE 2

**1** Hersteller | Activision

14.34%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut

Activision feuert gerade aus allen Rohren: Betuchte Spieler bekommen ein Nachtsichtgerät, und Infinity Ward arbeitet sogar an einem speziellen Controller.



### ASSASSIN'S CREED 2

**2** Hersteller | Ubisoft

11.76%

Tendenz



Wer reitet so spät durch Nacht und Wind? Es ist Ezio – ohne Kind. Stattdessen baggert er lieber Venezianerinnen an und schlitz Feinde auf.

Einschätzung | sehr gut

### HALO 3: ODST

**3** Hersteller | Microsoft

9.19%

Tendenz



Das letzte »Halo« von Bungie? Wohl kaum. Microsoft wird schon ein paar finanzielle Argumente parat haben, um das Team aus Kirkland zu überzeugen.

Einschätzung | sehr gut

### 4 Operation Flashpoint: Dragon Rising

6.57% Einschätzung | gut

### 5 Final Fantasy XIII

6.10% Einschätzung | sehr gut

### 6 Alan Wake

4.69% Einschätzung | sehr gut

### 7 Dead Space 2

3.96% Einschätzung | sehr gut

### 8 Just Cause 2

3.76% Einschätzung | sehr gut

### 9 Lost Planet 2

3.29% Einschätzung | sehr gut

### 10 Brütal Legend

3.26% Einschätzung | sehr gut

## DIE MEISTVERKAUFTE SPIELE

### TOP 5

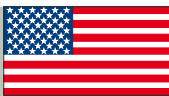
Powered by Amazon.de  
Stand: Anfang August 2009



| Pos | Titel                                   | Hersteller      |
|-----|-----------------------------------------|-----------------|
| 1   | Star Wars – The Force Unleashed         | LucasArts       |
| 2   | Grand Theft Auto IV                     | Rockstar Games  |
| 3   | FIFA 10 (Vorbereitung)                  | Electronic Arts |
| 4   | FIFA 09                                 | Electronic Arts |
| 5   | Batman: Arkham Asylum – Sammler-Edition | Eidos           |

### TOP 5

Powered by Amazon.com  
Stand: Anfang August 2009



| Pos | Titel                                                          | Hersteller      |
|-----|----------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1   | Madden NFL 10                                                  | Electronic Arts |
| 2   | Halo 3: ODST                                                   | Microsoft       |
| 3   | Call of Duty: Modern Warfare 2 Prestige Edition (Vorbereitung) | Activision      |
| 4   | Call of Duty: Modern Warfare 2 (Vorbereitung)                  | Activision      |
| 5   | UFC 2009 Undisputed                                            | THQ             |

### TOP 5

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



| Pos | Titel                      | Hersteller       |
|-----|----------------------------|------------------|
| 1   | GoW 2                      | Microsoft        |
| 2   | Dream C Club               | D3 Publisher     |
| 3   | Blazblue: Calamity Trigger | Ark System Works |
| 4   | Dragon Ball Z: Burst Limit | Namco            |
| 5   | Bayonetta (Vorbereitung)   | Sega             |

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

### CALL OF DUTY 4

**1** Hersteller | Activision

10.24%

Tendenz



360-Wertung | 9.1

Ob »CoD: Modern Warfare 2« die Stärken des vierten Teils fortsetzen kann? Hoffentlich wird's cineastisch, atemlos, mit emotionalen Szenen wie der Rettung der Helikopterpilotin.



### FIFA 09

**2** Hersteller | Electronic Arts

9.04%

Tendenz



Sommerzeit, Fußballzeit. Wer zwei linke Füße hat, stellt die Glotze nach draußen, zischt ein kühles Getränk und genießt ein paar Matches mit Freunden.

360-Wertung | 8.6

### HALO 3

**3** Hersteller | Microsoft

8.43%

Tendenz



Also eigentlich sollte Microsoft ja Miete für das Ding bezahlen. Und zwar in Form einer »Halo 3: ODST«-Previewfassung. Hallo Microsoft, wann kommt die denn?

360-Wertung | 8.8

### 4 Grand Theft Auto IV

7.42% Wertung | 9.3

### 5 Battlefield: Bad Company

5.43% Wertung | 8.6

### 6 Call of Duty: World at War

5.42% 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](http://www.360-live.de)!

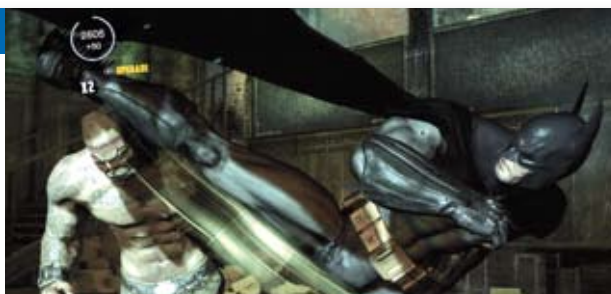
## SO-WÜRDEN-UNSERE-LESER-BENOTEN FÜNF SPIELE IM LESER-URTEIL

### BATMAN: ARKHAM ASYLUM

**1** Hersteller | Eidos

Leser-  
wertung  
**8.8**  
360-Live-  
Wertung  
**9.0**

StevenB3012: »Also, nach dem Test habe ich noch mehr Bock auf das Spiel. Alleine die Screenshots, da läuft einem das Wasser im Munde zusammen.«



### BATTLEFIELD 1943

**2** Hersteller | Electronic Arts

Leser-  
wertung  
**7.8**  
360-Live-  
Wertung  
**7.7**

DesasterMaster: »Mal abgesehen vom Umfang glaubt man gar nicht ein Live-Arcade-Game zu spielen. Das Preis-Leistungsverhältnis ist genial.«



### THE SECRET OF MONKEY ISLAND

**3** Hersteller | Lucasarts

Leser-  
wertung  
**8.7**  
360-Live-  
Wertung  
**8.5**

DerSpieler187: »Ich habe das mit einem Kumpel auf dem Amiga 500 durchgezockt. Internet mit Komplettlösungen gab's nicht, wir haben alles in Detektivarbeit zusammengetragen.«



### 4 Harry Potter und der Halbblutprinz

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 6.4

360-Live-Wertung | 6.1

Lo360oser: »Ich bin ein echter Harry-Potter-Fan, habe jedes Buch gelesen und die Filme gesehen. Warum werden die Spiele jedes Mal in den Sand gesetzt?«

### 5 Transformers: Die Rache

Hersteller | Activision

Leser-Wertung | 4.7

360-Live-Wertung | 5.3

Chris 2007: »Es gibt eben genug vernebelte Eltern, die ihren Kindern so was kaufen und glauben, sie würden ihnen einen Gefallen tun. Sonst gäbe es solche Dinger nicht.«

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

### SPLINTER CELL: CONVICTION

**1** Hersteller | Ubisoft

Leser-  
Potenzial  
**9.5**  
360-Live-  
Potenzial  
**9.0**

Masterblackes: »Ich finde es klasse, dass man sich entweder für den bleihaltigen Action-Weg oder die Schleich-Variante entscheiden kann.«

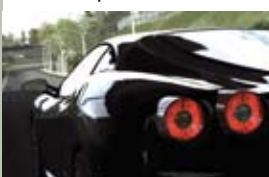


### FORZA MOTORSPORT 3

**2** Hersteller | Microsoft

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

Lo360oser: »Ich wünsche mir eine echte Boxencrew – das war mein größter Kritikpunkt am letzten Teil. Ansonsten bin ich echt heiß drauf.«

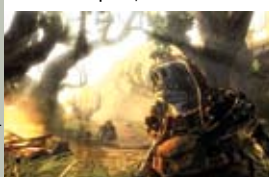


### RISEN

**3** Hersteller | Deep Silver

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

Dodge Charger: »Westliche Rollenspiele sind auf der Xbox rar, daher freue ich mich auf Risen.«



### 4 Borderlands

Hersteller | 2K Games

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 8.5

KönigdesOstens: »Das Design wirkt richtig frisch, da haben die Brothers-in-Arms-Macher sich was Feines überlegt. Könnte ein Überraschungshit werden.«

### 5 FIFA 10

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.5

FaVorridd Cent: »Ich bete dafür, dass der Club (Fürth) aufsteigt. Die will ich unbedingt spielen. Der letzte Teil war schon sehr gut, nervig nur, dass die eigenen Spieler so oft in die Abwehrfalle tappen.«

### ✕ DEIN VOTING

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



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

## AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

### ALT UND ABGEWRACKT:

Max Payne, blutverschmiert und wie ein Penner – toll oder nicht?

|                                             |        |
|---------------------------------------------|--------|
| Find ich gut, Max Payne mit Glatze ist cool | 41.03% |
| Mir egal. So lang er rumballert passt das   | 41.03% |
| Wie? Das soll Max sein?                     | 15.38% |
| Muss nicht sein, ich will keinen            |        |
| Obdachlosen spielen                         | 2.56%  |

### ENDE DES UNIVERSUMS

Wirklich das letzte »Halo«?

|                                                                           |        |
|---------------------------------------------------------------------------|--------|
| Nein, ich will mehr »Halo«. Die Story muss weitergehen                    | 36.84% |
| Jetzt noch nicht, ein paar »Halo«-Spiele kann's noch geben                | 26.32% |
| Kommt auf »Halo: Reach« an. Wenn's ein furioser Abschluss wird...         | 21.05% |
| Ja, es muss Schluss sein. »Halo« darf nicht weiter ausgeschlachtet werden | 15.97% |

### EINE FRAGE DER COOLNESS

Der Duke, Serious Sam & Co. sind bekannt für ihre Sprüche. Mehr davon?

|                                            |        |
|--------------------------------------------|--------|
| Yeah, Baby, coole Sprüche braucht das Land | 54.05% |
| Sprüche sind überbewertet                  | 29.74% |
| Noch so ein Spruch, Kieferbruch            | 13.51% |
| Stumm wie ein Stein, muss er sein.         |        |
| Der Held, der gefällt                      | 2.70%  |



Erhältlich | 17. November 2009 | Status | 70% komplett



## kurz & knapp

**Hersteller** | Ubisoft

**Entwickler** | Ubisoft

Montreal

**Genre** | Action-

Abenteuer

**Spieler** | 1

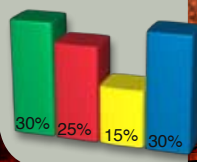
**Xbox Live** | nein

## kurz gesagt

Tödlich, tödlicher, Ezio – des Assassinen zweites Credo soll das spieltechnische Einerlei des Ersten ablösen.

## das ist drin

- Waffenvielfalt
- Meuchelmorde
- Giftmischer
- Kampftaktiken

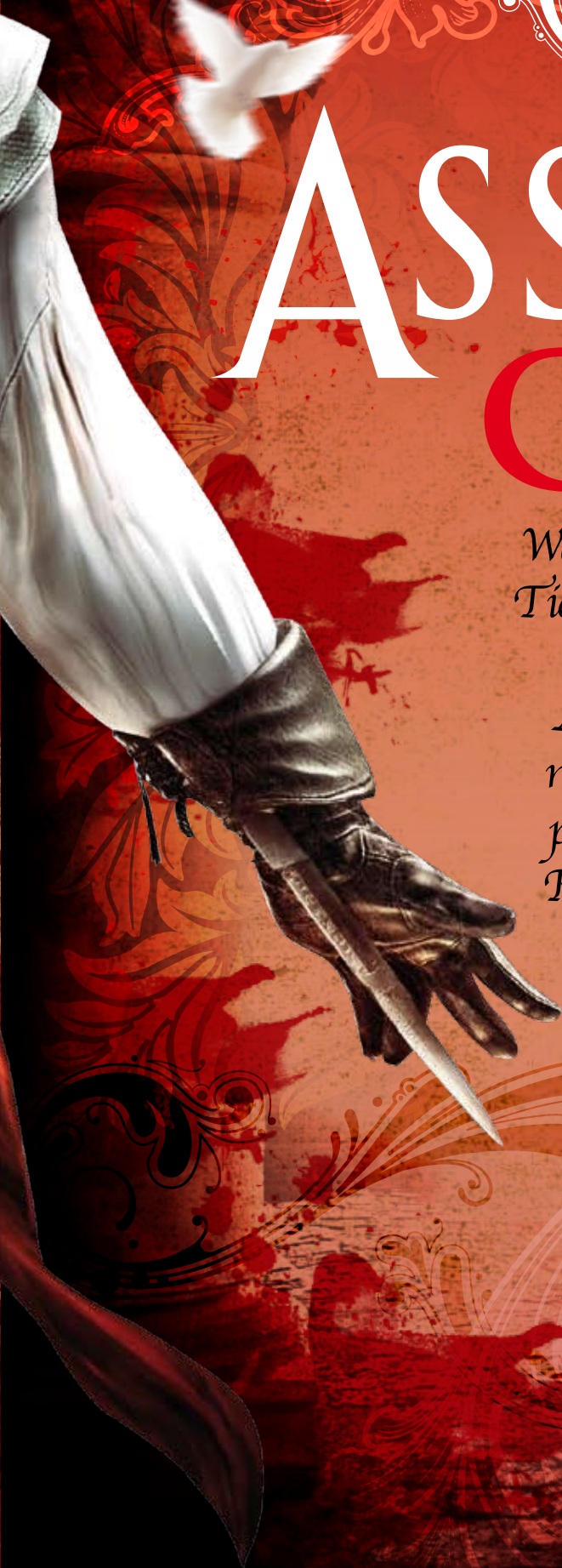






# ASSASSIN'S CREED II

*Wahrlich ist der Mensch der König der Tiere, denn seine Grausamkeit übertrifft die ihrige – weise Worte des Genies Leonardo da Vinci, die auf Ubisofts neuen Siccarius Ezio gar vortrefflich passen. Ein Rächer, ein Mörder, ein Kind der Schatten, das den lautlosen Tod bringt. Kaltherzig, gewissenlos und schnell.*





## Betrug ist der Krämer Acker und Pflug

### Sündengelder richtig ausgeben

Sebastian Puel, der Produzent von »Assassin's Creed 2«, scheint nicht zu viel zu versprechen, als er das neue Ökonomie-System des Titels als den Schlüssel zu allen spielerischen Möglichkeiten anpreist. »Ich denke, es gibt dem Ganzen eine erstaunliche Tiefe. Ezio kann die neu eingeführte Spielwährung auf viele verschiedene Arten gewinnen: durch das Beenden von Missionen, das Finden von Schätzen oder durch das Ausrauben von Soldaten. Und mit diesem Geld kann er das Optimum aus den Waffen herausholen, die ihm zur Verfügung stehen.« Aber es geht nicht nur um Waffen, erklärt Puel: »Spieler können auch Rand- und Splittergruppen der venezianischen Gesellschaft anheuern und deren einzigartige Fähigkeiten benutzen, um zum Ziel zu kommen.«

**E**zio Auditore da Firenze ist ein Liebhaber – ein Casanova, der schönen Frauen gleichermaßen zugetan ist wie rauschenden Festen und gutem Wein. Doch der blaublütige Ezio ist auch eine gebrochene Persönlichkeit, ein betrögener Lebemann, dem das Schicksal übel mitspielte. In seiner jüngeren Vergangenheit hatte der Buontempone einige Feinde zu viel, die seinem ausschweifenden Lebensstil ein Ende bereiteten: Verstrickt in einen der größten Machtkämpfe der italienischen Noblesse verliert Ezio Vater und Brüder, während seine Mutter und die einzige Schwester im Angesicht des nahenden Todes in unbekannte Gefilde flüchteten. Seither ist Rache das Lebenselixier des jungen Ragazzo. Und Rache ist eine nicht zu unterschätzende Motivation.

### Wenn Klingen sich kreuzen

Vieles soll sich verändern nach den Geschehnissen im Heiligen Land im ersten Teil von »Assassin's Creed«. Altaïr, der direkte Vorfahre Ezios, scheint wenig mit dem jungen Italiano gemein zu haben: Ezio ist wendiger, wirkt frischer und aktiver, als würde das Blut eines haltlosen Kindes durch seine Adern fließen. Dagegen wirkt der behände Assassine aus Jerusalem rau, in sich gekehrt und beinahe angestaubt.

Das erste Actionabenteuer mit dem schönen Titel »Assassin's Creed« musste sich vereinzelt Kritik gefallen lassen, des Kampfsystems wegen. Die Balgereien seien zu eintönig, monoton, setzten immer auf denselben Ablauf. Hier verspricht »Assassin's Creed 2«, abwechslungsreicher zu werden. Dafür sorgen 15 statt bisher fünf unterschiedliche Missionstypen sowie rund 30 verschiedene Totschläger, die Ezio für seine Vendetta nutzen kann: Scimitare, Streitkolben, feine Dolche, grobe Hämmer und Bastardschwerter sind nur ein kleiner Teil seines Arsenal. Und mit welcher tödlicher Vielfalt Ezio seinen Feinden zu Leibe rückt! Flink wie ein Wiesel klettert er still, leise und schattenhaft hohe Wachtürme hinauf, wo er nichtsahnende Gesellen am Schlafittchen packt und sie über die Brüstung in Freund Heins Arme befördert. Ein anderes Mal tötet Ezio einen patrouillierenden Soldaten lautlos mit seiner versteckten Unterarmklinge und verbirgt den leblosen Korpus anschließend in einem Heuwagen. Oder er drapiert den Toten auf einer Steinbank, damit es aussieht, als hätte der Wehrmann in der Mittagssonne seinem Bedürfnis nach Schlaf nachgegeben. Doch selbst ein so gerissener Mörder wie Ezio muss damit rechnen, entdeckt zu werden – und dann eine Entscheidung treffen: Die Auseinandersetzung meiden und die Flucht ergreifen, oder sich den Gegnern stellen und weiteres Blut vergießen? Diese Entscheidung hängt nicht zuletzt auch mit der Gattung seiner Feinde zusammen. Stark gerüstete und bewamste, aber dadurch schwerfällige Wachen mit gefährlichen Äxten und Schwertern haben einem wendigen Fluchtversuch wenig entgegenzusetzen. Leicht gepanzerte Stadtwachen mit flinken Floretten hingegen können dem Adligen über weite Strecken nachstellen. Da muss ein gutes Versteck her – kein einfacher Heuwagen mehr, denn allzu offensichtliche Unterschlüpfe begutachten alarmierte Wachen gern auch mal näher und stochern mit den Schneiden im Stroh. Die KI hat dazugelernt. Da kommt Ezio eine große Menschenmenge so recht







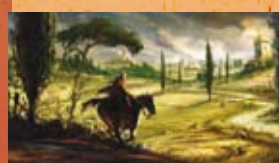
## » In Florenz stellen sich Kurtisanen in Ezios Dienste und vernebeln mit ihren weiblichen Reizen die Sinne der Wachen. «

wie eine Schweineschwarte einem armen Hungerleider – er nutzt die aneinandergedrängten Körper, um unterzutauchen, täuscht seine Verfolger mit dem Führen reger Konversationen und nutzt den nächsten Schlupfwinkel, um über die Dächer der Stadt zu entfliehen.

### Wo die Zitronen blühen...

Um von vornherein einen womöglich tödlich endenden Trubel zu vermeiden und möglichst aus den Schatten heraus zu agieren, nutzt Ezio die Hilfe einiger Freunde. Da Geld die Welt regiert, kann er mit ausreichend Dukaten im Beutel sogar die Unterstützung von insgesamt drei Fraktionen anfordern, sofern er sich zuvor mit ihnen durch kleine Akte der Freundschaft gut gestellt hat: Im Untergrund Venedigs wartet eine verruchte Diebesgilde, die Ezios seidene Taschen mit Münzen und den Habseligkeiten reicher, unachtsamer Lustwandler füllt. In Florenz stellen sich die Kurtisanen in Ezios Dienste, die mit ihren weiblichen Reizen den Wachen die Sinne vernebeln, die dann nur noch Augen für die Frauenzimmer haben, anstatt den umherschleichenden Ezio zu beachten. Die dritte Fraktion der Söldner wartet irgendwo in der Toskana und wird dem Assassinen wohl mit Kraft und Geschick im Kampf zur Seite stehen. Genaueres ist bislang aber noch nicht bekannt.

Doch wie sagte bereits ein weiser Gelehrter? »Manche Freunde sind käuflich, andere unbezahlbar.« Gleiches gilt für Ezios besten und wohl bekanntesten Helfer im Spiel: den Künstler und genialen Erfinder Leonardo da Vinci. Seine Verbindung zum rachegetriebenen Blaublut ist immer noch in geheimnisvolle Schwaden gehüllt, doch wäre der Assassine ohne seinen Freund und Lehrmeister sicherlich nur halb so erfolgreich auf seinem Feldzug gegen die Mörder seiner Familie. Er stattet seinen Zögling mit brillanten



Die Toskana: Ist es ein Bild, ist es die Wirklichkeit? Diese eingefangene Szenerie wirkt so echt wie die Abbildung in einem Reiseführer.



## Rede und Antwort stehen – nachgefragt bei Charles Randall

Schon nach kurzer Zeit hatte man sich in »Assassin's Creed« an öden Meucheleien oder Wurfmesserattacken sattgesehen. Was macht der zweite Teil hier besser? 360 Live hat mit dem Teamleiter der Kampfsystem-Entwicklung, Charles Randall, gesprochen.

**360 Live:** Inwiefern sollten Sie das Kampfsystem nach dem ersten Teil verändern, als sie zum »Assassin's Creed 2«-Team gestoßen sind?

**Charles Randall:** Ursprünglich wurde ich beauftragt, nur sehr wenig zu verändern – doch damit war ich nicht zufrieden. Am Ende habe ich mir selbst die Aufgabe erteilt, mehr Abwechslung in die Kämpfe zu bringen und sie mit den Szenarien des Spiels verschmelzen zu lassen. Brutaler sollte es sein.

**360 Live:** Haben Sie auch am ersten Teil mitgewirkt?

**CR:** Ja, das habe ich. Ich war verantwortlich für das Design der Attentate.

**360 Live:** Was denken Sie jetzt, rückblickend, über das Kampfsystem des ersten Spiels?

**CR:** Als das Spiel endlich in den Läden stand, war ich sehr glücklich. In der Entwicklungsphase hatte ich jede Menge Spaß, habe das Kampfsystem drei volle Monate lang Tag um Tag gespielt. Ich habe diese Zeit wirklich genossen. Aber kürzlich, als ich das Game nochmal in die Hand genommen und einige Stunden gespielt habe, da war es für mich sterbenslangweilig, verglichen mit dem, was wir jetzt haben. Ich denke, da haben wir ein ordentliches Stück Verbesserung untergebracht.

**360 Live:** Im ersten Teil wurden aufgrund von Zeitproblemen einige Ideen gestrichen, die eigentlich ins Spiel hätten integriert werden sollen. War das Kampfsystem davon betroffen?

**CR:** Es wurde zwar eine beachtliche Menge an Features weggelassen, aber das Hauptproblem war, dass wir immer wieder viele Veränderungen unterbringen mussten. Das Kampfsystem des ersten Teils ist gewissermaßen unser dritter Anlauf – das erste war zu langsam, im Zweiten konnte immer nur ein Gegner angreifen, während die anderen dumm herumstanden. Das passte einfach nicht zum Rest des Spiels. Deswegen konzentrierten wir uns letztlich auf Pressemeldungen und Marketing-Artikel und versuchten strikt das umzusetzen, was dort angepriesen wurde: Feinde schnell und lautlos mit einem versteckten Messer zu töten.

**360 Live:** Werden sich »Assassin's Creed«-Kenner im zweiten Teil direkt zurechtfinden?

**CR:** Die Regeln des Kampfes sind weitestgehend identisch, doch fühlt sich »Assassin's Creed 2« hier deutlich fertiger an. Wir haben endlich ein vernünftiges Greif-System, während Altair seine Feinde nur wild umherschleudern konnte. Ezio kann sogar unbewaffnet angreifen und Gegner entwaffnen – wir erlauben den Spielern also wirklich, auf ihre Feinde einzugehen. Es gibt wesentlich mehr Möglichkeiten.

**360 Live:** Was hat Sie dazu gebracht, ein Verbesserungssystem für Waffen einzuführen?

**CR:** Wir wollten, dass das neue Handelsystem die treibende Kraft hinter vielen Spiel-Features wird. Außerdem konnten wir als Entwickler so einfacher mit dem Schwierigkeitsgrad spielen. Der ist in »Assassin's Creed« durchgehend gleich, während in »Assassin's Creed 2« die Feinde stärker werden, weshalb neue oder eben stärkere Waffen her müssen. Das ist einfach herausfordernder und interessanter.

**360 Live:** Wenn es die Spieler bis zum Ende des Games geschafft haben, inwiefern haben sich dann die Kampffähigkeiten Ezios verändert?

**CR:** Am Ende des Spiels ist Ezio ein absolut knallharter Typ: Er kann Feinde in wenigen Sekunden ausschalten, seine versteckten Klingen aufwerten und ist Meister seines Fachs.

**360 Live:** Würden Sie sagen, ein Schwerpunkt des Kampfes besteht darin, sich die Waffen des Gegners anzueignen und sie nach getaner Arbeit wieder loszuwerden, da sie beim Laufen oder Klettern behindern, wie in »Mirror's Edge«?

**CR:** Als Schwerpunkt würde ich das nicht bezeichnen. Einige Male wird sich Ezio in Situationen wiederfinden, in denen er beispielsweise einen Speer in den Körper eines Feindes rammt, der danach nur schwer wieder zu entfernen ist. Dann ist es sinnvoll, sich einfach eine neue Waffe zu suchen.

**360 Live:** Also geht's noch immer mehr um Rhythmus als um Kombos?

**CR:** Ja, ganz genau. Es ist nicht wie in »God of War«, wo verschiedene Tastenkombinationen zu verschiedenen Kombos führen. Es gibt immer nur eine Attacke, aber dafür die Möglichkeit, auf Gegenschläge zu reagieren oder die Deckung des Gegners im richtigen Moment zu durchbrechen.

Für noch mehr Antworten - bitte weiterblättern!



Venedig: Wunderschön, ein Bild, das Urlaubssehnsüchte weckt.



# Altair Ezio

Wer ist der Mann für Mord und Totschlag?

|   |                                                                                                                                                                                        |            |                                                                                                                                                                                           |   |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 0 | Altair ist der Mann fürs Geheimnisvolle – weiße Robe, gedämpfte Bewegungen, attraktive Anonymität.                                                                                     | AUSSEHEN   | Ezio zeigt sich ein wenig farbenfroher als sein Vorfahre aus dem Heiligen Land. Raffinierter, adretter und einem Edelmann gleich gekleidet.                                               | 1 |
| 0 | Er teilt sich die Stimme mit seinem Nachfahren Desmond Miles, der erst hunderte Jahre später geboren wird. Doch für Altair gilt die alte Weise: Reden ist Silber, Schweigen ist Gold.  | STIMME     | Ein Mann, der seine italienische Abstammung nicht leugnen kann mit dieser Stimme, in der das südländische Temperament mitschwingt. Nur im Augenblick des Tötens verliert er wenige Worte. | 2 |
| 0 | Ein Eunuch müsste er sein, oder ein Heiliger – denn Altair zeigt kein Interesse am verlockenden Weibsbild. Und stehen sie ihm im Weg, müssen sie gar mit Grobheiten rechnen.           | DIE FRAUEN | Er ist ein Mann der Frauen, ein Schönling, ein Casanova, ein Verführer, der die schönen Dinge des Lebens zu schätzen weiß.                                                                | 3 |
| 0 | Die blanken Fäuste, der Culter, das Gladius, Wurfklingen – Altair beherrscht einige Totschläger. Doch er zeigt sich zu unbeholfen, um den Umgang mit neuem Kriegswerkzeug zu erlernen. | KÄMPFE     | Die Entwickler versprechen, dass Ezio ein wahrer Waffenkünstler wird. Und auch deutlich stillvoller dank Giftpistolen und Pistolenaufläutern. Der James Bond der Renaissance sozusagen.   | 4 |

## STIEGER

Ezio ist nicht nur der bessere Mann fürs Grobe, sondern sichert sich auch zusätzliche Sympathiepunkte – weniger eitel, weniger egoistisch und mindestens genauso gründlich.

Erfindungen aus – zum Beispiel einer frühzeitlichen Handfeuerwaffe als Erweiterung für die Unterarmklingen oder gar einer Maschine, die Ezio engelsgleich hinauf zu den Vögeln trägt. Fest steht, Ezios Arsenal an Hilfsmitteln wird an Raffinesse und Gewieftheit dank da Vincis Genialität deutlich zunehmen.

Keine wirklichen Freunde, doch Mittel zum Zweck sind die allorts ansässigen Quacksalber, die ihr Brot mit der Heilung kranker Menschen verdienen. Doch Ezio stattet ihnen nicht wegen der Wundsalben oder Furunkel-Tinkturen einen Besuch ab – betritt der Assassine die Räumlichkeiten, tauchen aus geheimen Schubladen und unter doppelten Kistenböden tödliche Mixturen auf: Gifte, so letal wie der Biss einer Python, so schnell wirksam wie das Nervengas Sarin. Nur eine kleine Phiole genügt, um auch den kräftigsten Wachmann innerhalb von Sekunden zu töten – injiziert mit einer Nadel so fein, dass der Einstich in der menschlichen Haut kaum spürbar ist. Breitet sich das Gift im Körper aus, verfällt das Opfer zuerst in einen Zustand der Schwäche, anschließend in blinde Raserei, die gegen alles und jeden in der Umgebung gerichtet ist, bis das Mittel durch die Venen bis zum Herzen vorgedrungen ist und unweigerlich zum Tod führt. Eine mächtige Waffe, die sich die Giftmischer aber auch fürstlich entlohnen lassen.

### Schürke, Späher, Häscher

Ezios Welt spielt mit drei der schönsten städtischen Landschaften, die Italien zu bieten hat: das legendäre Venedig mit seinen pittoresken Sakralbauten, die von Hügeln und Olivenbäumen geprägte Toskana und das kunstvolle Florenz. Selten wurde so viel Zeit und Aufwand investiert, um sowohl die unverwechselbare Optik als auch die einzigartige Atmosphäre dieser Spielregionen einzufangen. Und wer des Nachts im Mondschein im Labyrinth der vielen Straßen und Gassen Venedigs per pedes unterwegs ist, der fühlt sich wie in einer Traumwelt des 15. Jahrhunderts.

Die Toskana, das ist weites, unberührtes Land, das im Gegensatz zur kargen Steppe des ersten »Assassin's Creed« mit Leben gefüllt ist. Kleine, idyllische Dörfer am Wegesrand, die ihre trivialen und großen Probleme gern den Fremden und Durchreisenden mit gutem Willen aufbürden. Und auch wenn Florenz, die Heimatstadt Ezios, außer durch handgezeichnete Bilder noch weitestgehend unbekannt ist: Schon jetzt spiegelt sich in jeder Hütte, jeder Zypresse und jedem Grashalm das Italien des 15. Jahrhunderts wieder.

Die Aufgaben eines Assassinen sind vielfältig. Ebenso wie seine Möglichkeiten, sie auszuüben. Wiederkehrendes Missionsdesign aus Töten, Beobachten und Belauschen kennt Ezio nicht. Stattdessen nimmt seine intrigante Geschichte durch immer neue zwielichtige Personen und Auftraggeber mehr und mehr Gestalt an. Einige wollen den Tod eines Nebenbuhlers, andere wiederum nur Geleitschutz, wieder andere bitten



um die Verfolgung eines Langfingers, der sich an ihren Habseligkeiten bereichert hat. Der Vielfalt an Aufträgen sind keine Grenzen gesetzt.

Ganz klar: Schon jetzt scheint »Assassin's Creed 2« ein vollständigeres, zusammenhängenderes Spielgefühl zu bieten als sein Vorgänger. Die superbe, artistische Herangehensweise verwoben mit der landschaftlichen Schönheit lassen ein virtuelles Kunstwerk entstehen. Das Team aus insgesamt 450 Designern und Entwicklern will sich keine Fehlritte mehr erlauben und das gespaltene Publikum des ersten Spiels im perfekten Zweiten wieder vereinen. Vielleicht schon in wenigen Monaten darf man die Früchte der harten Arbeit bestaunen – und sich an ihrem süßen Geschmack erquicken.

**Sabine Vogel**

**360** LIVE sagt...

Ein ganzheitliches Erlebnis soll's werden, mit überraschendem Gameplay und brillanter Grafik.  
HITPOTENZIAL Die Mühe scheint sich zu lohnen.

**9.0** von 10

Wenn die Nacht dein Feind wird. Puel sagt über Ezio: »Für seine Feinde wird er zum schwarzen Mann.«



Bella Notte: Den bezaubernden Tag- und Nachtwechsel hätte es schon im ersten Teil geben sollen. Sonnenaufgänge in Videospielen sind wunderbar!



Kanalarbeiter: Kein Schlag unter die Gürtellinie, sondern ein beherzter Griff an selbige, der den Angreifer ins kühle Nass befördert.

## Rede und Antwort stehen – Teil Zwei

**360 Live: Könnten Sie etwas über Florenz und die Toskana im Spiel erzählen? Verändern sich zum Beispiel Gegner und Waffen mit den Schauplätzen?**

**Charles Randall:** Ich sag's mal so: Die Designer haben Mittel und Wege, das einzubauen. Vor allem aber trifft man dort auch auf stärkere Gegner, bei denen man andere Kampfstrategien anwenden muss. Es wird sich alles entwickeln, also bleiben auch Waffen und Feinde nicht gleich.

**360 Live: Wird das Gameplay in der Luft, also mit Ezios Flugmaschine, eine tragende Rolle spielen?**

**CR:** Das Ganze entstand aus dem Wunsch heraus, die Spielwelt und ihren Alltagsstrom aufzubrechen und Spielern die Chance zu geben, nicht immer das Gleiche zu tun. Ich darf leider nicht viel verraten, aber so viel sei gesagt: Es gibt sicherlich noch einiges im Spiel, womit niemand rechnet.

**360 Live: Waffenverbesserungen wie giftige Projektile oder die eingebaute Schusswaffe an der versteckten Unterarmklinge – woher kommen diese ganzen Ideen?**

**CR:** Ich wollte den Spielern die Möglichkeit geben, Ezios komplettes Waffenarsenal voll auszukosten. In »Assassin's Creed« konnten wir das nur ansatzweise – besonders die Aktionen mit Altairs versteckten Klingen wurden in der Entwicklung übereilt abgeschlossen. Das zeitliche Problem haben wir diesmal nicht. Und auch jetzt in den letzten paar Monaten werden wir nicht nachlassen und noch Feinheiten ausbügeln und weitere Animationen hinzufügen.

**360 Live: Denken Sie, die Waffen aus »Assassin's Creed 2« sind historisch korrekt? Insbesondere das grenzwertige Unterarmklingen-Gewehr?**

**CR:** (Lacht) Naja, immerhin gab's zur damaligen Zeit bereits Schusswaffen. Das Problem ist, dass es eher Hand-Kanonen waren – also kleine Kanonen, rund 50 Zentimeter lang, die man mit sich herumgetragen hat. Nicht so etwas Fortschrittliches wie Ezio es benutzt. Man hatte sie aus China importiert.

**360 Live: Jetzt, wo die Produktionsphase langsam zu Ende geht, haben Sie noch immer Ideen, die Sie gerne einbauen würden?**

**CR:** Wir haben immer eine Menge verrückter Ideen, aber das Kampfsystem in »Assassin's Creed 2« erscheint uns allen doch sehr vollständig. Wenn ich es spiele, habe ich nicht das Gefühl, als müsste ich daran noch etwas Grundlegendes ändern. Bloß ein bisschen mehr Feinschliff würde ich dem Ganzen gerne noch verpassen.

**360 Live: Stellen Sie Leonardo da Vinci als Erfinder von Ezios technischen Spielereien nicht ein bisschen zu blutdürstig dar?**

**CR:** Gute Frage. Vielleicht? Ich denke, man muss das Ganze in der Geschichte eingebettet sehen, in der da Vinci erklärt, warum er Ezio hilft. Und außerdem sind ja nicht alle seine Erfindungen dafür gedacht, Menschen zu töten. Die Flugmaschine zum Beispiel. Es ging uns eher darum, da Vinci in die Story einzubinden, also haben wir uns überlegt, wie er einem Assassinen helfen könnte.

**360 Live: Das erste »Assassin's Creed« wurde teilweise von der Presse hochgejubelt, teilweise erbarmungslos in den Boden gestampft. Was denken Sie über die Pressestimmen zu »Assassin's Creed 2«?**

**CR:** Wir lassen uns davon nicht unter Druck setzen. Ich denke, der erste Teil wurde sowohl von Spielern als auch von der Presse angemessen behandelt. Natürlich gibt es Stellen im Spiel, die einige für weniger gut befunden haben – zum Beispiel die vielen Wiederholungen im Spielablauf. Aber wir haben beschlossen, nicht weiter darauf einzugehen. Ich denke, eine Menge Leute erwarten von »Assassin's Creed 2«, dass es die reine, makellose Version des ersten Teils wird, die sie immer haben wollten. Sicherlich werden sie Spaß daran haben.

**360 Live: Was denken Sie persönlich hat sich in »Assassin's Creed 2« verbessert?**

**CR:** Ich persönlich lege schon hin und wieder mal »Assassin's Creed« ins Laufwerk ein und spiele es für ein paar Stündchen. Und wenn ich spiele, dann fühlt es sich an, auch wenn sich das seltsam anhört, wie ein Videospiel eben: Hier ein bisschen Story, da ein Bosskampf und so weiter. »Assassin's Creed 2« spielt sich da ganz anders. Es gibt so viel mehr zu tun, es fühlt sich einfach vollständiger an. Wie sich ein episches Spiel eben anfühlen sollte.





## Harter Hund oder Weichknödel?

- +** Zündet ein Effektf Feuerwerk ab und läuft trotzdem flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde, der Mehrspielermodus wirkt durchdacht und wird um sinnvolle Spezialeinheiten ergänzt
- Der neue Herzschlagsensor im Mehrspieler-Modus könnte die Balance stören

### live&online

■ Der Mehrspielermodus entspricht im Prinzip »Call of Duty«: Anfangs aus einer Klasse wählen, die man stufenweise mit neuen Fähigkeiten und besseren Waffen ausstattet. Außerdem lassen sich 15 neue Spezialeinheiten einsetzen, darunter das AC 130-Gunship, eine fliegende Festung. Die werden allerdings nur freigeschaltet, wenn man eine bestimmte Anzahl von Gegnern hintereinander erledigt, ohne selbst getötet zu werden. ■ Der neue Koop-Modus »Special Ops« ist auf zwei Spieler ausgelegt, die schnellstmöglich ein Missionsziel erreichen müssen, beispielsweise Geiseln retten oder Ähnliches. ■ Erfolge im Einzel- sowie Mehrspieler sind sicher. Wer beispielsweise eine Gegnergruppe mit Plastiksprenstoff hochjagt, bekommt die Auszeichnung »Sprengmeister«

## SPECIAL OPS

Schnell rein, schnell raus!

Im Solomodus wird es keinen Koop geben, stattdessen müssen maximal zwei Spieler im neuen »Special Ops«-Modus Missionsziele auf Zeit erledigen. Durch eine Online-Rangliste können sich Spieler weltweit messen.



Es handelt sich dabei um kleine, riskante Szenarien, wie den Sturm einer Festungsinself. Remmert an den Film »The Rock«, fühlt sich genauso dramatisch an und spielt sich recht taktisch. Vor allem weil die Gegner durch Plexiglasschilde vor Beschuss sicher sind, da hilft nur ein Flankenangriff.



Die KI-Gegner reagieren generell cleverer als im Vorgängerspiel, geben sich gegenseitig Deckung, flankieren den Spieler, setzen Rauchgranaten ein, um dem Spieler die Sicht zu rauben.



Letzter Ausweg: Auch der Spieler kann ein Plexiglasschild verwenden. Sind die eigenen Waffen leer geschossen, lässt sich das Sicherheitsglas auch nutzen, um Feinden den Schädel zu zertrümmern. Brutal und blutig, aber effektiv.







**Erhältlich** | 10. November 2009 **Status** | 80% komplett

# CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Rasant wie James Bond und so explosiv wie ein »Call of Duty« nur sein kann.

## kurz & knapp

**Hersteller** | Activision  
**Entwickler** | Infinity Ward

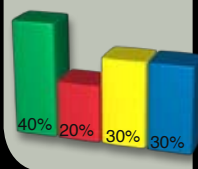
**Genre** | Ego-Shooter  
**Spieler** | 1 - unklar  
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

Ein Shooter in Bestform: Mit mehr Umgebungsvielfalt und einem Eliteagenten, der nicht erst schießt und dann Fragen stellt!

## das ist drin

- Kinoreife Action
- Agentenabenteuer
- Militäroffensive
- Taktischer Mehrspieler



Die rasante Verfolgungsjagd mit Schneemobilen schürt Hoffnung, dass es öfter »James Bond«-ähnliche Fahrzeugeinlagen geben wird.



**A**m 15. März 2009 wird ein Phänomen geboren: Das Enthüllungsvideo zu »Call of Duty: Modern Warfare 2« legt die gesamte 360-Live-Redaktion lahm, alle starren gespannt auf den Monitor, versuchen jedes noch so kleine Detail zu erhaschen, zu analysieren. Auch das 360-Live-Forum brodelt vor Vermutungen, Analysen und Verschwörungstheorien. Unser Leser »The Riddler« entdeckt in dem schummrigen Bild das Monumento Christo Redentor. Die Christosstatue gilt als Wahrzeichen Rio de Janeiros. Ein Hinweis auf einen neuen Schauplatz?

»Ja, ihr hattet Recht«, bestätigt Robert Bowling, der als Community-Manager der Entwicklerschmiede Infinity Ward engen Kontakt mit der Fangemeinde hält und vor kurzem die luxuriöse Prestige-Edition mit Nachtsichtgerät über den Mikro-Blogging-Dienst Twitter enthüllt hat. Trotz Bestechungsversuchen mit Schokolade will er uns nicht den Controller geben, sondern spielt die neue Mission »Takedown« vor.

Nach einer kurzen Ladezeit blinzelt Sergeant Gary Sanderson in die Sonne, der Schweiß läuft, die Klimaanlage des Jeeps gibt alles. Das hier ist eine echte Fortsetzung von »Call of Duty 4«. Bekannte Charaktere kehren wieder, so wie Soap MacTavish. Der musste sich Anno 2007 als Neuling durchbeißen, in »Modern Warfare 2« steigt er zu Sandersons Vorgesetztem auf. Über die Geschichte sind nur Bruchstücke bekannt. »Dom« aus dem 360-Live-Forum vermutet: »Vielleicht hat Terroristenführer Zakhaev im Finale des vierten Teils den Schuss überlebt und sinnt nun auf Rache.« Nach einigem Löchern erklärt Robert Bowling, dass Zakhaev definitiv tot ist. An seine Stelle tritt nun Extremist Makarov, der unter Zakhaev in der gleichen Terrororganisation gedient hat. Makarov scheint aber tatsächlich auf Rache aus zu sein, dafür spricht auch das Enthüllungsvideo, das einen ausgewachsenen Krieg in einer

amerikanischen Stadt vermuten lässt. Möglicherweise geht es nach Washington.

## CALL OF 007

Und damit zurück in Sandersons Jeep. Das Fahrzeug biegt in eine Seitenstraße ab, die Gegend wirkt schmutzig, Wellblechhütten säumen den Weg und machen klar, dass es hier kaum Sehenswürdigkeiten gibt. Aber Sanderson ist ja auch kein Cocktail schlürpfender Tourist, sondern Eliteagent der Taskforce 141, einem Verband der besten Agenten und Soldaten von CIA, Delta Force Rangers und des britischen S.A.S. Plötzlich geht alles ganz schnell: Ein Schuss ertönt, der Fahrer des Geländewagens bricht getroffen zusammen, sein Kopf knallt auf die Hupe, Blut spritzt durch den ungepanzerten Wagen. Sanderson stößt die Tür auf, geht hinter dem Fahrzeug in Deckung. Da oben liegt er, der Waffenschieber, der Kerl, der gerade den Chauffeur ermordet hat. Er will flüchten, doch der Eliteagent zückt seine Glock 18 und schießt ihm ins Bein. Das ist neu: Anders als in »Call of Duty 4«, in dem man seine Feinde grundsätzlich tötet, kann der Agent seinen Gegner hier mit einem Beinschuss von der Flucht abhalten und anschließend verhören. Das verändert das Gameplay spürbar, immer wieder soll es solche Verfolgungsjagden geben, Bowling nennt »James Bond« als Referenz. Infinity Ward will Abwechslung bieten, weg vom ewigen »Stürme ein Haus, erschieß alle Gegner und rette einen verbündeten Soldaten«-Standard.

## ZIVILE OPFER

Eine weitere Neuerung, die sofort ins Auge fällt: Die Straßen von Rio sind belebt, überall stromern Passanten umher, alte Männer trinken ihren Zuckerrohr-Schnaps, spielen Karten. Hier und da wird mal ein Hütchenspieler von der Policia verhaftet – als jedoch der Kopf von Sandersons Fahrer auf die Hupe knallt und dieser das Feuer erwidert, bricht





Die KI-Gegner agieren recht clever und nutzen die weiten Areale für Flankenmanöver.

Panik aus. Wahre Menschenmassen fliehen, werfen Tische um, rempeln, stoßen – jeder will nur seine Haut retten. Dadurch gewinnt »Modern Warfare 2« an bedrückender Atmosphäre und damit an Authentizität. Die spielerische Herausforderung hierbei ist es, die Zivilisten von den Rebellen zu unterscheiden. Bowling erläutert: »Du musst dir das so vorstellen: Beide Gruppen, sowohl Zivilisten als auch die Söldner der Waffenschieber, kommen aus den Favelas, tragen ähnliche Kleidung. Es geht darum schnell zu reagieren, wenn einer von denen plötzlich eine Maschinenpistole zückt.« Höchstwahrscheinlich wird es Erfolge für vorsichtige Spieler geben, die zivile Opfer vermeiden – das möchte Infinity Ward aber weder bestätigen noch dementieren. Auffällig ist vor allem der Detailgrad der Kleidung: in den Jeanshosen der brasilianischen Terroristen sind kleinere Löcher erkennbar, Waffengurte blitzen unter T-Shirts hervor. Und als Sanderson seine Glock 18 zieht, erkennen Waffennarren sogar den Sicherungshebel. Der Munitionswechsel geht übrigens extrem schnell – wie es Eliteagenten eben so machen.

Robert Bowling aktiviert eine spezielle Kamera und fliegt damit hinauf in Richtung Zuckerhut und Christostatue – der Freiflug bleibt logischerweise den Entwicklern vorbehalten, in der Verkaufsversion wird nur aus der Ego-Perspektive geballert. Doch der Kameraflug macht klar, in welche Richtung Infinity Ward gehen will – hin zu mehr Vielfalt, mehr Freiheit, größeren Karten. Eine offene Welt im Stil eines »GTA« wird es aber definitiv nicht. »Das würde dieses sehr spezielle Flair zerstören«, fügt Bowling hinzu. Recht hat er, Infinity Ward erweisen sich immer wieder als wahre Meister von Skripten, also plötzlich einsetzende Handlungsabläufe: So wie der Geländewagen, der seelenruhig durch die Stadt fährt und urplötzlich aus dem Hinterhalt angegriffen wird, einige harmlose Zivilisten entpuppen sich als knallharte Söldner. Hoffentlich erwarten uns ähnlich dramatische Spannungsspitzen wie die Scharfschützensequenz in »Call of Duty 4«. Ins Gras legen, die Luft anhalten, wer sich bewegt, stirbt.

## MELDUNG VON DER MEHRSPIELER-FRONT

Neben einer cineastisch inszenierten Kampagne zeichnet »Call of Duty 4« der exzellente Mehrspielererteil aus. Den wollen die Entwickler bewusst nicht revolutionieren, sondern eher hier und da ein paar Dinge ändern, neue Funktionen, Waffen und taktische Möglichkeiten hinzufügen.

Der Start bleibt wie gehabt: Der Spieler fängt ganz unten an, als »Private«. Ergo stehen ihm nur wenige Waffenklassen zur Auswahl, wie Aufklärer mit Scharfschützengewehr oder Frontsoldaten mit Sturmgewehr. Mit jedem Abschuss und jedem Rundensieg steigt das eigene Punktekonto, mehr und mehr Waffen und Ausrüstungsgegenstände, wie Nachtvisiere, werden freigeschaltet. Neu ist hierbei beispielsweise der Herzschlagsensor. Diese Detektoren kommen in einigen Spielen, wie zum Beispiel »Rainbow Six Vegas«, zum Einsatz und sind rein fiktiv: Das System basiert auf der Annahme, dass das Herz Schwingungen ausstrahlt, die gemessen werden können. Der Spieler weiß, wo sich der Feind auf der Karte aufhält. 360-Live-Leser »Königdes-Ostens« äußert sich skeptisch: »Wer das erst mal hat, dürfte übermächtig werden, er ist seinem Gegner ja immer einen Schritt voraus.« Auf der anderen Seite ergeben sich dadurch neue tak-

tische Möglichkeiten. Beispielsweise kann ein Teamkamerad die Feinde orten, die Position weitergeben, die wiederum flankieren die Gegner, ein Scharfschütze schneidet ihnen den Weg ab und dann schnappt die Falle zu – das könnte sich als sehr effizientes Mittel erweisen. Und wer weiß: Vielleicht gibt es ja im finalen Spiel die Möglichkeit, den Sensor zu stören oder zu manipulieren. Das wiederum wäre extrem spannend, weil das andere Team so ganz einfach einen Konter starten könnte – das würde richtig taktische Würze reinbringen. Der Sensor scheint an jedem Sturmgewehr zu funktionieren, zumindest an den hochwertigen Waffen, wie dem Bushmaster ACR, einer automatischen Waffe mit hoher Schussrate. An Scharfschützengewehren wird man es hoffentlich nicht anbringen können, das würde die Balance erheblich stören. Zumal die Mehrspielerkarten genau wie ihre Solopendants sehr weitläufig wirken und viele taktische Aussichtspunkte bieten. Laut Bowling ist der Mehrspieler-Modus noch nicht final, weitere Details darüber erklärt er zur Geheimsache.

Faszinierend ist das neue Physiksystem: In einer Szene wird ein Wasserhydrant getroffen, der Metalldeckel fliegt ab und zischt in Richtung des Spielers. Der wird zwar nicht selbst getroffen, dafür wird sein Nebenmann verwundet. Auf der anderen Seite könnte man den Wasserstrahl, der aus dem Hydrant schießt, nun als taktische Deckung nutzen. So nimmt man dem Gegner die Sicht, er muss auf gut Glück schießen. Es sind exakt diese Details, die die Gefechte so greifbar machen: Viele Dinge lassen sich zum Vorteil einsetzen, die KI weiß das aber auch. Und erzeugt schnell Spannung und zwingt dem Spieler die unterschiedlichsten taktischen Manöver auf. Insgesamt macht »Call of Duty: Modern Warfare 2« also einen sehr durchdachten Eindruck, aber die zwei Kampagnenmissionen und ein paar Mehrspielerpartien reichen für ein finales Urteil nicht aus. Das werden wir erst im November einholen können.

**Benjamin Kratsch**

**360** LIVE sagt...

Auch wenn es 10 Euro mehr als ein Otto-Normal-Spiel kostet – das Geld dürfte gut investiert sein. Der Solo-HITPOTENZIALmodus überzeugt durch Abwechslung, der Mehrspieler mit durchdachten Spezialwaffen.

**8.5** von 10



Soap MacTavish, der Protagonist aus »Call of Duty 4«, mimt jetzt den Vorgesetzten. Nur wo ist Captain Price hin? Der taucht doch sonst in jedem »Call of Duty« auf...



## DAS AC 130-GUNSHIP

Eine fliegende Waffenfestung geht online

Das Highlight für Mehrspieler von »Call of Duty 4« sind die so genannten Perks. Die Spezialeinheiten kehren in »Modern Warfare 2« zurück: Das extrem mächtige AC 130-Gunship darf nur anfordern, wer vorher elf Gegner hintereinander ausgeschaltet hat, ohne selbst zu sterben. Das spornt zu Höchstleistungen an, denn die Luftwaffe hat es in sich: Sobald der Heli verfügbar ist, darf ein Laptop auf dem Schlachtfeld gezückt werden. Dort wird das Schlachtfeld von oben als eine Art Radarbild gezeigt. Über ein bewegliches Zielkreuz lassen sich die Ziele anvisieren, die RT-Schultertaste feuert die Waffen ab, die Y-Taste wechselt zwischen Minigun-Maschinengewehren und zwei Bofors-Geschützen. Letztere bekämpfen entweder mit 40-Millimeter-Kugeln gezielt Feindgruppen oder ebenen mit 105-Millimeter-Geschossen ganze Areale ein. Die X-Taste bietet ferner die Möglichkeit zwischen Nachtsicht, Infrarot und normaler Sicht bei Tag zu wechseln.





## DIE VERHANDLUNG IST GESCHLOSSEN...

Der Realismus bleibt draußen.

Während Infinity Ward bei »Call of Duty 2« großen Rechercheaufwand betrieben hat, um die Schlachten des Zweiten Weltkriegs möglichst authentisch darzustellen, hat man sich in »Call of Duty 4«, das in der Gegenwart spielt, diverse künstlerische Freiheiten genommen. »Call of Duty: Modern Warfare 2« erinnert stark an Kinostreifen und TV-Serien.



### BEWEISSTÜCK A: EIN GEWALTIGER SPRUNG

In der Mission »Cliffhanger« sabotiert Protagonist Sanderson mit seinem Vorgesetzten Soap McTavish, den Spieler eventuell noch von »Call of Duty 4« kennen, eine Radarstation der Ultra-Nationalisten. Das resultiert in einer rasanten Verfolgungsjagd mit Schneemobilen. Kurz vor dem Finale springt Sanderson mit seinem Mobil über eine Schanze, fliegt mehrere hundert Meter und landet direkt vor dem Black Hawk, der die beiden abholt.



### BEWEISSTÜCK B: KEIN DURCHHÄNGER ERLAUBT

In dieser Mission fliegen Sanderson und sein Vorgesetzter auf eine Burg zu, sprengen mit Haftgranaten ein kleines Loch ins Dach und seilen sich kopfüber in das Gebäude ab – sieht extrem cool aus. Fast wie Batman in »The Dark Knight«, als er einen Hong Konger Wolkenkratzer infiltriert.



### BEWEISSTÜCK C: TERROR IN BRASILIEN

Schon »Call of Duty 4« legt seinen Fokus auf den weltweiten Terrorismus. Nur warum zeigt Entwickler Infinity Ward in Videos immer wieder die Christusstatue von Rio? Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird es irgendeine Mission geben, die sich um die berühmte Pilgerstätte dreht.



### BEWEISSTÜCK D: DER »PREIS« IST HEISS

Er ist so eine Art »Running Gag«, in diesem Fall ein Charakter, der immer wieder stirbt und danach trotzdem immer wieder auftaucht: Captain Price. Schon in »Call of Duty 2« ist er gestorben, mimt im vierten Teil dann den Vorgesetzten, opfert sich beim Finale. Aber der Engländer wird ganz sicher wieder in »Modern Warfare 2« seinen S.A.S.-Spezialeinheiten unter die Arme greifen. Ein bisschen wie Kenny aus der Serie »Southpark«.





### Durchgeladen oder Ladehemmung?

- +** Angenehm knackiger Schwierigkeitsgrad, unterschiedliches Spielgefühl je nach Mission, herrliche Weitsicht
- Noch einige KI-Schwächen, für Dauerballerler zu schwer

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



Wie sich Vehikel wie der AH1Z-Super-Cobra-Helikopter letztendlich steuern, ist noch unklar.

### kurz & knapp

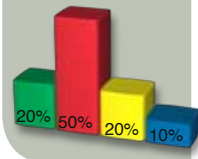
**Hersteller** | Codemasters  
**Entwickler** | Codemasters  
**Genre** | Taktik-Shooter  
**Spieler** | 1 - 16  
**Xbox Live** | ja

### kurz gesagt

Beinharter Taktik-shooter mit Realitäts-Anspruch.

### das ist drin

- Deckung
- Vorsicht
- Befehle
- Fahrzeuge



# OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

Wem »Call of Duty« nicht realistisch genug ist...

**W**ie so oft ist mal wieder das Öl schuld. Deshalb marschiert in nicht allzu ferner Zukunft die chinesische Volksarmee auf das russische Eiland Skira ein, um sich die dortigen Ölvorkommen zu sichern. Die russische Regierung bittet um Hilfe und US-Truppen an Bord der USS Iwo Jima schreiten ein. Deren Erlebnisse bekommt der Spieler beim Taktikshooter »Operation Flashpoint: Dragon Rising« aus zwei Perspektiven präsentiert. Auch wenn das eigentliche Gameplay dabei immer das gleiche bleibt, sollen sie so unterschiedliche Erfahrungen eröffnen: Als Mitglied eines Spezial-Teams agiert man verdeckt und in hoffnungsloser Unterzahl, sprengt Funktürme und andere wichtige Anlagen und ist in der Regel wieder weg, bevor der Feind irgendwas davon merkt. Als regulärer Infanterie-Soldat der US-Armee ist dann eher Alltagsgeschäft angesagt: Befreundete Konvois eskortieren oder Dörfer entlang der Frontlinie von Feinden säubern und Ähn-

liches. Aber wie fühlt sich »Dragon Rising« nun an? Eine Vorabversion mit zwei Missionen gibt schon mal einen ersten Eindruck.

Auf den ersten Zock wirkt alles wie andere Militär-Egoshoooter. Wer schon mal einen gespielt hat, wird also mit der Steuerung keine Probleme haben. Nicht einmal mit dem Befehligen der drei KI-Kameraden, die jederzeit mit schussbereiter Bewaffnung zur Seite stehen. Das Kommandieren funktioniert über ein Befehlsmenü, das per LB-Schultertaste aufgerufen wird. Über das Digikreuz wählt man anschließend Befehle wie »Bewegen«, »Stellung halten« oder auch taktische Ansa-gen wie verschiedene Formationsarten. Klingt in der Theorie kompliziert, funktioniert in der Praxis nach kurzer Eingewöhnungszeit aber umso besser. Zudem gibt es Befehle wie »Sperrfeuer«, »Stellung angreifen« oder »Sturmangriff«. Die sind aber vom Kontext abhängig, also immer nur dann verfügbar, wenn man sie auch sinnvoll einsetzen kann.

### live & online

■ Bis zu vier Spieler können die beiden Kampagnen online komplett im Koop durchspielen ■ Einen Gegeneinander-Modus mit bis zu 16 Spielern wird es geben, Details dazu rücken die Entwickler noch nicht raus: sicher ist nur, dass es kein 0815-Deathmatch werden soll ■ Der Missions-Editor der PC-Version fällt für 360-Spieler leider raus, stattdessen wird es Download-Inhalte geben. Immerhin: Das erste Paket gibt's kostenlos





Das Sonderkommando kommt bevorzugt bei Nacht zum Einsatz. Hier ist das Einsatzziel die Eliminierung eines feindlichen Konvois.



Praktisch! Bei den Feuergefechten müssen sich reguläre Shooter-Spieler trotzdem umgewöhnen. Warum? Zunächst einmal läuft ein Großteil der Schießereien über mittlere bis weite Distanzen – 100 bis an die 400 Meter sind keine Seltenheit. Auch stürmen keine unendlichen Ströme an feindlichen Soldaten auf einen zu. Vielmehr schaltet man häufig nur kleinere Gruppen aus. Langweilig? Keineswegs, denn anders als bei »Call of Duty« und Co kann bereits ein Treffer tödlich sein. Deckung suchen, Sperrfeuer befehlen und trickreiche Flankier-Manöver sind also Pflicht. Auf der anderen Seite arbeitet die Gegner-KI genau mit den gleichen Taktiken. Das verleiht dem Geschehen eine ganz eigene Art der Spannung. Ärgerlich ist allenfalls das fehlende Deckungssystem. Egal ob Häuserwand oder Baum, weil man sich nicht herauslehnen kann, muss man jedes Mal einen kleinen Schritt aus der Deckung wagen, um Feuern zu können.

Wie sich die über 50 Fahrzeuge vom M1-Abrams-Panzer bis hin zum SH-60-Seahawk-Helikopter steuern, da steht leider noch ein dickes Fragezeichen dahinter. In der aktuellen Version ist man durchgehend zu Fuß unterwegs. Ein weiterer Negativ-Punkt: die KI der eigenen

Kameraden. Während die Feinde größtenteils recht clever reagieren, haben die Team-Mitglieder momentan noch den Hang zur Befehlsverweigerung.

Taktik-Freunde sollten »Dragon Rising« aber trotzdem im Visier behalten. Das Spielgefühl unterscheidet sich stark genug von der Masse an anderen Spielen mit ähnlicher Thematik und die Weitsicht ist einfach nur grandios. Spannend bleibt vor allem, wie der Offene-Welt-Aspekt letztendlich umgesetzt wird, denn unsere beiden gespielten Probemissionen verliefen in recht linearen Bahnen. Bis zum Erscheinungstermin im Oktober ist aber noch genug Zeit, das in den Griff zu bekommen.

**Nicholas Buracas/mf**

**360** LIVE sagt...

Taktik-Shooter-Fans dürfen aufjubeln. Wenn nur nicht die kleinen Makel wären. Bis Oktober ist HITPOTENZIAL aber noch genug Zeit zum Feintuning.

**8.0** von 10

## ✕ Im Gespräch mit...

### ...SPIELDESIGNER TIM BROWNE

Mit »Operation Flashpoint: Dragon Rising« erwartet Konsolen-Spieler eine echte Realismus-Bombe. Doch entgeht den 360-Jüngern auch ein Teil des Reizes, der den Vorgänger auf PC ausmachte: Modifikationen und Missionen aus Fan-Hand. Wir haben mit dem Senior-Designer Tim Browne darüber gesprochen.

**360 Live:** Ursprünglich war »Dragon Rising« als »Operation Flashpoint 2« angekündigt. Nun heißt es nur noch »Operation Flashpoint: Dragon Rising«. Wieso eigentlich?

**Tim Browne:** Eine gute Frage. Aber meine Entscheidung war das nicht. Das war eher die Sache der Marketingabteilung. Hintergrund ist einfach der, dass »Dragon Rising« eher eine Episode in der Welt dieses Spiels darstellt und weniger eine direkte Fortsetzung des ersten »Operation Flashpoint«.

**360 Live:** Ein Hauptproblem des ersten »Operation Flashpoint« war, dass die KI-Gegner keine Angst kennen. Sie stürmen heran, zeigen sich von umherfliegenden Kugeln völlig unbeeindruckt und schießen den Feinden dann aus 500 Metern Entfernung direkt ins Auge. Wird das diesmal anders sein?

**TB: (lacht)** Ja, auf jeden Fall. Die Künstliche Intelligenz haben wir ziemlich weiterentwickelt. Und es kommt sowohl bei Gegnern als auch dem eigenen Squad-Team die gleiche KI zum Einsatz. Sie verhalten sich wirklich realistischer, können etwa auch nicht durch Gras und Bäume hindurchsehen, wie das bei vielen Spielen der Fall ist. Und wenn geschossen wird, gehen sie in Deckung, achten darauf, ob und wohin die Feinde ballern.

» Wir wollen dafür sorgen, dass alle Spieler lange Spaß mit Dragon Rising haben. «

**360 Live:** Was viele Fans erwarten, ist jede Menge Realismus. Doch wie weit geht »Operation Flashpoint« um die hochgesteckten Ansprüche zu erfüllen? Und wird das Spiel von Ereignissen wie dem Irak-Krieg und dem Afghanistan-Feldzug beeinflusst?

**TB:** Oh, wir sind sehr weit gegangen. Die Taktiken, die man sehen wird, also die Manöver und Möglichkeiten, sind aus Handbüchern der US-Marines und US-Army entnommen. In realen Gefechten werden die genau so angewendet. Alle Waffengeräusche sind authentisch und wurden auf Schießständen aufgenommen. Nur einige chinesische Waffen klingen nicht ganz real und mussten von Tontechnikern generiert werden, da es keine Möglichkeit gab, Aufnahmen zu machen. Und natürlich haben wir auf zeitgeschichtliche Ereignisse reagiert, uns informiert, wie Soldaten und Regierungen handeln und welche Waffen wie zum Einsatz kommen. Vieles davon haben wir einfließen lassen.

**360 Live:** Käufer der PC-Version von »Dragon Rising« haben einen Vorteil. Durch die Community und den Karten-Editor werden sie ständig Nachschub an neuen Missionen und auch Modifikationen haben. Wie schaut das bei 360-Spielern aus?

**TB:** Nun, wir werden versuchen die Konsolen-Spieler so gut zu versorgen wie es geht. Wir haben uns Möglichkeiten offen gelassen, neue Armeen einzufügen. Und natürlich wird es auch Download-Inhalte geben. Das erste Paket mit neuen Inhalten wird übrigens vollkommen kostenlos sein. Auch haben wir überlegt, einen Community-Wettbewerb zu veranstalten und die besten Fan-Missionen der PC-Version dann für die Konsolen-Spieler zu portieren. Wir wollen wirklich dafür sorgen, dass alle lange Spaß mit »Dragon Rising« haben werden.



Erhältlich | 5. November 2009 | Status | 80% komplett

# DRAGON AGE ORIGINS

Erst wenn du's neunmal durchspielst, erfährst du alles...

**K**eine Frage: Der kanadische Entwickler Bioware weiß nicht nur von der Kunst, Spiele zu entwickeln, sondern versteht es auch, spannende Videotrailer zu schmieden. Das beweisen die zahlreichen Videos auf [www.dragonage.com](http://www.dragonage.com). Ein Clip namens »Join Us« sticht dabei besonders hervor, denn er fasst die Story, die Atmosphäre und die Herausforderungen des kommenden Rollenspiel-Kolosses »Dragon Age: Origins« perfekt zusammen: »Wir tragen eine heilige Bürde: Ein ganzes Zeitalter lang haben wir die Ländereien der Menschen beschützt. Doch jetzt bedroht uns das Böse. Wir dürfen nicht zögern. Unabhängig von Rasse und Herkunft müssen die besten unser Banner hochhalten, um uns alle vor der Vernichtung zu bewahren. Wir sind die grauen Wächter, schließ dich uns an!«

Wie es sich anfühlt als einer der grauen Wächter die Fantasy-Welt Ferelden vor der Invasion durch die Finsternis zu bewahren, durfte 360 Live nun erstmals selbst ausprobieren. Und auch wenn der Ausflug nur ein kurzer war – schon nach zehn Minuten stand fest: »Dragon Age: Origins« ist wie ein Magnet, der jeden Rollenspieler in Sekundenschnelle anzieht; wie ein düsterer Fantasy-Roman, den man an einem Stück verschlingen möchte; wie eine aufwühlende Beziehung, die einen nicht mehr loslässt. Das liegt in der Art und Weise, wie die Spielwelt samt allen darin befindlichen Charakteren auf den Spieler reagiert. Zwei Hauptfaktoren sind für diese Reaktionen bestimmend: zum einen natürlich die getroffenen Entscheidungen des Spielers, zum anderen auch die Herkunftsgeschichte der Spielfigur, die man zu Spielbeginn gewählt hat. Um beides zu verdeutlichen, setzen Mark Darrah, ausführender Produzent des Spiels, und sein Team auf ein ungewöhnliches Präsentations-Setup: Ein und dieselbe Spielszene wird auf zwei nebeneinander aufgebauten Systemen gezeigt – in beiden Fällen jedoch mit anderen Heldengruppen, die zudem andere Dialog-

optionen wählen. Auf dem linken System spielt Mike, Bioware-Mitarbeiter, einen Magier. Auf dem rechten System zu sehen: dieselbe Szene, nur eben mit einer anderen Hauptfigur – einem menschlichen Krieger von nobler Herkunft. Dessen Geschicke steuert Bruce, ebenfalls Bioware-Mitarbeiter. Unterstützt werden beide Helden durch jeweils drei ihrer Gruppe angehörende Charaktere. Wohlgemerkt: »Dragon Age: Origins« ist als Einzelspieler-Erlebnis angelegt, die Systeme von Mike und Bruce sind also nicht vernetzt. Das Zwei-Systeme-Setup dient lediglich dazu, die Auswirkungen verschiedener Dialog-Antworten auf den Spielverlauf zu veranschaulichen. Darrah fährt fort: »Bevor wir zur Tat schreiten, möchte ich noch einmal die schiere Größe von Dragon Age: Origins betonen. Das Spiel ist ungefähr viermal so groß wie unser letztes Konsolenrollenspiel Mass Effect. Das sind locker 60 bis 80 Stunden Gameplay.« Klingt vielversprechend, gleichzeitig auch glaubhaft, wenn man bedenkt, welche Projekte – allen voran die »Baldur's Gate«-Reihe – Bioware schon in der Vergangenheit gestemmt hat.

## UNZÄHLIGE HERANGEHENSWEISEN

Dann geht's los: Nach kurzem Fußmarsch erreichen beide Heldengruppen einen Steg am Wasser. Ihr Ziel, ein Turm am anderen Ende des Sees Calenhad, scheint trotzdem in weiter Ferne. Grund: Eine garstige Wache in goldener Rüstung stellt sich stur, möchte eine zeitsparende Überfahrt dorthin nur genehmigen, wenn jemand aus der Heldengruppe beweist, dass er tatsächlich dem über die Lande hinweg respektierten Bund der grauen Wächter angehört. Magier Mike versucht es zunächst mit dem Vorzeigen eines seltenen Wächter-Siegels, hat jedoch keinen Erfolg, woraufhin sich der Multiple-Choice-Dialog schneller als gewollt zuspitzt. Denn Mike setzt auf das ruppige Auftreten

## kurz & knapp

**Hersteller** | Electronic Arts

**Entwickler** | Bioware

**Genre** | Rollenspiel

**Spieler** | 1

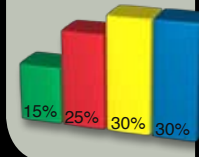
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

Düsteres, bewusst heroisches Rollenspiel mit Fantasy-Szenario.

## das ist drin

- Mondschein-Techtelmechtel
- Blutige Kämpfe
- Moralische Dilemmata
- Storywendungen



## Edle Elfe oder hässlicher Ork?

- + Packende Dialoge, vielschichtige Charaktere, herausfordernde Kämpfe, stimmige Präsentation
- Texturqualität im Vergleich zur PC-Fassung deutlich schlechter, Steuerung noch nicht optimal

**ERSTMALS ANGESPIELT!  
ALLES ZU STEUERUNG,  
GAMEPLAY UND  
LIEBESSZENEN**



Lebenssaft-Spritzer, wohin das Auge blickt – »Dragon Age: Origins« ist zweifelsohne das bisher blutigste Spiel von Bioware.





### Das Spiel in Zahlen

6 Herkunftsgeschichten, aus denen der Spieler wählen kann; 3 wählbare Rassen sowie 3 wählbare Charakterklassen; 60 bis 80 Stunden dauernde Einzelspieler-Story; bereits seit über 2 Jahren in Entwicklung; 8 verschiedene Heldencharaktere, die sich im Spielverlauf der Gruppe anschließen können; 3 Schwierigkeitsgrade; über ein halbes Dutzend weitläufige Städte; Währung bestehend aus 3 verschiedenen Münztypen (Gold, Silber, Kupfer); 40 Eigenschaften können im Charaktereditor angepasst werden; über 100 verschiedene Zauber und Fähigkeiten; maximal 70 Gegenstände darf der Held mit sich herumtragen; 2 Waffensets zwischen denen man per Knopfdruck wählen darf.

### live&online

■ Aktuell nur als Einzelspieler-Titel angelegt ■ Download-Inhalte für die nächsten zwei Jahre nach Spielstart zugesichert, darunter neue Aufgaben, Charaktere, Waffen usw. ■ Optionsmenü der Demo-version liefert erste Hinweise auf eine Screenshot- und Video-Upload-Funktion, die mit der Community-Seite kombiniert werden soll ■ Natürlich mit Erfolgen, zum Beispiel für das Abschließen bestimmter Aufgaben, das Durchspielen mit verschiedenen Charakteren und das Töten bestimmter Monster

### ✕ Drei Frauen, ein Problem

Kenner wissen Bescheid: In Bioware-Rollenspielen darf angebandelt werden. »Dragon Age: Origins« macht hier keine Ausnahme; so zu sehen in der auf der US-Spielemesse E3 gezeigten Demo: Hier flirtet der Spieler zunächst mit der rothaarigen Leliana, die mit ihrem verruchten französischen Akzent so ziemlich jeden um den Finger wickelt. Kurz darauf folgt ein Techtelmechtel mit der aufgeweckten Zauberin Morrigan, doch die lässt vorerst jeden Annäherungsversuch abblitzen. Wenn der Held ihr jedoch eines Tages ein Buch überreicht, das einst ihrer Mutter gehörte, kommt Schwung ins Liebesleben. Eine rasant geschnittene Liebeszene am Lagerfeuer lässt nicht lang auf sich warten. Blöd nur, dass Leliana Wind von der Sache bekommt und vor Eifersucht tobt. Spätestens jetzt heißt es: Leliana oder Morrigan? Was man erst später erfährt: Morrigan und ihre Mutter haben sich nie gemocht. Das geht sogar so weit, dass der Spieler von Morrigan gefragt wird, ob er bereit wäre, die Mutter zu töten. Und wieder will eine Entscheidung gefällt werden – »Dragon Age: Origins« macht's Rollenspielern wirklich nicht leicht. Nicht zuletzt, weil Morrigans Mutter – entschließt man sich, sie zu lynchen – zum Feuer speienden Riesendrachen mutiert. Das typische Schwiegermutter-Problem eben...



seines Team-Kameraden Sten, einen mehr als finster dreinschauenden Zeitgenossen der Kriegerzunft. Im Nebensatz lässt der Hüne Sten verlautbaren, dass er das Leben seiner eigenen Familie auf dem Gewissen hat und in Problemsituationen schon mal austickt, anderen den Arm abreist und dergleichen – Argumente, die nun auch die Wache nicht mehr kaltlassen. Die Gruppe darf passieren.

Nun dieselbe Szene aus der Sicht von Bruce: Auch seine Heldengruppe wird von der Wache nicht wohlwollend empfangen, darf ebenfalls nicht passieren und sieht sich gar mit haarsträubenden Forderungen konfrontiert: »Hier draußen kann es schon ziemlich einsam zugehen – würde mir jedoch eure Kollegin Gesellschaft leisten, könnte ich eine Ausnahme machen.« Die schöne Morrigan, Magierin, Gestaltwandlerin und Mitglied der Gruppe von Bruce, ist empört, kocht innerlich, lässt sich gleichwohl nichts anmerken und kontert keck mit ihrem weiblichen

Charme. Mit wenigen, äußerst bedacht gewählten Worten deutet sie an, was der Wache in einer solchen gemeinsamen Nacht alles Scheußlichen widerfahren könne. Erneut wird klar, dass die Wache lediglich eine ziemlich große Klappe hat – folglich darf auch Bruce' Gruppe passieren.

So weit der Ausgang dieser Szene in der Demo. Doch je nach Wahl der Multiple-Choice-Antworten hätte es in beiden Fällen auch ganz anders kommen können. Zum Beispiel dann, wenn Bruce in seiner Rolle als Anführer der Heldengruppe entschieden hätte, dass sich Morrigan mit der Wache zum kuscheligen Sternegucken verziehen soll. Das hätte sie wahrscheinlich so auf die Palme gebracht, dass sie – sollten weitere belastende Ereignisse vorgefallen sein – aus der Gruppe ausgetreten wäre. Kurzum: Wie im echten Leben können auch hier Beziehungen durch wenige Sätze in einen großen Scherbenhaufen verwandelt werden. ➤



## ✖ Fragenkatalog



### WEITERE WISSENSWERTE DETAILS

Wenn jemand »Dragon Age: Origins« in- und auswendig

kennt, dann ist es Mark Darrah, der ausführende Produzent des Spiels. Im Kurzinterview verrät er wichtige Details zum Speichersystem, zu geplanten Community-Aktivitäten und den Unterschieden zur PC-Fassung.

#### 360 Live: Was passiert, wenn die Heldengruppe das Zeitliche segnet?

**Mark Darrah:** Wenn die komplette Heldengruppe stirbt, dann darf man beim letzten Spielstand wieder einsteigen. Die Spielstände selbst werden regelmäßig und automatisch angelegt, der Spieler darf auf Wunsch natürlich auch selbst speichern. Einzige Ausnahme: Mitten im Kampf ist Speichern nicht erlaubt. Stirbt nur eine Figur im Kampf, wird sie spätestens nach der Schlacht wieder ins Leben gerufen, muss jedoch mit Schäden wie zum Beispiel einer leichten Gehirnverletzung rechnen. Wird ein solcher Schaden nicht verarztet, wird er sich negativ auf weitere Kämpfe auswirken.

#### 360 Live: Während der Präsentation haben Sie angedeutet, das Spiel und Aspekte sozialer Netzwerke zusammenbringen zu wollen. Wie genau soll das funktionieren?

**MD:** Erstmals möchten wir Spielern die Möglichkeit geben, ihre Erfahrungen mit anderen zu teilen. Ein Feature, das in diesem Zusammenhang zum Tragen kommt, nennt sich »Was bisher geschah...«. Hier wird alles bisher Erlebte noch einmal kurz zusammengefasst. Außerdem erhalten alle »Dragon Age: Origins«-Nutzer die Möglichkeit, der Community auf einer speziellen Webseite zu zeigen, an welchen Punkten im Spiel sie welche Entscheidungen getroffen haben. Ziemlich spannend, um beispielsweise zu sehen, welche Entscheidungspfade am häufigsten gewählt werden. Dargestellt werden solche Entscheidungspfade dann wahrscheinlich in Textform oder als Baumdiagramm – wie wir's endgültig machen, ist allerdings noch nicht hundertprozentig geklärt.

#### 360 Live: Klingt sehr spannend. Hat der Spieler dann auch – zum Beispiel nach dem ersten Durchspielen – die Möglichkeit direkt an einem dieser Entscheidungspunkte wieder ins Spiel einzusteigen?

**MD:** Hm, daran hatten wir bis jetzt noch nicht gedacht. Klingt nach einem sehr interessanten Feature. Mal schauen, vielleicht bauen wir das ja noch ein (lacht).

#### 360 Live: Gibt es Unterschiede zwischen der PC-Version, die ja schon seit Bekanntwerden des Projekts in Arbeit ist, und den darauf basierenden Konsolen-Versionen?

**MD:** Alle Inhalte sind identisch, auch die komplette Story entspricht der PC-Fassung. Unterschiede finden sich lediglich in der Art und Weise wie es sich spielt. Bedingt durch die auf den Controller maßgeschneiderte Steuerung, ist die Kamera auf Konsole beispielsweise näher an den Figuren dran. Auf PC spielt man viele Kämpfe eher aus einer Art Vogelperspektive, wodurch sie ein klein wenig taktischer ausfallen. Entsprechend müssen wir das Balancing für die Konsolen-Fassungen noch geringfügig anpassen. Davon abgesehen gibt's aber keine Änderungen. Ich glaube die Leute werden zufrieden sein.



Die Blight, in der deutschen Version »dunkle Brut« genannt. Sie sind der größte Feind der grauen Wächter, brutaler Abschaum aus der Finsternis, der die Welt zu überrennen droht.

➤ Sicherlich ist das einer der Gründe, warum »Dragon Age: Origins« vor allem Erwachsene faszinieren dürfte.

#### FREUND ODER FEIND

Doch zurück zu Mike und Bruce, deren Heldentrupps sich mittlerweile zum Turm der Magier vorgearbeitet haben. Dort angekommen, treffen beide auf Gregor, den Anführer der Templer, sowie Wynne, eine erfahrene Zauberin. In ihrer Obhut: zwei Jungmagier, beide noch Kinder und ziemlich verängstigt. Auch Gregor und Wynne wirken aufgekratzt. Kein Wunder, denn wie es aussieht, sind Dämonen kurz davor, den Turm zu überrennen. Während Menschen-Krieger Bruce und seine Anhänger dieser Situation zunächst neutral entgegenreten, beeinflusst Mikes Magier-Herkunftsgeschichte das Gespräch maßgeblich. »Seine Spielfigur ist als Kind in den Mauern dieses Turms aufgewachsen«, erläutert Darrah die Situation. Sofort spürt man die Verbundenheit mit der Magierin Wynne, die scheinbar ein ähnliches Schicksal hatte. Ohne weitere Diskussionshürden nimmt das Gespräch einen positiven Lauf. Mike beschließt, Wynne in seine Gruppe aufzunehmen und gemeinsam stellen sie sich einem aus dem Nichts auftauchenden Dämonen.

Ganz anderes dagegen der Gesprächsverlauf bei Bruce: Ihn verbindet nichts mit Wynne, die zudem noch verärgert reagiert, dass die Templer die Menschen überhaupt reingelassen haben. Dennoch hofft sie, die Fremden für ihre Sache, also den Kampf gegen die Dämonen, zu begeistern. Doch kurz bevor die Allianz zustande kommt, wirbelt Morrigan alles durcheinander: »Warum sollte ich diese Magier respektieren«, sagt sie herablassend. Darrah erklärt, warum sie das gesagt hat: »Anhänger des Magierzirkels kann Morrigan auf Teufel kommt raus nicht ausstehen, da muss man sich auf solche Kommentare gefasst machen.« Sich mit Wynne zu verbünden scheint nach dieser Ansprache ein Ding der Unmöglichkeit zu sein. Die Fronten verhärten sich sogar so weit, dass es zum blutigen Kampf kommt: ein Kampf, in dessen Verlauf sowohl Wynne als auch die Jünglinge sterben. Ein makaberes Beispiel für die vielen unvorhersehbaren Ereignisse, mit denen die Entwickler die Story immer wieder in andere Richtungen lenken.

Hätte man die Konfrontation mit Wynne vermeiden können? Ja, allerdings mit dem Resultat, dass Morrigan weiteren Frust angestaut hätte. Und Vorsicht: Zu viel Frust in der eigenen Crew äußert sich nicht nur durch den erwähnten Gruppenaustritt, sondern im schlimmsten Fall sogar mit hinterrücks ausgeführten Racheaktionen – ein regelmäßiger Blick auf das Gesinnungsbarometer im Charakter-Verwaltungsbildschirm ist demnach nie verkehrt. Darrah weiter: »Ihr dachtet, hiermit endet der Konsequenzen-Strang? Nein, denn im späteren Spielverlauf gibt es einen Bosskampf, in dem Wynnes Wiederbelebungszauber wahre Wunder wirken. Wer sie zuvor geopfert hat, muss einen anderen Weg finden, den Bosskampf zu überstehen.«

In der Summe sehen wir wohl eines der komplexesten Rollenspiele der jüngeren Konsolengeschichte. Nicht weniger als neunmal soll man »Dragon Age: Origins« laut Darrah durchspielen müssen, um wirklich alle Story-Verästelungen kennen zu lernen. Respekt! Bleibt zu hoffen, dass Bioware keine Logik-Patzer einbaut und sich auch die unzähligen Download-Inhalte harmonisch in dieses beachtliche Mosaik einfügen. Bezüglich anderer Spiel-Elemente geht Bioware klassische

#### ✖ Ins Getriebe geschaut

»Eclipse«-Engine: Das ist der Motor, der »Dragon Age: Origins« antreibt. Das von Bioware selbst entwickelte Technikergerüst zaubert glaubwürdige Landschaften, geschmeidige Animationen und lippensynchrone Gespräche auf die Mattscheibe. Damit das funktioniert, implementierte Bioware zahlreiche bewährte Technologien von Drittherstellern, zum Beispiel »Speedtree« zur Darstellung von riesigen Wäldern. Auch ein so genanntes »Toolset«, also ein Werkzeugkasten zum Bau eigener Level, ist geplant und befindet sich gerade in der Betatest-Phase.





### ✖ Grundpfeiler

## DREI DINGE, DIE DIESES SPIEL AUSMACHEN

**1 Entscheidungssituationen:** Opfere ich das Leben Einzelner, um das von Hunderten zu retten? Betrüge ich meine Freunde, um sie über Umwege vor noch größerem Übel zu bewahren? All diese Fragen wird man sich stellen müssen.

**2 Kämpfe bis** aufs Messer inklusive rollender Köpfe und Blutfontänen sind zu erwarten. Oder wie Bioware-Mitgründer Greg Zeschuk sagen würden: »ein erwachsenes Spiel für erwachsene Spieler«. USK-Probleme gibt's trotzdem keine, ein »ab 18«-Siegel wurde bereits vergeben.

**3 Digitale Liebesszenen:** Wer sich nicht allzu doof anstellt, immer mal wieder einen charmanten Spruch aus dem Ärmel schüttelt und regelmäßig duscht, darf sich auf prickelnde Bikini-Erotik freuen – gleichgeschlechtliche Avancen inklusive.



Wege: Durch gewonnene Kämpfe sammelt die Helden-truppe Erfahrungspunkte, darf mit jedem Aufleveln ihre Fähigkeiten verbessern. Geld verdient man sich durch das Erfüllen von Missionen, aber auch den Verkauf von im Kampf gefundenen Objekten. Bei der Party-Verwaltung geht das Spiel ebenfalls gewohnte Wege. Kurz: Wer Rollenspiel-Erfahrung mitbringt, kommt sofort klar.

### ICH BRAUCH MAL 'NE PAUSE

Das gilt auch für das Kampfsystem und die Bedienoberfläche, die beide erstmals in aller Ausführlichkeit auf Konsole präsentiert wurden. Zentrales Interface-Element ist – wie schon bei Biowares letztem großem Rollenspiel »Mass Effect« – ein per Schultertaste aufrufbares Radial-Menü. Egal ob Heiltränke, Zaubersprüche oder Gruppenmanöver, alle wichtigen Befehle werden hiermit übersichtlich verwaltet. Sobald man das Menü aufruft, pausiert das Spiel – sehr nützlich im Kampf, denn man kann immer nur eine Figur direkt steuern. Alle anderen Gruppenmitglieder agieren automatisch. Wer jedoch optimal zuschlagen will, sollte den Einsatz von Zaubersprüchen oder Waffenwechseln regelmäßig manuell verwalten. Klappt nach anfänglichen Schwierigkeiten ganz gut. Kämpfe gegen Ungetüme wie einen gehörnten Oger sind dennoch kein Zuckerschlecken. Mit Händen und Füßen schlägt das haushohe Monstrum in der Demo um sich, Eiszauber lähmen es zwar kurzfristig, können aber auch nicht verhindern, dass es kurz drauf riesige Felsbrocken aus dem Boden reißt und als tödliche

Wurfgeschosse einsetzt. Siegreich gehen in solchen Szenen nur diejenigen Krieger hervor, die die Fähigkeiten ihrer Gefährten sinnvoll kombinieren und sich fleißig Heiltränke in die Kehlen gießen.

Erstes Abenteurer-Fazit: Die Kämpfe funktionieren, fordern heraus und lassen auf unzählige weitere Highlights hoffen. Wenn Bioware jetzt noch an der Texturschärfe-Schraube dreht, ein bisschen an der Steuerung feilt und eine solide deutsche Synchronisation liefert, steht eines der Top-3-Rollenspiele in diesem Herbst bereits fest.

**Sönke Siemens**



Die Mabari: intelligente und loyale Kampfhunde, die sogar Reiter vom Pferd reißen.

**360** LIVE sagt...

Bioware hat sein Handwerk nicht verlernt: Schon jetzt ist's ein fast perfekt abgeschmecktes HITPOTENZIAL Rollenspiel-Erlebnis. »Fallout 3« zittert bereits...

**8.5** von 10



# MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

## kurz & knapp

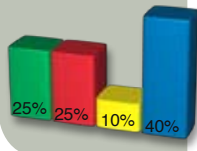
**Hersteller** | Activision  
**Entwickler** | Vicarious  
Visions  
**Genre** | Action  
**Spieler** | 1 - 4  
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

Hack'n'Slay mit massig Marvel-Figuren und hohem Suchtfaktor.

## das ist drin

- Superhelden
- Superschurken
- Fusion-Attacken
- Koop-Spaß



## Kampf der Superhelden...

**F**ast drei Jahre ist es her, dass der Geheimtipp »Marvel Ultimate Alliance« in den Handel kam. Ein Action-Rollenspiel, in dem eine Partie von vier Superhelden aus dem bekannten Comic-Universum fleißig Superschurken und anderes Gekröse vertrimmt. Die Anzahl der Helden und das zugängliche, schnelle Gameplay machen das Spiel schnell zum Pflichtkauf für alle Freunde der Thematik. Die dürfen sich freuen: Denn im September ziehen Spider-Man, Iron Man, Wolverine und Co. wieder los. Allerdings nicht mehr ganz so geschlossen wie im ersten Teil: Nach einem Angriff auf Washington DC, der von Superhelden zurückgeschlagen wird, macht sich in der Öffentlichkeit Unmut breit. Superkräfte-Nutzer sollen sich registrieren lassen und damit auch ihre geheime Identität verraten. Während eine Gruppe um Iron Man das Dokument bereitwillig unterzeichnet, es als ihre Pflicht empfindet, weigert sich eine andere. An ihrer Spitze steht Captain America. Die Handlung orientiert sich also grob an der »Civil War«-Comic-Reihe.

Sobald das Spiel startet, fällt Kennern des Vorgängers eine erste Neuerung auf. Die Grafik-Engine ist enorm verbessert worden, die Kamera ist deutlich näher am Geschehen. Gut so, denn so kann man die aufgemotzten Figuren-Modelle der gewählten Heldentruppe gleich viel mehr genießen. Aber Anschauen macht nicht so viel Spaß, wie selber spielen. Weshalb eine spielbare Version gerade recht kommt. Alles startet mit dem Angriff auf Washington DC. Kartentrickser Gambit, Wolverine, Wettermanipulatorin Storm und Asen-Streiter Thor treffen am Ort des Geschehens ein. Der Spieler übernimmt immer nur einen Helden des Vierer-Teams. Der Rest wird entweder von Mitspielern oder von der KI gesteuert. Zunächst ist für Kenner alles beim Alten geblieben: Mit A- und B-Taste verteilt der gewählte Held leichte und starke Schläge, während er mit der X-Taste Feinde und Gegenstände packen oder werfen kann. Neu sind die so genannten Fusion-Attacken. Dahinter versteckt sich ein Kombinationsangriff von zwei Helden. Je nach Verknüpfung könnten die Ergebnisse nicht



Captain America führt die Gruppe an, die gegen die Registrierung aller Superhelden ist.



Auch Venom gehört zu den spielbaren Figuren. Allerdings ist das Symbionten-Untier diesmal unter der Kontrolle der Guten, so scheint es zumindest. Ob das mal gut geht?

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

## live & online

■ Online-Koop für bis zu vier Spieler ■ Auf Wunsch auch vier Spieler an einer Konsole, oder zwei an einer Konsole und zwei online ■ Aller Wahrscheinlichkeit nach weitere Helden zum Download ■ Erfolge sind eh klar, Details dazu halten Spidey und Co. allerdings noch zurück

**NUR IN 360 LIVE  
EXKLUSIV GESPIELT  
ERWACHSENES HACK 'N' SLAY**

## Das Spiel in Zahlen

Über 24 Helden aus dem Marvel-Universum, mehr als 200 verschiedene Möglichkeiten für Fusion-Attacken, 4 Schwierigkeitsgrade, 3 Auswahlmöglichkeiten in den Dialogen, nämlich aggressiv, diplomatisch und defensiv, erscheint fast 3 Jahre nach dem ersten Teil.





1

## ✱ Die Heldenauswahl

## WERDEN DIE WÜNSCHE ERFÜLLT?

Zugegeben, mit Helden wie Gambit, Hulk, Wolverine, Deadpool oder Spider-Man bietet »Marvel Ultimate Alliance 2« eine Vielzahl von Comic-Ikonen. Aber dennoch bleiben ein paar Wünsche offen. Das ist auch den Entwicklern bewusst, weshalb weitere Helden aus dem Marvel-Universum bereits als zusätzliche Download-Inhalte geplant sind. Einerseits toll, andererseits stellt sich da die Frage, ob nicht bewusst (Anti-)Helden wie der Punisher aus dem Spiel gelassen werden, um nach dem Release noch ein bisschen mehr Geld in die Kassen zu spülen.

2



## ✱ Superhelden...

## ...UND SUPERATTACKEN

**1** Gegen die vereinte Kraft von Wolverine, Hulk und der menschlichen Fackel haben Schusswaffen keine Chance. Das merken diese zwei Schergen ungefähr eine Sekunde, nachdem dieses Bild entstanden ist.

**2** Wenn dann zwei Helden auch noch eine so genannte Fusion-Attacke loslassen, ist für Schurken sowieso alles zu spät. Hier entfacht Donnergott Thor beispielsweise einen Tornado, während die menschliche Fackel diesen zusätzlich in ein Flammen-Inferno verwandelt.

**3** Zugegeben, Thor ist ein Favorit in der Redaktion. Deshalb hier einfach mal noch eine Fusion-Attacke. Diesmal jedoch mit dem zweiten Favoriten, dem Söldner Deadpool: Ein kräftiger Schlag mit dem Götterhammer Mjöllnir hievt die Feinde in die Luft, wo sie von Deadpools Pistolen durchlöchert werden.

3



## Held oder Schurke?

- +** Große Heldenauswahl, interessantes Fusion-Attacke-System, zerstörbare Umgebungen, gelungene Story mit viel Potenzial
- Stellenweise zickt noch die Kamera, Figuren wie der Punisher fehlen und werden wohl als Download folgen

unterschiedlicher sein. Wer etwa mit Thor und Gambit eine Fusion startet, entfacht einen riesigen Tornado, der mit explosiven Karten gefüllt ist. Ist effektiv in Szene gesetzt und dank fortgeschrittener Havok-Physik-Technologie auch mit genug Wumms dahinter. Teils sind diese Attacken aber auch angenehm seltsam. Mehr als 200 Kombinationsmöglichkeiten lassen viel Raum zum Ausprobieren.

Nach einigen kleineren Prügeleien taucht Söldner und Antiheld Deadpool auf. Als einzige Figur merkt er, dass er in einem Videospiel ist – eine Anspielung auf seine Comic-Auftritte – und schimpft erst mal ordentlich, nur um anschließend gegen die Heldentruppe zu kämpfen. Immer wieder wird es solche kleineren, aber auch größere Bosskämpfe geben. Als er merkt, dass er keine Chance hat, kommt es zu einer Dialogsequenz. Hier hat der Spieler immer wieder drei Antwortmöglichkeiten: aggressiv, diplomatisch oder defensiv. Das nimmt darauf Einfluss, wie sich die Helden entwickeln. Wer häufig aggressiv antwortet, dessen Gruppenmitglieder kassieren immer wieder stärkere Angriffe, während defensive Sprüche für mehr Schutz und mehr Lebensenergie

sorgen. Diplomatisch ist ein gutes Mittelding, prima für unschlüssige Naturen.

Aber wie verhält es sich jetzt mit den beiden Helden-Typen? Also denen, die für das Registrierungsgesetz sind, und denen, die dagegen sind? Zum einen sorgt dieser Ausgangspunkt für diverse Enden, zum anderen ist das alles gar nicht so wild. Denn ein Großteil der Figuren kann auf beiden Seiten ins Rennen geschickt werden. Lediglich eine Handvoll Figuren, etwa Captain America, Iron Man, Luke Cage oder Mister Fantastic haben feste Vorgaben. Mehrmaliges Durchspielen lohnt sich also sicher, zumal man davon ausgehen darf, dass auch diesmal wieder massig Bonus-Material seinen Weg ins Spiel finden wird. Details dazu gibt es aber leider noch nicht. Spannend bleiben die Kulissen: Wo geht es außer Washington D.C. noch hin? Nach dem Intro zu urteilen, könnte das von Dr. Doom beherrschte Land Latveria, genauer gesagt dessen Hauptstadt Doomstadt, ein weiterer Anlaufpunkt sein.

Nach der ersten Anspielrunde ist eines schon mal sicher: »Marvel Ultimate Alliance 2« könnte seinen grandiosen Vorgänger nochmal überbieten. Klar, das Kampfsystem an sich dürfte etwas komplexer ausfallen,

doch die Massen an Fusions-Möglichkeiten entschärfen diesen potenziellen Kritikpunkt. Und wenn man den Koop-Modus und die verschiedenen Handlungswege noch dazu nimmt, bleibt ein mehr als ansprechendes Gesamtpaket. Sollten selbst Leute im Auge behalten, die sonst nicht allzu viel mit Superhelden am Hut haben. Wird nach »Batman: Arkham Asylum« das zweite top Comic-Game in diesem Sommer, jede Wette.

Nicholas Buracas

360LIVE sagt...

Superhelden-Fans dürfen sich freuen. Aber selbst Comic-Muffel sollten einen Blick riskieren.

HITPOTENZIAL

8.5 von 10



Erhältlich | 17. September 2009 | Status | 95% komplett

# NEED FOR SPEED SHIFT

## kurz & knapp

**Hersteller** | Electronic Arts

**Entwickler** | Slightly Mad Studios

**Genre** | Rennsimulation

**Spieler** | 1 - 12

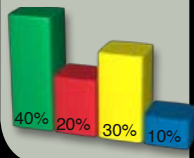
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

Mutiger Spurwechsel: Die neue Zielrichtung – Simulation statt Arcade – kommt konsequent rüber, ohne dass dabei der Spaß auf der Strecke bleibt. Wird aber nicht jedem gefallen.

## das ist drin

- Fahrkönnen
- Mut
- Positionskämpfe
- Kurven



Nach der Probefahrt steht fest: Das hier hat mit den letzten »Need for Speed«-Teilen so viel gemeinsam wie Hybridantrieb mit Temporaus.

**N**eugier. Spannung. Wohliges Fieber. Das sind die vorherrschenden Gefühle, als zwei Tage vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe das neue »Need for Speed Shift« als Komplett-Software in der Redaktion eintrifft. Jedoch noch ohne Testfreigabe. Schon klar, warum. Ein bis zwei Macken haben wir doch noch im Spiel entdeckt. Wie dem auch sei, interessant ist dieses neue »Need for Speed« schon deshalb, weil Electronic Arts diesmal das Lenkrad hart herumreißt. Das hier will eher Simulation als Arcade-Racer sein. Tatsächlich fällt nach Start der Karriere die Schnörkellosigkeit des Ganzen auf. Keine Rahmenhandlung, keine Cops, keine Drogendealer, weibliche Kurven nur an Gridgirls kurz vor dem Start. So, als wollte sich »Shift« auf etwas anderes konzentrieren.

Nach einer kurzen Ladepause dringt einem das herrliche Sägen eines V8 ans Ohr. Die Kamera schwenkt durch das Fahrzeug-Innere, zeigt Hände und Füße bei der Arbeit. Sie fängt einen feingefrästen Alu-Schaltstock ein, ein plastisch ausgearbeitetes Armaturenbrett. Bild samt HUD zittern bei jeder Straßenebenheit, schmieren in schnellen Kurven unmerklich zur Seite. »Absolut authentisch und akkurat umgesetzte Cockpits. Ich habe eine famose Perspektive aufs Rennengeschehen

direkt hinter dem Lenkrad. Und die Authentizität kann ich anhand meines Ford Focus bestätigen«, erzählt Lesertester Alessandro Saiko aus Au in der Hallertau. Er ist unserem Aufruf zum Lesertest im Webseiten-Forum gefolgt und hat sich in der Redaktion einen Nachmittag lang mit »Need for Speed Shift« vertraut machen können. Alessandro ist Racer der ersten Stunde und intimer Kenner vieler steiler Pulsbeschleuniger, angefangen von »Grand Prix Legends« über alle »Need for Speed«-Teile, einschließlich »Need for Speed: Porsche«, bis hin zu »Motorstorm« und »Mario Kart«. In der Tat will dieses »Need for Speed« aus der Cockpit-Perspektive gespielt werden, da wirkt das Ganze intensiv wie nur selten was. Man fühlt sich mittendrin, und zwar von Anfang an. Erste Proberunde. Per Sprechfunk meldet sich der Renningenieur zu Wort: »Okay, Mike. Du hast jetzt deine Karriere in der Hand!« Dann der Schwenk in die Ich-Perspektive. Eine Runde im aktuellen BMW M3, auf dem englischen Traditions-Rundkurs Brands Hatch. Erste Gerade, erste Kurve, erste Herausforderung.

## MACH MIR DEN VEYRON

Die Rundenzeit entscheidet darüber, welche Brems-, Lenk- und Beschleunigungshilfe einem



## Tipp oder Flop?

- ⊕ Verzicht auf Rückspul-Funktion und ähnliche halbgeare Gimicks, Computergegner leisten sich schon mal Fahrfehler: sympathisch
- ⊖ Störende Ladepausen, keine Wetter-Simulation, und trotz vieler toller Autos: der neue Ford Focus RS fehlt

**EXKLUSIV  
MIT LESERTEST!  
NUR IN 360 LIVE!**



Das Schadensmodell kennt kein Erbarmen. Selbst so schöne Autos wie dieser BMW Z4 M werden in jedem Fall äußerlich demoliert, gehen auf Wunsch aber auch technisch K.O.





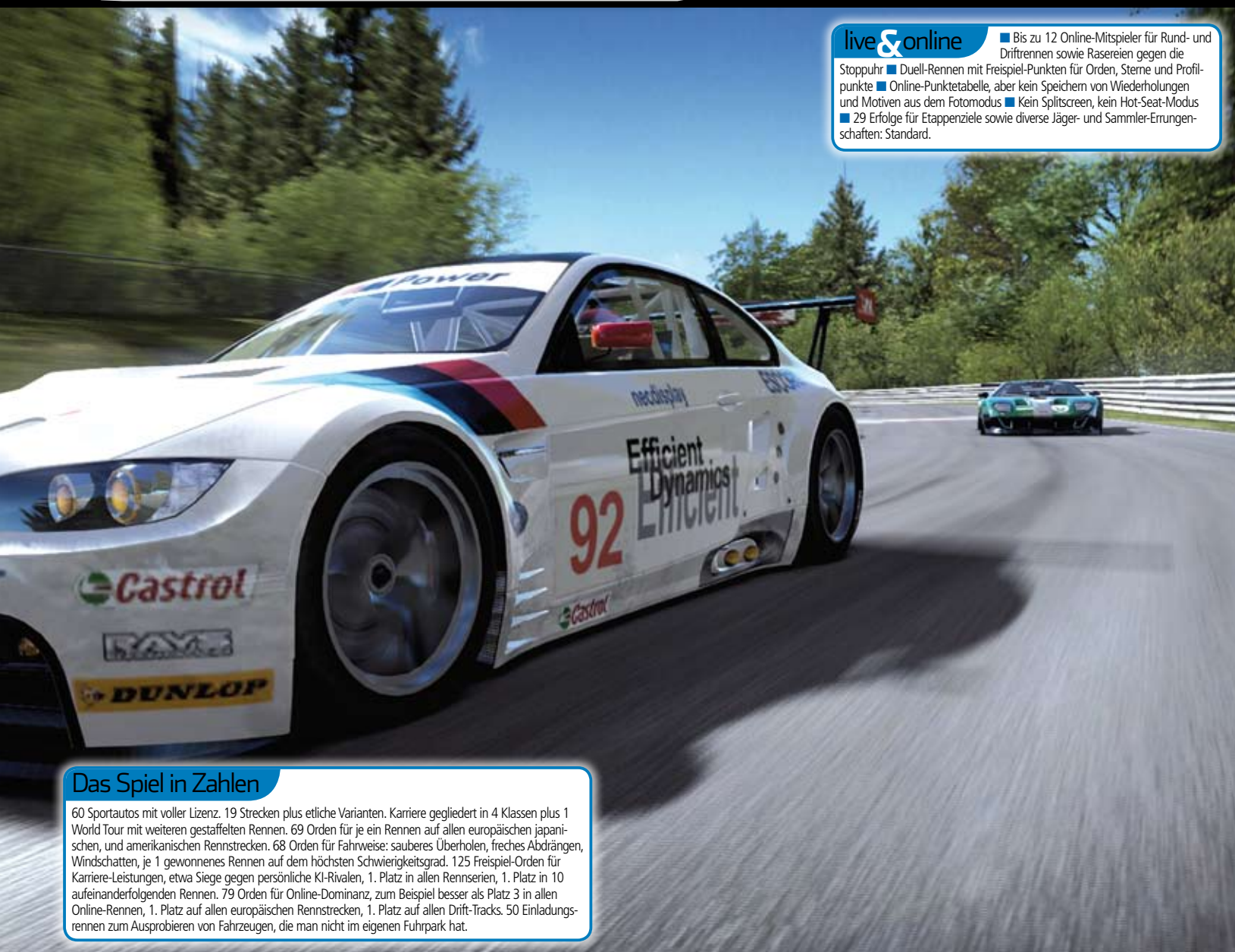
Mehr auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

PREVIEW

- ✱ Test ab dem 15. September ✱ Mehr Bilder ✱ Kommentiertes Video
- ✱ Leser-Umfrage: der neue Simulations-Ansatz – gut oder schlecht?

### live&online

■ Bis zu 12 Online-Mitspieler für Rund- und Driftrennen sowie Rasereien gegen die Stoppuhr ■ Duell-Rennen mit Freispiel-Punkten für Orden, Sterne und Profildpunkte ■ Online-Punktetabelle, aber kein Speichern von Wiederholungen und Motiven aus dem Fotomodus ■ Kein Splitscreen, kein Hot-Seat-Modus ■ 29 Erfolge für Etappenziele sowie diverse Jäger- und Sammler-Erungen-schaften: Standard.



### Das Spiel in Zahlen

60 Sportautos mit voller Lizenz. 19 Strecken plus etliche Varianten. Karriere gegliedert in 4 Klassen plus 1 World Tour mit weiteren gestaffelten Rennen. 69 Orden für je ein Rennen auf allen europäischen japanischen, und amerikanischen Rennstrecken. 68 Orden für Fahrweise: sauberes Überholen, freches Abdrängen, Windschatten, je 1 gewonnenes Rennen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad. 125 Freispiel-Orden für Karriere-Leistungen, etwa Siege gegen persönliche KI-Rivalen, 1. Platz in allen Rennserien, 1. Platz in 10 aufeinanderfolgenden Rennen. 79 Orden für Online-Dominanz, zum Beispiel besser als Platz 3 in allen Online-Rennen, 1. Platz auf allen europäischen Rennstrecken, 1. Platz auf allen Drift-Tracks. 50 Einladungsrennen zum Ausprobieren von Fahrzeugen, die man nicht im eigenen Fuhrpark hat.

das Spiel zutraut und was die Gegner-KI zulegt. Experimente mit den Fahrhilfen sind später aber jederzeit möglich. Wie sich das auswirkt, zeigt das anschließende Kurz-Rennen. Wieder BMW M3 in Brands Hatch, diesmal gegen 15 Computergegner. 40.000 Dollar kassiert der Sieger. Geld, das sich gut in den Kauf eines fahrbaren Untersatzes investieren lässt. Bald öffnet sich die erste Liga, die Karriere entfaltet sich. Über den Globus verstreut eröffnen sich verschiedene Rundrennen. Eine offene Welt als Ausgangspunkt? Nein, diesmal nicht. Diesmal gibt's Wettfahrten auf Kursen rund um die Welt, ganz nach klassischem Muster. Nach drei bis fünf Starts erschließt sich einem die Funktion des Piloten-Profiles und der dazugehörigen Messlatte am oberen Bildrand. Sie ordnet jedes Manöver den Kriterien Fahrkönnen und Aggressivität zu, belohnt also mutige Manöver mit Punkten und Multiplikatoren, Sternen und Pokalen. Zehn Kurven im Drift nehmen, vier Piloten per Heckstüber von der Piste schießen, so holt man sich die Sterne. Die schalten dann weitere Ausstattungsmerkmale frei: Drift-, Einer-gegen-Einen- und Der-Letzte-scheidet-aus-Wettbewerbe zum Beispiel, aber auch Tuningteile. Je nach Entwicklung

des Charakters – aggressiv oder defensiv – legt einem »Shift« außerdem mal dieses, mal jenes Rennen ans Herz. »Ein sehr motivierender Karrieremodus. Dieses Ordens- und Sternesystem, dazu das Tuning von Fahrzeugen aus der Garage mittels gewonnener Preisgelder. Passt! Außerdem begeistert mich die reichhaltige Auswahl akkurat modellierter fahrbarer Untersätze aus allen möglichen Kategorien. Muscle Cars, Oldtimer, Tourenwagen. Toll!«, findet Alessandro Saiko. In der Tat: Allein dieser simple Motivations-Trick mit dem Piloten-Profil streichelt einem sehr die Seele. Anfänglich nur durch ein simples Radkreuz symbolisiert, legt das Profil mit jedem Sieg an Pracht zu. Blätter und Zierrat kommen hinzu, und wenn dann irgendwann Eichenlaub und goldene Intarsien im Licht schimmern, macht einen das schon stolz. Wer das Ganze perfekt durchspielen will, kann sich außerdem auf jedem Kurs weitere Orden für perfekt gemeisterte Manöver holen; etwa indem man ein Rennen ohne jeglichen Blechkontakt meistert oder niemals mit einem der Räder den Asphalt verlässt. Um welche Belohnung man an welchen Stellen auf dem Kurs kämpfen kann, das verdeutlichen kleine Symbole auf der Streckenkarte links unten im Bild. ➤

### ✱ Ein bisschen irre?

### DAS SIND DIE MACHER

In diesem Jahr macht Electronics Arts so ziemlich alles anders als bisher. Der neue »Need for Speed«-Jahrgang erscheint diesmal in drei Varianten. Diese hier für die High-end-Hardware von Xbox 360 und Playstation 3 entsteht beim Londoner Developer Slightly Mad Studios. Ein neues Team, aber mit erfahrenen Leuten. Entwicklungsleiter ist »Elite«-Miterfinder Ian Bell. Die Jungs haben einschlägige Erfahrungen mit Rennsimulationen, unter ihrer Ägide sind bereits die PC-Vorzeigeproduktionen »GTR: FIA GT Racing Game«, »GT Legends« und »GTR 2: FIA GT Racing Game« entstanden. Das Zutun von EA Black Box merkt man am Drumherum, beispielsweise an den heißen Gridgirls, die sich an der Startlinie tummeln.





## ✖ Tuning und so

### MACH DIR DAS MONSTER

Eine Schnell-Tuning-Automatik nimmt einem auf Wunsch viel Arbeit ab. Im Vergleich mit älteren »Need for Speed«-Teilen gibt's anfangs wenig zu verändern, erstaunlich viele Teile und Eingriffsmöglichkeiten sind erst nach ein bis zwei Abenden freigespielt. Hat durchaus motivierende Wirkung, wenn man sich dann endlich das erste Lachgas-Kit ans Auto flanscht oder seinen Straßenwagen per so genanntem Works-Kit auf Highend-Motorsport trimmt. Theoretisch lässt sich selbst der Mini Cooper so tunen, dass er in Sachen Leistung selbst die Supersportwagen aus der ersten Liga packt. Allerdings ist dann die Handhabung dementsprechend unkontrollierbar. Zu viel Tuning ist also manchmal gut fürs Ego, aber schlecht für die Karriere – obwohl sich die Gegner an das Fahrkönnen und die Fahrzeugleistung des Spielers anpassen. In der Praxis lohnt oft eher der Umstieg auf Automodelle, die ab Werk mehr hermachen.



Trotz der nahezu fotorealistischen Grafik zeigt sich die Bildwiederholrate stabil. Die 30 Bilder pro Sekunde reichen für einen tollen Temporaus, kein Rucken weit und breit, herrlich flüssiges Gameplay!

Unfassbar, wie sehr diese Kleinigkeit den Sammeltrieb anheizt. Umso mehr, weil sich die Rennen stets wiederholen lassen. Dass man dann aber gewisse Punkte und Prämien nicht mehr abstauben darf, scheint in dem Zusammenhang sinnvoll.

### ÜBERZEUGENDE DYNAMIK

Das alles wirkt extrem reizvoll, dennoch vermisst man in den ersten zwei Stunden Überraschungen und Tempo. Und man ist verblüfft ob der schwankenden Grafikqualität. Die Autos sind durchweg der Reißer. Akkurat, schön, begehrenswert. Gleiches lässt sich auch von jenen Kulissen sagen, die das Auge mit anbetungswürdigen Details anschnappen. Ein paar Strecken wiederum geben sich so karg und fad, dass man sich bald die Zielflagge herbeiwünscht. Schade. Ändert aber nichts dran, dass das Ganze zündet – und zwar spätestens beim Einladungsrennen zur zweiten Fahrzeuggala. Der Einstieg: Lotus-Elise-Cup. Hier zieht das Tempo an, der Kick setzt ein. Das Differential fräst sich in dein Hirn, du siehst die scharfe Rechtskurve heranzoomen, lenkst hart links an, tippt die Handbremse an. Die Hinterachse schert aus, das linke Hinterrad schleudert kurz über den Bordstein, du hörst Dreck gegen das Radhaus schlagen. Schnell gegenlenken, das Auto auspendeln und gerade stellen. Das Auto bewegt sich, du bist konzentriert, ziehst einen Steptanz auf den Tasten des Controllers ab. Klasse.

Und ja, die Steuerung gibt sich überraschend anspruchsvoll. Wer komplett auf Fahrhilfen verzichtet, wird ein ausbrechendes Heck nur mit Mühe wieder einfangen können. Ähnliches gilt, wenn die linke oder die rechte Fahrzeugseite seitlich in sandiges oder abschüssiges Gelände gerät. Gerade in engen Kehren gleicht die Gas-Dosierung der Arbeit eines Chirurgen mit dem Skalpell. Extrem feinfühlig. Auch Genre-Kenner sollten daher erwägen, dass sie – »Need for Speed« hin, Spaßfaktor her – über ihren Schatten springen und ernsthaft Fahrhilfen aktivieren. In der Redaktion hat sich das Fahren mit der Beschleunigungshilfe als empfehlenswert durchgesetzt. Die unsensiblen und deutlich zu frühen Eingriffe des Bremsassistenten hingegen stören. Sie stehen der Bremstechnik des Sich-Abstützen-am-Heck-des-Vorausfahrenden im Weg, verhindern die Chance zu spektakulären Marathon-Drifts. Daher weg damit. Apropos Driften: Bei den speziell darauf ausgelegten Wettbewerben hat uns die Steuerung noch nicht vollends überzeugt. Teils lässt sich die rauchende Quertreiberei irre gut und einfühlsam handhaben. Aber einige Fahrzeuge zacken schon nach leichtem Antreten der Handbremse aus wie ein geschlagenes Muli. Unfahrbar. Außerdem wünschen wir uns eine besser ausgewogene Balance der vier

### ✖ Je breiter, je besser?

Der Charakterwandel vom Arcade-Racer zur Rennsimulation wird durch die Tatsache verstärkt, dass sich die Optionen zum Fuhrpark-Tuning in einem Untermenü verstecken. Man kann zwar Bleche lackieren, Aufkleber tapezieren und Felgen transplantieren, aber das ist eher nebensächlich. Da lohnt schon eher das Experimentieren mit Flügelwinkeln, Dämpfergrößen, Federaten und Lufteinlasskanälen, mit Hardcore-Technik also. Ist tatsächlich fühlbar.





## ✖ Fahrdynamik

### DAS ALTE RAUF-UND-RUNTER-SPIEL

**1** Dieses »Need for Speed« unterscheidet sich durch seine Konzentration auf ernsthaften Motorsport von »Most Wanted«, »Undercover« und Co. Und das wiederum zeigt sich durch die deutlich gesteigerte Fahrdynamik.

**2** **Rauf und runter:** Wie sich das Auto bei schneller Fahrt auf Kuppen aushebt, wie es in Senken an Lenkpräzision zulegt, das Abkippen über die Längs- und Querachsen auf Bordsteinen – all das ist buchstäblich fühlbar. Und man muss es in den Griff kriegen.

**3** **Wenn die** Kamera beim Durchbeschleunigen in Kurven das Auto leicht seitlich einfängt und zeigt, wie die Räder voll durchdrehen; wie sich der Qualm des auflösenden Gummis als grauer Schleier verdickt und in den Radhäusern verwirbelt – das sind so die kleinen Aha-Momente, die jedem Auto- und Motorsport-Liebhaber das Herz aufgehen lassen.



## ✖ Motorsport-Karriere

### VIER-KLASSEN-SYSTEM

21 Fahrzeuge stehen in Liga Eins zur Wahl: Audi S3, Ford Escort Cosworth, Renault Sport Mégane oder auch ein VW Scirocco. Bloß BMW 135i Coupé und Honda S2000 sind mit Spielgeld vorerst unerschwinglich. Wer sich's leisten mag und wem es keine Beule in den Ehrgeiz drückt, der nimmt wahres Bares zur Hand und schaltet Autos gegen einen Obolus online frei. Klappert gottlob nur innerhalb einer bereits freigespielten Fahrzeugliga. Nissan GTR, Veyron, Koenigsegg, Reventon, Carrera GT und andere Pretiosen aus den Ligen Zwei bis Vier bleiben gesperrt, bis man Leistung und Können nachgewiesen hat. Das ist sinnvoller als bei »Need for Speed: Underground«, wo sich jeder Anfänger gleich ein PS-Monster zulegen kann.



Schwierigkeitsgrade. Die Computergegner scheinen in ihren Fähigkeiten zu unstetig. Was sie im Können ab Klasse Zwei zulegen, verlieren sie in Klasse Vier wieder. Ein paar Rennen nahe dem Finale legen einem die Siegespokale fast schon zu Füßen.

### RAUSCH DER GESCHWINDIGKEIT

Nun, der Kick ergibt sich ohnehin eher aus dem Adrenalin, dem Tempo, dem Vollgasrausch. Mutig das Gas durchdrücken, voll beschleunigen auf die lange Gerade, das geht ins Blut. Konturen verschwimmen, das Cockpit verzerrt. Starker Effekt. Der Rausch der Geschwindigkeit geht dir unter die Haut, ist spürbar wie selten, selbst wenn eine Leitplanke im Weg steht. Beim Aufprall dunkelt das Bild ins Schwarze ab. Einen Wimpernschlag lang Totenstille; Keuchen und Stöhnen; dann kehrt Farbe zurück und Konturen gewinnen an Schärfe. Du hörst ein Herz pochen, bemerkst die verbogene Motorhaube. Dann kannst du endlich wieder Gas geben. Das kommt derart packend und realitätsnah rüber, man atmet spontan durch. Und zwar immer wieder, weil sich die Karriere herrlich auffächert; man hat mehr und mehr die Wahl zwischen vielen verschiedenen Herausforderungen. »Es gibt immer wieder unterschiedliche Aufgaben. Hier mal ein Rennen gegen die Uhr, da mal eine Beschränkung aller Teilnehmer auf

dasselbe Fahrzeugmodell. Ziemlich viele verschiedene Events«, findet Lesertester Alessandro Saiko. Ja, die Ausstattung ist typisch »Need for Speed«. Satte 60 wunder-volle Sportautos mit voller Lizenz. Spätestens, wenn der große, böse Lamborghini Reventon vor dir steht – flach, mattschwarz, der Stealthfighter unter den Supersportwagen – spätestens dann ist's um dich geschehen. Und 19 Strecken? Klingt nach wenig, fühlt sich aber nach ausreichend an. Weil nämlich jede Strecke in etlichen Varianten existiert. Einige entstammen der wahren Welt, andere sind der Fantasie entsprungen. Silverstone und Spa versus Alpental-Geschlängel und Highspeed-Hatz mitten durch Tokio und London. Besonders hoch anrechnen muss man Electronic Arts die Integration der Nordschleife, der so genannten »Grünen Hölle«. Ein Asphaltband von 20,8 Kilometern Länge und 73 Kurven. Eine tolle Herausforderung, die dennoch niemand überfordert. Denn erst nach einem Drittel des Spieles macht einen »Need for Speed Shift« mit eher kurzen Etappen dieser Eifel-Schleife bekannt. Marathonrennen mit kompletten, jeweils etwa acht bis zwölf Minuten umfassenden Umrundungen werden einem erst später zugemutet.

Ob Fans von »Underground« und Co. dieses begeisterte Motorsport-Erlebnis zu schätzen wissen? Vor allem angesichts des Verlusts von offener Welt, Tuning-

Schwerpunkt und halbnackten Girls als Blickfang? Sie wären jedenfalls gut beraten, das zu tun.

**Richard Löwenstein**

### Zweite Meinung

**Lesertester Alessandro Saiko:** Die Ausstattung ist klasse. Und mit Effekten wie dem Tunnelblick bei hohen Geschwindigkeiten und der Benommenheit bei Crashes hat das Ganze auch genug Eigenständiges an sich, das den Kauf lohnt. Aber mir ist das zu viel Simulation. Keine Cops? Ich gebe 8,1

**360** LIVE sagt...

Ist's ein tolles Need for Speed? Naja. Eine tolle Arcade-Rennsimulation? Absolut!

HITPOTENZIAL

**8.0** von 10



**kurz & knapp**

**Hersteller** | Activision

**Entwickler** | Freestyle

Games

**Genre** | Musikspiel

**Spieler** | 1 - 2

**Xbox Live** | nein

**kurz gesagt**

Mit Hits gefüllter Plattenkoffer für den virtuellen DJ-Gig.

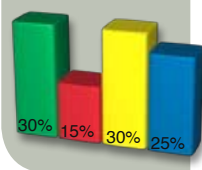
**das ist drin**

● Dance-Hits

● DJ-Größen

● Party

● Tänzer



# DJ HERO

360 Live lässt die Kuh fliegen und die Menge toben!

**W**as wäre eine Party ohne einen richtig guten Discjockey? Was macht ein Club ohne stampfende Beats und pumpende Bässe, die mit perfekten Übergängen aneinandergekettet schier endlos aus den Boxen hämmern? Das jüngste Produkt aus dem Hause Activision will uns Gamern jetzt das Plattendreher-Handwerk näherbringen. Warum nicht, klappt mit der Gitarren-Kunst bei »Guitar Hero« ja schon sehr gut. Ergo hat sich Entwickler Freestyle Games aus England mit einigen angesagten DJ-Helden aus der internationalen Club-Kultur zusammengetan, um das neue Spiel mit amtlicher Mucke zu rüsten: DJ Shadow, Grandmaster Flash, DJ AM und Daft Punk stehen Pate und mischen aus 100 lizenzierten Dance-Hits über achtzig Tracks für dieses Projekt. Im Set sind Stücke von den Black Eyed Peas, Benni Benassi, Jay Z, Beastie Boys, Eric Prydz, Gwen Stefanie; die Foo Fighters bringen mit ihren Licks, Riffs und Powerchords die Menge zum Ausflippen. Am Ende kommen hoffentlich bisher ungehörte Partykracher dabei heraus, die auf jedem Dancefloor problemlos funktionieren.

Der Hingucker schlechthin ist natürlich der Turntable-Controller, der vorerst nur zusammen mit dem Spiel erhältlich sein wird. Trotz niedrigen Gewichts und viel Kunststoff: Das

Ding steht stabil, kann was einstecken, macht einen soliden Eindruck. Auf dem frei drehbaren Plastik-Plattenteller befinden sich drei Tasten. Die linke aktiviert die erste Tonspur, die rechte die zweite. Es laufen also immer zwei Musikstücke parallel – die beiden in einer Tonspur effektiv zusammenmischen, darum geht's. Die mittlere Taste feuert Samples in die Menge, also Hits, Stabs und Shouts. Welche Taste wann wie lange angetippt werden soll, also welche Tonspur zugemischt oder gecuttet werden soll, das geben schick zoomende und leuchtende Symbole auf dem Bildschirm vor.

Auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad genügt es, die Tasten zum richtigen Zeitpunkt zu tippen. Später wird's komplexer. Dann kommt der Crossfader des Controllers zum Einsatz, ein horizontal ausgelegter Schieberegler mit mittiger Nullstellung: Funktioniert dank Einrastfunktion des Crossfaders ausgezeichnet, verlangt aber Fingerspitzengefühl. Zudem kann man mit dem einzigen Drehknopf des Numark-Controllers einen hörenswerten Filter-Effekt zuschalten. Der verbiegt den Sound, herrlich schräg!

Das Pendant zur Star-Power der »Guitar Hero«-Reihe nennt sich »Euphoria«. Die Euphorie steigt stetig, solange man Abschnitte des Sets fehlerfrei zusammendreh.



Sind zwei Turntable-Controller am Start, kann man sich auch mit DJ-Battles oder Ping-Pong-Sets abfeiern lassen. Sehr nettes Feature, selbst wenn's nur offline funktioniert.

Erhältlich | Oktober 2009 | Status | 80% komplett

**NUR IN 360 LIVE  
ERSTMALS  
ANGESPIELT!**

**Im Rhythmus oder aus dem Takt?**

- +** Einzigartiges Konzept, neuartiges Spielgefühl, hochkarätige Tracks, bombastische Inszenierung
- Keine Online-Modi, Publikum reagiert nicht auf schlechte Bühnenshows





1

**\* Im Einklang****DOPPELTER SPASS**

Auch wenn »DJ Hero« komplett auf Online-Funktionen verzichtet, muss niemand alleine vor sich hin scratchen. Offline gibt's zwei Koop- und Versus-Modi, die allerdings einen zweiten Turntable-Controller voraussetzen. Teurer Spaß, da es den voraussichtlich nicht einzeln, sondern nur im Doppelpack mit Spiel zu kaufen geben wird. Trost spenden zehn Musiktracks, die speziell für einen Gitarren-Mitstreiter produziert wurden. In unserer Preview-Version ist bisher nur ein Mix aus »Sabotage« von den Beastie Boys und »Monkey Wrench« der Foo Fighters verfügbar. Der geht dafür richtig gut ins Ohr. Tatsächlich ist dieser Modus gut gemeint und gut gemacht.

2

**\* Mix-Meister****AM PULS DER ZEIT**

**1** Der DJ-Controller bietet die wichtigsten Funktionen: Plattenteller, Crossfader, einen Drehknopf. Unter einer Abdeckung befinden sich zusätzlich alle Tasten des Xbox-360-Controllers. Das sieht stil-sicher aus, gibt's aber nur zusammen mit dem Spiel – der Preis ist noch unklar. Wir rechnen mit circa 100 Euro.

**2** Nicht nur Jungs, auch DeeJanes sorgen für Stimmung. Die von uns gespielte Version enthielt bereits neun weitere, sehr unterschiedliche Charaktere. Allerdings haben alle dieselben Fähigkeiten, dienen also nur der visuellen Abwechslung.

**3** Die eckigen Auswuchtungen auf den Spuren zeigen an, wann ein Track mittels Crossfader rein oder raus gemixt werden muss. Wer sich einmal an den Informationsfluss gewöhnt hat, kommt damit prima zurecht – etwas Taktgefühl natürlich vorausgesetzt.

3



Der Euphoria-Knopf auf dem Controller bringt die Stimmung dann endgültig zum Höhepunkt, Effekte verzerren das Bild und als besonderes Schmankerl muss man sich bei aktivierter Euphoria-Power nicht mehr um den Crossfader kümmern. Der wechselt dann für kurze Zeit automatisch zwischen den Eingangssignalen. Außerdem kann man sich durch das Meistern ganzer Abschnitte eine Zurückspul-Funktion freispielen. Um sie auszulösen, muss der Plattenteller einmal um komplette 360 Grad zurückgeschnalzt werden. Dann lassen sich die letzten Beats noch mal wiederholen. Anfänger können so verpatzte Übergänge erneut versuchen und Fortgeschrittene nutzen die Gelegenheit, um die Punktzahl weiter in die Höhe zu treiben. Die ist bei »DJ Hero« übrigens der einzige Ansporn. Denn anders als bei »Guitar Hero« wird nirgends gemessen, wie das Publikum auf die Vorstellung reagiert – folgerichtig kann man auch nicht mehr aus dem Club geworfen werden. Macht aber nichts, denn die Highscore-Jagd funktioniert als Langzeit-Motivation gut genug. Scratch-Virtuosen sollen natürlich auch ihr Können zum Besten geben:

Pfeilsymbole auf den Spuren zeigen an, in welche Richtung der Teller gedreht werden muss, ihre Länge gibt die Geschwindigkeit der zackigen Bewegungen vor. Jeder, der sich selbst jemals ernsthaft mit dem Thema Auflegen befasst hat, wird sich über den Komfort freuen. Wichtige DJ-Aufgaben wie das Vorhören, Angleichen und Diskwechsel werden komplett von der Software übernommen. Per USB-Mikrofon – zum Beispiel von »Guitar Hero« oder »Rock Band« – kann man mit der eigenen Stimme seinen Mix zusätzlich anheizen. Passt aber sicher nicht für jeden Musikstil, und wirkt sich auch nicht auf den Punktezähler aus. Stücke bietet »DJ Hero« übrigens aus vielen Stilrichtungen: Funk, Electro, Techno, House und Hip-Hop bilden die breite Masse, Elemente aus Trance und Progressive bleiben die Ausnahme. Die Mischung macht's. Und so können die exklusiv für »DJ Hero« erstellten und nachspielbaren DJ-Sets die vielen Subgenres der elektronischen Musik zwar nicht gänzlich bedienen, begeistern aber mit frischen Versionen kommerzieller Club-Hits. Das Ganze sieht zudem klasse aus. Die DeeJays werden per Motion-Capturing

eingefangen. Gogo-Girls und -Tänzer lassen zu schillernder Club-Atmosphäre mit spektakulärer Light-Show die Hüften kreisen. Wir hatten jedenfalls riesig Spaß mit »DJ Hero« und gehen davon aus, dass das Vergnügen dank Online-Nachschub mit extra Tracks und DJ-Sets nicht so bald enden wird.

**Jan Heinrich****360** LIVE sagt...

Ein völlig neues Spielgefühl, durchdachtes Konzept und tolle Präsentation. Hat das Zeug  
HITPOTENZIAL zum richtig geilen Set.

**8.5** von 10





## Ohrwurm oder Ohrenkrebs?

- + Viele Spielmodi, tolle Grafik, abgespeckte Display-Anzeigen, Party-Modus, Schwerpunkt auf gitarrenlastiger Musik, Tonstudio klingt besser als bei den Vorgängerspielen
- Keine Duelle



Erhältlich | 3. September 2009

Status | 90% komplett

## kurz & knapp

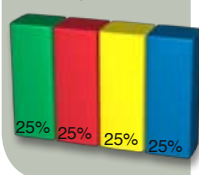
**Hersteller** | Activision  
**Entwickler** | Neversoft  
**Genre** | Musik  
**Spieler** | 1 - 8  
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

Komplexes Musikspiel für die komplette Band.

## das ist drin

- Schlagzeug
- Gitarre
- Bass
- Gesang



# GUI-TAR HERO 5

Das erste Konzert mit dem Musikspiel-Veteranen.

**D**er nunmehr fünfte Eintrag in der »Guitar Hero«-Discographie bringt sicher keine Gameplay-Revolution auf die Bühne, hat seinen Auftritt im direkten Vergleich zu den Vorgängern aber deutlich perfektioniert. Alles sieht ein bisschen besser aus, hat einen homogenen Stil und auch die Musikauswahl konzentriert sich diesmal auf rockige Gitarren-Klänge. Das Pop-Genre und andere Chart-Musik sollen zukünftig auf die Marke »Band Hero« ausgegliedert werden, deren erster Titel wohl zur Weihnachtszeit in die Läden kommt. Und so geben im fünften Teil nur echte Gitarren-Helden wie Carlos Santana – übrigens auch Schirmherr des Spiels und freispielbarer Charakter – ihr Können zum Besten, teils in bislang ungehörten Versionen.

Gespielt wird das Ganze wie gewohnt: Mit den Plastik-Controllern Mikrofon, Schlagzeug und Gitarre, die auch für die Bass-Eingabe genutzt wird, müssen sich nähernde farbige Noten im Takt getroffen werden. Die aktivieren dann kurzzeitig komplette Musikphrasen, die im Optimalfall ein komplettes Lied aus den Boxen dröhnen lassen. Neu ist die Möglichkeit, dass eine Band ihre Instrumente

völlig frei wählen darf. Deine Kumpels wollen alle Schlagzeug spielen? Kein Problem: Die Drei hauen auf die Pauke und dufeuerst die geballte Percussion-Power mit deinem Gesang zusätzlich an – jede beliebige Kombination ist möglich.

Gleich der Start-Bildschirm von »Guitar Hero 5« zeigt ein komplettes Konzert, bei dem alle auf der Disk enthaltenen Lieder gespielt werden. Willkommen im Party-Modus! Gefällt ein Lied, kann ohne Voreinstellungen direkt ein Controller geschnappt und in das Bildschirmgeschehen eingestiegen werden. Auch Instrumentenwechsel funktionieren problemlos. Punkte werden bei diesem – tatsächlich partytauglichen – Modus keine hinzuverdient, denn dafür gibt's nach wie vor den Karriere-Modus: Durch mit kleinen Comic-Clips aneinandergekettete Konzerte spielt sich die eigene Band auf die großen Bühnen dieser Welt. Wer die Vorgängerspiele gemeistert hat, wird dabei aber sicher die Duelle mit ausgemachten Gitarrenprofis wie einst mit Slash in »Legends of Rock« missen.

Das lässt sich aber durchaus verschmerzen, denn sonst ist das neue »Guitar Hero« sichtbar erwachsener geworden: 14 unterschied-

liche Mehrspieler-Modi sorgen für stetige Abwechslung, das Tonstudio zum Komponieren eigener Lieder klingt amtlich – ganz anders als bei den Vorgängerspielen. Und die Song-Liste aus 85 Stücken der wohl berühmtesten Gitarrieros der Musikgeschichte ist jetzt schon legendär: Mit dabei sind Iron Maiden, Public Enemy, The White Stripes, Nirvana, Mötley Crüe, Megadeth und viele weitere langhaarige Bombenleger. Außerdem kann als kleines Schmankerl sogar mit den Avataren des 360-Dashboards abgerockt werden. Man darf also auf ein Show-Erlebnis der Extraklasse gespannt sein.

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Zieht in allen Bereichen neue Saiten auf und kehrt dem Pop den Rücken zu.

HITPOTENZIAL

8.0

von 10



# 360-live.de

Ab 9.9.09 im neuen Look

Mehr Tests und Previews in der Übersicht

Mehr News auf der Startseite

Neu: Votingfunktion

Das unabhängige XBOX 360 Magazin

# 360 LIVE

DAS 360 LIVE MAGAZIN  
→ Hier als PDF downloaden

Logout  
Mein Profil  
Newsletter

HOME TEST PREVIEW AKTUELL MEDIA-GALERIE TEST-INDEX RELEASES GEWINNSPIELE

## TOP THEMEN

**Bioshock 2**  
Über hundert Fans haben sich am Strand versammelt, um geheime Post aus Rapture zu bekommen.  
→ [Hier geht es zum Artikel](#)

**Homefront**  
Mutti, da ist ein Koreaner im Badezimmer!

**BrandZ 2009**  
Die teuersten Konsolenmarken

**Blur**  
Wie »Mario Kart« mit Autos.

**Call of Juarez: Bound in Blood**  
Call of Duty im Wilden Westen: Dreckig, kaltblütig und voller blauer Bohne

## NEWS

**Brütal Legend**  
Songliste veröffentlicht  
Über 100 Lieder, darunter Emperor, Enslaved, Dimmu Borgir und Cradle of Filth.

**Xbox 360**  
Games on Demand: Preise bekannt  
Download-Versionen der Xbox-360-Spiele nicht gerade ein Schnäppchen.

**Atomic Games**  
Entlässt Mitarbeiter  
Skandal-Shooter »Six Days of Fallujah« schuld an Entlassungen.

→ **Xbox 360** - Sommer-Update: Das ist neu!  
→ **Borderlands** - PC-Fassung hübscher  
→ **Tony Hawk: Ride** - Prominenz rollt mit  
→ **Xbox 360** - Wird die Pro eingestellt?  
→ **Left 4 Dead** - Neue Karten im September

## TEST

**Tales of Vesperia**  
Kitschige Spieluhr, Gitarren-Hammer, alles dabei...

**Overlord 2**  
Tolle Sprüche, düsterer Orchestersound, Punktabz...

**Prototype**  
Ordentliche Effekte, gute Stimmen, unauffälliger...

**Terminator: Die Entscheidung**  
Spießbrenner

**Red Faction: Guerrilla**  
Nur ein weiches Spiel

**Virtua Tennis 3**  
Die Magie des weißen...

## PREVIEW

**Risen**  
Rollenspiele aus Deutschland sind anders. Rollenspi...

**Splinter Cell Conviction**  
Lang herrschte Funkstille um Agent Sam Fisher. Jet...

**Forza Motorsport 3**  
Nichts zählt, außer dem Kick, wenn du das Gas drückst...

**Venetica**  
Man nehme eine Prise italienische...

**The King of Fighters XII**  
Konsolen-Features im Blick

**Captivate 09**  
Was haben 7000 Zombies und heiße...

## MEDIA-GALERIE

SCREENS VIDEOS

Overlord 2 Red Faction: Guerrilla Der Pate 2 Tom Clancy's Resident Evil 5

## COMMUNITY

### FORUM

[S] Star Wars Battlefront2 (xbox) f...  
von Little Jakob  
19.04.09 08:49

[S] Bioshock  
von Ultimate Noob  
05.06.09 17:14

[S] The Hills have Eyes uncut + Wie  
von I Sensenmann I  
31.05.09 20:55

Spamthread der Ewigkeit!  
von spartaner-117  
30.07.09 03:00

360 Live - 08/09  
von Benjamin  
29.07.09 15:47

### BLOG

Eine KI spielt Super Mario  
von Michael  
13.08.09 10:54

Super-KI für Super Mario  
von Michael  
08.08.09 10:49

Echt hässlich...  
von Michael  
16.07.09 14:29

Yeah, baby, that's serious!  
von Michael  
16.07.09 13:46

Rotkäppchen läuft Amok!  
von Moritz  
13.07.09 14:13

## VOTING

### FRAGE:

Wie findet ihr die neue 360-Live Seite

☐ Super Geil!!!

☐ Is doch ganz...

☐ Naja geht so...

☐ Die alte war be...

☐ Ne alles scheiße und hässlich!

→ JETZT VOTEN

→ Zur Auswertung  
→ Mehr Voting

Das musst du dir ansehen: [www.360-live.de](http://www.360-live.de)!











FIFA 10 | 01. Oktober 2009 **Status** | 80% komplett

PES 2010 | Ende Oktober 2009 **Status** | 70% komplett

# FIFA 10 VS. PES 2010

Das Duell der Champions.

**K**onami ist ein bisschen wie der FC Bayern München: Von Erfolgen verwöhnt, das Bad in der Menge gewohnt. Die Meisterschale gehört zur Saison wie eine heiße Dusche nach dem Spiel. Doch nachdem Konami und EA die ersten spielbaren Vorschauversionen ins 360-Live-Stadion geflankt haben, wird klar: Die Japaner müssen kämpfen – wie der quirlige Münchner Philipp Lahm, der nie einen Ball verloren geben würde. Und Konamis Stardesigner Shingo »Seabass« Takatsuka ist sowieso kein Verlierertyp, auf einem Frankfurter Event zeigt er sich siegessicher. Doch die »FIFA«-Konkurrenz ist dieses Jahr stark wie nie zuvor. Produzent David Rutter stürmt mit einem Team den Rasen, das schon 2007 die virtuelle Fußballwelt verändert hat. Damals startete EA Sports das erste Mal auf der Xbox 360 durch, überzeugte mit exzellenter Grafik, realistischer Ballphysik, spektakulären Torraumszenen und einem Lizenzpaket, das selbst Bayern-Manager Uli Hoeneß vor Neid erblassen lassen würde. Wichtige Information vorab: Zum Thema Lizenzen will sich Konami nicht äußern, mit hoher Wahrscheinlichkeit wird EA hier aber wie jedes Jahr wieder die Nase vorne haben. Also, Zeit fürs Revierdeby!

## ANPFIFF: GAMEPLAY UND ANIMATIONEN

Anstoß EA, die Kanadier schieben sich den Ball zu, dribbeln in Richtung Konami-Mittelfeld. EA's Mannen scheinen von Anfang an voller Adrenalin, stürmen auf die Asiaten zu, lupfen ihnen den Ball ab, spielen einen Doppelpass mit dem Mittelfeldregisseur, der verteilt die Kugel an die Außen. Die stürmen los, wagen einen Flankenlauf – der Ball zischt über die Köpfe der Konami-Abwehr hinweg, doch der EA-Stürmer kann das Ding nicht verwandeln. Konami, jetzt heißt es umschalten, mit hohen Bällen das ausgedünnte EA-Mittelfeld überbrücken, einen Konter erlaufen. Aber warum fühlt sich das so träge an? Ein Druck auf die B-Taste sollte eigentlich eine schnelle Flanke auslösen, dann fluchs zum Stürmer wechseln, Ball annehmen und ab geht die Post. Aber in »PES 2010« stören zwei Dinge: Zum einen sind die Flankenbälle sehr lange in der Luft. Dadurch hat die gegnerische Abwehr viel Zeit, sich neu zu formieren. Gott sei Dank macht die »PES«-Vorschauversion klar, dass Konami die Laufanimationen in den Griff bekommen hat. Stöckelten die Kicker vor ein paar Wochen auf einer Konami-Veranstaltung noch wie die Kandidatinnen von »Germanys next Versandhaus-Modell« über den Platz, so überzeugen sie jetzt mit dynamischem Laufrythmus und kraftvollen Sprüngen. Was außerdem fehlt, ist eine wirklich neue Gameplay-Erfahrung. Das EA-Pendant ist da anders: Im Detail gibt es massenhaft Verbesserungen, die Akteure wirken noch eine Spur lebendiger, Verteidiger springen von einem aufs andere Bein, versuchen einen möglichst breiten Raum abzudecken. Stürmer hingegen laufen sich viel öfter selbstständig frei und schrauben sich bei Kopfbällen fühlbar mit aller Kraft in die Luft.

Aber hat EA auch eine richtige Innovation an Bord? Oh ja, das haben sie, und die heißt 360-Grad-Dribbling: In »FIFA 09« konnte man nur in acht Richtungen spielen, der Spieler fühlte sich eingeeignet, Bewegungsfreiheit sieht anders aus. Die kommt jetzt mit »FIFA 10«: Will der Kicker

nach rechts ausbrechen, führt er den Ball zum einen ganz nah am Fuß und lässt ihn zum anderen durch leichte Bewegungen des Analogsticks zwischen den Beinen hin und her springen. Besonders effektiv ist das im gegnerischen 16-Meter-Raum: Stürmt der Torwart raus, lässt man mit ein paar feinfühligem Bewegungen den Ball zwischen den Beinen tanzen, tut so, als würde man links vorbei ziehen, macht das Ding aber rechts rein. Für so viel Feingefühl und fußballerische Freiheit nebst erstklassigen Animationen gibt's die ersten beiden Punkte. »FIFA« führt 2:0.

## HALBZEIT: TAKTIKBESPRECHUNG

Beim Fußball geht es um Taktik, keine Frage – eine optimale Formation, die die Stärken der einzelnen Akteure kombiniert, kann selbst die stärkste Defensivkette sprengen. Die größte Neuerung im Taktikbereich heißt skurrilerweise bei beiden Spielen Teamstil. In »FIFA 10« bestimmt der Spieler durch Druck auf die Pausetaste, wie sich die KI-Sportler der Mannschaft verhalten. Der FC Bayern etwa verfügt über den Teamstil Flügelspiel, daher stürmen Mittelfeld-Mannern wie Frank Ribéry bevorzugt über die Flanken. Der TSG Hoffenheim hingegen konnte letzte Saison sehr viele Tore durch Konter erspielen, ergo setzen Hoffenheimer ihr Team auf Konter an. Das funktioniert spürbar gut. Sobald ihre Mannschaft den Ball besitzt, sprinten flinke Stürmer wie Demba Ba in die Gegenhälfte und lauern auf lange Pässe. Faszinierend: Selbst die Torhüter passen sich an den neuen Spielstil an, Keeper Timo Hildebrand haut den Ball beim Konter so weit wie möglich nach vorne. 26 verschiedene Spielstile stehen pro Mannschaft zur Auswahl. Darunter Standards wie Abseitsfalle und Kurzpass oder eben raffiniertere Kombinationen, die auf einen Schlüsselspieler abzielen. Die Stile lassen sich komfortabel über das Pausenmenü an- und abstellen, außerdem wird die Taktik wie gehabt via D-Pad von Offensiv bis Defensiv eingestellt. Wichtig ist hierbei, die Stärken und Schwächen seiner Mannschaft zu analysieren. Wer beispielsweise eine bärenstarke Abwehr, aber ein schneckenlanges Mittelfeld hat, wird mit Kontern nicht besonders erfolgreich sein. In diesem Fall bietet es sich an, neue Spieler im Manager-Modus einzukaufen, der nur rudimentär verändert wurde. Neu ist, dass Star-Spieler Allüren entwickeln. Eigentlich logisch, dass ein Cristiano Ronaldo nicht so ohne weiteres zu den Bayern wechseln würde – da könnten die noch so viel Geld bieten.

»PES 2010« geht da einen ganzen Schritt weiter, treibt die taktische Ausprägung auf die Spitze. Das fängt schon bei den Teamstilen an: Im Pausenmenü offenbart sich ein Spielplan, auf dem mit acht verschiedenen Reglern die taktische Ausrichtung balanciert wird. Beispielsweise gibt es den Schieberegler Positionswechsel. Mit diesem legt der Spieler fest, wie oft seine Kicker die Seiten tauschen, also versuchen, den Gegner mit Flankenwechseln von links nach rechts zu täuschen. Wer den Regler ganz niedrig einstellt, klebt seine Mannen auf ihren Positionen fest, bei hohen Werten tauschen sie auch untereinander die Position. Das bietet sich beispielsweise beim FC Bayern an, weil Lahm zwar eigentlich Außenverteidiger spielt, durch seine Schnelligkeit aber perfekt Konter über die Außen einleitet. 360 Live macht den Test: Eine



## kurz & knapp

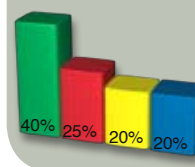
**FIFA 10**  
**Hersteller** | Electronic Arts  
**Entwickler** | EA Sports  
**Genre** | Sport  
**Spieler** | 1 - 10  
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

Frische Animationen, schnelleres Gameplay, hier und da ein bisschen mehr Taktik und als Sahnehäubchen die unbegrenzte Freiheit dank 360-Grad-Dribbling.

## das ist drin

- 360-Grad-Dribbling
- Kurzpassspiel
- Flankenläufe
- Torwartparaden



## kurz & knapp

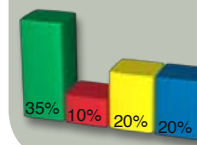
**PES 2010**  
**Hersteller** | Konami  
**Entwickler** | Konami  
**Genre** | Sport  
**Spieler** | 1 - 20  
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

Das perfekte Spiel für Taktik-Füchse, die es nicht realistisch genug haben können. Dutzende Taktikeinstellungen warten, aber das Gameplay zeigt sich nur marginal verbessert.

## das ist drin

- Mittelfeldduelle
- Torraumszenen
- Superstar-Spezialfähigkeiten
- Rasenschach



## Sturmlauf oder Abseitsfalle?

### FIFA 10

- ➕ 360-Grad-Steuerung als Highlight, verbesserte Animationen, effektiveres Kurzpassspiel und Flanken
- ➖ Nicht so viele taktische Einstellungen wie beim Konkurrent »PES«, hin und wieder Clipping-Fehler

### PES 2010

- ➕ Erhöhter Simulationsgrad, stark verbesserte Grafik, Stars mit Spezialfähigkeiten, ausgefeilte Möglichkeiten, seine Taktik anzupassen
- ➖ Deutlich weniger einsteigsfreundlich als »FIFA«, staksige Laufanimationen, übertriebener Realismus verdrängt stellenweise Spielspaß, keine Informationen über Lizenzen

## live & online FIFA 10

- Eins-gegen-Eins- und Zwei-gegen-Zwei-Matches ■ Neuer Trainingsmodus, in dem Taktiken erprobt werden – für bis zu zehn Spieler ■ Wie auch in »FIFA 09«: Zehn gegen zehn auf einem Platz plus spielgesteuerte Torwarte ■ 1.000 Gamerpunkte und Erfolge für spektakuläre Tore sind sicher

## live & online PES 2010

- Eins-gegen-Eins- und Zwei-gegen-Zwei-Matches ■ »Be A Legend«-Modus wird ausgebaut, in dem man seine Lieblingskicker von den unteren Ligen bis in den Fußballolymp führt ■ Weitere Modi sind angekündigt, wurden allerdings noch nicht enthüllt





## TRAINIEREN WIE EIN MÜNCHNER

Wo kann ich meinen Freistoß patentieren?



Eins der neuen Paradestücke von »FIFA 10« ist die Möglichkeit, Standardsituationen aufzuzeichnen und im Spiel gegen seinen Gegner zu verwenden. Trainierbar sind Freistöße, Ecken, Einwürfe, Abstöße und Anstöße.



Van Gaal guckt ganz neidisch: Bei einem Freistoß werden jedem Spieler bis zu vier Laufwege und Aktionen mit farbigen Pfeilen zugewiesen. Beispiel: Freistoß auf die Außenlinie zielen, Gegner so verwirren, von links reinflanken – Kopfball – Tor.



So funktioniert das theoretisch: Wer mit seinem Fußball-Kunstwerk zufrieden ist, speichert es auf einer der vier D-Pad-Tasten ab und aktiviert seine Strategie während des Spiels. Das Paradies für Profi-Strategen, fragt sich nur, ob die Balance nicht kippt?



Offensichtlich ist diese Funktion nicht für die Defensive geplant. Generell stellt sich die Frage, ob man damit nicht recht leicht KI-Macken ausnutzen könnte. Auch ist bislang unklar, ob EA die Funktion online anbietet.

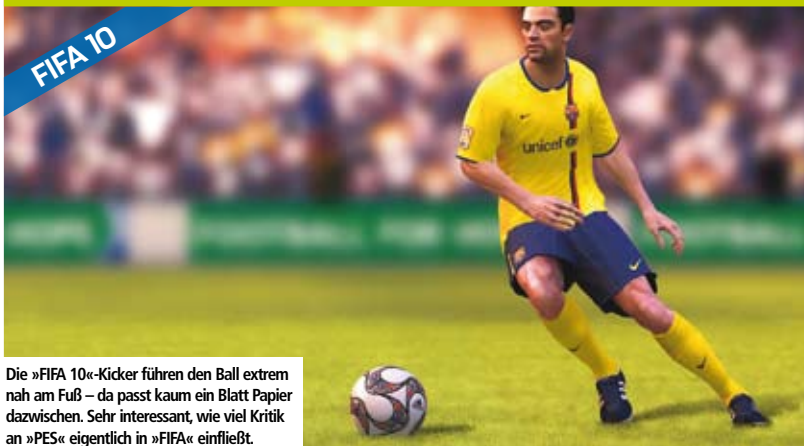


Sowohl EA als auch Konami haben stark an den Animationen geschraubt, die fühlen sich jetzt deutlich lebensesechter an. Ein stämmiger Wayne Rooney bewegt sich nun mal anders als ein agiler Fernando Torres.



Konami will aktuell noch keine Informationen zu Lizenzen bekannt geben. Insofern ist auch nicht klar, welche Stadien original designt werden.





Die »FIFA 10«-Kicker führen den Ball extrem nah am Fuß – da passt kaum ein Blatt Papier dazwischen. Sehr interessant, wie viel Kritik an »PES« eigentlich in »FIFA« einfließt.

3:1-Führung soll in einem wichtigen Finalspiel gehalten werden. Ergo werden alle Regler maximal zurückgefahren. Und tatsächlich wirken sich die taktischen Änderungen recht flott aufs Gameplay aus: Das gesamte Mittelfeld rückt nach Angriffen sofort wieder zurück, um notfalls in der Abwehr auszuhelfen. Die Abwehr selbst steht wie eine Mauer, die Spieler wagen sich nur sehr dezent nach vorn, rennen aber sofort wieder zurück und erwarten Angriffe.

Die eigentliche Revolution von »PES 2010« wartet aber nicht auf dem Platz, sondern findet im Taktikmenü statt: Es geht um die Spielkarten, quasi wie in einem klassischen Sammelkartenspiel im Stil von »Magic: The Gathering«, sprich: Jeder Sportler hat verschiedene Spezialfertigkeiten. Nun verschiebt ein Ronaldo aber keine Feuerbälle, sondern hat beispielsweise das Talent »Einschneidender Lauf«. Wer dieses Talent über ein aktuell noch recht unspektakuläres Menü einschaltet, der freut sich über einen rasend schnellen Ronaldo, der von der Flanke bis in den Strafraum sprintet und dann vielleicht noch ein Fallrückzieher macht. Diese Tricks funktionieren logischerweise nur, wenn Ronaldo von der KI gesteuert wird. Und das ist die Krux an dieser Funktion, weil Ronaldo im Prinzip effektiver spielt, wenn ihn die KI kontrolliert und nicht der »PES«-Zocker. Letztendlich ist das Gewöhnungssache. Wenn man erst mal raus hat, wo die Vorzüge liegen, entfaltet sich extrem viel Spieltiefe und vor allem variantenreiches Gameplay. Wer nach einem Pass nicht manuell den Empfänger, in diesem Fall Ronaldo, auswählt, der kann zusehen, wie dieser alleine weitermacht, vielleicht ein paar Verteidiger ausdribbelt und automatisch den Spielkarten-Anweisungen folgt. Währenddessen steuert der User den nächsten Mittelfeld-Weltstar von Real Madrid, Wesley Sneijder, stößt in den freien Raum vor und wartet auf Pässe oder Abpraller. Dadurch spielt sich »PES 2010« taktisch wie nie zuvor. Fragt sich nur, ob sich davon nicht einige überfordert fühlen. Dennoch gewinnt hier »PES« ganz klar gegenüber »FIFA« und holt auf, nur noch 2:1 für EA.

## ABPFIFF: GRAFIK

In Sachen Grafik macht »PES« dieses Jahr den deutlich größeren Sprung. Weil »FIFA 09« ohnehin klar besser aussieht als die 2009er-Fassung von »PES«, können die Japaner hier viel Boden gut machen und setzen sich sogar leicht vor »FIFA«. Grund sind vor allem die extrem lebendigen Gesichtsanimationen. Wenn

beispielsweise Ronaldinho die Finger wie Mister Spock spreizt und damit winkt, dann fühlen sich Fußballfans, als stehe er gerade leibhaftig vor ihnen. Ganz großes Fußballflair! FIFA hingegen bietet zwar einen Haufen neuer Animationen und einen leichten Unschärfefeffer bei Wiederholungen, wodurch das Spiel wie eine Fernsehübertragung wirkt, der ganz große Glanz fehlt allerdings. Der Punkt geht an »PES« – 2:2.

## VERLÄNGERUNG: VORLÄUFIGES FAZIT

Wie sagte so schön Ruhrpott-Legende Adi Preißler: „Was zählt, ist auf'm Platz“. Konami sieht das offensichtlich anders, arbeitet fieberhaft an der perfekten Fußballsimulation, bei der jedes Tackling zentimetergenau sitzen muss, bei der Bälle leichter verspringen und zu schnelle Spieler schon mal ins Aus stolpern. Spielerisch hingegen tut sich nicht viel, generell spielen sich die beiden Kontrahenten nicht mehr so unterschiedlich wie noch vor drei Jahren. Vorläufiges Fazit des 360-Live-Schiedsrichters: Profi-Fußballer, die jedes Zahnrad in der riesigen Fußballmaschinerie manuell einstellen wollen, werden definitiv mit »PES 2010« glücklich. Wer hingegen einfach nur Spaß haben will und nicht unbedingt Stunden in den Strategiemenus verbringen möchte, sollte sich eher »FIFA 10« anschauen. Zudem das 360-Grad-Dribbling einfach grandios funktioniert. Aus Spielspaß-Sicht liegt »FIFA« damit leicht vor »PES 2010«. Mal sehen, ob die Testversionen das noch ändern können!

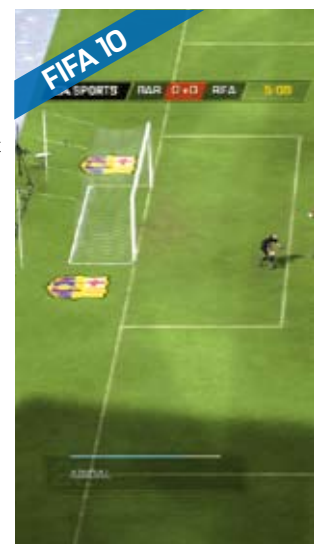
**Benjamin Kratsch**



## DEN TRUMPF IM ÄRMEL

### Fußballstars mit Spezialfähigkeiten

Die größte Neuerung von »PES 2010« versteckt sich fernab vom Spielfeld, in den Menüs. Dort sind Spezialfähigkeiten der Kicker als Karten gelistet, die man je nach Spielsituation aktiviert. Einen Effekt hat es aber nur, wenn die KI den Spieler steuert. Klar, dass ein Superstar wie Barcas Deco volle acht Karten mitbringt, dass er One-Touch-Pässe, Flankenläufe und massive Distanzschüsse beherrscht, während ein weniger routinierter Spieler mit einer Karte auskommen muss. Lässt sich clever nutzen: Wer 2:1 hinten liegt, aktiviert Decos Spezialfähigkeit »Freier Raum«, wodurch der Mittelfeldregisseur seine Jungs nach vorne treibt und so die nötigen Offensivkräfte kurzfristig entfesseln kann.



## 360 LIVE sagt...

Manchmal ist weniger mehr: Konami versucht alles, um das perfekte Spiel für Taktik-Experten zu schaffen, vergisst dabei aber, dass es vor allem um Spielspaß geht. EAs Kick hingegen fühlt sich einfach grandios an und spielt sich dank 360-Grad-Dribbling vielseitiger – dürfte

Taktik-Füchsen aber zu wenig strategische Möglichkeiten bieten.







## HALBZEIT-ANALYSE

360 Live schickt »FIFA 10« und »PES 2010« für eine Woche ins Trainingslager und analysiert knallhart Schwächen und Stärken der beiden Kontrahenten.

### PES 2010

Das Beleuchtungssystem macht große Fortschritte, die Kicker werfen nun auch Schatten auf sich selbst. Ferner sind die Gesichtsanimationen weltklasse: Wenn Fernando Torres seinen Finger küsst und dann jubelnd gen Himmel streckt, fühlt man sich wie im Stadion.



### GRAFIK

### FIFA 10

Schon »FIFA 09« sah verdammt gut aus, große Grafik-Sprünge gibt's dieses Jahr nicht. Eher Detailverbesserungen, vor allem die »Lass-uns-mit-dem-Ellenbogen-duellieren«-Zweikämpfe sehen super aus.



### PHYSIK



Die Gangart ist um einiges härter und in der heißen Phase der Bundesliga wird schon mal ein Gegner per Bodycheck aus den Stollenschuhen gehauen: Wer auf Wayne Rooney trifft, der spürt die englische Mischung aus Muskeln und Fett.



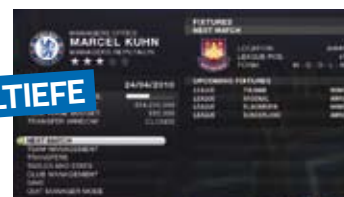
### KI



Probleme gibt's in der Abwehr, die sich häufig nicht schnell genug formiert – hier ist rasches Handeln und Feintuning gefragt. Mittelfeld und Sturm machen einen guten Job und die Torhüter stürmen aggressiv wie einst Olli Kahn aus ihrem Kasten.



### SPIELTIEFE



Spielt sich nicht annähernd so taktisch wie »PES«, sondern bietet nur Strategien fürs ganze Team: Bei den Bayern bietet sich das Flügelspiel an, weil deren schnellster Mann Ribéry bevorzugt über die Flanken angreift. Reicht aber für den Otto-Normal-Sportler.



### BEDIENUNG



Spielt sich wie die 09er-Ausgabe, nur einen Tick schneller und, dank 360-Grad-Dribbling, das Drehungen in jede erdenkliche Richtung ermöglicht, deutlich feinfühlig. So muss das sein.



**EXKLUSIV AUF XBOX 360  
EL PRESIDENTES  
KONSOLENDÉBÜT**



### Liberalist oder Militär-Diktator?

- +** Die Insel Tropicco erstrahlt in frischem Grafik-Glanz, netter Presidente-Baukasten, heißer Latino-Sound, hochkomplexes Wirtschaftssystem
- Sehr unübersichtliche Finanzbücher, keine Sprachausgabe, Bewohner Tropiccos sind austauschbar, schlecht umgesetzte Steuerung

### live & online

■ Reines Einzelspieler-Inselvergnügen in zwei Modi: Endlosspiel und Kampagne; es soll aber möglich sein, als El Presidente den Republikanern anderer Spieler online einen Besuch abzustatten und sie frei zu erkunden ■ Online-Highscore-Liste für die erfolgreichsten Regenten ■ 1.000 Gamerpunkte warten verteilt auf 50 Erfolge, zum Beispiel für die eigene Lobpreisung in einer Rede ans Volk

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



### kurz & knapp

**Hersteller** | Kalypso  
**Entwickler** | Haemimont Games  
**Genre** | Aufbau-Strategie  
**Spieler** | 1  
**Xbox Live** | ja



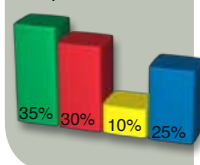
### kurz gesagt

Bananenrepublik-Aufbau-Simulation mit kubanischem Flair und politischen Seitenhieben.



### das ist drin

- Edikte
- Wahlversprechen
- Guerilla
- Populistische Reden



Im Präsidenten-Baukasten sind auch vorgefertigte Persönlichkeiten vertreten. Fidel Castro oder Che Guevara zum Beispiel.

# TROPICO 3

Mit Zigarren, Rum und Cuba Libre.

**P**residente! Wie schön, Sie wiederzusehen! Nehmen Sie doch Platz, es ist alles vorbereitet: Ein Gläschen Rum mit drei Eiswürfeln, wie sie es mögen, dazu eine Zigarre von Ihren Tabak-Plantagen, frisch gedreht von flinken Kinderhänden. Und wenn Sie so gütig sind, Ihre Unterschriften zu setzen, Presidente? Einmal hier, für den Erlass zum Verhütungsmittelverbot, und dort unten auf dem Scheck für unseren Compadre Paolo, der dann seine Kandidatur zur nächsten Präsidentschaftswahl sicherlich noch einmal überdenken wird. Und bevor Sie fragen, guía mio, ein Großteil der Extras-Pesetas wurde bereits auf Ihr Schweizer Bankkonto transferiert. Wenn ich sonst noch etwas für Sie tun kann, Presidente?

So fühlt es sich an, in der Wirtschaftssimulation »Tropico 3« Herrscher über eine kleine Bananenrepublik irgendwo in der Karibik zu sein und die größtenteils ungebildete Bevölkerung unter Kontrolle zu halten. Das schöne Eiland lebt im Wesentlichen von Tabak-, Kaffee- und Zuckerrohrplantagen und

seine Einwohner verfolgen jubelnd jede Rede ihres Presidente von ihren Wellblechhütten aus – auch wenn sie tagsüber in stinkenden Fabriken unterbezahlte Zwölf-Stunden-Schichten für eine Mahlzeit schieben. Das ist wahrer Patriotismus! Doch für so viel Volkesliebe muss ein Presidente auch etwas tun, ergo gibts Arbeit für die Spieler: Selbst in einer streng geführten Diktatur will die Wirtschaft nun mal am Leben gehalten werden. Also gilt es, die optimale Balance aus Einnahmen und Ausgaben zu finden – soll heißen: fleißig exportieren, die Löhne so gering wie nötig halten und das Arbeitspensum so hoch wie möglich. Nebenbei noch Beziehungen zur UdSSR oder den USA knüpfen und Entwicklungsgelder einstreichen, die dann größtenteils auf das eigene Schweizer Bankkonto wandern. Noch einen Blick auf die Bedürfnisse des Volkes werfen, Wohnhäuser bauen, mit Bars für Unterhaltung sorgen, fertig! Klingt einfach, ist aber in Wirklichkeit bockschwer! Das Ganze zeichnet sich durch ein sehr komplexes

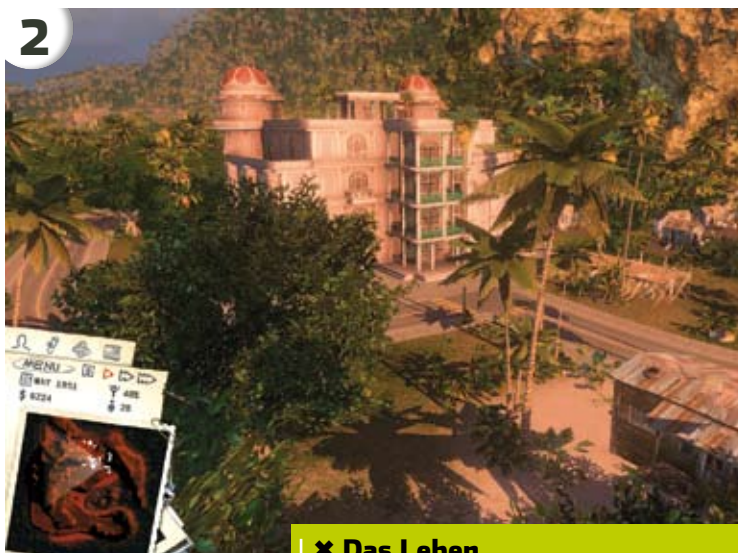
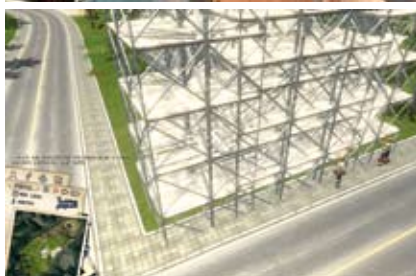




1

## \* El Presidente, GANZ MENSCHLICH

Jeder Mensch hat seine Stärken und Schwächen. Da macht auch unser großer Staatschef El Presidente keine Ausnahme. Den generiert man zu Anfang des Spiels. Das Aussehen wird ebenso festgelegt wie jeweils zwei von 15 Charakterstärken – wie dem grünen Daumen oder einem athletischen Körperbau und 18 absurden Haschmichs. Darunter Skuriles wie Kleptomanie oder das Tourette-Syndrom, auf dessen Erklärung die Hersteller nach eigenen Angaben wegen zu vieler Kraftausdrücke verzichten. Diese Eigenschaften wirken sich natürlich auch auf den Regierungsalltag aus. So genießt das kleptomanische Staatsoberhaupt wenig Ansehen bei den Intellektuellen, während ein Flatulenz Touristen abschreckt.



2

## \* Das Leben, EIN OFFENES BUCH

**1** Wer nicht gerade den herrisch-unterdrückenden Militärdiktator mimt, könnte sich auch für die Meinungen und Probleme seiner Bevölkerung interessieren. Und darüber gibt jeder einzelne Tropicener bereitwillig Auskunft.

**2** Ein Klick auf einen Bürger genügt, schon entfaltet sich seine ganz persönliche Lebensgeschichte: Wo er wohnt, was er arbeitet, wie viele Mahlzeiten er am Tag zu sich nimmt oder wie zufrieden er mit seiner Wohnsituation ist. All das kann über ein textlastiges Menü eingesehen werden. Ein waschechter Überwachungsstaat...

**3** Als guter Staatsmann sollte man sich besonders die Wünsche der Zivilisten zu Herzen nehmen. Einigen fehlt medizinische Versorgung, andere möchten zur Kirche gehen und manche planen gar einen Putsch! Da hilft nur eins: Diesen Regierungsgegnern rein zufällig etwas zustoßen lassen und anlässlich einer Gefahr weniger mit einem schönen Gläschen Havana Club Rum anstoßen. ¡Salud!



3

### Das Spiel in Zahlen

Das 1. »Tropico« für Konsole, 13 vorgefertigte Presidentes oder selbst erstellter Staatschef mit 8 wählbaren Eigenschaften, 21 möglichen Hintergrundgeschichten, 14 Möglichkeiten zur Machterlangung, 15 Charakterstärken und 18 Schwächen.

Wirtschaftssystem aus. Bringt Einsteiger zum Haareraufen und Nägelkauen. Und auch Kenner werden Zeit brauchen, bis das hinterwäldlerische Inselparadies zur florierenden Industrienation wird. Ein kleines, übersichtliches Interface gibt Auskunft über das derzeitige Vermögen und die Bevölkerungszahl. Weit weniger verständlich ist das Finanzbuch, in dem alle Statistiken der Republik geführt werden. Caramba! Wer da durchblickt, verdient wirklich einen Orden. Im Detail lässt sich der Spieler den Fortschritt einzelner Gebäude anhand einer Entwicklungskurve anzeigen, kontrolliert Bevölkerungszuwachs oder -rückgang und hält sich über Beziehungen zum Ausland sowie erlassene Gesetze – so genannte Edikte – auf dem Laufenden. Das alles wirkt leider recht steril. Eine geordnete Gegenüberstellung aller Einnahmen und Ausgaben gibt es nicht, die Informationen muss man sich selbst zusammensuchen. So kann doch kein Staatsmann arbeiten! Ebenso frustrierend: Es fehlen Begründungen dafür, warum manche Gebäude Geld verlieren. Liegt es an schlechten Exportpreisen? Sind zu wenig Arbeiter vorhanden? Ist die Nachfrage zu gering? Was, ¡madre de Dios!, stimmt denn hier nicht?! Und so vergehen etliche Stunden voller Hirnmartereie, bis langsam, aber sicher Geld in die

Staatskassen fließt, weil zum Beispiel endlich die seit Monaten wachsenden Papayas erntereif sind.

Ähnlich unkomfortabel gibt sich die Steuerung: Kameradrehung und Zoom arten in spastische Bewegungen aus, die korrekte Platzierung von Gebäuden ist mehr Glücksspiel als Bauplanung – hier zieht der Controller ganz klar den Kürzeren im Vergleich zur präzisen Maussteuerung am PC. Entschädigung für die Plackerei gibt's dank der tollen Grafik: Palmen wehen im Wind, unter der schillernden Wasseroberfläche erkennt man Riffe und Algen und beim nahen Heranzoomen auch Gebäudedetails wie feine Mauerrisse, mit Wellblech notdürftig geflickte Löcher und bunte Wäsche, die in der heißen Karibik-Sonne trocknet. Ein Fleckchen Idylle eben, hinreißend und charmant. Alles in allem scheint sich »Tropico 3« zu einer wahrhaften Herausforderung zu entwickeln, die jedoch tüchtige Herrscher mit jeder Menge schwarzem Humor beglückt. Immer wieder werden Kommunismus, Diktatur und Korruption auf die Schippe genommen, sei es durch amüsante Briefe an El Presidente oder durch Gesetze wie zum Beispiel das »spezielle Bauvorhaben«, das für jedes errichtete Gebäude Presidentes Schweizer Bankkonto füllt. Das Tüpfelchen auf dem i ist wie schon im ersten Teil der

fetzig Latino-Sound, bei dem man am liebsten die Hüften mitschwingen würde. Rassiger spanischer Gesang und Trommelklänge bringen ein Gefühl von Sommer, Sonne und Cuba Libre vor den Bildschirm und machen »Tropico 3« zu einem politisch inkorrekten Aufbau-Erlebnis, das mit einer gehörigen Portion Witz und Charme von einigen Macken abzulenken versucht. Klappt gut. Aber besser wär's natürlich, die Entwickler tun da noch was dran.

**Sabine Vogel**

**360**LIVE sagt...

Endlich wieder der Flair und Witz des ersten Teils – aber leider auch seine Schwächen.

HITPOTENZIAL

**7.0** von 10



Erhältlich | 2. Oktober 2009 Status | 90% komplett

# VENETICA

Der Tod hat eine Tochter. Und die ist sogar noch tödlicher!

## kurz&knapp

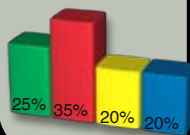
**Hersteller** | dtp  
**Entwickler** | Deck 13  
**Genre** | Action-Rollenspiel  
**Spieler** | 1  
**Xbox Live** | nein

## kurz gesagt

Venedig und die Totenwelt: Eine ungewöhnliche Reise voller Mythen, Intrigen und Action.

## das ist drin

- Mondklingen
- Untotes Gesocks
- Sterben
- Offene Welt



**B**ereits in der vorletzten Ausgabe haben wir uns als erstes 360-Magazin in Deutschland mit dem Action-Rollenspiel »Venetica« befasst. Fazit damals: ein Fantasy-Abenteuer voller Stärken, aber auch mit technischen Schwächen. Seitdem sind einige Wochen vergangen – was hat sich getan? Zeit, der sexy Heldin namens Scarlett erneut nach Venedig zu folgen und ihre Fortschritte zu begutachten. Was hat sich verändert in der mystischen, charmanten Welt? Wurden Unebenheiten ausgegült? Präsentiert sich uns jetzt ein fesselndes Spielerlebnis ohne Abstriche? In einer fast fertigen Beta-Version des Spiels begleiten wir die Tochter des Todes beinahe bis zum Ende ihrer Abenteuer – und sind zwar vor lauter landschaftlicher Idylle richtig urlaubsreif, aber noch lange nicht vollauf zufrieden.

Es ist der 24. Juni Anno Domini 1538: Sommeranfang. Und der wird im beschaulichen Bergdorf San Pasquale an der adriatischen Küste mit einem rauschenden Fest gefeiert. Auch die junge Scarlett mischt kräftig mit, obwohl Abschiedsschmerz ihre Partylaune trübt: Ihr Geliebter Benedict verlässt sie, um in einen Kreuzzug zu ziehen. Doch der laue Sommerabend endet schlimm: Die mittelalterlichen Klänge und das Lachen der Dorfbewohner werden jäh von Kampfgeschrei zerrissen, kurze Zeit später stürmen maskierte Unbekannte das Dorf, strecken wahllos Bewohner nieder, brandschatzen die bescheidenen Ziegelhütten. Die Luft ist erfüllt von Geschrei und Rauch – endlich, denn in

der Alpha-Version mussten wir auf Stimm-ausgabe noch weitgehend verzichten und das war der Dramatik des Augenblicks nicht gerade förderlich. Noch bevor Scarlett überhaupt realisiert, was geschieht, muss sie auch schon zur Waffe greifen – einem rostigen Schürhaken – und um ihr Leben kämpfen. Anfangs schlägt sich das zarte Mädchen noch erstaunlich tapfer, doch als die Gegnerzahl ansteigt, beschützt sie Benedict vor einem tödlichen Hieb – den er selbst jedoch nicht überlebt.

## DER TOD UND DU

An dieser Stelle endet die dramatische Szene abrupt, reißt den Spieler in eine gänzlich andere Umgebung: Verschmierte grünlich-braune Farbübergänge und flimmernde Luft – ein unwirtlicher Ort, an dem man keine fünf Minuten verbringen will. Ist alles ein Traum? Oder die Wirklichkeit? Ganz unvermittelt nimmt Scarlett eine Stimme wahr, die ihren Namen ruft. Als sie herumfährt, baut sich vor ihr eine imposante Gestalt auf, komplett in weiße, wehende Roben gehüllt, das Gesicht von einer weißen Schleiermaske bedeckt: Es ist der Tod. Und er hat eine wichtige Botschaft für Scarlett: Sie als seine Tochter muss ihm im Kampf gegen den Nekromanten Victor helfen, der nach dem Amt des Sensemannes strebt. Das Gleichgewicht der Lebenden und der Toten steht auf dem Spiel, weshalb Scarlett nach Venedig reisen und Victor ausschalten soll. Keine leichte Aufgabe für eine Frau, die gerade eben erst erfahren hat, dass sie über gewaltige, dunkle Mächte verfügt. ➤



Grimmig blickt Scarlett drein, als sie sich ihrem ersten Bossgegner stellt: der untoten Fürstin.



live&online

■ Reinrassiges Einzelspieler-Abenteuer ■ Erfolge wird's

geben, Details sind noch Geheimsache





Von den Dächern Venedigs hat Scarlett die beste Sicht über die Stadt – und kann sich gleichzeitig ungesehen fortbewegen.



Die vielen kleinen und großen Brücken vernetzen Venedigs Viertel: den inneren Bezirk, den äußeren Bezirk und das Arsenal.

### Wiederauferstehen oder dahinscheiden?

- +** Die weitgehend offene Welt lädt zum Erkunden ein, aktiver Tag-und-Nachtwechsel, lebendige Szenarien und Charaktere, verschiedene Storyverläufe, geniale Sprecher
- Noch sehr viele Clipping-Fehler und Abstürze, Akustik klingt ab und zu noch blechern



Auch in den Kanälen gibt es allerhand zu entdecken: kleine Katakomben und düstere Dungeons mit gefährlichen Monstern, aber auch großen Schätzen.

### ✕ Gestatten, Johnny Depp

#### PROMINENTE STIMMEN IM SPIEL

Wie schon in den Vorgängerspielen »Ankh« und »Jack Keane« lässt es sich Deck 13 auch für »Venetica« nicht nehmen, ein wahres Staraufgebot an Synchronsprechern ins Boot zu holen. Der Todestochter Scarlett leiht dabei Manja Doering ihre Stimme, die regelmäßig Hollywood-Größen wie Reese Witherspoon oder Natalie Portman vertont. Und Gevatter Tods Rolle leiht Timothy-Dalton-Sprecher Lutz Riedel seine Stimmbänder. Um die Promi-Riege zu komplettieren, wurden außerdem die deutschen Stimmen von Daniel Craig, Liv Tyler, Samuel L. Jackson und Johnny Depp verpflichtet. Keine Frage: Da kommt echter Hörgenuss auf die Spieler zu – auch in puncto musikalische Untermauerung, denn Chorgesänge und Orchestersound sorgen immer wieder für Gänsehaut.





Dieses schlecht gelaunte Schmusekätzchen zählt auch zu den Dienern Vectors – und war einst eine ungefährliche Steinbüste.



Die Totenwelt ist ein unwirtlicher, blasser Ort – der totale Kontrast zur farbenfrohen restlichen Welt von »Venetica«.

➤ So ganz kann Scarlett das auch nicht glauben, als sie aus diesem vermeintlichen Alptraum wieder erwacht. Spätestens jedoch, als sie auf ihrem Weg in den Wald hinterrücks erdolcht wird, muss sie sich eingestehen, dass ihr Traum Wirklichkeit war – denn anstatt zu sterben, erhebt sich die junge Frau wie ein Phönix aus der Asche und gibt ihren Mördern Saures.

Heißt das, die Spielheldin ist unsterblich? Nicht ganz – denn Scarlett kann durchaus das Zeitliche segnen: Sobald ihre dunkle Energie, angezeigt durch einen violetten Kreis im oberen linken Bildschirmrand, auf Null sinkt, ist sie selbst nur noch Futter für die Würmer. Gewonnen wird die Totenwelt-Energie durch das Besiegen von Gegnern mit der Mondklinge, der sagenumwobenen Waffe der Unterwelt. So leicht und flüssig wie das Kampfsystem schon in der ersten Präsentation auf den Zuschauer wirkte, so spielt es sich auch: Mit einem einzigen Knopfdruck vollführt Scarlett eine ganze Reihe von Schlägen – einzig das Timing entscheidet über die Verkettung der Hiebe zu mächtigen Kombo-Attacken. Wer im Rhythmus bleibt, zerlegt selbst harte Gegner schnell und problemlos

– fühlt sich fast wie ein Tänzchen an, leichtfüßig und zügig. In besonders schweren Gefechten kann Scarlett auch Gebrauch von ihren dunklen Kräften machen. So hetzt sie beispielsweise einen Schwarm Krähen auf ihre Gegner oder entflieht im Getümmel einfach in die Totenwelt, um sich unsichtbar neu zu positionieren. Es gibt viele Möglichkeiten und das Ausprobieren macht einfach Spaß.

## URLAUBSREIF

Wer zu Anfang des Spiels schon das idyllische Bergdorf San Pasquale mit seinen schattigen Pinienbäumen und hochgewachsenen Zypressen umwerfend schön findet, der wird sich in Venedig kaum sattsehen können: Von überallher verströmt die Hafenstadt mediterranes Flair. Nicht nur die Architektur teleportiert den Spieler nach Italien, sondern vor allem die vielen kleinen Straßen und Gässchen, die sich wie Adern durch den lebendigen Koloss aus Wohnhäusern, Geschäften und großzügigen Anlagen betuchter Kaufleute winden. Hier hat sich seit dem letzten Mal eigentlich kaum etwas getan – ein Pluspunkt, denn die Optik hätte man vermutlich nur noch verschlimmbessern können. Einzig die Texturen von Mauern und Böden bedürfen nach wie vor ein wenig mehr Tiefenstruktur. Wer aber nicht allzu genau hinsieht, dem fallen diese Details vor lauter Blickfängen kaum auf.

Wenn man kein Eckchen der umfangreichen offenen Welt unerforscht lässt, ist man mit »Venetica« rund 50 Stunden beschäftigt. Und genau das macht den Reiz aus: Alles erkunden, jedes Detail ausmachen, all die kleinen und großen Geheimnisse lüften – dafür müssen Aufträge ausgeführt, fremde Häuser durchstöbert oder die weitläufigen Dächer und Kanaldungeons durchforstet werden. Das ist zwar viel Laufarbeit, doch dank aktivem Tag-und-Nachtwechsel und allerhand interessanter Personen gibt es immer etwas zu sehen.

Ebenso vielfältig sind Scarlett's Gegner. Victor scharf neben Assassinen und Derwischen die seltsamsten Kreaturen um sich: kindsgroße Frösche mit scharfen Krallen und Zähnen ebenso wie zum Leben erwachte Steinlöwen. Und deren harter Haut ist nur mit wuchtigeren Argumentverstärkern wie dem Hammer bezukommen. Zum Glück wählt Scarlett ihre Waffen aus einem reichen Arsenal, das sich im Lauf des Spiels regelmäßig erweitert: Säbel, Kurzschwert, Zweihänder, Hammer – da ist für jede Angriffstaktik etwas dabei. Die braucht man besonders bei den insgesamt fünf Bossgegnern des Spiels. Die lassen sich nicht mit einfachen

Reden ist doch Gold: Über Dialoge erfährt Scarlett nicht nur Interessantes über Land und Leute, sondern erhält auch wichtige Aufträge.



Hieben ins Jenseits schicken, sondern fordern Köpfchen. Und hartnäckig sind sie auch noch, denn einmal besiegt, ziehen sie Scarlett in die Totenwelt, um sie dort noch ein zweites Mal herauszufordern – dann in ihrer wahren Gestalt, einer ziemlich hässlichen und mordsgefährlichen Kreatur. Doppelt verprügelt bleibt dann aber auch der widerspenstigste Untote volltot – und die Geschichte nimmt ihren weiteren Lauf.

Und die könnte so schön sein. Aber ach, wären da nicht noch immer die paar Kleinigkeiten, die das Gesamtbild schon in der Alpha-Version gestört haben: Zum Beispiel allerhand Clipping-Fehler oder Programmabstürze. Hinzu kommen jetzt noch etliche fehlerhafte Missionen. Immerhin ist bis Oktober noch etwas Zeit, diese Seltsamkeiten zu beheben – was bis zum nächsten Treffen mit Scarlett definitiv wünschenswert wäre! Und dann kann man sich hoffentlich so richtig wohlfühlen in dieser großen, detailreichen, atmosphärischen und mystischen Welt, in der es sich so vortrefflich leben und sterben lässt.

**Sabine Vogel**

## ✖ Düsteres Venedig

### MYTHEN, MYSTERIEN UND TOTENKULT

In der Welt von »Venetica« wird dem Spieler zuerst vieles fremd vorkommen: Das Venedig, das Scarlett bereist, ist zwar dem italienischen Original an der adriatischen Küste nachempfunden, stellt jedoch keine exakte Kopie dar. Es sind eher Details, Atmosphäre und Baukunst, die die Stadt in eine fantastische, düstere Replik abdriften lassen. Ein Hirngespinnst, das sich nichtsdestotrotz sehr echt anfühlt. Auch die erste Begegnung mit dem Tod weckt Erstaunen: Kein Knochenschädel? Weder schwarze Kutte noch Sense? Der weiß gekleidete Tod mit seiner Schleiermaske im Spiel entspricht vielleicht nicht unseren Vorstellungen vom Sensenmann, doch absolut denen der Venezianer im 16. Jahrhundert. Kleine Geschichte: Damals galt der Tod als ein Mensch aus Fleisch und Blut, ein Mann, der in das Amt des Sensenmannes gewählt wurde – und zwar vom geheimen Konzil Corpus, das den neuen Tod auch mit seinen übermenschlichen Fähigkeiten ausstattet. Ergo war es für den Tod auch durchaus möglich, Nachwuchs zu haben, der dann – akkurat nach der Mendelschen Vererbungslehre – über ähnlich mächtige Kräfte verfügt wie der Sensenmann selbst. Anders als der Vater ist der Sprössling jedoch nicht an die strengen Vorgaben des Konzils gebunden. Er darf sich zum Beispiel auch der Nekromantie verschreiben – und kann seine Macht somit wesentlich freier nutzen. Ein Grund, warum Scarlett als Einzige die Fähigkeit besitzt, den dunklen Fürsten Victor auszuschalten.

**360** LIVE sagt...

Noch immer viele Bugs und Clipping-Fehler, die das einladende Bilderbuch-Erlebnis trüben.

HITPOTENZIAL Klappt's mit deren Behebung bitte beim nächsten Mal?

**8.0** von 10



## IMPRESSUM

### VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,  
Tassiloplatz 7, 81541 München

### HERAUSGEBER

Florian Petrich

### PROJEKTLEITUNG

Richard Löwenstein

### PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

### CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)

Richard Löwenstein

### REDAKTION

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

### REDAKTIONELLE MITARBEIT

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Haefenkaemper, Ralph Karels

### LAYOUT/GRAPHIK

Tanja Gabler, Clarissa Gallist

### GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

### LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Martina Strack, Alice Klink, Tomas Soucek

### DRUCK

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

### VERTRIEB

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

### ANZEIGENLEITUNG PRINT UND ONLINE

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

### ABONNENTEN-HOTLINE

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

### ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

### ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

### WEB-ADRESSE

www.360-live.de

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

# 360 – DAS SIND WIR



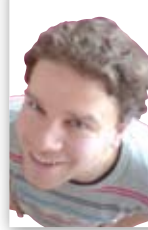
## RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Buzzybee70

**GENRES** | Action, Racing

**SPIELT GERADE** | »Batman: Arkham Asylum«,  
»Super Metroid« (Wii Virtual Console)

**FREUT SICH AUF** | »Forza Motorsport 3«,  
»Assassin's Creed 2«



## SÖNKE SIEMENS REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | VG Sanka

**GENRES** | Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie

**SPIELT GERADE** | »Shadow Complex«,  
»Test Drive Unlimited«

**FREUT SICH AUF** | »Lost Planet 2«,  
»Borderlands«



## BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Agent\_K

**GENRES** | Sport, Ego-Shooter

**SPIELT GERADE** | »Batman: Arkham Asylum«,  
»Wolfenstein«

**FREUT SICH AUF** | »Venetica«, »Fifa 10«



## NICHOLAS BURACAS REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Type422

**GENRES** | Action, Abenteuer, Rollenspiele

**SPIELT GERADE** | »Demon's Souls« (PS3),  
»Tales of Vesperia«

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



## JAN HEINRICH REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Neurotekk

**GENRES** | Action, Abenteuer, Puzzle

**SPIELT GERADE** | »Shadow Complex«,  
»Overlord 2«

**FREUT SICH AUF** | »Mass Effect 2«,  
»Rage«



## MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Rincewind0

**GENRES** | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

**SPIELT GERADE** | »Wolfenstein«,  
»Monkey Island 2« (PC)

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



## SABINE VOGEL REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Nyanko

**GENRES** | Horror, Abenteuer

**SPIELT GERADE** | »Tropico 3«,  
»The Beatles: Rock Band«

**FREUT SICH AUF** | »Assassin's Creed 2«,  
»Bayonetta«



## MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Cyntec

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

**SPIELT GERADE** | »Batman: Arkham Asylum«  
**FREUT SICH AUF** | »Brütal Legend«,  
»Tekken 6«

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



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



Die grüne Auszeichnung  
**»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.



TEST



**EXKLUSIV  
IM TEST!  
EXKLUSIVE BILDER**



Erhältlich | 18. September 2009

# WET

Sie ist wie Dante aus »Devil May Cry«, aber schmutzig, lasziv und mit Blut besudelt: Das ist Rubi Malone, Bethesdas ebenso kurvenreiche wie akrobatische Antwort auf Tarantino und seine Movies im Stile von »Kill Bill«. Rubi ist eine eiskalte Killerbraut, eine, die für Dollars über Leichen geht. Und die dabei eine so verdammt scharfe Figur macht wie sonst niemand. »Wet«: Für uns die Action-Überraschung des Monats.

## kurz&knapp

**Hersteller** | Bethesda

**Entwickler** | A2M

**Preis** | ab 60 Euro

**Genre** | Third-Person-Shooter

**Spieler** | 1

**Xbox Live** | nein

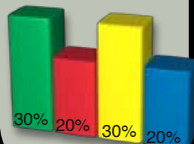
**USK** | noch ungeprüft

## kurz gesagt

Rasanter, artistischer und actionreicher Third-Person-Shooter im Tarantino-Stil mit einer gehörigen Portion Sexappeal.

## das ist drin

- Katana
- Griesel-Filter
- Akrobatik
- 70er-Mucke



**R**ubi Malone könnte der Traum der Männerwelt sein: Schwarze Haare, athletische Figur, verführerische Augen, in denen man versinken möchte. Doch ihre Seele ist die einer Schwarzen Witwe: knallhart, kaltherzig und skrupellos. Eine Femme Fatale wie sie im Buche steht. Sie trägt eine hautenge Lederjacke, schwarze Springerstiefel und japanische Yakuza-Tätowierungen an den Unterarmen. Die Dogtags um ihren Hals – Erinnerungen an die Morde, die sie bereits begangen hat? In jedem Fall macht sich Rubi Malone regelmäßig die Hände schmutzig. Und zwar mit dem Blut all jener, die ihr entgegentreten. Sie ist Auftragskillerin und Spezialistin für »Wet Work« – eine alte KGB-Bezeichnung für einen Auftragsmord.

Offen gesagt, uns hat dieser Third-Person-Shooter eiskalt erwischt. Zwei Jahre ist es jetzt her, seit ein erster Spiele-Prototyp auf der Games Convention gezeigt wurde. Seitdem nichts mehr gehört, gesehen oder gespielt. Und nun, ganz plötzlich, ist Rubi bereit für ihren Einsatz. Und macht einen erstaunlich heißen Eindruck. Dass ein Game so aus dem Nichts kommt und richtig reinknallt, das passiert in Zeiten des Internet-Hypes ja nur noch ganz selten. Welch wundervolle Überraschung also, und das nicht nur, weil Rubi einfach ein leckerer Anblick ist. Sie hat dieses gewisse Etwas an sich, das Interesse und Begehren weckt. Und sie gibt sich so geheimnisvoll wie der Einstieg in das Spiel. Rubi lebt als einsamer Wolf, ab-

geschieden auf einem verlassenem Flugzeug-Friedhof in Texas. So erzählt es das toll gemachte Introvideo im 70er-Western-Stil mit Grieseloptik. Allerdings erst, nachdem einen das Spiel im ersten Level brutal ins kalte Wasser wirft. Ohne Hintergrundinfos, ohne weitere Details über Freund oder Feind soll der Spieler als Rubi ein chinesisches Lokal irgendwo in einem fiktiven Chinatown infiltrieren. Das Ziel: Einen Koffer mit unbekanntem Inhalt entwenden. Kein Problem für die Brutalbraut, denn für eine Stange Geld ist sie eigentlich zu allem bereit. Zusammen mit ihren drei treuesten Begleitern geht sie wahrhaftig über Leichen: Zwei Magnum-Knarren und ein japanisches Katana-Schwert, das jenem von Beatrix Kiddo aus dem Tarantino-Streifen »Kill Bill« verblüffend ähnelt.

## TARANTINO IN BESTFORM

Ohnehin sind Parallelen zum wilden Racheepos des US-Kult-Regisseurs unübersehbar. Die Story ist ähnlich trashig und hält sich bescheiden im Hintergrund: Einige Kamerafahrten und Dialogszenen

zwischen den rassigen Actionszenen erzählen davon, wie Rubi an den falschen Auftraggeber gerät, wie der sie um ihr Geld betrügt und sie anschließend dem fast sicheren Tod überlässt. Doch Rubi überlebt – und schnetzelt sich fortan, getrieben von Rachegelüsten, durch eine Armee von Handlangern und Bossgegnern. Zu ihren Opfern zählen leicht bewaffnete Frackträger eines Drogensyndikats, fiese Glatzköpfe mit Schrotflinten und, quasi als Zwischengegner, richtig harte Jungs, die Rubi mit fetten MGs zu Leibe rücken. Spätestens aber, wenn Rubi deren bestes Stück mit ihrem Katana aufspießt, ist Schluss mit Ballern. Die Frau kennt wenig Mitleid!

Sofort stechen die abgefahrenen Bilder ins Auge. Etwa der Schmutzfilter, der die komplette Grafik mit einem leichten Grieseln überzieht, als würde Staub in der Luft stehen. Um das Film-Gefühl noch zu unterstützen, huschen zwischen den Abschnitten kleine amerikanische Werbefilmchen der 50er und 60er Jahre über den Schirm – etwa von »Chilly Dilly«, der sauren Snack-Gurke. Toll und wunderbar





## live &amp; online

■ Reines Einzelspieler-Geschnetzel ohne Mehrspieler-Modus ■ Weitere Download-Inhalte sind vorerst nicht geplant ■ Leider auch kein Punkte-Upload  
 ■ 43 Erfolge für insgesamt 1000 Gamerpunkte, eher unspektakuläres Zeug: je 15 Punkte für jedes Kapitel, das abgeschlossen wird. Dazu je 30, 40, 50 und 60 Punkte für jedes Durchspielen auf den vier Schwierigkeitsgraden Leicht, Normal, Hart und Extrahart; je 25 Punkte für alle Upgrades in Sachen Waffen und Fähigkeiten; 30 Punkte dafür, dass man besonders stilvoll kilt und dadurch 50.000 Stilpunkte absahnt

## Killer oder Koller?

- ➕ Fühlt sich an wie ein virtueller Kinofilm, trashige 70er-Musik, coole Sprüche, rasant-artistisches Gameplay, unendlich viele Kombo-Möglichkeiten
- ➖ Die Story gibt sich eher mau, auf Dauer wünscht man sich mehr Abwechslung

retro! Die abgefahrene Musik tut ihr Übriges: Trashige Synthesizer, dazu üppiger Rock im Stil von »Pulp Fiction«, zum Beispiel von den Guitar Demons oder Long Tall Texans, das verlangt nach Action, Pulverdampf und ordentlich Blut. Davon hat »Wet« genug auf Lager: Erster Akt, Auftritt Rubi. Die hat sich auf dem Nebengebäude des China-Lokals positioniert, um einen Mann namens Simmons und den besagten Koffer zu beobachten. Sie will im richtigen Moment durch das Glasdach hinabstürzen und die Gäste ordentlich aufmischen. Die Hände an den Pistolenhaltern durchbricht Rubi wie ein Turmspringer die gläserne Bedachung, rollt sich elegant am Boden ab, zieht die Knarren und verteilt die ersten Kopfschüsse. Ästhetisch, sexy, furios! Zeit für den Spieler, sich mit dem Gameplay vertraut zu machen.

## 360-GRAD-KURVEN

Rubi kämpft im Wesentlichen mit zwei Waffengattungen. Zum einen nutzt sie Handfeuerwaffen, die ideal für Fernangriffe sind. Zum anderen das reich verzierte Katana, um nah stehenden Gegnern den Scheitel zu ziehen. Wer artistisch meuchelt und damit

Stilpunkte sammelt, kann sich nach Levelende neue Waffen und Fähigkeiten zulegen. Für 1.000 Stilpunkte gibt's beispielsweise mehr Lebenspunkte. Aber nicht alle Fähigkeiten sind von Anfang an käuflich, einige werden erst im späteren Spielverlauf freigeschaltet. Dadurch steigt Rubi nicht zur übermächtigen Superheldin auf, außerdem bringt das System ein bisschen Rollenspiel-Flair ins hitzige Shooter-Einerlei. Der jederzeit mögliche Waffenwechsel per D-Pad sorgt zudem für eine Prise Taktik: Man erledigt die Gegner nicht immer mit den gleichen Waffen, sondern räumt mal mit diesen, mal mit jenen Mitteln den Weg frei. Aber egal, auf welches Tötungswerkzeug die Entscheidung fällt: es wird artistisch. Um nicht selbst vorzeitig den Löffel abzugeben, gilt es, in Bewegung zu bleiben. Ein großer Bankett-Tisch im Lokal bildet den idealen Ausgangspunkt für eine furiose Rutschpartie. Rennen, die B-Taste antippen, schon reißt's Rubi auf die Knie. Sie schlittert durch Torten und Sekt-gläser, die Kamera schwenkt sacht herum, während man mit den Analogsticks rechts und links die Angreifer auf die Bretter schiebt. Am Ende schnell die A-Taste antippen, ein beherzter Sprung in die Menge, ein schneller

Twist zur Seite, eine Drehung nach hinten und die Heldin verteilt aus der Bewegung heraus reichlich Blei. Pausen gibt es nicht: Aus den Hinterzimmern strömt stets weiterer Nachschub. Also die Beine in die Hand, in Richtung Angreifer spurten, einen Lauf à la Trinity aus »Matrix« die Mauer entlang und mit gezücktem Katana Skalpe sammeln. Das sieht einfach nur noch cool aus, ähnlich wie der spektakuläre Klingentanz zwischen Beatrix Kiddo und O-Ren Ishii's Verrückten 88 in »Kill Bill«. Einfach herrlich, wie Rubi im Zielmodus ihren Körper in vollen 360 Grad dreht, jeden Gegner aufs Korn nimmt. Selbst im Wust der Widersacher geht zu keiner Zeit die Übersicht verloren. »Wet« spielt geschickt mit Zeit und Kameraperspektiven. Ähnlich wie bei den »Matrix«-Filmen zelebriert Rubi ihre Angriffe überwiegend in Zeitlupe. So lassen sich Gegner gezielt anvisieren und ausschalten, zackzack. Allerdings spielen die Gangster nur zu Anfang das doofe Kanonenfutter, ab Spielmitte verschansen sich Angreifer schon mal, hechten in Deckung und motivieren einen so zu angepassten Angriffstaktiken.

Rubis Charakter entblättert sich im Spielverlauf mehr und mehr; sie wird zu einer hitz-

## ✖ Daheim ist's am schönsten

## WOHNZIMMER IM FLUGZEUG-BAUCH

Nach einem harten Tag voller Blut und von Blei perforierter Körper muss auch eine abgebrühete Braut wie Rubi mal abspannen. Und wo ginge das besser als in den eigenen vier Wänden? Rubis Heim ist allerdings anders als andere. Die Killerbraut hat sich irgendwo in Texas in einem verlassenen B-29-Bomber häuslich eingerichtet. Der steht auf einem Areal, viele hundert Quadratkilometer groß, wo sich ausgeschlachtete Rumpfe von Kampfjets stapeln; gigantische Metallskelette in staubigem Wüstensand, nebenan eine alte Lagerhalle. Und überall nagen Rost und Zerfall. Doch für Rubis Zwecke ist dieses Gelände optimal: Hier kann sie nicht nur ihre Angst vor hohen Sprüngen kurieren, sondern sich richtig austoben, von Maschine zu Maschine hechten und Schießübungen an ihrem eigens installierten Stand-MG durchführen. Hier draußen stört's höchstens die Geier. Frei zugänglich ist der Erwachsenen-Spielplatz allerdings erst nach einmaligem Beenden der Haupt-handlung.







Auf dem Highway nimmt Rubi ihre Feinde von der Motorhaube aus ins Visier. Schlittert die Karosse zu stark, wird das Fahrzeug mittels Quicktime-Event gewechselt.



Diese Augen kennen keine Gnade. Zielen, abdrücken, Job erledigt.



Mit der Schrotflinte im Anschlag rutscht Rubi auf Knien an ihrem Feind vorbei, um ihn dann mit einer gelenkigen Drehung aus der Hüfte mit Blei vollzupumpen.

köpfigen Persönlichkeit, der gerne mal die Sicherungen durchbrennen. Und wenn's mal richtig hässlich wird, wenn etwa ein Widersacher Rubis zartes Gesicht mit seinem zerschossenen Hirn bespritzt, dann läuft die skrupellose Killerin Amok – sie schaltet in den »Rage«-Modus und lässt ihrem Hass freien Lauf: Die Umgebung färbt sich blutrot, im Hintergrund signalisieren schrille Sirenen höchste Alarmstufe. Sowohl Rubi als auch ihre Gegner verkommen zu schwarzen Silhouetten. Sieht klasse aus – und erinnert wiederum an »Kill Bill«. Man will diesen Zustand der blinden Raserei beibehalten, will jeden Angreifer mit einem Handstreich niederstrecken, diesen Rausch aus Action, Tempo und Farben so lange wie möglich verlängern. Wie sich der Lebenssaft in strahlendem Weiß zeigt, die roten Wände und Böden kunstvoll besprenkelt – das erinnert an die virtuose Inszenierung eines »Mad World«, besonders, wenn das Blut Buchstaben und Worte bildet. RIP. Pain – subtil und doch wirkungsvoll.

#### RUBI SIEHT ROT

Die rund zehn Stunden umfassende Kampagne geizt aber leider mit solchen Höhepunkten. Nur dann und wann brechen Geschicklichkeitstests das Gameplay auf. Beispielsweise erfindet sich die artistische Schönheit bei einer rasanten Auto-Verfolgungsjagd neu. Auf einer prall gefüllten Autobahn hüpfert Rubi vom Autodach zur Kühlerhaube, tänzelt weiter zur LKW-Ladefläche – sofern man die

eingblendeten Tasten auf dem Controller reaktionsschnell antippt. Quicktime-Events eben, aber ohne hektisches Knöpfchen-Gehaue, sondern vielmehr gut kontrollierbar. Solche Szenen fügen sich gut ein, lockern auf, steigern die Spannung. Aber lohnt deshalb zweimaliges Durchspielen? Zumindest für Highscore-Jäger, da sich im Anschluss an das Finale ein neuer Spielmodus öffnet: jedes Kapitel lädt dann zum schnellen Speedrun ein. Nach Abschluss trennen Stoppuhr, Killrate-Statistik und Artistik-Beurteilung die Spreu vom Weizen. Der Spielfluss hier, genau wie im Karriere-Modus, bleibt bei stabilen 60 Bildern pro Sekunde immer auf hohem Niveau. Auch Fairness ist kein Thema: wer schnell reagiert und gekonnt attackiert, bleibt am Leben. Punkt. Schade nur, dass einen die Ladepausen nach einem eventuell doch mal anstehenden Heldentod und zwingend vor jedem Kapitelwechsel aus dem Rausch reißen. Da jedes Kapitel zwischen sieben bis zwanzig Minuten umfasst und mit Checkpoints durchsetzt ist, hält sich der Ärger darüber freilich in Grenzen.

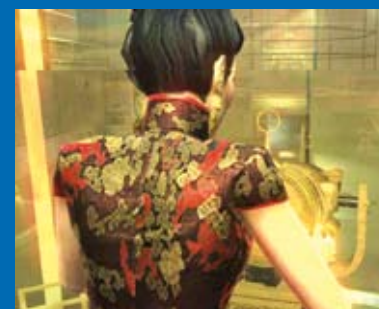
Eher schon freut man sich auf kleine Belohnungen. Zum Beispiel über Videoszenen, in denen Rubi ihre Opfer verabschiedet. Warme Worte? Darf man nicht erwarten. Sondern vielmehr einen zynischen Spruch und eine lässige Handbewegung als Signal dafür, wie sehr ihr der Typ am Arsch vorbeigeht. Dieser eiskalte Charakter kommt in der englischen Synchro-Fassung prima zum Tragen. Die deutsche Fassung ist mit der Stimme der Schauspielerin Eliza Dushku

#### \* Gegner ausschalten hübsch gemacht

Rubis artistische Herangehensweise an den Kampf ist eine wahre Augenweide. Unzählige Möglichkeiten stehen dem Spieler offen, auf welche Art und Weise sie ihren Feinden zu Leibe rücken will. Einfach mit der scharfen Schneide des Katanas durchschnitzeln? Oder doch lieber elegant unter einem Tisch hindurchschlittern, um auf der anderen Seite einen Gegner aus der Hocke zu erledigen und anschließend mit einem Wandlauf eine ganze Feindesschar mit Kopfschüssen auszuschalten? Wirkungsvolle Unterstützung für den cineastischen Eindruck liefert die gelungene Kameraführung. Sie setzt nicht nur Rubis tödliche Attacken perfekt in Szene, sondern auch ihre scharfen Kurven. Das klappt dank automatischer Zeitlupenfunktion ganz geschmeidig und lässt genug Zeit, die Blicke schweifen zu lassen. Beispiel gefällig?



Dank Zeitlupe und Zielerfassung bleiben Gegner zuverlässig im Visier. Wird Rubi dennoch getroffen, verfärbt sich das Bild, so als ob ein Film reißen würde. Netter Effekt!



Auch schöne Frauen haben böse Gedanken: in einem Nachtclub trifft Rubi auf ein weibliches Pendant aus Triaden-Kreisen. Den MG-Salven weicht Rubi durch schnelle Salti aus.



Reck-Akrobatik: An einer Metallstange kann Rubi die volle Fliehkraft für hohe Sprünge ausnützen. Bei derart rasantem Tempo treffen die Projektile der Gegner kaum.



✕ Tu dies, tu das

## BALLERN, HÜPFEN, BALLERN

Wie es sich für eine Auftragskillerin mit Stil gehört, achtet Rubi stets darauf, ihre Gegner mit einer gewissen Klasse auszuschalten. Etwa in den Standardleveln, in denen sich die schwarzhaarige Schönheit über einen geradlinig vorgegebenen Pfad durch Feindesmassen zum Ausgang bewegt. Da hangelt sie sich von Sims zu Sims, schwingt sich an Stangen in gewagten Salti über tiefe Abgründe oder stemmt Türen mit ihrem Katana auf. Dann gibt es noch die sogenannten Arenen. Man kennt das ja: die Heldin betritt ein Areal, plötzlich verbarrikadieren sich alle Ein- und Ausgänge und die Gegner laufen in schier endlosen Strömen auf den Platz. Der Clou an diesen Arenen: Um die Flut an Widersachern zu stoppen, müssen versteckte Schalter betätigt werden, die die Zugangswege der Gegner blockieren. Ist das erledigt, geht's den verbleibenden Unholden an den Kragen, je artistischer und ästhetischer, desto besser. Denn das erhöht den Punkte-Multiplikator, was wiederum für eine gute Statistik sorgt. Am Ende werden Kampfstil und Effizienz mit einem Highscore belohnt.



Blutige Auseinandersetzung im Schlachthaus: Die Maskierten und ihre Schwerter sind nicht zu unterschätzen, ebenso wie der MG-feuernde Widersacher auf der oberen Ebene.

### ✕ Nur Fragezeichen?

#### DARUM KEINE WERTUNG!

Warum stehen hier unten in der Gesamtwertung Fragezeichen, wo eine Zahl unsere Eindrücke zusammenfassen sollte? Für diesen Bericht konnten wir das komplette Softwaremuster nicht bei uns im Haus spielen, sondern waren zu Gast beim Hersteller. Da sich unsere Gesamtwertung in aller Regel demokratisch aus den Eindrücken mehrerer Mitarbeiter ergibt, reichen wir die Note in der kommenden Ausgabe nach. Hinzu kommt, dass einige Rendervideos noch nicht endgültig vertont waren, teils war die Lippensynchronität missglückt. Um dennoch vor Veröffentlichung des Spiels am 18. September zu informieren, haben wir uns zum Vorabtest ohne Wertung entschlossen. Das endgültige Urteil gibt's ab dem 16. September auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de) sowie in der kommenden Ausgabe. Die Screenshots sind auf Basis einer nicht ganz vollständigen Version in der Redaktion entstanden.



fantastisch besetzt, doch die frech-obszönen Originalsprüche sind etwas seicht und wenig aggressiv. So wirkt Rubi weniger rassistisch und brutal. Schade.

Dennoch bleibt festzuhalten, dass sich hier eine wunderschöne Heldin, spektakuläre Inszenierung und reihenweise Grafik-Höhepunkte aufs Attraktivste ineinanderfügen. Das Gameplay erlaubt unendlich viele Herangehensweisen, und die Bilder prügeln das Auge mit krassen Effekten und heißem Stil. Was Rubi hier für ein Feuerwerk aus Klingenkampf und Schießens-Marathon abbrennt, das hat etwas sehr Fesselndes an sich. Und wird von der momentan wohl erotischsten Heldin des Genres formvollendet getragen. Ein Sonderlob für Rubi: obwohl es oft heiß hergeht, trägt sie stets volle Kampfmontur, übrigens ein sehr detailliert ausgearbeitetes Textil. Und so präsentiert sich »Wet« demnach nicht als Luftpumpe mit vulgärer Sexbombe auf dem Cover, sondern gibt sich stilsicher und kunstvoll und krönt die Action mit einem leichten und doch genussvollen Schuss prickelnder Erotik.

Sabine Vogel/rl

#### WET

##### GRAFIK

Flüssig, schnell, effektiv, manchmal etwas detailarm

8

##### SOUND

Säuseliges 70er-Gedudel, fügt sich aber gut ins Gesamtbild

8

##### STEUERUNG

Beeindruckend handlich, sehr flüssig, top

9

Rasante Action mit sexy Heldin. Punktet mit gekonnten Kamerafahrten auf temporeiches, sehr spritziges Gameplay.

?..? von 10



AUSTRALIA'S  
GAME EDUCATOR  
OF THE YEAR !!

**qantm**  
INSTITUTE

qantm.com • qantm.de • sae.edu

NL • GER • AU • UK • SG • AT • CH

**Ausbildungsinstitut für Gamedesign & Development,  
Animation und kreative Medien**

## THE CREATIVE GAME & 3D EXPERTS

### KURSSTART:

**September 2009 &  
März 2010**

### INFOTAG:

**29. November 2009  
14:00 - 18:00 UHR**

**[www.qantm.de](http://www.qantm.de) • [www.qantm.tv](http://www.qantm.tv) • [www.sae.edu](http://www.sae.edu)**

**Mail: [berlin@qantm.de](mailto:berlin@qantm.de) • [muenchen@qantm.de](mailto:muenchen@qantm.de)**

**Berlin: +49 (0)30 43094470 - München: +49 (0)89 89068771**

## DIPLOMA & BACHELOR\* OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT



• Audi Model von Peter Luber IED1108

\*in Kooperation mit der Middlesex University of London



# WOLFENSTEIN

Erhältlich | 18. August 2009

## kurz & knapp

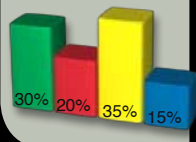
**Hersteller** | Activision  
**Entwickler** | Raven / id Software  
**Preis** | ab 60 Euro  
**Genre** | Ego-Shooter  
**Spieler** | 1 - 12  
**Xbox Live** | ja  
**USK** | ab 18 Jahren

## kurz gesagt

Düsterer und abgedrehter Ego-Shooter mit offener Welt, etlichen Missionen, schrägem Design und jeder Menge interessanter Ideen.

## das ist drin

- Waffen
- Magie
- Soldaten
- Mythen



Schluss mit Standard-Weltkriegs-Action. Stattdessen: Mythen, Magie und wundersame Waffen!

**S**elten so wahnsinnige, irre, bizarre und kranke Angreifer vor die Flinte bekommen wie hier. Exemplare, von denen jedes einzelne eine Ausgeburt des Bösen ist. Schon acht Jahre ist es her, dass man zuletzt als amerikanischer Agent B.J. Blazkowicz den Abzug durchgedrückt und die Mitglieder einer fiesen Nazi-Gesellschaft mit Blei vollgepumpt hat. Die menschenverachtenden Radikalinskas wollten durch Wiederbelebung des Frankenkönigs Heinrich I. eine unbesiegbare Armee aus lebenden Toten erwecken und sich so den Endsieg und die Weltherrschaft sichern. Doch die Pläne wurden vereitelt, die Untoten zu Volltoten gemacht. Nun also die Fortsetzung.

### ACTION WIE CALL OF DUTY?

In den ersten fünf Minuten könnte man sich in einem Ableger der »Call of Duty«-Reihe wähnen. Soldaten in Wehrmachtskluft patrouillieren mit zackigem Schritt an Bahnsteigen entlang. Rot-weiße Banner hängen von den Decken. Stapelweise stehen Kisten mit Versorgungsgütern herum, während sich Widerstandskämpfer zusammen mit dem Helden für einen Überfall auf einen der Züge bereit machen. Zweiter Weltkrieg, so viel ist offensichtlich. Dass Nazi-Soldaten die bösen Buben markieren ebenso. Sie nennen sich die »Wölfe«, was sich wiederum durch den Titel des Spiels erklärt.

Der Zug, so erzählt einer der Widerständler, soll etwas Absonderliches transportieren. Er muss daher gesprengt werden. Die Atmosphäre stimmt von der ersten Sekunde an: Aus Ego-Sicht ballert man sich Seite an Seite

mit Widerstandskämpfern des »Kreisauer Kreises« durch einen Bahnhof nahe der fiktiven Ansiedlung Isenstadt. Durch ein großes Tor geht's rüber zu den Bahnsteigen, hinter Pfeilern Deckung suchen. Dann vorstürmen, eine Granate in ein MG-Nest werfen und mit der MP40 Kugeln in flüchtende Soldaten jagen, die blutend zu Boden gehen. Gesteuert wird das Shooter-typisch mit den beiden Sticks. Geschossen wird mit der RT-Schultertaste, wobei das bei der Visieransicht über LT-Schultertaste zielgenauer funktioniert. Nach der ersten halben Stunde hat man das in Fleisch und Blut. Schnell fallen die ersten dutzend Gegner. Denn auch wenn die recht clever handeln und auch mal in Deckung hechten, sind sie doch serientypisches Kanonenfutter.

Dann gerät besagter Zug in Reichweite. Blauer Rauch steigt auf, alles um die brennenden Wagons beginnt zu schweben. Wolfs-Soldaten kreischen, segeln durch die Luft. Die Schwerkraft ist aufgehoben. Was zum Teufel ist da los? Tja, »Wolfenstein« ist los. Denn ein gewöhnlicher Zweiter-Weltkriegs-Shooter ist das hier nicht. Schon nach kurzer Zeit wird's schräg und bizarr: fehlgeschlagene Mensch-Tier-Kreuzungen, die kratzen und beißen, unsichtbare Ninja-Nazi-Krieger, Düsenrucksack-Soldaten mit Raketenwerfern an den Armen, brennende Skelette in SS-Mänteln – einfach krass. Dann führt der Weg hinein nach Isenstadt. Eine Kleinstadt, wie eine Mischung aus Schweinfurt und Ludwigshafen. Wohnhäuser zwischen Fabrikhallen aus Klinkenstein, zwischendrin Schliemannsstraße und



**DEUTSCHLANDS  
ERSTER TEST!  
NUR IN 360 LIVE!**

### Das Spiel in Zahlen

Das erste »Wolfenstein« seit 8 Jahren, 15 umfangreiche Missionen, insgesamt 8 verschiedene Waffen mit 42 Ausrüstungsmöglichkeiten, 4 magische Fähigkeiten mit 10 Verbesserungsmöglichkeiten, 1 andere Dimension, 4 Bosskämpfe, 1 alter Erzfeind, 7 bis 9 Stunden Spieldauer, mindestens 1.000 tote Gegner.



Keine Gnade vor dem Feind. Blazkowicz brutzelt die Wolfs-Soldaten mit Stromschlägen und löst sie gar in ihre Knochen auf, die dann zu Staub zerbröseln.



**Wasserpistole oder Panzerfaust?**

- +** Sehr stimmige Atmosphäre, abgefahrenes Level-Design, aufrüstbare Waffen, spielerisch gut integrierte magische Kräfte, viel zu entdecken und zu sammeln
- Deutsche Version gekürzt, teils langweiliges und überflüssiges Herumgelaufe

**live&online**

- Insgesamt acht Mehrspieler-Karten
- Ein auf drei Klassen basierendes Mehrspieler-System mit Modi wie Team-Deathmatch, einem Missions-Modus und einem »Match«-Modus, bei dem nach halber Spielzeit die Seiten gewechselt werden
- Es locken 49 Erfolge für 1.000 Gamerpoints, etwa für das Durchspielen der Kampagne, 1.000 zerstörbare Objekte zu zerschießen, das Durchspielen einer Mission ohne ein einziges Mal nachzuladen oder das Sammeln von 30.000 Goldstücken



Die Widerständler des Kreisauer Kreises. In einigen Schlachten kämpft man mit ihnen Seite an Seite. Etwa bei dem Sturm auf eine alte Kirche oder einer Befreiungsaktion.



Echt fie: Die Priester schützen sich und andere mit Schilden gegen Kugeln und können sich dank Magie von einem Ort an den anderen teleportieren.



Na, wenn das kein alter Bekannter ist: Wilhelm Schädel Strauss. Was ihn wohl nach Isenstadt treibt? Nichts Gutes jedenfalls, so viel ist sicher.

Steinerplatz. Immer wieder kleinere Gefechte, brennende Ruinen, ratternde MG-Nester, Panzersperren und Stacheldraht und jede Menge Wolfs-Patrouillen. Isenstadt wirkt lebendig. Wer Zeit und Lust hat, kann einzelne Figuren belauschen, komplett auf Deutsch und gut synchronisiert übrigens. In der Schenke Rabennest erfährt man, was so mancher Soldat über seine Vorgesetzten denkt. Und wie Widerständler das Aussehen ihrer Anführerin beurteilen. Atmosphäre? Großartig!

**WILLKOMMEN IN ISENSTADT**

Sobald man mit der Widerstands-Anführerin Karolin Bekanntschaft schließt, steht einem Isenstadt offen. Grundsätzlich sind nahezu alle Areale von Beginn an erreichbar, lediglich die Innenstadt öffnet sich erst ab Spielmitte. Dann verändert sich – aufgrund dramatischer Ereignisse, so viel sei verraten – das Bild der Stadt, vieles liegt in Asche, man muss sich umorientieren. Aufträge erhält man in den Verstecken der zwei Widerstandsbewegungen, dem Kreisauer Kreis und der Vereinigung des Goldenen Morgen. Die Lauferei dorthin ist manchmal lästig, aber nicht wirklich nervtötend.

Die 15 Aufträge sind komplett vom Offene-Welt-Erlebnis abgekoppelt; und spielen sich jeder für sich so geradlinig, wie es sich für Action aus der »Wolfenstein«-Reihe geziemt. Einige Missionen verlassen Isenstadt, machen etwa einen Bauernhof und das ihn umgebende Freigelände zur Kulisse für furiose Feuergefechte. Oder entführen einen in eine Tropfsteinhöhle, wo man den fiesen Experimenten der Wolfsbrut auf die Schliche kommt: Sie haben den so genannten Schleier entdeckt – eine andere Dimension, wo sich eine Energiequelle namens »Schwarze Sonne« verbirgt. Was die kann, warum die Wölfe sie haben wollen, das erklärt sich im Spielverlauf.

Letztlich bleibt die Rahmenhandlung blass, Gleiches gilt für die Aufträge. Codebücher klauen, Gefangene befreien, Schalter finden und Tore öffnen? Ganz nett! Aber entscheidender als Rahmenhandlung und Missionsbeschreibung ist die Action. Und die zündet. Schuss, Schluss, Spaß. Jede einzelne Mission fühlt sich spannend und abwechslungsreich an. Die Angreifer fluten in Scharen den Bildschirm, ändern sich rasch, nötigen einen zur Anpassung eigener Angriffsmuster. ➤

**\* Deutsche Version****GEKÜRZT! ABER STÖRT'S?**

Mit »Wolfenstein« ist das natürlich so eine Sache. Aufgrund der Nazi-Thematik kann und darf dieses Game nicht ohne Änderung nach Deutschland kommen. Auch ein Import ist nicht gerade ratsam und könnte zu ernsthaften Problemen bei der Einfuhr führen. Langer Rede kurzer Sinn: Die deutsche Version ist geschnitten. Hakenkreuze, Totenkopf-Ornamente und SS-Runen fehlen, stattdessen prangt das »Wolfenstein«-Logo auf Bannern und Armbinden. Passt. Ebenso werden Nazi-Krieger in Deutschland stets »die Wölfe« genannt, selbst wenn sie weiterhin als Nazis erkennbar sind. Und statt Heinrich Himmler heißt der Anführer der Wölfe – wie schon im Vorgängerspiel – Heinrich Höller. Auch entschärft: der Gewaltpegel. Blut spritzt zwar weiterhin, auch können Gegner mit dem Flammenwerfer gegrillt werden und lösen sich bei der Leichenfaust-Waffe in Skelette auf. Doch können Gliedmaßen nicht abgeschossen und unbewaffnete Wissenschaftler nicht erschossen werden. Aber das alles ist durchaus zu verkraften und fällt nicht ins Gewicht.





### ✖ Alt aber effektiv

Hier kommt die etwas betagte Engine »id Tech 4« zum Einsatz. Die fährt trotz ihres Alters gut auf – mit schräg aussehenden Schleiereffekten voller Farbe, sehr plastisch modellierten Angreifern, nass und feucht wirkenden Höhlen, grell-bunten Explosionen, umherfliegenden Funken...

### ✖ Zeit für Magie

Das magische Medaillon: Der helle Streifen veranschaulicht, wie viel Energie noch übrig ist. Die vier Symbole präsentieren die okkulten Kräfte, die angewandt werden können. Hier ist gerade die »Schleier«-Sicht aktiviert, in der man sich schneller bewegen kann und selbst in dunklen Räumen alles sieht.

### ✖ Alle an die Waffen

Die Waffen in »Wolfenstein«? Eine bunte Mischung aus echten und frei erfundenen Knallkörpern. Von klassischer MP40, gut aufrüstbarer MP43 und zielgenauem Karabiner 43 abgesehen, winken experimentelle Flammenwerfer, Partikelkanonen sowie natürlich die Leichenfaust 44, die bei Angreifen in einem schicken Grafikeffekt Haut und Fleisch auflöst.

### ✖ Mehrspieler-Modus

#### KARTEN, MODI, KLASSEN

Auch für Freunde gepflegter Online-Herausforderungen ist »Wolfenstein« ein hübscher Zeitvertreib. Auf insgesamt acht Maps – weitere folgen per Download – treten bis zu acht Teilnehmer im Team und gegeneinander an, etwa in einer befestigten Industrieanlage oder vor einem Gebäude, das an den Reichstag erinnert. Als Modi sind Team-Deathmatch, der so genannte »Objective«- und »Stop Watch«-Modus enthalten. In »Objective« müssen von den Teams verschiedene Ziele erfüllt werden – etwa Geheimdokumente stehlen oder Geschütze sprengen. »Stop Watch« ist ähnlich gelagert, jedoch gewinnt hier das Team mit der besten Zeit. Wichtig: Ähnlich dem Vorgänger können die Spieler aus drei Kämpferklassen – Soldat, Sanitäter und Techniker – wählen. Außerdem: Es werden auch die magischen Spezialfähigkeiten zur Verfügung stehen, jedoch nur eingeschränkt. Zeit verlangsamen, das geht nicht.

➤ Sehr viel Dauerfeuer und etwas Umsicht, das ergibt eine prima Mischung. Vorstürmen und draufhalten führt zum Ziel, klar. Aber wer in Deckung geht, Gegner aus der Flanke angeht, der sich automatisch regenerierenden Lebensenergie Zeit lässt, der stirbt seltener und muss weniger oft von einem der fair verteilten Checkpoints neu starten.

Die hochmotivierende Wirkung ergibt sich also aus dem Zusammenspiel mannigfaltiger Gegner mit tollen Waffen, irren Kulissen und durchdachtem Design. Die offene Welt hingegen wirkt zwar einladend, aber auf Dauer ein bisschen inhaltsarm und sinnfrei. Klar, man kann Verstecke finden, kann in Kneipen den Einheimischen beim Lästern lauschen, stolpert gelegentlich in Gefechte hinein und muss sich – anders als bei »Far Cry 2« – selten über aufgezwungene Scharmützel ärgern. Man kann sich stattdessen um eigene Dinge kümmern, kann beispielsweise Säcke mit Gold, Aufzeichnungen und Geheimunterlagen suchen. So offenbart sich einem mehr über die Geschichte der Wölfe und der »Wolfenstein«-Reihe. Aber richtig abendfüllend ist das alles nicht. Die Spieldauer jedenfalls verlängert sich nur unwesentlich. Unterm Strich würde »Wolfenstein« ebenso gut ohne die offene Welt funktionieren. Am besten, man betrachtet sie als Bonus, nicht mehr, nicht weniger. In jedem Fall gut: Die Ladezeiten zwischen den Stadtteilen und bei Start einer Mission sind nur einige Sekunden kurz.

Das trifft leider auch auf die Spieldauer zu. Nach sieben bis neun Stunden ist ein geübter Gamer durch. Mehr Stoff hätte es schon sein dürfen. Zumal es nach dem Finale nur wenige Gründe gibt, das Ganze erneut zu erleben. Viel Freispielswertes ist uns nicht aufgefallen, bis auf ein neckisches Schummel-Menü. Die Handhabung? Prima. Per Select-Taste lässt sich eine Liste aller erreichbarer Missionen aufrufen: Einfach die nächste auswählen, fertig. Ziemlich komfortabel. Ein Stern im Kompass am oberen Bildschirmrand zeigt, wo der Startpunkt der Mission liegt. Außerdem abrufbar: Statistiken, Logfiles und eine Karte, die beim Navigieren und Auffinden der

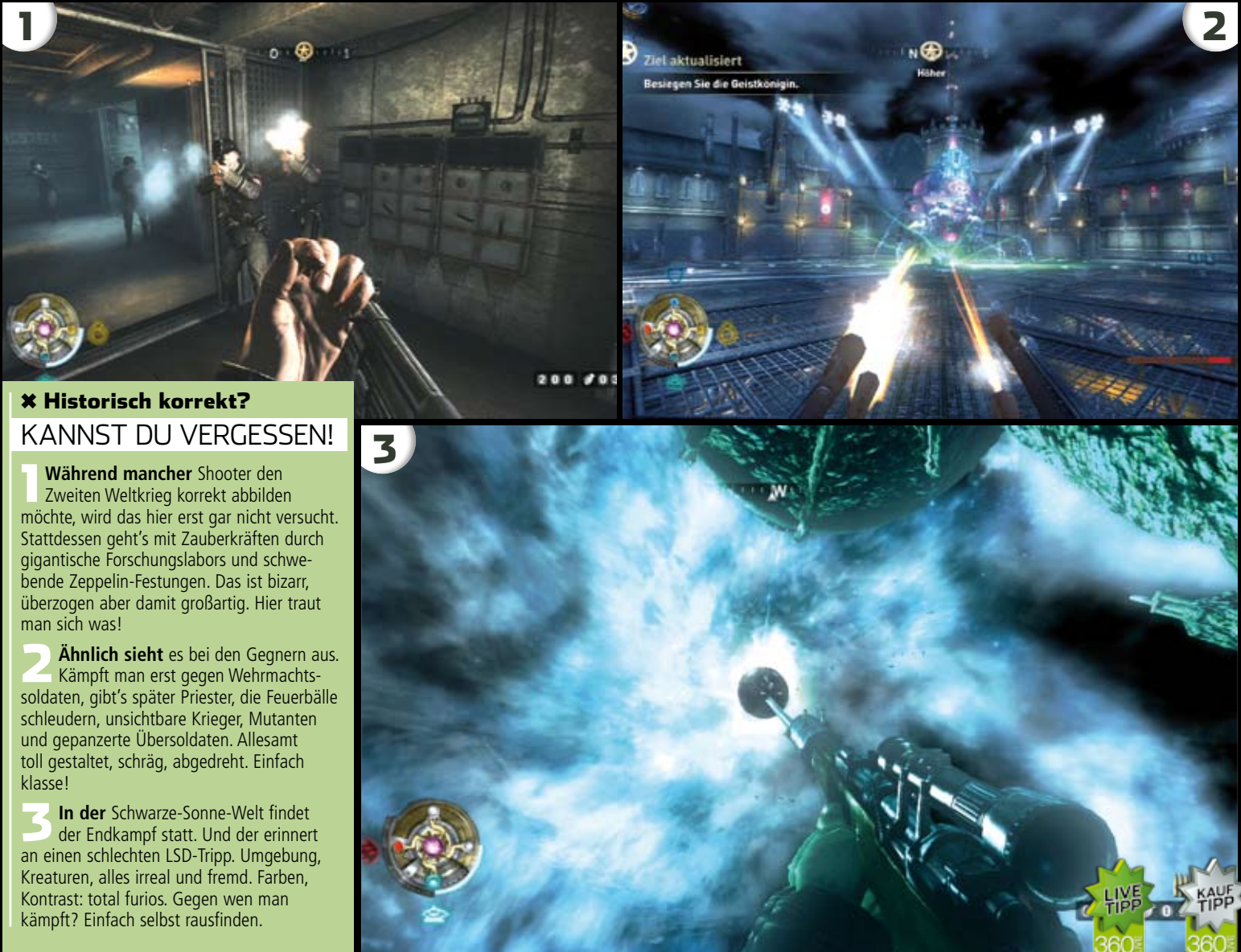
Verstecke oder eines Schwarzmarkts hilft. Auf Letzterem werden gegen Gold Munition und Waffen-Upgrades gekauft: Zielfernrohre, Magazinverlängerungen, Rückstoßdämpfer, Streulinien, Energie-Generatoren für experimentelle Waffen, etwa Partikelkanone und Tesla-Waffe. Nicht zu vergessen die BFG des »Wolfenstein«-Universums: die Leichenfaust 44. Was für ein krankes Teil! Sie hebt die Schwerkraft auf und schält sämtlichen Gegnern das verfaulte Fleisch vom Skelett. Ob realistisch oder frei erfunden, unter all den Waffen findet jeder die richtige für seine Spielweise.

### MACH'S MIT MAGIE

Nicht zu vergessen die magischen Fähigkeiten, die man sich mit der Zeit aneignet. Plötzlich öffnen sich unsichtbare magische Tore, man kann die Zeit bremsen, sich mithilfe eines magischen Schilds schützen oder auch bloß Schilde anderer mit mehr







### ✖ Historisch korrekt?

### KANNST DU VERGESSEN!

**1** Während mancher Shooter den Zweiten Weltkrieg korrekt abbilden möchte, wird das hier erst gar nicht versucht. Stattdessen geht's mit Zauberkräften durch gigantische Forschungslabors und schwebende Zeppelin-Festungen. Das ist bizarr, überzogen aber damit großartig. Hier traut man sich was!

**2** Ähnlich sieht es bei den Gegnern aus. Kämpft man erst gegen Wehrmachts-soldaten, gibt's später Priester, die Feuerbälle schleudern, unsichtbare Krieger, Mutanten und gepanzerte Übersoldaten. Allesamt toll gestaltet, schräg, abgedreht. Einfach klasse!

**3** In der Schwarze-Sonne-Welt findet der Endkampf statt. Und der erinnert an einen schlechten LSD-Tripp. Umgebung, Kreaturen, alles unreal und fremd. Farben, Kontrast: total furios. Gegen wen man kämpft? Einfach selbst rausfinden.

Feuerkraft durchdringen. Die Kräfte sehen nicht nur cool aus, sondern sind unabdingbar. Aufgeladen wird diese so genannte Schleier-Energie mit Quellen, die anhand von Hitzeeffekten erkennbar sind. Also Augen auf, auch wegen der vielen hübschen Kulissen. Zum Beispiel zu Beginn die Ausgrabungsstätte: Eine riesige Höhle, wo Scheinwerfer das Dunkel durchdringen. Überall sind obskure Inschriften zu lesen. Zelte mit Gerätschaften der Wölfe weisen auf die Ausgrabungen hin. Auch der erwähnte Bauernhof, herrlich idyllisch! Ein Bach plätschert dahin, das Fachwerkhäus steht sonnenbeleuchtet auf einem grünen Hügel – und nur Augenblicke später gibt's richtig Zunder. Irgendwann gelangt man durch einen Fahrstuhl in eine riesige Tropfsteinhöhle unterhalb des Hofs, wo die Nazi-Schergen eine riesige Forschungsanlage hochgezogen haben, und wieder öffnet's einem die Augen. Schon erstaunlich was die drei Jahre alte »id Tech 4«-Engine hier hervorbringt. Die optischen Höhepunkte treiben einen ordentlich voran. Man möchte sehen, was als nächstes kommt, wie schräg und bizarr das alles noch wird. Fans werden schon wegen der vielen charmanten Nebensächlichkeiten hingerissen sein. Etwa wegen der Szene auf dem Zeppelin, wo einen ein alter Bekannter erwartet:

Wilhelm Schädel Strauss, jener Wahnsinnige, dessen Pläne man im Vorgängerspiel vereitelt hat. Ihm folgt man durch ein Dimensionstor direkt in die Welt der schwarzen Sonne, wo... Stopp! Das wäre zu viel verraten.

Und das ist genau das Reizvolle an »Wolfenstein«. Das Spiel fügt sich gut in die Reihe ein, es kommt nicht so glatt geföhnt und aufwändig frisiert daher wie sonst so viele Ego-Shooter. Da stimmt der Trash-Faktor, etwa beim schlechten Deutsch auf Propaganda-Plakaten: »Ja. Verbinden sie jetzt.« oder »Der Feind ist hier!« Das ist aber eben nicht schlecht gemacht, sondern reißt dich mit. Denn das hier ist richtig schnelle, dreckige Action. Nur dezente taktische Elemente, keine abwegigen Puzzles, keine aufdringlichen Kamerafahrten und kaum mal Dialoge, die das Tempo rausnehmen. Stattdessen ziehst du die rechte Schultertaste für herrlich sinnloses Dauerfeuer durch. Immer wieder hüpfen dir neue Gegner vor den Lauf; und du gibst fies mutierten Nazi-Golems genau das, was sie verdient haben. Und natürlich geht dir das Herz auf, wenn du einen der vier Bossgegner nach hartem, bis zu zehn Minuten währendem Kampf endlich, endlich in die Erde reibst. Drumherum richtig fette Spezialeffekte, bei denen dir die Augen aufgehen und der Nachbar deinen Subwoofer verfluchen wird. Jawohl, mein Freund, das ist Action wie sie sein muss!

**Michael Förtsch/rl**

### Zweite Meinung

**Nicholas Buracas:** Es tut gut, mal wieder einen Krawall-Shooter der alten Schule zu spielen. Daueraction und abgedrehte Ideen, schon bin ich zufrieden! Nur die Offene-Welt-Passagen hätte Raven sich sparen können. Ich gebe 8.1

### Wolfenstein

#### GRAFIK

Dreckiger Stil, gute Effekte, wirkt nur etappenweise angegraut

**8**

#### SOUND

Orchestrale Musik, fetzige Sounds, brachiale Waffen

**8**

#### STEUERUNG

Standard, handlich, für Shooter-Fans problemlos

**8**

Überzogen, gemein und mit teils echt bizarren Ideen. Geradliniger Shooter alter Schule trifft Offene-Welt-Action moderner Prägung. Geht gut zusammen.

**8.5** von 10

» Von nun an geht's bizarr, abgefahren, einfach wahnsinnig zu... «



**ERSTER  
TEST!**  
NUR IN 360 LIVE

### Lahme Ente oder edles Rennpferd?

- +** Flüssige Grafik, viel freizuspielen, vielseitiger Mehrspieler-Modus
- Wiederholungen lassen sich nicht speichern, keine Screenshot-Funktion, teils lästige Ladepausen, Figuren im Arena-Bereich wirken hölzern

#### live & online

- Alle Einzelspieler-Modi sind auch im Mehrspieler anwählbar
- Acht Spieler via Xbox Live, kein Splitscreen
- Download-Inhalte geplant, unter anderem neue Fahrzeuge
- 47 Erfolge, davon zwei geheime; Beispiele: 80 Gamerpunkte fürs Abschließen aller Events, 30 fürs Fahren aller Fahrzeuge oder 15 fürs Überqueren der Ziellinie auf zwei Rädern

Erhältlich | 10. September 2009



Nur in der Wiederholung zu erkennen: Zahlreiche Zuschauer am Straßenrand drehen ihren Kopf gezielt in Richtung des vorbeifahrenden Spieler-Vehikels.

#### Das Spiel in Zahlen

8 Renndisziplinen, bis zu 7 Promi-Konkurrenten auf einer Strecke, zum Beispiel Dave Mirra, Ken Block, Travis Pastrana oder Tanner Foust, 5 Kamera-Perspektiven, 5 Cockpit-Zubehör-Gegenstände, 15 Hup-Geräusche, 7 Objekte zum Verschönern der Frontscheibe, 30 Bilder pro Sekunde, 3 X-Game-Events: 1 in Europa, 1 in Asien und 1 in USA

#### kurz & knapp

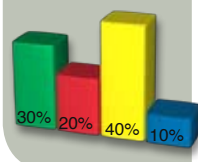
**Hersteller** | Code-masters  
**Entwickler** | Code-masters  
**Preis** | ab 60 Euro  
**Genre** | Rennspiel  
**Spieler** | 1 - 8  
**Xbox Live** | ja  
**USK** | ab 6 Jahren

#### kurz gesagt

Rallye trifft Extremsport – eine Liaison, die nicht nur im Mehrspieler Früchte trägt.

#### das ist drin

- Bleifuß
- Handbremse foltern
- Erfahrungspunkte sammeln
- Rückblenden einsetzen



# COLIN MCRAE DIRT 2

Mehr Show, mehr Stars, mehr Schmutz, mehr Spielmodi. Reicht's für den Saisonsieg?

**M**arokko, über 40 Grad im Schatten. Der Motor heult auf, kann das Erscheinen der grünen Signalleuchte kaum abwarten. Dein Blick aus dem Cockpit des rot-weiß lackierten Mitsubishi Eclipse GT ist fokussiert. Nichts kann dich jetzt mehr ablenken. Weder das kreischende Publikum am Streckenrand, noch dein seltsamer Totenschädel-Glücksbringer auf dem Armaturenbrett. Dann endlich ist es so weit. Die Ampel springt auf grün, die Kraft von 260 PS drückt dich in den Schalensitz. Ab jetzt ist volle Konzentration gefragt, denn du nimmst an einem Trailblazer-Event teil, einer Solo-Disziplin, die dich mitten durch die nordafrikanische Wüste führt. Kein Co-Pilot, der nützliche Hinweise zum Streckenverlauf preisgibt – nur du, deine Höllenmaschine und

die Zeit. Nur wenn du extrem schnell bist, erhaschst du vielleicht noch einen Blick auf die Stoßstange des Vordermanns, der zeitversetzt zu dir gestartet ist. 60 Sachen, 120, 180 – schon auf der ersten Gerade erreichst du irrwitzige, für Rallyefahrten eher ungewöhnliche Geschwindigkeiten. Schotterpiste, massive Gesteinsformationen und Grasbüschel rauschen vorbei. Eine faszinierende Kulisse, allerdings durchweg grau-braun gefärbt. Hier vorausschauend zu fahren, ist nur noch dank der stets eingeblendeten Karte möglich. Dann die erste richtig fiese Haarnadel-Kurve. Du leitest einen eleganten Handbremsen-Drift ein, verschätzt dich jedoch mit dem Timing. Unaufhaltsam schlittert das bis jetzt unversehrte Vehikel einer Felswand entgegen. Dann der Aufprall: hart, dumpf, unbarmherzig. Wie





2



## \* Totenschädel und Hula-Puppen

## FREISCHALT-KURIOSITÄTEN

Mit jeder Erfahrungsstufe, die der Spieler aufsteigt, schaltet er neben neuen Strecken und Lackierungen auch bizarre Extras frei: Zum einen ein ganzes Sammelsurium an verrückten Hupgeräuschen. Angefangen bei zaghaften und melancholischen Horn-Signalen darf später lautstark per Polizei-, Krankenwagen- und Feuerwehr-Sirene getrötet werden. Extras-Kategorie Numero zwei: durchgeknallte Objekte zur Zierde des Cockpits. Fünf davon baumeln unterhalb des Rückspiegels, etwa die »angesagten Plüschwürfel« aus Japan oder der Codemasters-Duftbaum. Sieben weitere dürfen auf dem Armaturenbrett montiert werden. Redaktions-Favorit: die wippende Hula-Hoop-Puppe im »Lilo & Stitch«-Look.

3



## \* Frischzellenkur

## DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

**1 Menüsystem im Stil einer Festival-Arena,** Einbindung von X-Games-Events, rockige Alternative-Musik, Dave Mirra und andere hochrangige Rennfahrer-Promis, die den Spieler direkt herausfordern: Die neue Extremsport-Attitüde ist unverkennbar.

**2 Aus »Grid« übernommen:** Einfach die RB-Schultertaste antippen, schon spult das Rennen wie im Videorekorder bis zu 30 Sekunden zurück. Damit kann man Unfälle oder Fahrfehler ungeschehen machen. Toll für Einsteiger, für Profis aber unehrenhaft.

**3 Codemasters haus eigene »Ego«-Engine** malt tolle Lichtspielereien, ein sehenswertes Schadensmodell und begeisternde Effekte mit flüssigen 30 Bildern pro Sekunde auf den Bildschirm. Einfach mal mit dem Auto durch eine Pfütze plantschen und staunen, wie der Wischer die Plörre zur Seite fegt. Nie hat Dreck schöner ausgesehen.

1



eine Ziehharmonika drückt es die linke Seite des Wagens zusammen. Totalschaden! Denkt man sich zumindest in den ersten Sekunden, bis Renn-Kollege Dave Mirra die Nützlichkeit der Sofortwiederholung anpreist. Mit der Funktion lassen sich Unfälle aller Art einfach zurückschulen. Moment mal, Sofortwiederholung? Hochgeschwindigkeits-Solo-Rennen durch die Wüste? Dave Mirra? Was hat Codemasters mit dem neuen »Dirt«-Spiel angestellt? Klingt mittlerweile nach einer Mischung aus »Race Driver Grid«, Extrem-Sport-Events und vielen neuen Gesichtern. Stimmt auch. Doch keine Sorge, nach unzähligen Tagen mit der Testversion des Spiels können wir alle Zweifler beruhigen: Der Sinneswandel funktioniert hervorragend und macht richtig Lust auf Vollgas, Drifts und weite Sprünge. Selbst wenn das klassische Rallye-Zeitfahren im Karriereverlauf mehr und mehr durch viele andere Spaßdisziplinen in den Hintergrund gedrängt wird.

»Dann der Aufprall: hart, dumpf, unbarmherzig. Wie eine Ziehharmonika drückt es die linke Seite des Wagens zusammen.«

## ALLES NEU?

Zum Beispiel die Disziplin Gate Crasher. Sie verlangt das Rammen von dutzenden Schaumstoff-Barrieren, die in regelmäßigen Abständen auf einer Von-A-nach-B-Strecke verteilt sind. Für jede geplättete Barriere regnet's Bonussekunden auf das Zeitkonto. Wer nach Überqueren der Ziellinie die meisten Restsekunden vorweisen kann, ist der Sieger. erinnert ein bisschen an die Hütchen-Fahrten aus »Project Gotham Racing« und macht vor allem aus der Cockpit-Perspektive mächtig Spaß. Oder »Last Man Standing«, hierzu-land besser bekannt als Ausscheidungsrennen: sechs Fahrer, eine Arena und eine gnadenlos rückwärts tickende Uhr. Nach 60 Sekunden katapultiert's den Letztplatzierten aus dem Rennen, dann alle 20 Sekunden den Nächsten am hinteren Ende der Platzierungsliste. Anspannung pur. Vor allem, wenn nachts gerast wird, durch die Wahl eines höheren Schwierigkeitsgrades nur ein oder zwei Rückspul-Joker – statt fünf auf »Leicht« – zur Verfügung stehen und der Wagen schon beim Start sichtlich ramponiert wurde. Apropos ramponieren: Auf Wunsch lässt sich das Schadensmodell

von »vollständig« auf »nur optisch« ändern – semmelt man dann bei voller Fahrt gegen ein Hindernis, sind keine Einschränkungen in Fahrverhalten und Geschwindigkeit zu befürchten. Bleiben die schweißtreibenden Dominanz-Rennen. Auch hierbei handelt es sich um eine Rundkursdisziplin, die in großen Arenen ausgetragen wird. Gefahren wird im Pulk, wie in gut der Hälfte aller Herausforderungen während der Karriere. Die Rennstrecke ist in Sektoren unterteilt. Wer in der Mehrzahl der Sektoren die schnellste Zeit herausfährt, gewinnt. Durchhaltevermögen, möglichst wenig Zusammenstöße und gute Kenntnisse der Strecke sind damit Grundvoraussetzungen für einen Platz auf dem Siegereppchen.

Alle anderen Disziplinen, also Rallye Cross, Landrush und Raid kennt man in abgewandelter Form bereits aus dem ersten »Dirt«. Neu ist hingegen das System, um im Spiel Fortschritte zu erzielen: Erfahrungspunkte sind diesmal das Zauberwort. Einstreichen kann die der Spieler für nahezu alle Rennleistungen im Spiel. Will heißen: Auch ein trostloser letzter Platz bei einem Landrush-Event in Baja Kalifornien wird mit einigen Erfahrungspunkten belohnt – in der ersten von insgesamt drei Rennklassen sind's immerhin 250. Für höhere Platzierungen gibt's natürlich





Fast wie an Silvester: Feuerwerks-Körper schießen aus dem Boden, wenn man in einer Arena zum Sprung ansetzt.



Personalisierter Funk-Verkehr: Vor Spielbeginn darf man einen Namen auswählen, mit dem man dann im Spiel von anderen Fahrern angesprochen wird. Prima: Viele wichtige deutsche Vornamen sind mit an Bord.



## ✖ Mittendrin statt nur dabei

### DAS NEUE MENÜ-SYSTEM

Die »Colin«-Reihe ist seit jeher durchgestylt wie kaum ein anderes Videospiel. Ist auch diesmal wieder so, ein Sonderlob für die Menüführung! Dreh- und Angelpunkt ist der Wohnwagen. Per Analogstick darf man sich frei umsehen, kann Poster und leere Getränke-Dosen auf dem Fußboden bestaunen. Viel interessanter ist jedoch die Weltkarte. Hier finden sich alle bereits freigeschalteten Events der Dirt-Tour in der Übersicht. Außerdem über den Wohnwagen zu erreichen: der Mehrspieler-Modus, eine Übersicht aller Erfolge und Aufträge sowie der Zugang zu allen X-Games-Veranstaltungen. Erweitert wird das Menü durch ein Außenareal vor dem Wohnwagen, das Fahrzeugshop, Garage, Posteingang sowie Optionsmenü vereint – je nach bereistem Land übrigens im Look der jeweiligen Örtlichkeit. Beispiel England: Hier parkt der Wohnwagen inmitten des gut besuchten, fiktiven Rennsport-Festivals rund um das ausgemusterte Battersea-Kohlekraftwerk in London. Die wohlige »Ich nehme an einer hippen Rennsport-Veranstaltung teil«-Atmosphäre wird verstärkt durch einen hitzköpfigen Stadionsprecher, der teils wirre, teils wirklich lustige Sprüche reißt: »Willkommen im Battersea-Kraftwerk, erbaut für 400 Millionen Pfund. Damit könnte man sich eine Menge Fisch-Tacos kaufen. Hmmm, Fisch-Tacos!« Ein echter Brit eben...

entsprechend mehr Punkte. Liegen genug Punkte auf dem Gesamtkonto, steigt der Fahrer einen Erfahrungslevel auf und schaltet so nach und nach weitere Örtlichkeiten, Events, Fahrzeuge, Lackierungen und andere Extras frei.

#### EP SIND TRUMPH

Noch mehr Erfahrungspunkte gefällig? Dazu kann man so genannte Aufträge erfüllen: hier 500 Punkte für das Abfahren von insgesamt 80 km Strecke, da 200 Punkte für insgesamt zehn Salto Mortale, dort 1000 Punkte fürs Umnieten von 500 Umweltobjekten. Ein durchdachtes Konzept, das die Motivation auf konstant hohem Level hält. Immer wieder ertappt man sich dabei, in der Auftragsliste nachzuschauen, wofür man in Kürze neue Erfahrungspunkte einstreichen wird. Gedanken wie »noch sieben Überholmanöver, dann winken weitere 1000 Erfahrungspunkte und damit der Zugang nach China« schwirren durch den Kopf, wecken Erinnerungen an so manches Rollenspiel.

Einen Haken hat das System allerdings doch: Gibt man ein Rennen gleich nach dem Start auf, rieselt's trotzdem Erfahrungspunkte. Davon abgesehen fesselt das Ganze aber ungemein. Man bleibt am Ball, freut sich wie ein Schneekönig auf weitere Inhalte – insbesondere wenn ein bald erreichter Erfahrungslevel den Zugang zu einem bisher nicht bereistem Land verheißt. Ab Level elf wird beispielsweise Malaysia freigeschaltet, wo verschlungene Dschungelpfade und malerische Kulissen locken. Und Ladepausen? Naja, die Ladepausen vor und nach jedem Rennen werden mit der Zeit schon lästig, auch wenn sie sehr charmant kaschiert sind. Toll wiederum: Wenn man von der Rückspul-Funktion Gebrauch macht oder Rennen neu startet,

gibt's kein Däumchendrehen, es geht sofort weiter. Slowdowns, Zeilenversatz oder vereinzelt Bildaussetzer? Nix da, alles flutscht wie Motoröl. Pop-ups? Trotz großer Fernsicht kein Thema. Die Eindeutschung? Top Synchro, alle Elemente der Menüführung stilischer übersetzt – bravo! Weniger gut: der kleine Fuhrpark, nur knapp 30 Autos. Hummer, Mitsubishi und Subaru ja, aber weit und breit keine WRC-Boliden der wahren Rallye-Markenweltmeister Ford, Citroën und Peugeot. Wie sehr einen das Ganze trotzdem packt, jedenfalls sofern man keine waschechte Simulation erwartet, merkt man spätestens an solchen Dialogen: »Liebling, wenn du jetzt noch einmal vom Erreichen irgendwelcher Erfahrungslevel sprichst und nicht gleich die Konsole ausschaltest, dann weißt du ja, wo du diese

Woche schlafen darfst – auf der Couch!« Hm, in diesem Fall vielleicht sogar keine so schlechte Idee...

**Sönke Siemens/rl**

## ✖ An der richtigen Schraube drehen

### FAHRZEUG-TUNING

Wie bei »Colin«-Titeln üblich, darf auch in »Dirt 2« wieder fleißig am Fahrzeug-Setup geschraubt werden. Getriebeübersetzung, Abtrieb, Radaufhängung, Bodenfreiheit, Differential, Bremsbalance – an all diese Komponenten darf mit einem simplen Schieberegler Hand angelegt werden. Mit der richtigen Einstellung kitzelt man zum Beispiel mehr Bodenhaftung, höhere Endgeschwindigkeit oder verbesserte Beschleunigung aus dem Flitzer. Einsteiger müssen sich jedoch nicht sorgen: Schon mit den Standardeinstellungen erzielt man vernünftige Ergebnisse. Diesmal nicht notwendig: beschädigte Teile nach dem Rennen gegen Bares reparieren.

#### Zweite Meinung

**Richard Löwenstein:** Schade, dass das Ganze mit dem verstorbenen Colin McRae und Rallyes kaum noch was zu tun hat. Und das Drumherum ist mir zu sehr auf »hipp« getrimmt. Aber Streckenführung, Steuerung, Cockpit-Kamera und Gegner-KI flashen mich trotzdem. Ich gebe 8,3

#### Colin McRae Dirt 2

##### GRAFIK

Schnell, spektakulär, vortrefflich modellierte Lizenz-Fahrzeuge

8

##### SOUND

Feinste Motorengeräusche, toller Alternative-Soundtrack

8

##### STEUERUNG

Griffig, geradlinig, genial – und komplett konfigurierbar

9

Hipp, herrlich anzusehen und wie immer perfekt im Handling. Colin McRae hätte seinen Segen gegeben.

8.6 von 10



# JETZT ABONNIEREN!

## DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

DEINS!  
JETZT!

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch eine echte Herausforderung dazu: »**Bionic Commando**« von Capcom, das vielseitige Action-Erlebnis mit dem bionischen Arm, das deinen Ehrgeiz weckt! Ein echter Geheimtipp für Xbox 360. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du mit »Bionic Commando« Action erleben, die deinen Ehrgeiz weckt. Und das alles gegen eine Zuzahlung von nur 10 Euro. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!

360 LIVE  
GEHEIM-  
TIPP!



✳ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

### GANZ EINFACH BESTELLEN: [abo.360-live.de](http://abo.360-live.de)

**ONLINE**  
Besuch die Webseite mit der Adresse [www.360-live.de](http://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](mailto:abo@360-live.de). Du erhältst eine Antwort per E-Mail und gibst darin dann deine Adresse und alle weiteren Daten an.

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

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

#### Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360-Live-Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr (12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,- Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandsbedingungen erfahre ich online unter der Internetadresse [abo.360-live.de](http://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 »Bionic Commando« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Bionic Commando« 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 »Bionic Commando« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 10,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe 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.



Erhältlich | 6. August 2009

## Joe oder Cobra?

- +** Partner für Koop-Modus kann jederzeit einsteigen, umfangreiche Spieldatenbank mit Waffendetails, Charakterinformationen und Gegner-Steckbriefen, viele freischaltbare Charaktere
- Langeweile und Monotonie von Anfang bis Ende, peinliche Sprüche mit »Power Rangers«-Charme, strunzdumme Gegner-KI



# GI JOE: GEHEIMAUFTTRAG COBRA

## kurz & knapp

**Hersteller** | Electronic Arts

**Entwickler** | Double Helix

**Preis** | ab 50 Euro

**Genre** | Third-Person-Shooter

**Spieler** | 1 - 2

**Xbox Live** | nein

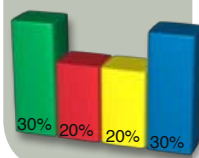
**USK** | ab 16 Jahren

## kurz gesagt

Eintöniges Superhelden-Hack-and-Slay mit Koop-Modus.

## das ist drin

- Joes
- Cobras
- Dumme Sprüche
- Monotonie



Auf der rechten Seite zu sehen: ein Game, das dich anmacht. Und hier? Genau das Gegenteil.

**W**as kommt dabei heraus, wenn man Superhelden-Thematik à la Marvel mit dem US-Militär kreuzt? Die geheime Spezialeinheit »GI Joe« natürlich – zahlreiche Mitglieder mit klangvollen Codenamen, feschten Uniformen und mystischen Superkräften, die der gefährlichen Terror-Organisation »Cobra« entgegentreten. Bekannt geworden übrigens durch die Hartplastik-Actionfiguren aus den 60er-Jahren. Und weil so viel Superhelden-Karma geradezu nach einem Hollywood-Streifen schreit, jagen seit einigen Wochen Duke, Heavy Duty, Snake Eyes und Co. auch auf der Kino-Leinwand nach Bösewichten. Genauso wie im parallel erscheinenden Videospiel »GI Joe: Geheimauftrag Cobra«. Klingt wie eine Agentenlizenz. Leider zerstört sie sich aber nach drei Sekunden nicht von selbst.

### HÖHEPUNKTLOSE KOOP-BALLEREI

Die Besonderheit von »GI Joe«: Die Third-Person-Ballerei kann wahlweise auch im Koop-Modus mit einem GI-Kumpanen bestritten werden, der zu jedem Zeitpunkt ein- und aussteigen kann – einfach per Tastendruck auf dem zweiten Controller. So rennt man dann eben alleine oder zu zweit durch optisch wenig ansprechende, texturschwache Gelände, schießt sich durch Gegnermassen und schwer gesicherte Gebäudekomplexe, sammelt den ein oder anderen Bonus, wie etwa Charakter- oder Waffendaten ein und hofft eigentlich nur auf etwas Abwechslung. Die fünf bis sechs Areale pro Level unterscheiden sich bestenfalls durch herumstehende Bäume und Sträucher. Auch der generelle Ablauf jeder Mission ist gleich: Gegner umballern, Türen öffnen, Bossgegner besiegen, fertig. Linearer und langweiliger geht's nicht mehr. Zwischen den einzel-

nen Aufträgen, die zum Beispiel aus dem Befreien entführter Kameraden bestehen, gibt's mehr oder weniger gut animierte Videosequenzen, die die mickrige Story vorantreiben. Die unpassende Wahl der deutschen Synchronstimmen ruiniert die ohnehin kaum vorhandene Stimmung noch mehr.

### KINDERPROGRAMM AB 16

Wenig fordernd auch die KI der Gegner: Von Ducken, In-Deckung-gehen oder Ausweichen haben diese Burschen von »Cobra« wohl noch nie etwas gehört. Leichtes Kanonenfutter, selbst in der Überzahl. Überhaupt: Ein Spiel ohne Blut und umherfliegende Körperteile, dafür mit Gegnern, die sich nach dem Tod wie von der Enterprise hochgebeamt in Moleküle auflösen. Warum bekommt das die USK-Freigabe »ab 16 Jahren«? Unverständlich. Denn jüngeren Superhelden-Liebhhabern hätte die rasante Ballerei ohne viel Anspruch vielleicht noch Spaß gemacht. Für die gibt es nämlich kindgerechte Prahlsprüche, coole Waffen und noch coolere Spezialrüstungen, in denen der Held abgeht wie Super Mario mit Power-Stern. Mit Tastendruck die



Super-Panzerung aktivieren, dazu ertönt ein fetziges »Yo, Joe« und Trompetenfanfaren im Hintergrund – für Kinderohren klingt das nach Held ohnegleichen. Für Erwachsene wirkt es wie ein schlechter Scherz. Wer reifere Superhelden-Action will, greift lieber zu »X-Men«. Oder besser noch zu den guten alten Action-Figuren – die erlauben sich solche peinlichen Sprüche bestimmt nicht.

**Sabine Vogel**

### Zweite Meinung

**Richard Löwenstein:** Nach dem tollen »Batman« ist diese Superhelden-Action wie ein Bad im Eiswasser. In die Konsole einwerfen, frösteln und sich wünschen, man täte etwas anderes. Den Müll rausbringen, zum Beispiel. Winzige Figuren, fade Grafik, kindische Dialoge, stupide Action. Ich gebe: 3.5

### GI Joe: Geheimauftrag Cobra

#### GRAFIK

Krank an Details, Individualität und Texturen

5

#### SOUND

Kitschig, abgedreht, peinlich

5

#### STEUERUNG

Bewegen und schießen – simpel, aber aber langweilig

8

Die Action-Figuren sind spannender.

4.1 von 10



Erhältlich | 19. August 2009

## 2D-Hit oder Abzocke?

- + Detailverliebte Optik, tolle Licht- und Schatteneffekte, deutsche Version ungekürzt
- Sperrige Lauf- und Sprunganimation, KI nur auf Hardcore eine Herausforderung, keinerlei Koop-Modus



## kurz&amp;knapp

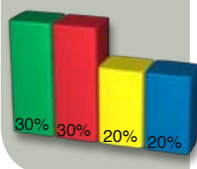
**Hersteller** | Microsoft  
**Entwickler** | Epic Games/Chair  
**Preis** | 1.200 Microsoft Points (14 Euro)  
**Genre** | Action  
**Spieler** | 1  
**Xbox Live** | nein  
**USK** | nicht geprüft

## kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: klassischer Action-Shooter der »GoW«-Macher. 2D-Gameplay und 3D-Technik.

## das ist drin

- Schießen
- Springen
- Tauchen
- Jetpack fliegen



# SHADOW COMPLEX

Das passiert, wenn die »GoW«-Macher rund um Cliff Bleszinski sich mal austoben...

**F**uer frei für eines der besten Download-Spiele auf Xbox Live Arcade. »Shadow Complex« ist ein 2D-Action-Jump-and-Run, das die Weite des Klassikers »Turricon« mit der Sprung-Akrobatik von »Prince of Persia« vermengt, ergänzt um Buzenzauber à la »Probotector« und ja, auch das gewisse Ungewisse, dieses Spannungsmoment aus »Super Metroid«. Ganz klassisches Gameplay also: Die Kulissen flitzen nach links und rechts, oben und unten. Mittendrin eine Heldenfigur, deren Herkunft sich aus dem US-Roman »Empire« von Orson Scott Card erklärt. Kamerafahrten, Dialogszenen, deutsche Sprachausgabe: Das Drumherum erzählt von einem Kerl namens Jason und seiner Freundin Claire, die per Zufall eine unterirdische Basis entdecken. Dort planen Söldnertruppen offenbar den Sturm auf das Weiße Haus. Claire wird gefangen genommen, Jason eilt zur Rettung. Zu Beginn hat er nichts zur Hand außer einer Taschenlampe. Die Stimmung erinnert an »Alone in the Dark«. Faszinierend, wie klassisches 2D-Gameplay mit plastischer 3D-Umgebung und tollem Licht-und-Schatten-Spiel verknüpft wird.

## ACHTUNG. SUCHTGEFAHR!

Die Umgebung öffnet sich nach und nach, ganz ohne Ladezeiten. Forschungseinrichtungen und Gefängnis-Komplexe, Minen und Wälder laden zur intensiven Erforschung ein. Wer nur schnell dem Finale entgegenstreben will, kann auch das tun. Nervtötendes Hin-und-her-Gelaufe ist jedenfalls kein Thema, Verlaufen ebenso wenig. Eine Karte hilft bei der Orientierung. Jason sucht nach Ausrüstung, er findet Pistole, Sturmgewehr, Granaten, Raketenwerfer, Heilpäckchen. Clever: Wenn man mit der Taschenlampe Tore und andere Objekte

anstrahlt, leuchten die in verschiedenen Farben und verraten somit, ob sie sich von Granaten, Explosivschaum oder Raketen knacken lassen. Und so kommt der Controller erst nach sieben Stunden wieder zur Ruhe, wenn der Abspann über den Bildschirm flimmert. Die Motivation ergibt sich aus dem abwechslungsreichen Gameplay: klettern und springen, suchen und finden, ein dutzend Soldaten in fetzigen Scharmützel bezwingen, sich fulminanten Mech-Bosskämpfen stellen, stark! Eine Herausforderung ist es allerdings nicht, die Schwachstelle der waffenstarrenden Blechbüchsen zu finden und zu beharken. Angreifer reagieren kaum auf die Aktionen des Spielers, sind eher Kanonenfutter. Außer man wählt gleich den Hardcore-Schwierigkeitsgrad.

## IRONMAN WÄRE NEIDISCH

Richtig spannend wird's nach gut einem Drittel. Da entdeckt Jason den Hightech-Anzug, den die Untergrundorganisation entwickelt hat. Im Laufe der Zeit finden sich weitere Teile dieses Anzugs, zu Beginn beispielsweise ein Jetpack, um höher gelegene Abschnitte zu erreichen. Das Highlight ist



eine Vereisungskanone. Sie verschießt Eisblöcke, die dank guter Physik-Engine zu Barrikaden oder Treppen werden. Plötzlich sind geheime Areale erreichbar, man findet Extras und kann die Rüstung in acht Stufen verstärken oder die Zielautomatik von Waffensystemen verbessern. Trotz schwacher KI und einiger ungelinkter Animationen also einer der fesselndsten Titel auf Xbox Live Arcade. Für 14 Euro ein Schnäppchen!

**Benjamin Kratsch/rl**

## Zweite Meinung

**Jan Heinrich:** Auch wenn ich die Steuerung zu hakelig finde, diese halbschattige Action hat durchaus ihren Reiz. Vor allem die Mech-Gegner sind eine Augenweide. Dennoch wäre mir mehr Action lieber. Ich gebe 8,5

## Shadow Complex

### GRAFIK

Plastische Umgebung, sehr detailverliebt

6

### SOUND

Stimmig, etwas unprofessionelle Sprecher

7

### STEUERUNG

Eingängig, die Sprungpassagen sind etwas ungenau

7

Schnell, abwechslungsreich, grafisch gelungen: Für 2D-Action-Fans ein klarer Kauf Tipp.

8.1 von 10





### Kombo oder Knockout?

- +** Gelungene HD-Sprites, schnell erlerntes Kampfsystem, theoretisch gute Online-Komponente
- Erstaunlich wenige Kämpfer für einen Teil aus der »King of Fighters«-Reihe, manchmal ärgerlich lange Ladepausen

Erhältlich | 28. August 2009



Duell der Urgesteine: Sowohl Kyo Kusanagi als auch Terry Bogard sind bereits seit »The King of Fighters '94« mit dabei.

### live & online

■ Zwei Spieler an einer Konsole ■ Bis zu acht Spieler treffen sich in der Online-Lobby, je zwei von ihnen steigen in den Ring, der Rest schaut zu und kann sich per Headset unterhalten ■ Reguläre Ranglisten-Matches gibt's natürlich ebenso wie die dazugehörige Rangliste; das Gleiche gilt für Clan-Support ■ Neue Kämpfer als Download sind angedacht ■ Kämpfer-Artworks fürs Durchspielen des Arcade-Modus ■ 50 Erfolge: zum Beispiel, den Arcade-Modus in unter 3 Minuten zu schaffen; das gibt auch einen Eintrag in der – leider nur lokalen – Highscore-Liste

### kurz & knapp

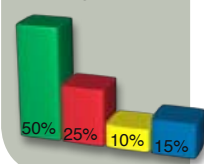
**Hersteller** | Ignition Entertainment  
**Entwickler** | SNK Playmore  
**Preis** | ab 50 Euro  
**Genre** | Beat 'em Up  
**Spieler** | 1 - 8  
**Xbox Live** | ja  
**USK** | ab 12 Jahren

### kurz gesagt

2D-Keilerei mit schicker Optik und griffigem Kampfsystem.

### das ist drin

- Optik-Flash
- Spezialattacken
- Critical-Counter
- Nostalgie



# THE KING OF FIGHTERS XII

Wirklich der König der Kämpfer?

**P**ünktlich zum 15-jährigen Serien-Jubiläum steigt »The King of Fighters XII« in die Arena: klassische Handkanten-Action; einer-gegen-einen. Teil Zwölf will die einzigartige Stellung des kultigen Spielautomatenherstellers SNK vermitteln, will die Faszination des Beat-'em-Up-Genres in seiner ursprünglichsten Form spürbar und erlebbar machen. Anders als Capcom mit »Street Fighter IV« bleibt SNK aber seinen Wurzeln treu: Die Grafik präsentiert sich nach alter 2D-Schule, die mit ein paar Zoom- und Spezialeffekten dezent veredelt ist – sicher nicht jedermanns Sache. Verwöhnte 3D-Grafikfetschisten wird's irritieren, während retro-affine Gamer jubeln. Immerhin stimmt die Liebe zum Detail. Statt nur alte Sprites – sprich: Spielfiguren – aus der »The King of Fighters«-Reihe auf HD-Format zu skalieren, hat man alles neu gezeichnet. Pure Handarbeit. Aber beginnen wir von vorn. Was ist »The King of Fighters«? Grob

gesagt ein umfassendes Turnier mit den Stars diverser Spielhallenklassiker aus dem Hause SNK, etwa »Fatal Fury«, »The Art of Fighting« und »Psycho Soldiers«. Man stellt sich zunächst sein Lieblings-Dreierteam aus den 22 Kämpfern zusammen. Jeweils einer davon steigt in den Ring, die Kämpfer wechseln nach jedem KO-Schlag. Ähnlich wie »The King of Fighters '89« bewegt sich Teil Zwölf abseits des Serien-Kanons. Hintergrundgeschichte gibt es also keine, drei Spielmodi – Arcade, Versus und Training – aber schon. Das ist nicht die Welt, aber ausreichend.

Das Vier-Tasten-Kampfsystem der alten Episoden ist auch diesmal wieder an Bord – also leichter und schwerer Schlag bzw. Tritt. Kombiniert ergeben sich daraus Würfe und Ausweichmanöver. Erneut empfiehlt sich – wie schon bei »Street Fighter IV« – die Investition in einen Arcadestick. Das schwammige D-Pad des Xbox-360-Controllers lässt die Präzision





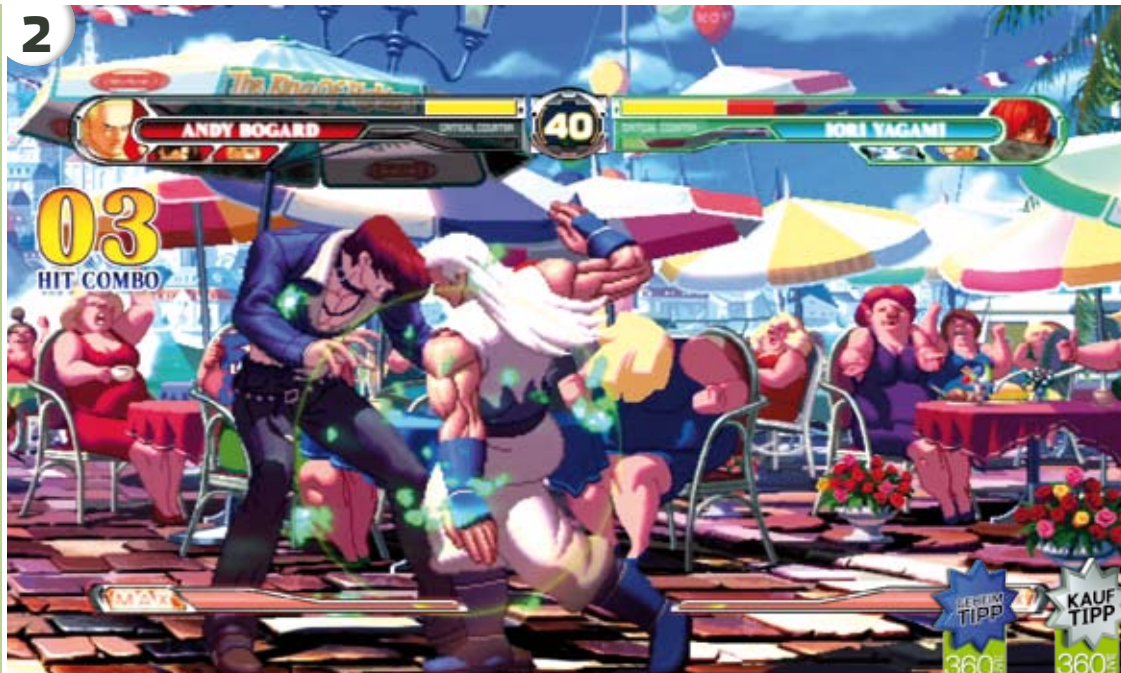
### ✖ König der Fäuste NEU UND ALT

**1** Das kühle Mädel namens Mature ist einer der zwei exklusiven Neuzugänge auf Konsole. Und so sieht es aus, wenn sie eine ihrer Superattacken anwendet. Da kommt Iori Yagami mächtig ins Schwitzen.

**2** Klappt ein Critical-Counter, zoomt die Kamera an die Figuren heran, und der erfolgreiche Kämpfer lässt einen wahren Schlagregen auf seinen Gegner prasseln. Stimmt das Timing, lässt sich so ein Gegenangriff mit einer opulenten Spezialattacke abschließen.

**3** Logischerweise sind die Spezialattacken auch sonst verfügbar. Wer noch übt, kann jederzeit den Kampf unterbrechen und bekommt für jeden Kämpfer eine komplette Bewegungsliste angezeigt. Oder er geht wahlweise in den Trainings-Modus.

2



### ✖ Die Neuen

#### EXKLUSIV FÜR KONSOLE

Die 20 Kämpfer der Spielhallenfassung werden zunächst von zwei alten Bekannten ergänzt. Den Anfang macht die eiskalte Spionin Mature, die ihren ersten Auftritt in Iori Yagamis Team in »The King of Fighters '96« hatte. Die zweite Dame im Bunde ist die flotte Französin Elisabeth Blanctorche aus »The King of Fighters XI«. Es ist aber nicht ausgeschlossen, dass nach dem Erscheinen noch weitere Kämpfer als Download zur Verfügung stehen. Zumindest prangt schon jetzt im Hauptmenü der Unterpunkt »Marktplatz«, was entsprechende Vermutungen befeuert.



1



vermissen, die das auf vollendetes Timing zugeschnittene Gameplay voraussetzt. Gut, zunächst fühlt sich das Ganze schwerfällig an. Aber wer sich an das etwas behäbige Tempo gewöhnt, kann sich in herrlich spannenden und bestens kontrollierbaren Kämpfen austoben. Das Geschehen ist durch und durch taktisch geprägt. Schon die Reihenfolge der Kampf-künstler im eigenen Dreier-Team nimmt Einfluss auf das, was passiert. Gerade bei geübten Spielern stellt sich bald ein Gefühl dafür ein, in welcher Reihenfolge der Mitspieler seinen robusten, seinen flinken und seinen reichweitenstarken Fighter aufstellt. Man passt sich dem an, verschafft sich so Vorteile. Einsteiger wiederum können die Steuerungs-Variante »Einfach« aktivieren. Danach gibt sich das Timing spürbar toleranter. Wer dann durch Treffer die Super-Move-Leiste auflädt, kann anschließend Feuerbälle und ähnlich spektakuläres locker abziehen. Ganz neu auch für Kenner: das »Critical Counter«-System. Ist die dazugehörige Energie-Leiste gefüllt und wird ein Angriff hart gekontert, dann löst dieses einen Hagel an Hieben mit einer Spezialattacke als Abschluss aus. Das ist herrlich anzuschauen und außerdem als taktische Komponente einsetzbar. Ganz allgemein formuliert ist die Balance zwischen vielseitigen Offensiv-Fähigkeiten und den ausgefeilten Defensiv-Manövern sehr gut gelungen. Dass der Schwierigkeitsgrad so nah am Spielhallenoriginal dran ist – na ja, hier wird dir halt nichts geschenkt!

Und gesellige Prügelfans? Treffen sich vor einer Konsole oder gehen online. Bis zu acht Mitspieler können sich in einer Lobby treffen. Von denen dürfen sich dann zwei duellieren, während der Rest über die Schulter guckt und in Ruhe quatscht; nach Match-Ende ist die nächste Paarung dran. Lustiges Konzept, das hoffentlich vom Netzcode getragen wird, wenn erst tausend Leute die Server fluten. Unsere Eindrücke diesbezüglich reichen wir pünktlich zum Spielstart auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de) nach.

Die Figuren sehen einfach lebendig aus – wie aus einer Comic-Verfilmung entsprungen. Da stimmt alles, von den geschmeidigen Animationen bis zum arroganten Grinsen von Ash Crimson – tolle Mimik und Gestik. Das entschuldigt schon fast das – für eine »King of Fighters«-Episode – enorm magere Teilnehmerfeld von 22 Kämpfern. In den Kulissen der sechs Arenen ist ähnliche Detailarbeit zu bewundern. Da rennt eine Herde Schweine über einen Marktplatz, während woanders in einem Stadion die Zuschauer jubeln. Wirkt stimmungsvoll, auch wenn's technisch anspruchslos ist und ohne Aha-Effekte auskommt. Der Synthie-Soundtrack unterstreicht die explosiven Kämpfe eher unauffällig. Eine außergewöhnliche Option ist die Möglichkeit, die Sprache aufs japanische Original umzuschalten. Insgesamt also ein Muss für Hardcore-Prügelspiel-Fans – das Ganze hat einfach Seele!

Nicholas Buracas/rl

#### Zweite Meinung

**Jan Heinrich:** Große Sprites, griffiges Kampfsystem und eine Präsentation wie in der Spielhalle: Fans der Reihe werden auch das neue »KoF« lieben, da bin ich mir sicher. Leider gibt's nur 22 Kämpfer – nicht 40 wie zuletzt in »KoF XI«. Ich gebe 7.8

#### The King of Fighters XII

##### GRAFIK

Klassisch und modern zugleich

8

##### SOUND

Düdelmusik und Effekte, beides unauffällig

6

##### STEUERUNG

Leicht erlernt und schwer gemeistert

8

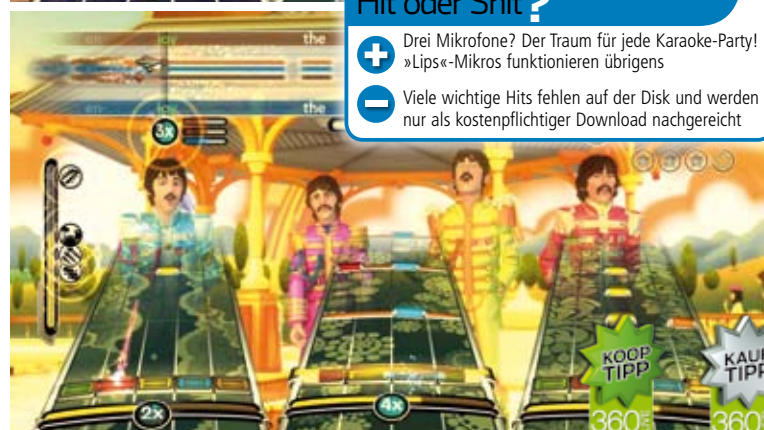
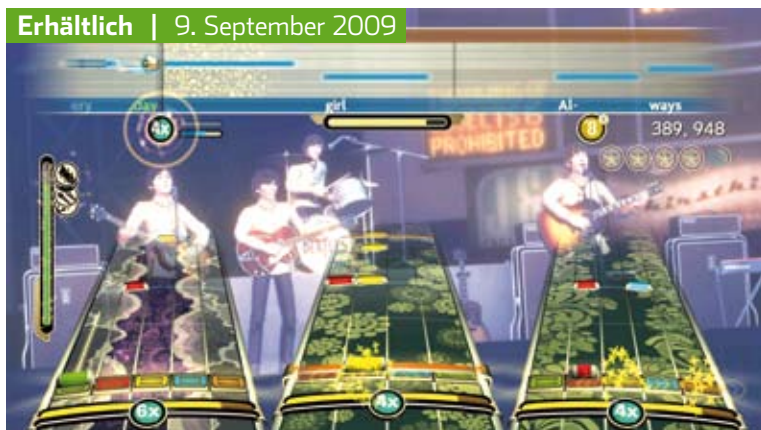
Mehr Hardcore geht nicht: genial spielbare 2D-Prügelspiele im Look alter Schule. Punktabzug für die schwache Ausstattung.

8.0 von 10





Erhältlich | 9. September 2009



## Hit oder Shit?

- + Drei Mikrofone? Der Traum für jede Karaoke-Party! »Lips«-Mikros funktionieren übrigens
- Viele wichtige Hits fehlen auf der Disk und werden nur als kostenpflichtiger Download nachgereicht

# THE BEATLES: ROCK BAND

Auf Wellenlänge mit den Vätern der Popkultur...

## kurz&knapp

**Hersteller** | Electronic Arts

**Entwickler** | Harmonix

**Preis** | ab 50 Euro

**Genre** | Musik-Spiel

**Spieler** | 1 - 6

**Xbox Live** | ja

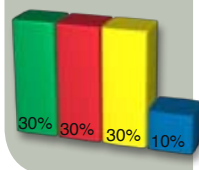
**USK** | ab 0 Jahren

## kurz gesagt

Die berühmtesten Beatles-Stücke zum Nachspielen.

## das ist drin

- Harmonie-Gesang
- Plastik-Instrumente
- Noten am Fließband
- Unisono-Bonus



**D**ie Beatles. Erste Boyband. Begründer der modernen Popkultur. Schöpfer von gefühlten 100 Ohrwürmern: Jetzt, rund 40 Jahre nach ihrer Blüte, feiern die vier Pilzköpfe aus Liverpool ihr Comeback auf der Konsole. Die neueste »Rock Band«-Edition enthält 45 frisch gemasterte Hits, auf Wunsch gibt's authentische Plastik-Nachbauten der originalen Instrumente dazu. Was also kann der neue »Rock Band«-Ableger? Mehr als jüngst die enttäuschende »AC/DC«-Adaption? Das Gameplay jedenfalls bleibt sich treu. Mit Instrumente-Controller oder der eigenen Stimme knipst man heranzoomende Noten im Takt vom Fließband. Die drei Instrumenten-Spuren nehmen dabei gut zwei Drittel des unteren Bildschirms ein. Darüber die Leiste mit dem Songtext und die Tonhöhenanzeigen für die drei Gesangsspuren. Mit jedem Controller lässt sich zudem per Tastenkommando der »Overdrive«-Modus auslösen: Die Menge tobt, es hagelt Punkte aufs Konto. Orgiastisch!

### EINMAL GELERNT...

Weitere Punkte-Boni kommen durch perfekt eingegebene Notenserien als Einzelperson, aber auch als Band zustande. Dazu kommt der neue »Unisono«-Bonus für das perfekte Nachsingen mehrstimmiger Harmoniefolgen. Bekanntlich haben die Beatles viele ihrer Songs mehrstimmig gesungen, folgerichtig dürfen sich auch hier mehrere Lead-Sänger a cappella versuchen. Leider nur drei Stimmen, keine vier, aber immerhin. Wer als Chor bzw. Band nicht gut zusammenarbeitet,

spricht zu oft aus dem Takt gerät, der musste bei bisherigen »Rock Band«-Games stets die Bühne verlassen. Diese unschöne Konsequenz lässt sich durch den neuen »No Fail«-Modus vermeiden. Das macht »The Beatles« zum einsteigerfreundlichen Party-Game. Außerdem lässt sich die Zusammenarbeit anhand einer Einführung gut trainieren.

### IM EINKLANG

Beklagenswert ist wiederum das Aussehen von John Lennon, Paul McCartney, George Harrison und Ringo Starr. Die Fab Four dürften gern etwas detailreicher und lebendiger rüberkommen. Dennoch macht das Ganze was her. Schon charmant, wie sich die Bühne passend zum Songtext verändert; wie zu »Yellow Submarine« poppige Farben im psychedelischen Effektfeuerwerk verlaufen; wie das Quartett zu »Here comes the Sun« im Blumenfeld abgeht. Gleichwohl dürfen Fans maulen, weil der Karrieremodus nur Liedgut aus den erfolgreichen Schaffensjahren 1960 bis 1970 enthält. Früheres Material mit Stuart Sutcliffe am Bass und Pete Best an den Drums fehlt, ebenso das komplette »Abbey Road«-Album. Dass EA das als kostenpflichtigen Download nachreichen will, riecht nach Abzocke. Einsteiger werden es wiederum zu schätzen wissen, dass alle Lieder von Anfang an freigeschaltet sind. Weiterer Pluspunkt: Vorhandene Instrumente von »Rock Band« und »Guitar Hero« sind mit der Standard-Disk kompatibel. Gut so. Denn das neue Beatles-Komplett-Equipment mit

Schlagzeug, Gitarre, Mikro, Anschluss-Weiche und Software kostet rund 200 Euro. Sieht dann zwar zeitgemäß aus, ist aber weder besser verarbeitet noch sonstwie den Original-Instrumenten vorzuziehen.

Jan Heinrich/rl

### Zweite Meinung

**Nicholas Buracas:** Auch wenn das sonst gar nicht meine Musikrichtung ist: Nach ein bis zwei Liedern bin ich voll dabei und im »Rock Band«-Flow. Was sicherlich auch an der stilvollen Präsentation liegt. Ich gebe 7.6

### The Beatles: Rock Band

#### GRAFIK

Hübsch und effektiv inszeniert, aber niedriger Detailgrad

6

#### SOUND

45 zeitlose Beatles-Songs. Was gäbe es da zu meckern?

9

#### STEUERUNG

Zu sechst? Das funktioniert tatsächlich!

9

Die Beatles haben so viele Ohrwürmer produziert, da reißt's auch Unter-Fuffziger mit.

8.1 von 10





UNCENSORED ONLY.



MO-FR AB 21.00 UHR.



360 LIVE

## COMMUNITY

Was tut sich  
alles rund um  
Xbox Live?

| → SZENE                                 | NACHRICHTEN                                | DOWNLOADS            | XBOX LIVE ARCADE                                                              | TABELLEN                                            | GAMERPOINTS                   |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------|
| Mecker-Ecke,<br>Szene-News,<br>Gamescom | Neues aus der<br>Consoles Sports<br>League | Halo Wars, Fallout 3 | 'Splosion Man, Trials HD,<br>Turtles in Time Re-Shelled,<br>Bubble Bobble Neo | Die Ladder-Meister<br>der Consoles Sports<br>League | So punktet es<br>sich richtig |

ES WIRD  
INTERNATIONALDeutschland gegen  
Frankreich

Deutschland gegen Frankreich. Das sollte eine spannende Partie werden. Aber Fußball spielt diesmal nur teilweise eine Rolle. Denn zum ersten Mal wird in der Consoles Sports League ein internationales Showmatch ausgetragen. Die Disziplinen? »Call of Duty 4«, »Call of Duty: World at War« und »FIFA 09«, also die beliebtesten drei Spiele der deutschen und französischen Consoles-Teilnehmer. Die Top-Spieler landen im Nationalteam für die jeweilige Disziplin, kämpfen ab Spätsommer um

» Die Besten der  
Besten kämpfen ab  
Spätsommer um den  
Sieg. «

den Sieg. Ausgespielt wird das Ganze in der EU-Sektion der Consoles Sports League. Die Gewinner gibt's im nächsten Heft!

Seit 10. August läuft außerdem die »Bionic Commando«-Challenge: Im Modus Deathmatch kämpfen die Teilnehmer auf zwei Karten um Sachpreise wie eine 120-Gigabyte-Festplatte oder 4200 Microsoft Points. Auch diese Sieger gibt's im nächsten Heft. Fröhliches Schwingen!



Die Meckerecke

## ÜBERSPRING-FUNKTION?

**J**a, es kommt gelegentlich mal vor, dass ich über eine neue Idee mal nicht direkt schimpf. Dazu muss ich an dieser Stelle allerdings mal über den Tellerrand schauen. Um genau zu sein: Räuber ins kunterbunte Nintendo-Land. Nein, es hat nichts mit Bewegungssteuerung und dergleichen zu tun. Vielmehr geht's um eine neue Funktion, die zukünftig in Nintendo-Spielen für Wii und DS zum Einsatz kommen soll. Für all diejenigen, die ungern eine Stelle immer und immer wieder probieren wollen.

## LASS' DAS SPIEL SPIELEN

Jep, diese Funktion ist angelehnt an das gute alte »Demo-Play« vergangener Spielhallen-Zeiten, in dem eine Passage einfach von der CPU übernommen wird. Sprich: Kommt ein Spieler an einer Stelle nicht weiter, lässt er einfach die Konsole ran, die das garstige Hindernis dann gekonnt überwindet. Das soll dazu führen, dass selbst Einsteiger und Gelegenheitszocker an einer Stelle nicht verzweifeln und ein Spiel auch wirklich durchspielen. Eine gute Idee, wie ich finde. Aber halt! Wie fügt

sich das denn mit meiner ewigen Meckerei in Sachen Schwierigkeitsgrad zusammen? Es passt in zweierlei Hinsicht. Zum einen ist diese Funktion komplett freiwillig, also nichts, was einem vom jeweiligen Spieldesigner aufgezungen wird. Der zweite Punkt ist aber noch viel elementarer.

## KÖNNTE WAS SEIN

Denn wenn Einsteiger oder Gelegenheitsspieler knifflige Stellen überwinden können und vom Spiel auch noch gezeigt bekommen, wie es denn läuft, dann könnten die Entwicklerstudios dieser Welt die Herausforderung an sich ja eigentlich steigern? Damit steht und fällt nämlich meine Meinung über diese Idee. Ich habe allerdings die Befürchtung, dass das Design und der Schwierigkeitsgrad moderner Produktionen so bleibt, wie er ist. Sollte ich damit richtig liegen, suche ich einfach Trost in einem erneuten Durchgang von »Ninja Gaiden Black«. Und falls ich mich täusche, freue ich mich einfach auf zahlreiche Herausforderungen, denen ich mich dann stellen kann.



## BIO

**NAME/** Nicholas Buracas  
**SCHON GEWUSST?**

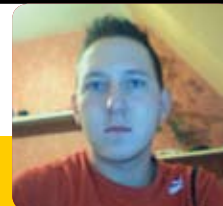
Nicholas Buracas schreibt seit 2006 für das 360 Live Magazin und liebt Herausforderungen.

## interview

## UNTER VIER AUGEN MIT

Red vom Clan Finest eSport

**NAME |** Alexander Rauch **ALTER |** 21 **BERUF |** Zerspanungsmechaniker **WOHNORT |** Feucht **AUFGABE IM CLAN |** Clan-Leader **WEBSEITE |** <http://www.finest-esport.de>



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

**Alexander Rauch:** Aus meiner Sicht sind die wichtigsten Faktoren zum einen der freundliche Umgang der Mitglieder und zum anderen natürlich eine klare Struktur im Management. Außerdem sollte sich ein Clan Ziele setzen, welche langfristig auch erreicht werden können.

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

**AR:** Wir verfügen über eine aktive und stetig wachsende Community. Der freundliche und soziale Umgangston der Spieler trägt zu einer angenehmen Atmosphäre im Clan bei. Außerdem

ist bei uns alles gut organisiert, was es Mitgliedern einfach macht, einfach nur Spaß zu haben.

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

**AR:** Natürlich sind die Trainingszeiten sehr verschieden. Trotzdem kann man sagen, dass unsere Teams durchschnittlich an drei Abenden in der Woche trainieren. Sollte sich ein Team jedoch in der Vorbereitung auf ein Turnier befinden, ist es durchaus möglich, dass öfter trainiert wird.

## 360 Live: Was haltet ihr von der Consoles Sports League?

**AR:** Die Consoles Sports League bietet

uns eine Plattform, die es uns ermöglicht, uns mit anderen Teams zu messen. Die Aktivität in manchen Ligen lässt allerdings oft zu wünschen übrig. Was ich bezüglich der Consoles Sports League gerne hätte, wäre eine Pro Series wie es sie beispielsweise bei der ESL gibt.

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

**AR:** Die Entwicklung der Szene beobachte ich mit großer Freude und ich sehe, wie sich der E-Sport auf Konsolen in die richtige Richtung bewegt.

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

**AR:** Ich sehe die Szene in ein paar Jahren an ähnlicher Stelle rangieren wie die PC-Szene. Das Ganze deutet sich bereits jetzt an: Etwa durch das vermehrte Auftreten von Turnieren mit Preisgeldern. Allerdings wird die Szene dann auch so weit gefestigt sein, dass es für neue Clans deutlich schwieriger sein wird, sich zu involvieren.



## ✕ Projekt Natal

# DAS DENKT DIE INDUSTRIE

Projekt Natal hat bei der Vorstellung auf der diesjährigen Fachmesse E3 für Staunen, Jubeln und Grübeln gesorgt. Welche Möglichkeiten bietet das Stück Hardware und stirbt die Controller-Steuerung etwa aus? Alles halb so wild, wenn man einigen Entwicklern glauben mag. 360 Live hat nachgefragt...

Katsuhiro Harada, der Produzent von »Tekken 6«, sieht momentan keine große Verwendung dafür: »Das einzige, wofür wir uns diese Technologie vorstellen könnten, wäre eine Art Schwertkampf-Simulation oder ein Workout-Minispiel als Bonus. Natal passt definitiv nicht für aktuelle Prügelspiele.«

Trip Hawkins, EA-Mitbegründer und nun Chef von Digital Chocolate ist da schon positiver eingestellt: »Im Projekt Natal steckt bahnbrechende Technik, aber es ist noch zu früh, um zu sagen, ob es ein Standard-Interface für tausende Spiele wird. Für einige Erfahrungen, etwa Kunstprojekte oder träumerische Abenteuer-Spiele sieht es vielversprechend aus. Bei anderen

Genres wird der Spieler aber wohl eine präzisere Steuerung vorziehen.« Design-Querkopf Goichi Suda ist hingegen Feuer und Flamme: »Es ist wirklich schwer zu verstehen, bis man es selbst ausprobiert. Außerdem bleibt abzuwarten, was man damit alles anstellen kann. Ich glaube aber, dass sehr viele tolle Spiele dafür kommen werden. Als wir No More Heroes entwickelt haben, hatten wir die Wii Remote im Kopf. Aber jetzt möchte ich über Spiele für Natal nachdenken.«

Ähnlich verhält es sich mit Ian Stevens von den Tigon Studios: »Ich bin gespannt drauf. Meiner Meinung nach ist ein Gerät, das Leuten neue Arten des Spielens ermöglicht, immer etwas Gutes. Eigentlich gibt es keinen Grund, Angst davor zu haben. Denn Natal wird die Controller und Tastaturen, mit denen langjährige Spieler vertraut sind, nicht komplett ersetzen.« Das ist wohl auch die Hoffnung der meisten Spieler.



## STIMMEN AUS DEM FORUM

Aber auch im Forum auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de) wird seit der Ankündigung diskutiert. Und die Meinungen könnten nicht verschiedener sein. »Naja, ich finde Natal nicht sehr überzeugend. Mir gefällt einfach dieses Bewegung-ins-Spiel-bringen-Gelaber nicht. Bewegung gehört meiner Meinung nach nicht in Games. Ich will nicht 'ne halbe Stunde spielen und dann vor Müdigkeit umkippen«, meint Prototype. »Und da wundern sich die Leute, warum sie und Deutschland immer dicker werden, wenn sie sich nicht bewegen. Zum Glück zwingt einen ja keiner dazu, es sich zu kaufen. Aber man sollte sich auch mal den Trailer von Projekt Natal bis zum Schluss anschauen. Da kommt

noch das coole Film-aussuchen-per-Hand und Funktionen-per-Spracherkennung-steuern. Na, wenn das mal nicht auch was für faule Leute ist«, findet SaschaAsh. »Aber wenn die Bewegungen wirklich eins zu eins übertragen werden und das System auch zuverlässig funktioniert... und vor allem in alle Richtungen entwickelt wird – dann könnte Natal sogar gut werden«, sagt Chris 99. ifican sieht es da schon wieder nüchterner: »Ist bestimmt witzig für kurze Zeit, danach hat man das schon vergessen.«

## HALO WARS

Preis | 800

Hersteller | Robot Entertainment

Nachdem das erste Download-Paket für das Echtzeitstrategie-Spiel Schelte für den hohen Preis und die wenigen Neuerungen kassiert hat, ist seit dem 21. Juli ein echtes Kartenbündel zum Herunterladen verfügbar. Das »Historic Battles«-Paket beinhaltet insgesamt vier neue Mehrspieler-Schlachtfelder. Als zusätzliches Schmankerl winken vier neue Erfolge im Wert von insgesamt 100 Gamerpunkten. Und der Preis von 800 Punkten bewegt sich auch noch im Rahmen.

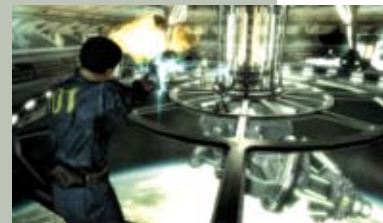


## FALLOUT 3

Preis | 800

Hersteller | Bethesda

Seit dem dritten August ist die nunmehr sechste Mini-Erweiterung des Endzeit-Rollenspiels zum Download erhältlich. »Mothership Zeta« entführt den Helden auf das titelgebende Mutterschiff von Außerirdischen. Hier bekämpft er diese nicht nur mit ihren eigenen Waffen, sondern arbeitet auch mit allerlei seltsamen Charakteren zusammen – sowohl aus der Gegenwart als auch der Vergangenheit. Das Ganze ist spannend, aber leider etwas kurz. »Fallout 3«-Fans können aber die 800 Punkte ohne Weiteres zücken.



Triff die Xbox-360-Community auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)



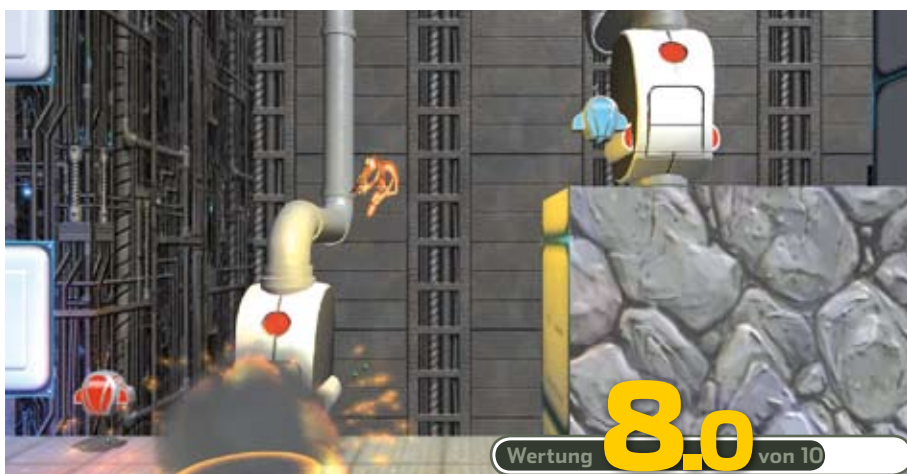
# LIVE ARCADE TOTAL

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

## 'SPLOSION MAN

**Preis** | 800 **Hersteller** | Twisted Pixel **Schwierigkeit** | schwer

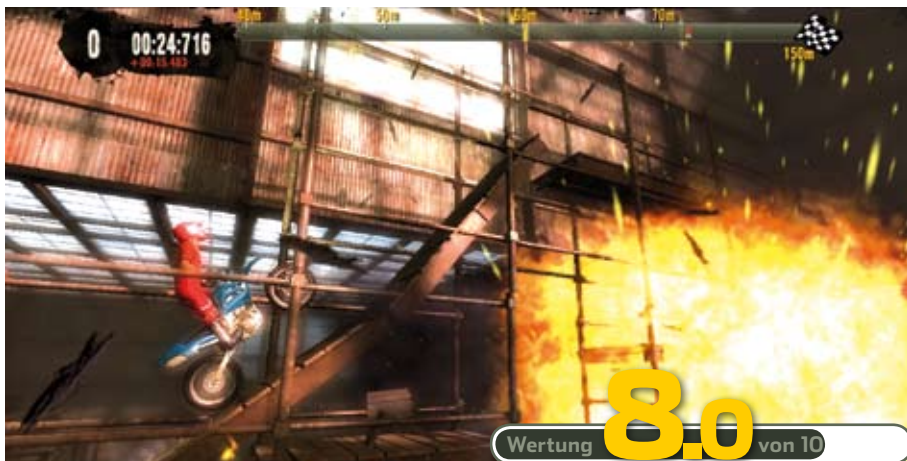
Bereits mit »The Maw« hat das kleine US-Studio Twisted Pixel bewiesen, dass es spaßige Geschicklichkeitsspiele entwickeln kann. Mit »'Splosion Man« ist inzwischen das zweite XBLA-Spiel der Texaner online gegangen. Statt 3D-Hüpferei gibt's 2D-Gameplay im 3D-Look – allerdings mit einer Besonderheit: Statt nur zu springen, explodiert die Hauptfigur und befördert sich so über Abgründe und andere Hindernisse oder zerstört das Lebenswerk verrückter Wissenschaftler. Das Ganze beginnt als harmloser Hindernis-Parcours, entwickelt sich aber schnell zum unbarmherzigen Spießrutenlauf. Weil sich das Teil dennoch präzise spielt, nimmt man die Herausforderung aber gerne an. Zusätzlich gibt es noch einen separaten Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Der verlangt jedoch fast schon zu viel Timing, was schnell für Frust sorgt. Dennoch: Für 800 Punkte für alle Geschicklichkeitsfans empfehlenswert.



## TRIALS HD

**Preis** | 1.200 **Hersteller** | Red Lynx **Schwierigkeit** | mittel

Simple Konzepte sind meist doch die besten, zumindest wenn sie entsprechend ausgeführt werden. »Trials HD« ist so ein Fall. Es gilt, einen Motocross-Fahrer flott und unbeschadet durch 2D-Hindernis-Parcours zu bringen. Rampen, Loopings, Feuerringe – die Anzahl an Gefahren ist hoch. Gas und Bremse werden mit RT- und LT-Schultertaste kontrolliert, der linke Analogstick balanciert das Gewicht des Fahrers. Nach kurzer Eingewöhnungszeit gelingen waghalsige Stunts. Ergänzt wird das Ganze durch eine Vielzahl an Minispielen. Hier muss man beispielsweise das Motorrad in einer riesigen rollenden Metallkugel halten oder betätigt sich als Schi-Springer. Nicht zuletzt weil das 2D-Gameplay mit einigen charmanten 3D-Kamerafahrten und -effekten aufgehübscht ist, herrscht nach kurzer Zeit akute Suchtgefahr. Schön, dass ein Strecken-Editor beiliegt. Fertige Strecken kann man online mit Kumpels tauschen. Spaßiges Gesamtpaket also, das einen Tickchen günstiger sein könnte.



## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME RE-SHELLED

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

So manch einer erinnert sich sicherlich noch an »Turtles in Time« für Super Nintendo. Für diese Neuauflage von Ubisoft Singapur steht jedoch die Spielhallen-Variante der Schildkröten-Prügelei Pate. Das bringt zwar einen Koop-Modus für bis zu vier Leute mit sich, aber auch den Wegfall einiger Level. Zudem stört die Entscheidung, die grandiose 2D-Optik der Vorlage in eine seelenlose 3D-Variante umzumodeln. Ansonsten ist alles beim Alten: Als Leonardo, Donatello, Raphael oder Michelangelo kämpft man sich durch Armeen von Fußsoldaten um schließlich Shredder die Metallkrallen zu verbiegen. Leider fühlt sich all das nicht mehr so präzise an wie früher. Bei einem Preis von 800 Punkten sollten sich selbst hartgesottene Fans den Download lieber zweimal überlegen.



## BUBBLE BOBBLE NEO

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

Und nochmal zwei alte Bekannte. Nachdem der japanische Hersteller Taito schon den Automaten-Klassiker »Arkanoid« auf XBLA geholt hat, war es nur eine Frage der Zeit, bis die beiden Blasen spuckenden Drachen Bub und Bob ebenfalls ihr Lager aufschlagen. Zur Unterstützung bringen sie noch die beiden Weibchen Kululun und Coronon mit. So können die 100 neuen Level – plus 100 originale – mit bis zu vier Spielern gemeinsam an einer Konsole gemeistert werden. Die Grafik ist leicht aufgehübscht, das Gameplay bleibt unverändert: knuffige Monster in Blasen einsperren und anschließend zum Platzen bringen. Klingt simpel, hat in späteren Abschnitten aber seine Tücken. Dank des Umfangs ist der Preis von 800 Punkten aber mehr als fair. Ein Online-Modus hätte aber eigentlich drin sein müssen...





# CSL-CHARTS

Triff die Xbox-360-Community auf [www.360-live.de!](http://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](http://www.360-live.de) und [www.consoles.net](http://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 | AWAKE Kuba      | ▲ | 1495   | 304     |
| 2 | Crisi7          | ▲ | 1480   | 198     |
| 3 | AWAKE Niki      | ▲ | 1469   | 93      |
| 4 | AWAKE Abahatchi | ▼ | 1453   | 166     |
| 5 | MP Kevo         | ● | 1413   | 155     |



## HALO 3

Lang ist es nicht mehr hin bis zu »Halo 3: ODST«. An der Beliebtheit des Mehrspieler-Modus' wird das aber wohl nichts ändern:

|   | Spieler   |   | Punkte | Matches |
|---|-----------|---|--------|---------|
| 1 | SoNnYHell | ● | 1300   | 30      |
| 2 | Whizkid   | ● | 1199   | 14      |
| 3 | MaYo      | ● | 1198   | 10      |
| 4 | aSnipe X  | ▲ | 1116   | 5       |
| 5 | DAYWALKER | ● | 1113   | 5       |

## 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 | SZ NoobS 4 Life     | ▲ | 1103   | 11      |
| 2 | XO Team Bravo       | ▲ | 1020   | 13      |
| 3 | Zockvereinigung     | ▲ | 998    | 1       |
| 4 | V Stands for Victim | ▲ | 986    | 10      |
| 5 | E-Sports Friends    | ▲ | 971    | 21      |

## CALL OF DUTY 4

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

|   | Team                   |   | Punkte | Matches |
|---|------------------------|---|--------|---------|
| 1 | Dynasty Crew.CoD       | ▲ | 1472   | 65      |
| 2 | WoH.COD 4              | ▼ | 1416   | 60      |
| 3 | VirtualSports. Classic | ▼ | 1291   | 18      |
| 4 | fines-eSport           | ▼ | 1137   | 9       |
| 5 | AWAKE.devour           | ▲ | 1117   | 7       |



## 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     | ● | 1361   | 27      |
| 2 | PureTool  | ▲ | 1208   | 26      |
| 3 | Siamakusa | ▼ | 1176   | 16      |
| 4 | LuCypha X | ▲ | 1157   | 23      |
| 5 | Bakuyaku  | ▼ | 1157   | 9       |



## 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   | ● | 1301   | 21      |
| 2 | plan-B MuTen    | ▲ | 1160   | 14      |
| 3 | NXG Tapout      | ▲ | 1061   | 7       |
| 4 | eXvoTo Doomsday | ● | 1050   | 11      |
| 5 | Pener 79        | ▲ | 1048   | 8       |



# 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 schon fürs simple Durchspielen gewinkt hat, sind die lockeren Zeiten inzwischen vorbei. Deshalb ändert sich auch unsere Gamerscore-Seite. Statt einer Aufzählung der angenehmsten Erfolge gibt's nun eine eingehende Bewertung inklusive einer Zeiteinschätzung auf einer Skala von eins bis zehn: Eine 1 bedeutet hier etwa ein Bis-zu-fünf-Stunden-Spiel, die 10 mehr als 50 Stunden.

## ZWEIKLASSEN-GESELLSCHAFT RELOADED

### LAST.FM

Eine der großen Ankündigungen der letzten Wochen und Monate war die Integration der Musik-Streaming-Social-Networking-Kombination »Last.fm«. Xbox-Live-Silber-Mitglieder sollten ihre Freude allerdings in Grenzen halten. Das Internetportal joystiq.com, das ein Interview mit Christina DeRosa, Generaldirektorin für Xbox Live, geführt hat, berichtet, dass Silber-Mitglieder den Service lediglich drei Stunden pro Monat (!) benutzen können sollen. Außerdem soll auch noch Videowerbung zugeschaltet werden. Gold-Mitglieder hingegen haben die Möglichkeit, den Service 24 Stunden am Tag zu nutzen und bekommen nur klassische Banner-Werbung zu sehen. Wer überhaupt keine Werbung möchte, benötigt einen Last.fm-Premium-Account, der nochmals drei Euro pro Monat kostet. Dann kommt der Service komplett ohne Reklame aus und bietet erweiterte Optionen, wie persönlich erstellte Playlists, eine Radiostation aus Lieblingsliedern und ein Beta-Zugang zu Neuerungen von Last.fm. Wer's braucht...



## BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Auch für den dunklen Ritter warten einige Erfolge. Die Mischung passt: Kombos vollführen, 100 Meter gleiten oder einfach in der Geschichte vorankommen. Das motiviert zum Rumprobieren. Etwas stressiger schon die Belohnungen für das Lösen der Riddler-Rätsel und die Medaillen-Gewinnereien in den »Challenge«-Räumen. Das lässt dann auch den Zeitfaktor nach oben schnellen. Kann also gut passieren, dass der Aufenthalt in Arkham 30 Stunden dauert.

|                      |          |
|----------------------|----------|
| Anzahl der Erfolge:  | 47       |
| Geheime Erfolge?     | ja       |
| Mehrspieler-Erfolge? | nein     |
| Zeitfaktor:          | 6 von 10 |
| Schwierigkeit:       | 5 von 10 |

**FAZIT:** Prinzipiell gut zu meistern, wer aber wirklich alles einsacken will, sollte genügend Geduld mitbringen.

## G.I. JOE - GEHEIMAUFGTRAG COBRA

Lizenzspiele sind doch immer praktisch für die Gamerscore-Jagd. »G.I. Joe« ist da keine Ausnahme. Wer sich die volle Punktzahl holen will, sollte grob 15 Stunden einplanen. Denn sehr viel mehr als die Levels abschließen, Auszeichnungen einheimsen und Aktenblätter sammeln muss man hier nicht. Und der Schwierigkeitsgrad? Selbst auf dem höchsten immer noch gut zu schaffen. Vor allem wenn man einen Kumpel für den Offline-Koop zur Hand hat.



|                      |          |
|----------------------|----------|
| Anzahl der Erfolge:  | 43       |
| Geheime Erfolge?     | ja       |
| Mehrspieler-Erfolge? | nein     |
| Zeitfaktor:          | 3 von 10 |
| Schwierigkeit:       | 2 von 10 |

**FAZIT:** Leichte Beute für Gamerscore-Jäger. Die vollen 1000 sollten kein Problem darstellen.

## THE KING OF FIGHTERS XII

Nur die Harten kommen in den Garten...und kassieren 1000 Gamerscore-Punkte. Auf den ersten Blick wirken die Mehrspieler-Erfolge einschüchternd: »Gewinn' 100 Online-Matches« oder »Spiel' 300 Online-Matches«, das ist heftig. Richtig hart wird's aber im Einzelspieler-Modus. Etwa bei den Geheimen Erfolgen: Mit jedem Charakter den Arcade-Modus durchspielen. Der Haken daran: Continues sind nicht erlaubt und sobald der Rest des Teams einsteigt, ist es schon wieder vorbei. Harter Stoff für Prügel-Puristen!



|                      |          |
|----------------------|----------|
| Anzahl der Erfolge:  | 50       |
| Geheime Erfolge?     | ja       |
| Mehrspieler-Erfolge? | ja       |
| Zeitfaktor:          | 8 von 10 |
| Schwierigkeit:       | 9 von 10 |

**FAZIT:** Die Online-Erfolge kosten Zeit und ein Großteil der Einzelspieler-Exemplare erfordern viel Training. Harte Kost!



# EIN SHOOTER AUS MÜNCHEN

Deutschland gilt als Entwicklungsland, soweit es um die Entwicklung von Videospielen geht. Aber a bisserl was geht olwei, wie man in München sagt. Und genau dort im Zentrum, gleich beim Stiglmaierplatz, entsteht die erste deutsche Games-Produktion für Xbox Live Arcade. Besuch bei Coreplay.



## BIO

**NAME** | Andreas Drude

**BISHERIGE SPIELE** |

Sacred, Spellforce 2, Germany's Next Topmodel, Ion Assault, Swarm (in Arbeit)



## BIO

**NAME** | Dominik Mieth

**BISHERIGE SPIELE** |

Spellforce 2, Germany's Next Topmodel, Ion Assault, Swarm (in Arbeit)

## SCHON GEWUSST?

Gemeinsam mit Peter Ohlmann gründet Andreas Drude im Dezember 2007 Coreplay. Er und Dominik Mieth arbeiteten zuvor bei EA Phenomic an »Spellforce 2«. Coreplay ist ein überschaubares Team aus zehn Leuten und widmet sich eher kleinen Projekten. Jetzt, wo »Ion Assault« fertig ist, dem Ego-Shooter »Swarm« zum Beispiel.

**360 LIVE:** Coreplay ist das erste Team aus Deutschland, das einen Titel in Microsofts Xbox-Live-Arcade-Netzwerk unterbringt. Anfang September soll's so weit sein. Glückliche?

**Dominik Mieth:** Schon. Immerhin arbeiten wir an dem Projekt seit einer gefühlten Ewigkeit. Eine erste Technologie-Demo hat Peter Ohlmann Ende 2006 auf dem PC fertig gehabt. Die Gameplay-Mechanik und einen Prototyp auf PC hatten wir 2007 fertig. Seitdem arbeiten wir volle Kanne an »Ion Assault«.

**360 LIVE:** Auf Bildern wirkt »Ion Assault« wie ein Standard-Neon-Shooter mit Zwei-Stick-Bedienung. Ähnlich wie »Geometry Wars«. Nach einer Stunde Gameplay gewinnt man allerdings andere Eindrücke...

**Andreas Drude:** Ja, es steckt sehr viel mehr Taktik dahinter. Du schwebst mit deinem Raumschiff durch ein Universum mit Millionen von Partikeln. Das Schiff verschlingt die Partikel wie im Vorbeifliegen und verschießt sie in Salven oder als Strahl auf Gewürm und Alien-Gesocks. Du sammelst dir deine Munition also zusammen und musst Bereiche meiden, die von Partikeln bereits leergesaugt sind. Ein simples Konzept, aber es steckt Raffinesse dahinter. Indem man den Strahl über



Bande schießt, indem man sich die Partikel vorlegt oder im Koop-Modus dem Partner Partikel zukommen lässt, verbessert man seine Chance aufs Überleben.

**360 LIVE:** Wieso habt ihr euch für Xbox 360 als Plattform entschieden?

**DM:** Wir wollten halt mehr machen, als nur ein altes Gameplay-Konzept mit ein paar Effekten aufzuheben. Unser Spiel mag vielleicht simpel aussehen, aber da läuft im Hintergrund sehr viel mit: Physik-, Partikel- und Fluid-System. Wir reizen die Hardware ziemlich aus. So etwas ginge auf einer Wii-Konsole gar nicht.

**360 LIVE:** Wie muss man sich euer Team vorstellen? Sind das alles ausgebildete Programmierer oder eher nerdige Gamefreaks?

**AD:** Das ganze Team besteht irgendwo aus Gamern. Manche haben drei Konsolen zuhause und spielen damit alles. Bei so einer Spiele-Entwicklung muss man doch sehr mit Freude dabei sein, du musst sehr viel Herzblut mitbringen. Zumindest in so einem kleinen Team wie unserem. Und du musst dich auskennen auf dem Markt, musst wissen, was andere so machen.

**DM:** Genau. Bei einem Steuerberater sind alle Aufgaben klar definiert. Er weiß, was zu tun ist. Aber bei einer Games-Entwicklung musst du viel improvisieren. Klar gibt es einige erprobte Wege, aber viele Probleme musst du auf unkonventionellem Wege lösen. Du kannst eben nicht alles planen, denn so etwas wie Gameplay oder Spaß ist nicht vollständig planbar. Du

kannst also eine gewisse Liste an Aufgaben abarbeiten, aber alles andere ergibt sich während der Produktion.

**360 LIVE:** Ist die Spiel-Entwicklung in Deutschland eher von Vor- oder von Nachteil?

**DM:** In den USA gibt es eindeutig mehr Synergie-Effekte zwischen den Entwicklern, einfach weil es mehr gibt. Auch mehr gut ausgebildete Leute. Außerdem ist es schwierig, in Deutschland einen Hersteller für so ein Projekt wie unseres zu finden. Ein typisches Problem ist, dass der Hersteller erst etwas sehen will, bevor er Geld zur Verfügung stellt. Umgekehrt brauchen wir Geld, bevor wir etwas Vorzeigbares entwickeln können. Da muss man halt einen Mittelweg finden. Wir haben aber trotzdem nicht das Gefühl, dass wir irgendwie benachteiligt würden.

**360 LIVE:** Ist es ein Unterschied, ein Spiel als Download oder auf Disk zu veröffentlichen?

**DM:** Nein. Wir sind der Entwickler, der Hersteller kümmert sich um Finanzen und alles, was zur Veröffentlichung notwendig ist. Die Jungs bezahlen uns, kümmern sich um die Beziehung zu Microsoft, sorgen für den Upload ins Live-Arcade-Netzwerk und stellen uns die zur Entwicklung notwendigen Konsolen zur Verfügung. Der einzige Unterschied ist, dass niemand Produkte auf Disk pressen muss. Ansonsten ist das ein ganz klassischer Deal zwischen uns und RTL Interactive.

**360 LIVE:** Vielen Dank für das Interview!

Richard Löwenstein

## SO SPIELT SICH...

### ION ASSAULT

Auf den ersten Blick sieht »Ion Assault« aus wie der Zwillingbruder des Download-Bestsellers »Geometry Wars«. Tatsächlich ist's aber ein anderes Spiel. Weil's die Partikel eher als Wolke denn als einzelne Projektile in Richtung Ziel katapultiert, fühlt sich das alles etwas diffus an – eher wie ein Fußballspiel, weniger wie ein Shoot 'em Up. Anders als »Geometry Wars« zwingt einem »Ion Assault« nicht sein Tempo auf. Man kann eine eher gemächliche Gangart einschlagen, kann sein Schiff

aber ebenso gut forciert durch die Gegend flitzen lassen. Die Musik passt sich dem Tempo an. Beim Probespiel sind taktische Feinheiten und wirklich tolles, sehr effektreiches, sehr stilisiertes Design positiv aufgefallen. Trotz des neckischen Laserpointer-Kompass-Pfeils für leichteres Zielen würden wir uns allerdings mehr Schuss-Präzision und mehr Gegner-Feedback wünschen: Ob man an einem der vier Bossgegner die Schwachstellen trifft oder nicht, ist kaum erkennbar. Außerdem wären mehr als nur vier visuell unterschiedliche, in je fünf Etappen unterteilte

Kapitel willkommen. Nach einer Stunde ist man durch und kann als Einzelspieler nur noch an den Feinheiten der Jagd auf Punkte-Kombos und Highscores arbeiten. Gut: Die Kampagne lässt sich im Koop-Modus an einer Konsole meistern. Macht Laune. Für den Vier-Spieler-Modus stehen spezielle Arenen bereit. Fühlt sich simpel an, hat aber durch neue Gewichtung einiger Gameplay-Details was herrlich Taktisches an sich. »Ion Assault« soll Anfang September via Xbox Live Arcade zum Download bereitstehen.





# 360 LIVE LESERPOST



Der Urlaub unserer Redakteure neigt sich dem Ende zu, obwohl böse Zungen ja immer wieder behaupten, es sei nur ein besserer Rundgang im Hof gewesen. Undankbare Bande! Aber da muss man als Redakteur für eines der härtesten Magazine durch. Wir sind ja nicht zum Spaß hier! Und jetzt: Ran an die Leserbriefe! Marsch, marsch!



## DIE ROTE FLUT

Hallo 360-Live-Team! Ich habe da ein Problem: Bei meiner Xbox 360 leuchtet die untere rechte LED rot auf und auf meinem Monitor steht am Ende »Fehler E74«. Nun versuche ich mich schon die ganze Zeit unter <https://service.xbox.com> zu registrieren, aber mit dem Anmeldeformular komme ich nicht klar. Nun hoffe ich, dass ihr mir weiterhelfen könnt. Ich bedanke mich schon mal im Voraus.  
Sascha Hahn, per E-Mail

**Moritz:** Der Fehlercode E74 ist in letzter Zeit leider häufig zu sehen. Dann ist entweder dein AV-Kabel fehlerhaft oder der Decoder-Chip defekt. Also mal mit Kabeltausch probieren, viel Glück. Wenn nicht: Netterweise hat Microsoft den Fehler als Garantiefall eingestuft. Die schlechte Nachricht: Du musst dein Baby aller Wahrscheinlichkeit nach zum Reparaturservice schicken. Ruf einfach die Nummer unter <http://www.xbox.com/de-DE/support/contact> an und lass dir einen UPS-Abholschein ausstellen. Aber bereite dich auf eine längere Wartezeit vor, so eine Aktion kann mehrere Wochen dauern.

## HANDLICHE KONSOLE

Im Internet lese ich jetzt immer wieder, dass Microsoft endlich ein eigenes Handheld rausbringen will. Bilder gibt es ja auch schon tausende. Was ist denn nun dran an der ganzen Geschichte? Soll ich

schon mal anfangen, mein Geld zu sparen?

BlackBrock, per E-Mail

**Jan:** Nein, dein Geld darfst du vorerst getrost in neue Spiele anlegen. Es ist zwar nur eine Frage der Zeit, bis die Redmonder in das Geschäft einsteigen, konkrete Pläne gibt es im Moment aber noch nicht. So äußerte sich zumindest Shane Kim in einem Interview mit dem amerikanischen Online-Magazin <http://games.kikizo.com>. Und der sollte es ja wissen, als Leiter der Abteilung Geschäfts- und Entwicklungsstrategie von Microsoft. Er sagte aber auch, dass im Moment noch das Projekt Natal an erster Stelle steht. Bis zur tragbaren Xbox-Konsole ist es also noch einige Zeit hin.

## MUSIK-PROBLEME

Ich habe da mal eine sehr technische Frage an euch: Die Xbox 360 per Media Center mit dem PC zu verbinden ist schon 'ne coole Sache. Aber ab einer gewissen Menge an Liedern wird das Ganze einfach nur noch unübersichtlich. Gibt es also eine Möglichkeit, einen bestimmten Titel oder Interpreten direkt zu suchen, ohne erst eine halbe Stunde lang die Liste durchforsten zu müssen?  
Nadine Schiwietz, per E-Mail

**Moritz:** Auch wir waren ein wenig überrascht, dass es tatsächlich keine Suchfunktion für einzelne Dateien gibt. Aber falls es dich tröstet: Du bist nicht

der erste Benutzer, der sich diesbezüglich lautstark beschwert. Eine Lösung haben wir da leider auch nicht parat, weshalb wir dir einfach zu einem altmodischen Plattenspieler raten. Der läuft ohne aufwendige Mechanik und arbeitet noch mit Analogtechnik. Und das Beste daran: Zu jeder Schallplatte gibt es auch ein bedrucktes Cover. Da stehen dann alle Lieder recht übersichtlich geordnet drauf. Und das romantische Knistern beim Abspielen ist sowieso unbezahlbar!



## NEUWAGEN-SCHOCK

Hallo 360-Live-Team! Wenn ich bei »Forza 2« ins Versteigerungshaus gehe, trifft mich manchmal der Schlag. Autos mit Hakenkreuzen und Reichsadler auf Droge. Kann Microsoft da nicht eingreifen, oder wisst ihr einen Rat?  
Malachay1, per Xbox Live

**Jan:** Laut Microsoft ist die Darstellung solcher Symbole weder erwünscht

## KONTAKT



### E-MAIL

Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an [leserpost@360-live.de](mailto: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](http://www.360-live.de)



### BRIEF

Schreib einen Brief oder schicke eine Karte an: Airmotion, 360 Magazin/Leserpost, Tassiloplatz 7, 81541 München

## TOPTHEMA

# BIG BILL IS WATCHING YOU

Ich habe da wirklich erschreckende Neuigkeiten gehört: Angeblich kann uns Microsoft über die Xbox 360 ausspionieren. Die könnten doch bei jeder Aktualisierung, die ich bei einem neu gekauften Spiel durchführe, auf meine Gamer-Tag-Daten zugreifen. Damit wissen Bill Gates und seine Männer ja immer ganz genau, was ich gerade spiele, mit wem ich spiele und wie lange. Steht ja alles drin! Da ist der Weg zum gläsernen Spieler doch nicht mehr weit...  
Phillip Köster, per E-Mail

**Nicholas:** Wir haben uns bei Microsoft schlau gemacht. Dort heißt es hoch-offiziell: Die Daten, die dort abgerufen werden, entsprechen denen, die in den AGB angegeben sind. Und das heißt: Deine Vorlieben in Sachen Spiele werden übertragen, allerdings nur zu Marktforschungszwecken und damit anonym. Einzusehen sind diese Ergebnisse unter anderem auf Microsofts Internetseite [www.majornelson.com](http://www.majornelson.com). Strafbar, illegal, schießegal? Tatsache ist: Wenn du nicht willst, dass Unternehmen Daten von dir sammeln, darfst du nicht online spielen, nie mit EC-Karte einkaufen, an keinem Gewinnspiel teilnehmen und nicht im Internet surfen. Denn einer weiß garantiert mehr über Dich als Microsoft: Google.



## ✖ LASS ES RAUS!

# UNSERE MOTZECKE

Langsam wird es mir mit der Xbox 360-Konsole echt zu bunt. Das Teil stürzt mir völlig unregelmässig ab. Manchmal läuft sie tagelang ohne Probleme, manchmal geht sie alle paar Stunden in die Knie. Dann blinken nur noch die beiden linken Ringsegmente. Nach einer kurzen Zeit hört das Blinken zwar auf und die Konsole läuft wieder normal, aber nur bis zum nächsten Absturz! So sehr ich meine Konsole auch liebe, aber darüber ärgere ich mich masslos! Ich werde das Teil demnächst einsenden, vielleicht findet ja der Service was raus.  
**Wolfer, per Mail**

**Nicholas:** Bevor du das machst, solltest du eventuell einfach mal den Stellplatz für Deine Konsole ändern. Die beiden blinkenden Ringsegmente deuten nämlich auf einen Hitzestau hin. Eventuell bekommt deine Konsole ja einfach zu wenig Luft, um die Innereien anständig zu kühlen. Unser Tipp: Stell die Konsole an einen Ort mit genügend Freiraum, 20 Zentimeter sollte es schon sein. Vor allem, wenn es im Sommer mal wieder etwas wärmer wird. Schränke sind übrigens tabu: Darin eingepfercht hört man zwar den lauten Lüfter nicht mehr, aber dafür ringt deine Konsole noch viel schneller nach Luft!

noch gestattet. Deshalb ist auch ein Heer an Moderatoren ständig damit beschäftigt, sich jede einzelne Karosse anzusehen und die schwarzen Schafe auszufiltern. Das dauert aber leider seine Zeit...

## ENGE REDAKTION

Schön, dass ihr euch nun doch dazu durchgerungen habt, die Gamerpunkte-Seite zu aktualisieren. Daumen hoch! Kleiner Verbesserungsvorschlag hierzu noch: Statt nur zu schreiben »Mehrspieler-Erfolge: ja« könnte hier auch die

Anzahl der Erfolge beziehungsweise die Anzahl der Punkte für diese Erfolge stehen. Wäre etwas aussagekräftiger. Und endlich gibts ein richtiges, beidseitiges Poster, das man aus dem Heft nehmen kann, ohne etwas Wichtiges mit rauszureißen. Und was mir noch aufgefallen ist: Warum müssen sich zwei eurer Redakteure monatlich den Platz auf der Redaktionsseite teilen? Macht doch einfach einen Kasten mehr dazu.

**Andy\_the\_X, aus dem Forum**  
**Reinhard:** Ja, die Sache mit den

Gamerpunkte ist jetzt wesentlich informativer als vorher. Aber deine Vorschläge zu den Ergänzungen sind tatsächlich eine Überlegung wert. Und die Sache mit dem gut auslösbaren Poster ist uns selbst wichtig, schließlich möchten wir nicht in mühsamer Handarbeit ein Heft produzieren, nur um es anschließend wieder zerfleddern zu müssen. Das Impressum lassen wir aber vorerst so wie es ist, denn solche Änderungen sind weitaus aufwändiger, als es den Anschein hat. Und das Bild von Kollegin Sabine macht sich viel besser als mein 08/15-Gesicht. Da überlasse ich ihr doch gerne meinen Platz. Man ist schließlich Gentleman! Irgendwie...

## ✖ 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](http://www.360-live.de/blog) surfen und mitdiskutieren.

So, war eben noch am Kiosk. Ich fliege heute Mittag in die Ferien und hab mir schnell das neue Heft geholt. Und was fällt mir sofort auf? Gelber Wischer auf der Titelseite mit einem Hinweis auf einen »Batman«-Test. Mit der Note 9.0! Jetzt gebe ich zu, ich hab noch gar nichts vom Heft gelesen, das mach ich später während des Fluges und das Spiel habe ich natürlich auch noch keine Sekunde angespielt. Aber da ihr ja mittlerweile strenger wertet, muss »Batman« ja das Überspiel geworden sein... Theoretisch. Wäre da nicht das Gerücht, das seit Wochen durchs Internet geistert. Demnach hat der Hersteller einen Sperrvermerk verhängt und jeder, der das Spiel testen will, muss es auf der Titelseite bringen und mindestens 90 Prozent geben. Ich will hier wirklich nichts unterstellen, aber das kommt einem halt direkt in den Sinn.

**CFG Vin Kool**

**Richard:** »Batman« ist einfach nur gut, da passen Atmosphäre, Sound, Grafik und Gameplay. Wie falsch die Gerüchte sind, erkennst Du an zwei Tatsachen: erstens ist »Batman« schon mal nicht unser Coverthema, zweitens haben wir einen Lesertester zu uns in die Redaktion eingeladen und seine Meinung im Test abgedruckt. Ein Leser wie du. Hat sich im Magazin-Forum unserer Webseite auf unsere Einladung zum Besuch in der Redaktion gemeldet, zwecks Probespiel. Unabhängiger geht's kaum.

Nachdem ich das Heft gestern und heute Vormittag vergeblich gesucht habe, habe ich es nun endlich gefunden. Ich fang auch gleich mal mit dem Vorwort an. Die Diskussion »Killerspiele« zu verbieten ist ja schon, leider Gottes, nichts Neues. Darum habe ich das Vorwort auf der einen Seite mit Freude gelesen, auf der anderen Seite allerdings mit ein wenig Wut auf die Leute, die solche Spiele verbieten wollen. Denn die meisten kennen die Spiele gar nicht gut genug, um sich darüber ein Urteil machen zu können. Dann zu den Previews: Auf »Risen« freue ich mich schon, seitdem das Preview in der Mai-Ausgabe drin war. Ich möchte dazu nur eine Frage stellen. Auf dem Deckblatt des Heftes steht »Vollgepackt wie Oblivion«. Für mich hört sich vollgepackt eher negativ statt positiv an. Ist das auch so gemeint? Einen abschließenden Satz gibt es noch: Ich lese zwar erst seit der April-Ausgabe 360 Live, aber ich denke, es wird Zeit für ein Abo, denn bei dieser Ausgabe wurde auf den ersten Blick ganze Arbeit geleistet.  
**jay\_1887**

**Sönke:** Ich bin dafür, dass wir die Diskussion über Killerspiele im Moment nur auf kleiner Flamme weiterkochen, denn viele Ideen und Vorschläge, die von Politikern ausgebrütet werden, kommen eben über einen aufbauschenden Artikel in der nächsten Zeitung nicht hinaus. Bei »Risen« darfst du das Adjektiv »vollgepackt« übrigens durchaus positiv verstehen: vollgepackt mit Ideen und einem spannenden Gameplay nämlich.

## ✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANGIRL DES MONATS

Ja, euer Heft kann sich sehen lassen, keine Frage! Okay, die gelben Text-Marker auf den Seiten sind manchmal etwas zu aufdringlich und die Coverbilder ... na ja, sind eben Geschmackssache. Aber dafür passen die Inhalte und vor allem die Texte: gut formuliert, mit vielen Infos gespickt und immer passend bebildert. Das ist bestimmt eine ganze Menge Arbeit, aber in Zeiten wie diesen kann sich wohl nur Qualität durchsetzen. Und die bietet ihr. Also macht weiter so, mein Abo ist beschlossene Sache!

**Gloria Eschenbach, per Brief**

**Richard:** Wir freuen wir uns über dein Lob zu unserer Arbeit: Mit Schreiben verdienen wir unser täglich Brot und wie du schon recht vermutet hast: Es ist verdammt viel Arbeit und hat mit Spielen eigentlich kaum was zu tun. Dass wir's trotzdem machen, lässt wohl vermuten, wie viel Spaß uns der Job im Grunde macht. Eventuell lässt sich das ja auch aus den Texten herauslesen, wünschenswert wäre es!

## ✖ SCHNIPSEL

Mein neues Heft ist noch nicht da! Lebt ihr überhaupt noch? Hallo? Bodenstation an 360 Live Magazin! Oder ist nur mein Postbote verunglückt?

**Bepostel, per Mail**

Ja, wir sind immer noch auf Sendung, leider hat es beim Versand des letzten Heftes kleine Verzögerungen gegeben. Wir bitten um Entschuldigung!

Ja ja, mich betrifft es leider auch. Nicht nur, dass ich meine geliebte Ausgabe 07 gleich Anfang Juli bei einem Brand verloren habe, nun muss ich auch noch so lange auf die Ausgabe 08 warten. Friesenkeks, aus dem Forum  
 Dann an dieser Stelle gleich noch eine Extrarunde Beileid für den Verlust. Hoffentlich hat deine Konsole nix abgekriegt...

Werde meine Playstation 3 zur Hauptkonsole machen, weil die meisten Spieler inzwischen auf der Sony-Kiste zocken. Schwarzerschnee, per Xbox Live  
 Kann man so nicht sehen, denn manch guten Exklusivtitel bekommt man eben nur auf der Xbox 360 geliefert. Da würde dir wohl einiges entgehen...

Fein, das neue Update fürs Dashboard ist da und ich finds richtig gut. Eigentlich. Aber die Preise für Download-Spiele und die Avatar-Klamotten sind einfach nur unver-schämt. Außerdem hab ich jetzt in meinem Profil neben meinem Namen auch noch eine komische goldene Zahl stehen. Wisst ihr was die bedeutet und warum die nicht bei allen zusehen ist? Tja, stimmt. Über die Preise kann man streiten. Doch zu deiner Frage: Die Zahl in deiner sogenannten Gamercard sagt einfach aus, wie viele Jahre du schon Xbox-Live-Goldmitglied bist. Momentan wird die noch nicht bei allen angezeigt, aber das soll sich in den kommenden Wochen noch ändern.



Triff die Xbox-360-Community auf [www.360-live.de!](http://www.360-live.de!)

## ✖ SPRUCH DES MONATS

» Wenn ich sterbe, dann will ich nicht in den Himmel. Da kenne ich doch keinen. «  
 dustindollin



A close-up, high-action shot of Sam Fisher, the protagonist of Splinter Cell: Conviction. He is wearing a dark tactical vest over a grey long-sleeved shirt. He has a green digital watch on his left wrist and is holding a silver handgun with both hands, aiming it towards the right. The background is a blurred, hazy view of a city, likely Washington D.C., with a large white dome (the US Capitol) visible in the distance under a bright, hazy sky.

**360 LIVE - NEU AB DEM  
23. SEPTEMBER!  
IMMER MONATLICH!**

› mehr Spiele › mehr Bilder › mehr Meinungen  
› mehr Web: [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

## TITELSTORY

# SPLINTER CELL: CONVICTION

Das erste Probespiel hat einen bleibenden Eindruck hinterlassen und die Lust auf mehr geweckt. Wie schlagen sich »Mark and Execute« und weitere pfiffige Ideen in der Praxis? Wie offen ist die Spielumgebung wirklich? 360 Live begleitet Sam Fisher bei seinem Rachefeldzug durch Washington DC. Den beinharten Bericht mit allen Details gibt's im Oktober-Heft. Vorschau!

## HALO 3: ODST

Neuer Grafik-Stil, neue Truppe, neue Herausforderung. Die »Orbital Drop Shock Trooper« melden sich zeitgleich mit der neuen Ausgabe zum Dienst. 360 Live übernimmt in der Schlacht um New Mombasa das Kommando und mustert die neuen Helden auf Kampftauglichkeit. Darf der Master Chief in Rente bleiben? Was kann der Mehrspieler-Komplex? Die Antworten im Testteil der nächsten Ausgabe.

## SPLIT/SECOND

Dieses Bleifuß-Game will Konkurrenten wie »Burnout« und »Need for Speed« den Auspuff zeigen. Unsere Racing-Experten klemmen sich mit den Entwicklern in die Schalensitze und absolvieren mit dem neuen Ding der »Pure«-Macher einen ersten Probelauf. Geht das Konzept mit variablen Streckenverläufen und auslösbaren Explosionen auf? Mehr in der nächsten Ausgabe!

**PLUS!**



JETZT IN **games™**

FEATURE: SCHUTZENGELEBENSVIDEO SPIEL – KÖNNEN SPIELE LEBEN RETTEN?

RETRO: DREAMCAST-SPEZIAL TEIL 2 – EINE FANGEMEINDE VOLLER AMBITIONEN

## OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Der taktische Cousin von »Call of Duty«: Massig Waffen, zwei vollkommen unterschiedliche Kampagnen und 280 Quadratkilometer Kampfgebiet. Schafft es Codemasters, Handlichkeit und Komplexität unter einen Hut zu bekommen? Die Soldaten in der Redaktion machen sich bereit für den Test!

## ALPHA PROTOCOL

Obsidians verheißungsvolles Agenten-Rollenspiel schafft im Oktober endlich den rettenden Sprung über die Ladentische. Cineastische Dialog-Sequenzen und einprägsame Charaktere, alles getragen von einer ebenso spannenden wie vielseitigen Story - das alles soll den Spion in dir wecken. 360 Live infiltriert die Testversion und entlockt ihr die letzten Geheimnisse. Bericht im nächsten Heft!

## COMMUNITY

Der Community-Teil: Die deutschen Spieler sprechen für sich! Natürlich wieder voll mit Turnieren, CSL-News, Ranglisten, Live-Arcade-Games... nur im 360 Live Magazin!

**DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ...** FORZA MOTORSPORT 3, RISEN, ASSASSIN'S CREED 2, FINAL FANTASY XIII, DEAD SPACE 2, VENETICA, DARK VOID, MAFIA 2, MASS EFFECT 2, LOST PLANET 2, BIOSHOCK 2 UND VIELE MEHR.

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

**AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 23. SEPTEMBER 2009!**

**Gleich  
abonnieren  
Prämie abgreifen,  
eher lesen:  
Seite 67**



# CONTINUE?



# BATMAN

## ARKHAM ASYLUM

WILLKOMMEN IM  
IRRENHAUS!

RELEASE  
28.08.2009



Entfessele zerstörerische Kombos  
mit dem neuartigen  
FreeFlow™ Kampf System.



Stelle dich Gothams berüchtigten  
Verbrechern, inklusive The Joker,  
Harley Quinn, Poison Ivy  
und Killer Croc.



Nutze Batmans detektivische  
Fähigkeiten und die neuesten  
Techniken der Forensik, um Spuren  
und Indizien zu sammeln.



Bewege dich unerkannt im  
Schatten und verbreite Angst  
und Schrecken unter  
deinen Feinden.



rocksteady™



[www.BatmanArkhamAsylum.com](http://www.BatmanArkhamAsylum.com)

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software © 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and „Games for Windows“ and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. „PlayStation“, „PLAYSTATION“ and „PS“ Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2009. All Rights Reserved.  
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(S09)