

360 LIVE

4-SEITEN-TEST!

HALO 3: ODST

KURZ ABER HEFTIG: KLASSE
SCI-FI-ACTION, IRRER ONLINE-MODUS
FÜR 42 EURO: STARKER DEAL!

EXKLUSIVE PROBEFAHRT

FORZA MOTORSPORT 3

Ausstattung, KI, Schadensmodell:
Die Racing-Sim macht vieles
richtig, aber im Detail klappert's

NEUER STOFF FÜR GTA-FANS

BALLAD OF GAY TONY

Frech, fies und frivol: so hast du
Liberty City noch nie erlebt!

TEST UND TOP-WERTUNG

FIFA 10

Grafik, Gameplay, Gala-Auftritt:
Die beste Sportsimulation 2009?

4-SEITEN-TEST, KAUF Tipp

RISEN

Rollenspiel-Gelage, rau, dreckig,
hart. Treibt die Xbox ans Limit!

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Feuerprobe für Splitscreen-Soldaten:
So spielt sich der Koop-Modus!

Marvel Ultimate Alliance 2: Anspruchsvolle Comic-Action
mit starkem 4-Spieler-Modus an einem TV. Test!

AUSSERDEM Need for Speed Shift, PES 2010,
Bayonetta, Brütal Legend, Guitar Hero 5, Rage,
Divinity 2, Il-2 Sturmovik, Dante's Inferno

Dreh Dein Ding!
FILM-WETTBEWERB
sei Regisseur, gewinne tolle
Technik von Teufel und
Universum Film: Seite 41!



DER ERSTE TEST!

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

China aufmischen: Intelligenter Taktik-
Shooter, mitreißende Atmosphäre
6 Seiten plus Poster

BORDERLANDS

Dieser Shooter hat uns schlaflose
Nächte beschert. Spielbericht!



FABLE 3

Star-Designer Peter Molyneux
über sein Rollenspiel-Projekt



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

www.360-live.de

€ 3,60

1 0

4 197019-903609

AUSCABE10



WWW.NEEDFORSPEED.DE

XBOX
LIVE

Jump in.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed and the "N" icon are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Ferrari, Zonda F, Zonda R and designs are trademarks and/or other names of Ferrari S.p.A. and are used under license from Ferrari S.p.A. Nissan and the Nissan logo are trademarks of Nissan North America, Inc. and are used under license from Nissan North America, Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner. Audi AG, the trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini Automobili S.p.A., Italy. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license from BMW AG. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



NEED FOR SPEED SHIFT

DRIVE FASTER.



Willkommen bei 360 Live!



Ich mag den irischen Gamedesigner David Perry. Mit welcher Begeisterung er mir anno 1997 zwei Stunden lang anlässlich seines Besuchs bei meinem damaligen Arbeitgeber – dem Fachmagazin PC Joker – seinen Actionklamauk »MDK« angepriesen hat, das werde ich nie vergessen. Jetzt hat der Mann eine neue Vision. Der Erfinder von Klassikern wie »Earthworm Jim« und »Aladdin« will die Art und Weise, wie wir uns Videospiele nach Hause holen, komplett umkrempeln. Perrys neues Projekt: Gaikai, ein Streamingdienst für Games. Die Idee klingt einleuchtend. Statt sich zu Hause teure Hardware aufzustellen, braucht man nur noch Fernseher und Controller, dazu eine schnelle Internetverbindung, fertig. Prozessor, Grafik-Hardware und was damit zusammenhängt, das steht nicht mehr in den eigenen vier Wänden, sondern füllt Serverschränke in Rechenzentren überall auf der Welt. Hier werden Bilder gerendert und Töne generiert, zum Videostream gebündelt und per Internet-Leitung nach Hause auf den Fernseher geschickt. Von meinem Controller gehen lediglich die Steuerimpulse via Internet zurück an das Rechenzentrum. Der Prozessor dort berechnet eine Reaktion des Spiels, baut daraus neue Bilder und Töne auf, schickt die zurück zu mir und so weiter. Ein bisschen so wie heute bei Youtube und Co. Nur dass das audio-visuelle Erlebnis eben in Echtzeit berechnet wird, statt fertig von der Festplatte zu laden. Dennoch eine heikle Sache. Denn ohne eine extrem schnelle Verbindung wäre die Zeit zwischen Steuersignal des Spielers und Reaktion auf dem Bildschirm zu groß. Schon bei einer Verzögerung von nur einer Zehntelsekunde fühle ich mich bei Action-, Renn- und Prügelspielen vom Gameplay entkoppelt. Dennoch, das lässt sich bestimmt in den Griff kriegen. Die »Lags« in aktuellen Online-Games – prinzipiell dasselbe Problem – sind ja schon kaum noch ein Thema. Außerdem stelle ich mir Gaikai letztlich wie eine Xbox 360 vor. Mit dem Unterschied, dass die elektrischen Wege zwischen dem Spieler und dem Prozessor statt einiger Zentimeter halt einige Kilometer lang sind. Wenn ich mich recht an den Physik-Unterricht erinnere, hat die Länge der Leitung aber keinen entscheidenden Einfluss auf die Geschwindigkeit des Datenverkehrs. An der Technik wird's also nicht scheitern, da bin ich mir sicher.

Viel entscheidender finde ich einen anderen Aspekt, nämlich: Wer hat die Kontrolle? Wann ich mich von welchem Game unterhalten lasse, diese Entscheidung treffe ich nicht mehr allein, die trifft nun auch der Dienst-Betreiber. Wenn Gaikai mich nicht mehr mag; mein Lieblingsspiel nicht genug Geld in die Kasse spült oder das ganze Unternehmen zusperrt, dann bleibt der Bildschirm dunkel – genau wie jetzt schon bei Steam. Anders als bei einer Disk kann ich nicht mehr das gute Gefühl genießen, ein Spiel garantiert in einem Jahr wieder einlegen zu können. Und dann ist da das Problem der Überwachung. Während ich spiele, lernt Gaikai verfläxt viel über mich. Der Betreiber kann jede Spielminute protokollieren und vieles auswerten; darunter meine ganz persönlichen Verhaltensweisen in kritischen Situationen. Anhand solcher Daten lässt sich ein sehr aussagekräftiges Benutzerprofil erstellen. Der gläserne Spieler wäre Realität. Aber schlussendlich obliegt es immer noch jedem selbst, ob und wie er Dienste wie Gaikai nutzen will – und ob er bereit ist, für die Bequemlichkeit mit persönlichen Daten zu bezahlen. Ich bin es nicht. Und du? Sag deine Meinung auf www.360-live.de!

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

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

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

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

✖ Coverthema

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Auch für Ego-Shooter gilt: Es braucht nicht zwingend richtig schnelle Action, um eine packende und begeisternde Atmosphäre zu erzeugen. Der Taktik-Shooter »Operation Flashpoint: Dragon Rising« nutzt beim fiktiven Konflikt auf der Insel Skira andere Mittel: Realismus. Spannung. Jeder Treffer kann den Tod bedeuten, ein umwerfender Nervenkitzel-Garant. Nur in 360 Live: Deutschlands erstem Test. Auf sechs Seiten, plus Poster in der Heftmitte!



ALLES NEU! WWW.360-LIVE.DE!
Über mangelnden Zulauf kann sich unsere Magazin-Webseite nicht beklagen: Allein im Forum sind weit über 11.000 Menschen angemeldet, hier trifft sich Deutschlands eifrigste Xbox-360-Community. Dennoch ist's an der Zeit für was Neues. Wir haben die komplette Webseite runderneuert. Frischer Look, neue Inhalte, noch mehr Möglichkeiten. Darum: Jetzt www.360-live.de ansurfen und tolle Gewinnspiel-Preise abgreifen! **Mehr auf Seite 79**

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

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)

360 LIVE
AUSGABE OKTOBER 09

DAS STECKT DRIN

50 COVERSTORY	08 AKTUELL	18 PREVIEWS	22 GTA IV	46 TESTS
➔ Operation Flashpoint Dragon Rising	Neues aus der Welt der Xbox 360	Die Spiele von morgen	Die neue Episode: The Ballad of Gay Tony	Gespielt, geprüft und bewertet



EXKLUSIV GEFAHREN!

18 FORZA MOTORSPORT 3

Ausstattung, KI, Schadensmodell: Das kann Microsofts neue Vollgas-Simulation!



ERSTER TEST!

46 HALO 3 ODST

Offene Welt, tolle KI und überraschende Spielideen. Aber zu kurze Kampagne!

AKTUELL

- 08 Molyneux über Fable 3
- 09 Tokyo Game Show
- 10 Majin: The Fallen Realm
- 11 Analyse: Natal und Hardcore-Gaming
- 11 Resident Evil 6
- 12 Neu in gamesTM
- 12 Alles neu auf www.360-live.de
- 12 Bayonetta
- 14 Community-Charts
- 16 Termine
- 17 20 Minuten mit Brütal Legend

PREVIEW

- 18 Forza Motorsport 3
- 22 GTA: The Ballad of Gay Tony
- 24 Call of Duty Modern Warfare 2
- 26 Rage
- 28 Borderlands
- 32 Dante's Inferno
- 36 Dead to Rights: Retribution
- 38 R.U.S.E.
- 40 PES 2010

GEWINNSPIEL

- 41 Surroundset von Teufel plus iPod-Docks abgreifen

POSTER

- 42 Operation Flashpoint Dragon Rising

SERVICE

- 44 Abo
- 45 Impressum
- 82 Vorschau



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

58 FIFA 10

79 COMMUNITY

Wirklich der neue
Meister 2010? Test!

Die neue Magazin-
Webseite im Detail

TEST

- 46 Halo 3: ODST
- 50 Operation Flashpoint
Dragon Rising
- 56 Need for Speed Shift
- 58 FIFA 10
- 60 NHL 10
- 61 The Beatles: Rock Band
- 61 Stoked
- 62 Marvel Ultimate Alliance 2
- 64 Mini Ninjas
- 65 Guitar Hero 5
- 66 Divinity 2: Ego Draconis
- 68 Risen
- 72 Il-2 Sturmovik: Birds of Prey
- 76 Invincible Tiger
- 76 Ion Assault
- 76 Watchmen: Das Ende ist nah
- 76 Defense Grid: The Awakening

ONLINE-TEST

www.360-live.de

G-Force: Agenten mit Biss
Heroes over Europe
Madden 10
NHL 2k10
Oben
Raven Squad: Operation
Hidden Dagger
Section 8
The Bigs 2

COMMUNITY

- 74 Consoles Sports League
- 75 Mass Effect: Pinnacle Station
- 76 Live Arcade Downloads
- 78 Gamerpoints
- 79 www.360-live.de: die
neue Webseite im Detail
- 80 Leserpost

COVERTHEMA

50 OPERATION FLASHPOINT
DRAGON RISING

Los, Marsch, Marsch: Toller Taktik-Shooter mit
Köpfchen und Wow-Grafik. Erster Test, 6 Seiten,
Poster in der Heftmitte!

TOPSPIELE

08 Fable 3

- 12 Bayonetta
- 17 Brütal Legend
- 18 Forza Motorsport 3
- 24 Call of Duty: Modern Warfare 2

22 GTA: The Ballad
of Gay Tony

- 28 Borderlands
- 40 PES 2010
- 46 Halo 3: ODST
- 50 Operation Flashpoint
Dragon Rising

58 FIFA 10

- 56 Need for Speed Shift
- 62 Marvel Ultimate Alliance 2

68 Risen

- 64 Mini Ninjas
- 65 Guitar Hero 5
- 66 Divinity 2: Ego Draconis
- 72 Il-2 Sturmovik: Birds of Prey



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

360 LIVE AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	APOKALYPSE-SHOOTER	RESIDENT EVIL 6	HEISSE AUSSICHTEN	WANN UND WO?
 Peter Molyneux über Fable 3	Brink	Was wir uns wünschen	Bayonetta	Charts und Termine

✖ DER HEISSE STUHL **Peter Molyneux**

Es ist offiziell: »Fable 3« kommt! Doch diesmal will Design-Legende Peter Molyneux mal wieder alles anders machen. Der dritte Teil soll alles bisher Dagewesene alt aussehen lassen und dem Spieler ganz neue Freiheiten bieten!

Viel Neues wurde auf der Gamescom-Messe in Köln zwar nicht angekündigt, eine große Überraschung war aber doch dabei: Peter Molyneux und das Microsoft-Studio Lionhead im englischen Guildford werkeln bereits am Nachfolger des Rollenspiels »Fable 2« – ein Hit-Titel auf der Xbox 360, der immerhin 1,5 Millionen Mal über die Ladentische ging. Der Spieler arbeitet sich darin vom Dreikäsehoch und Möchtegern-Held zum gestandenen Retter des Mittelalterreiches Albion empor, wird vor Spieleraugen sichtbar älter, größer und stärker. Ob man gut oder böse ist, entscheidet man selbst. Will man heiraten und Kinder kriegen? Vielleicht sogar öfter? Lässt sich machen! Doch das reicht nicht, meint Peter Molyneux, der Schöpfer der »Fable«-Reihe und PC-Spiele-Klassikern wie »Populous« oder »Black & White«. Im Gespräch mit 360 Live erzählt er: »Von einem Spiel einen dritten Teil zu veröffentlichen, war für mich schon immer ein Problem. Das ist wie bei einer TV-Serie: Wiederhole etwas und die Zuschauerzahlen gehen runter. Bei Spielen heißt das: Die Erwartungen sind riesig und der Druck enorm. Das macht den dritten Teil einer Reihen immer schwierig.«

Daher will »Fable 3« mit alten Konzepten brechen und schlicht mehr wagen, als das bei Fortsetzungen in der Regel der Fall ist. »Es gibt für die meisten Rollenspiele ein typisches Fundament«, erklärt Molyneux, »und wir werden es komplett zerstören.« Denn statt einfach den aufwachsenden Held zu mimen, wird der Spieler eine Rebellion gegen den König des Reiches Albion anführen und schließlich dessen Platz einnehmen. Inspiriert hat die Macher dazu unter anderem die Geschichte eines echten Revolutionärs. »Wenn du auf unsere Webseite gehst, dann findest du dort ein wundervolles Zitat von Che Guevara, einem ikonenhaften Rebellen des zwanzigsten Jahrhunderts, der's aber nicht zum großen Anführer geschafft hat«, erläutert der Spielmacher begeistert. »Trotzdem ist er eine inspirierende Figur.« Dem Spieler soll es bei seinem Umsturz anders ergehen, er kann schaffen, was dem argentinischen Revolutionär verwehrt blieb, und ein ganzes



BIO

NAME | Peter Molyneux
FIRMA | Microsoft / Lionhead

POSITION |
Kreativ-Leiter / Studio-Chef

ARBEITET GERADE AN | Fable 3, Milo
SCHON GEWUSST? |

Peter Molyneux leidet an der Lese- und Schreibschwäche Dyslexie. Die hat ihm vor allem in der Schule zu schaffen gemacht. Einer seiner Lehrer rät ihm deshalb, einfach Holzfäller zu werden.

Volk führen. »Aber welche Art von König wirst du sein? Ein Tyrann wie dein Vorgänger? Oder ein einsichtiger Herrscher, dem es ein Herzenswunsch ist, dass niemand von seinem Volk Hunger und Not leiden muss?«, fragt der Designer. »Die Sache ist nämlich die: Ich will, dass du dich mächtig fühlst. Und das sollst du genießen. Doch gibt es auch dieses Sprichwort: Macht korrumptiert, absolute Macht korrumptiert absolut!«

Aber wie wird man denn regieren, wie soll der Spieler herrschen? Peter Molyneux gibt sich geheimnisvoll: »Das funktioniert mit sehr, sehr einfachen Spiel-Mechanismen. Leider darf ich dazu noch nicht viel sagen.« Nur so viel verrät er: Man wird auch als König weiterhin durchs Land ziehen und kämpfen können. »Königin Victoria reiste nach Schottland, dann nach Cornwall und überallhin. So wie du auch. König zu sein bedeutet nicht, dass das Ganze vom Abenteuer- zum Echtzeit-Strategiespiel mutiert und du nur noch Truppen herumschickst.« Aber als königliche Hoheit wird der Spieler natürlich auch einen Thronsaal besitzen. In diesem soll er gleich dem biblischen König Salomon über Probleme seiner Untertanen entscheiden. »Du bist also im Thronsaal: Da kommt der Chefkoch mit einem kleinen Mädchen im Schlepptau. Er beschuldigt sie, Essen gestohlen zu haben. Wie wirst du reagieren? Sie in den Kerker werfen? Oder bist du barmherzig und sagst: Gebt dem armen Ding doch was zu essen!« Wer mehr als das will, der kann das arme Kind gar an die Hand nehmen – eine Funktion, die »Touch« heißt – und sie persönlich in die Küche führen. Wie schon im Vorgängerspiel läuft es also stets auf Gut und Böse hinaus – auch wenn das nicht immer offensichtlich ist. Peter Molyneux ist von dem Konzept fasziniert: »Ich will genau diese Momente schaffen, in denen die Leute denken: Oh Scheiße, was hab ich getan? Manche deiner Entscheidungen wirst du bedauern, andere werden dich zum Lachen bringen – vielleicht erst viel später, wenn du begreifst, was du in deiner totalen Arglosigkeit wirklich angeordnet hast.«





» Ich will, dass du dich mächtig fühlst.
Und das sollst du genießen. «
Peter Molyneux, Microsoft, Lionhead Studios

BRINK

Die Welt ist im Chaos versunken. Seit das Ökosystem einen Kollaps erlitt, treibt unser einst blauer Planet wie ein grau-brauner Matschkumpen durchs All. Doch es gibt Hoffnung: Die Stadt Ark, eine Art moderne Arche Noah, soll einen Teil der Menschheit retten. Allerdings schwelt in der zusammengepferchten Bevölkerung Unruhe. Ein Bürgerkrieg bricht in der schwebenden Metropole aus... Das ist das finstere Szenario von »Brink«, dem neuen Ego-Shooter vom »Quake Wars«-Entwickler Splash Damage und »Fallout 3«-Macher Bethesda. Klingt bisher recht gewöhnlich, doch »Brink« will mehr sein. Es soll Einzel- und Mehrspieler-Modus zusammenbringen. Denn die beiden Kampagnen – Rebellen und Ark-Sicherheits-

einheit – muss man stets in der Gruppe bewältigen. Und so werden die freien Plätze entweder an KI-Kameraden oder eben menschliche Spieler vergeben. Die müssen allesamt verschiedene Missionen und Aufgaben erfüllen und so die Story durchleben. Dazu gesellt sich der eigenwillige Look, der fast an einen Animationsfilm denken lässt: Eine Kreuzung aus »Mirror's Edge« und dem Streifen »Die Unglaublichen«, gewürzt mit einer Prise »Mad Max«. Alles wirkt futuristisch und doch heruntergekommen und die Charaktere sind comichaft überzeichnet. Ob das alles so richtig zusammenpasst, der Solo-Mehrspieler-Mix zündet und die Optik auf Dauer gefällt, muss sich noch weisen. Erscheinen wird der Shooter im Frühjahr 2010.

klein- GEDRUCKT

BEYOND GOOD & EVIL 2

✖ Alle Boykottaufrufe und Petitionen auf Stopp: Ubisoft hat die Gerüchte über einen Entwicklungsabbruch von »Beyond Good & Evil 2« dementiert. Das Action-Abenteuer von »Rayman«-Papa Michael Ancel ist weiterhin in der Mache und es werde hart daran gearbeitet. Doch wann es mit Helden Jade und Schweine-Onkel Pey'j wieder auf den Planeten Hillys geht, ist unsicher. Wir tippen mal auf 2010.

360: 50 PROZENT AUSFÄLLE

✖ Wir haben es alle gehaut: Unser aller Liebling, die Xbox 360, ist störanfällig! Wie viele Konsolen bei intensiver Nutzung aufgrund technischer Defekte ausfallen, das zeigt angeblich eine Studie mit 5.000 Teilnehmern des amerikanischen Magazins »Game Informer«. Demnach segnen 54,2 Prozent aller Xbox 360 recht früh das Zeitliche. Betroffen sind vor allem ältere Modelle, doch auch neuere Varianten mit verbesserter Kühlung nerven nach wie vor mit dem berüchtigten »Ring of Death«. Zeit zu handeln, Microsoft!

TOKYO GAME SHOW

✖ Unter dem Motto »Games, it's so energetic« findet vom 24. bis 27. September die größte Spielemesse Asiens, die Tokyo Game Show, statt. Nach der Gamescom sind große Enthüllungen kaum zu erwarten, dennoch kündigen Capcom und Square Enix Überraschungen an. Mehr über Japans Megamesse auf www.360-live.de.

3 in 3 SEKUNDEN

Schnipsel, die du
zwischen zwei
Atemzügen
aufschnappst...

»FALLOUT 3«...

...erhält keine weiteren
Download-Inhalte, das hat
Bethesda bestätigt.

200.000 MAL...

...wurde die Vollversion von
»Shadow Complex« in der
ersten Woche heruntergeladen.
Einer der erfolgreichsten Titel
auf XBLA.

BETHESDA...

...arbeitet an einem Geheim-
Projekt. Was wird's? Vielleicht
ein neues »Fallout« oder ein
»Oblivion Online«?

✕ DIE XBOX 360 ELITE ZUM SCHLEUDERPREIS

GUT UND GÜNSTIG?!



Sparfüchse aufgepasst: Sony hat die Preise für seine Playstation 3 und die neue, verschlankte Playstation 3 Slim am 1. September auf 299 Euro gesenkt. Aber Microsoft war schneller: Die Xbox 360 Elite ist seit Ende August für 249,99 Euro zu kriegen. Damit schlagen die Redmonder Sony um 50 Euro. Doch was kriegt der geneigte Käufer fürs Geld? Die Xbox 360 Elite kommt im Gegensatz zur weiß-grauen Standard-Xbox oder der Pro-Version im schicken schwarzen Gehäuse daher, außerdem mit zwei kabellosen Controllern. Von Haus aus ist bereits eine 120-Gigabyte-Festplatte installiert, während die Xbox 360 Pro gerade mal 60 Gigabyte bieten kann. Letztere Variante soll laut Microsofts Wunsch übrigens alsbald von Markt verschwinden und nicht mehr angeboten werden. Sie ist mit knapp 235 Euro noch ein Stück günstiger als die Elite-Version. Doch Vorsicht: Der Preis fällt, aber auch die Ausstattung schrumpft

Komponenten- und HDMI-Video-kabel muss man sich für rund 20 bis 40 Euro extra kaufen, der »Xbox 360 Elite« liegt nur noch ein simples Standardkabel mit FBAS-Video bei. Und das bringt lediglich Standard-PAL-Auflösung auf den Bildschirm. Schwach! Auch merkwürdig: Während die Luxus-Variante der Xbox 360 im Preis

sinkt, erhält die Arcade-Version – die Einsteigervariante ohne Festplatte – einen Preisaufschlag von 20 Euro. Sie kostet anstatt 180 jetzt 200 Euro. Ob Microsoft mit dem Preiskampf eventuell das Erscheinen einer kompakten Xbox 360 vorbereitet? Adam Greenberg, Direktor Produktmanagement für Xbox 360: »Wir haben das Gefühl, dass unser System in der aktuellen Form sehr gut funktioniert. Pläne für eine verschlankte Variante haben wir nicht.« Ist die Elite-Konsole ein tolles Angebot oder der Wegfall des HDMI-Kabels reine Abzocke? Sag deine Meinung im Forum auf www.360-live.de.



» Wer das HDMI-Kabel extra kauft, ist zusätzlich 30 Euro los. «

✕ MAJIN: THE FALLEN REALM

MEIN FREUND, DAS MONSTER

Ein Junge und sein Monster gegen den Rest der Welt. So könnte man das Konzept von »Majin: The Fallen Realm« beschreiben, das aktuell bei der japanischen Spieleschmiede Game Republic in Arbeit ist. Die hat auf der

Playstation 3 zuletzt mit »Folklore« beeindruckt, einem Titel mit toller, ästhetischer Optik. Doch worum geht's beim neuen Spiel? Eine mystische Welt wird von Dunkelheit überzogen und ein verwunschenes Königreich ist damit vom Untergang bedroht. Daher macht sich der Spieler als junger Held auf, die finstere Bedrohung zu bekämpfen. Er trifft dabei auf das Monster Majin. Das wirkt mit seinem gehörnten Kopf, dicken Prankenarmen und auf dem Rücken wachsenden Bäumen zunächst furchterregend, dann aber drollig und freundlich. Und das ist es auch: Schulter an



Schulter kämpfen Krieger und Monster zusammen und machen sich gemeinsam daran, das Fantasiereich zu retten. Majin wird dabei allein von einer Künstlichen Intelligenz gesteuert: es hilft bei Rätseln, steht dem Helden im

Kampf zur Seite oder hilft ihm über Hindernisse hinweg. Doch halt: Kennt man das nicht schon? Klar, erinnert irgendwie stark an den Hund aus »Fable 2« oder Sheva aus »Resident Evil 5«. Doch versprechen die Macher einen viel intelligenteren, selbstständigeren Begleiter, der auch mal ganz alleine schwierige Aufgaben bewältigt. Ob's so kommt, bleibt abzuwarten. Jedoch ist Yoshiaki Okamoto ein Name, der Qualität verspricht. Hat er doch schon an »Street Fighter 2« und einst auch »Resident Evil« mitgearbeitet. Ein konkretes Erscheinungsdatum für »Majin« steht noch aus. Angeblich wird das Frühjahr 2010 angepeilt.

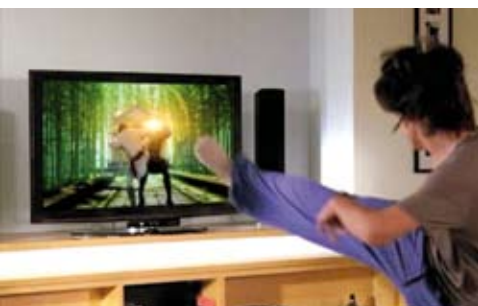
✕ TRIMM DICH FÜR GELEGENHEITSSPIELER

MACHT NATAL HARDCORE- GAMING KAPUTT?



Kaum hat Microsoft seine Bewegungssteuerung »Projekt Natal« angekündigt, ist die Aufregung groß – sowohl im Positiven als auch im Negativen. Die einen hoffen in Anbetracht der kleinen Sensorleiste, die mit Kamera, Tiefensensor und Mikrofon vollgepackt ist, auf eine technische Revolution in der Welt der Spiele: Rennspiele einfach durch Lenkbewegungen steuern, Gegner ausknocken, indem man Richtung TV kickt und so weiter. Klingt auch spannend, zugegeben. Doch, so fürchten die Kritiker, könnte das alles auch zu einem Wust aus schlechten Zappel-Spielen führen. Games eben, bei denen man mit Händen und Füßen spastische Bewegungen vollführt, und das alles nur, um kleine Bälle zu treffen. Das Ergebnis wären Spiele, die nicht mehr fordern! Denn wie soll man einen Hardcore-Ego-Shooter oder ein blitzschnelles Action-Abenteuer allein mit Bewegungen kontrollieren? Klar, es funktioniert irgendwie, das hat Nintendos

»The Conduit« auf Wii gezeigt. Allerdings zeigt es auch, wie schwierig es ist, ein klassisches Genre auf eine neue Art von Steuerung umzusetzen und welche Abstriche gemacht werden müssen. Denn bei seiner Zielgruppe ist »The Conduit« mehrheitlich durchgefallen. Schon jetzt hat Nintendo Schwierigkeiten, mit seiner Familienkonsole die Fans klassischer Games bei der Stange zu halten. Stattdessen lockt man unzählige Gelegenheitsspieler, die sich an Mini-Game-Sammlungen wie »Wii Sports Resort« ergötzen und mit der Wii-Fernbedienung virtuelle Tofuwürfel spalten, in Kanus paddeln oder Tischtennis spielen. Ein zwiespältiger, aber gewinnbringender Tausch. Könnte »Natal« für Microsoft ein ähnliches Schicksal hervorrufen? Wird Microsoft die Fans von »Halo« und »Fable« vernachlässigen, und das alles zugunsten einer Schar Freizeitspieler? Noch steht das in den Sternen. Klar ist aber: Die Spielewelt hat sich seit Erscheinen der ersten Xbox im Jahre 2001 gewandelt. Die Konkurrenz schläft nicht, Microsoft muss wohl oder übel auf Nintendos Erfolg reagieren – daher ist eine Technik wie »Natal« fast unabdingbar. Und auch als Skeptiker muss man zugeben: Bewegungskontrolle hat durchaus Potential! Dennoch haben schon einige Entwickler angekündigt, den Standard-Controller nicht zugunsten von »Natal« zu vernachlässigen: Es soll und wird weiterhin Games für die Ur-Zocker geben. Denn die zu verlieren, will und kann man sich nicht leisten. Ralph Fulton, Macher von »Dirt 2«, sagte klar: »Die komplexen Kontrollen von Rennspielen, insbesondere harten Racing-Games wie unsere, brauchen einfach einen Controller. Ich denke nicht, dass das Herumfucheln mit Händen und Füßen die Präzision mitbringt, die für Rennspiele nötig sind.« Und selbst Microsofts Star-Entwickler und »Fable«-Erfinder Peter Molyneux erklärt: »Es gibt Sachen, die man mit Natal nicht machen kann.«



✕ RESIDENT EVIL 6

WAS WIR UNS WÜNSCHEN!



Parasiten statt bösem Zombie-Virus, helles Sonnenlicht und eine sexy Begleiterin. »Resident Evil 5« hat vieles anders gemacht als seine Vorgänger und damit Lobpreisung als auch Schläge eingesackt. Bis zum Teil 6 ist noch weit hin – frühestens 2013 wird angepeilt. Dennoch: Was wünschen wir uns vom Nachfolgerspiel? Was könnte die Zombie-Reihe besser machen, was wollen wir zurück? Von Letzterem eigentlich eine ganze Menge...

WO DIE ZOMBIES LEBEN

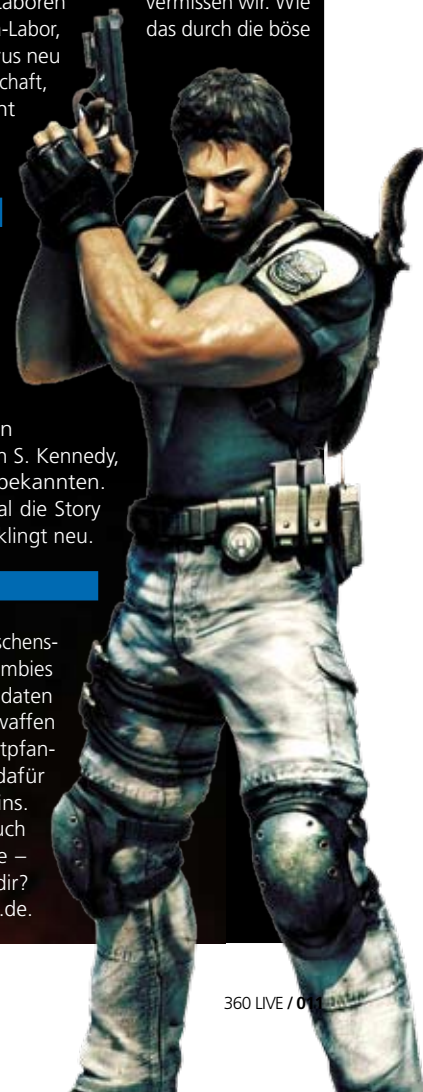
Raccoon City liegt nach Zündung einer Atombombe in Schutt und Asche. Dennoch wünscht sich der Großteil der Redaktion zurück in den urbanen Dschungel. Afrika war nett, aber zu warm und zu hell. Und auch das Herrenhaus mit seinen unterirdischen Laboren wär's also mit einem verlassenen Umbrella-Labor, Firma Tricell geöffnet wird und den T-Virus neu aufleben lässt? Chicago unter Zombieherrschaft, das hätte doch was! Daher: »Resident Evil«-Team, gebt uns auch die Nacht zurück!

WEG MIT DER FRAU

Ja, wir gestehen: Die KI-Dame Sheva nervt! Sie schreit um Hilfe, will ständig geheilt werden und macht die Allein-gegen-alle-Atmosphäre kaputt. Das meinen zumindest Moritz, Sabine, Nicholas und Michael. Den kommenden Zombie-Thrill wollen wir wieder allein durchleben. In der Haut von wem? Leon S. Kennedy, Chris Redfield oder einem bisher Unbekannten. Vielleicht gar als Bösewicht Wesker. Mal die Story von der anderen Seite durchleben, das klingt neu.

UND SONST?

Für »Resident Evil 6« gibt's noch viel Wünschenswertes: Echte schlurfende, stöhnende Zombies – vielleicht auch ein paar flinkere Kandidaten à la »28 Days Later«. Mehr Nahkampfwaffen wie Äxte, Messer, Schlagstöcke oder Bratpfannen. Und natürlich: weniger Action, dafür mehr Grusel-Atmosphäre wie in Teil Eins. Ach ja, und wie wäre es, wenn man auch während des Schießens gehen könnte – zumindest rückwärts. Was wünschst du dir? Sag es uns im Forum auf www.360-live.de.



NEU IN GAMESTM

✖ Am 7. Oktober erscheint die neue Ausgabe der **games™**. Wie immer prall gefüllt mit hintergründigen Themen und Exklusiv-Berichten rund um die Welt der Video- und Computerspiele. Retro-Freunde erwartet etwa ein Blick auf die Welt der Floppy-Disketten, der erklärt, warum ohne sie nichts geht und welche Games der DOS-Ära die besten waren. Weiter geht's mit der Liste der zehn traurigsten und bewegtesten Momente der Spiel-Historie. Außerdem werfen wir einen Blick darauf, wie Spiele unser Gehirn, unser Denken, Fühlen und Handeln beeinflussen und was das für Folgen haben kann. Dazu gibt's jede Menge Previews, unter anderem »Castlevania: Lords of Shadow«, und »Heavy Rain«, plus über 20 Tests aktueller Spiele wie »Risen« und »Alpha Protocol«. Lesen!

AUS DER REDAKTION

✖ Nun liegt sie hinter uns: Europas größte Spielemesse, die Gamescom. Wie erwartet stürmten nahezu 250.000 Fach- und Publikumsbesucher das Gelände der Messe Köln. Jeder zockte die Neuheiten, plauderte mit Entwicklern, schaute sich an, was in den kommenden Jahren gespielt wird. Toll! Auch unser eigener Stand: prall gefüllt. Es wurde gespielt, mit den Redakteuren getratscht, Probe-Abos verschenkt und kräftig »Effect«-Energie-Drinks verteilt. Hie und da eine Panne, aber es sind alle wieder wohlbehalten in München angekommen. Ach, und falls jemand auf dem Messegelände ein herrenloses Samsung NC10 Netbook gefunden haben sollte: Benjamin würde sich freuen, es wiederzusehen. Und noch die Nachwertung zu »Wet«: Der feuchte Action-Traum kassiert 8,5.

360-LIVE.DE - ALLES NEU!

✖ Wird ja auch Zeit, mag mancher da denken: Seit 9. September hat die Webseite von 360 Live eine kräftige Rundumerneuerung erfahren. Hübscher, frischer und einfach mehr Übersicht. Doch so was benötigt Arbeit: unsere Techniker und Designer André Gartner, Fridolin Koch und natürlich Online-Experte Moritz Wanke haben ein halbes Jahr Blut, Ajax und CSS vergossen, um alles neu zu gestalten, Fehler zu finden und Bugs auszumergen. Doch jetzt läuft alles. Daher an alle Beteiligten ein herzliches Danke. Also: Sofort vorbeisurfen, anschauen und Meinung hinterlassen. Weitere Infos zur neuen Webseite auf den Community-Seiten und natürlich auf www.360-live.de!



360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

BAYONETTA

Über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten. Bei »Bayonetta«, dem kommenden Action-Kracher von Sega und Platinum Games, geht das aber definitiv nicht. Hier sieht einfach alles gut aus: Die Heldin, die Szenarien, die Monster... Und Bayonetta selbst, die Hexen-Heldin des temporeichen Schnetzlers, weiß das auch nur allzu gut. Mit schwingenden Hüften, einen Arm lässig in die Seite gestemmt, marschiert das schwarzhaarige Powerweib in ihrem hautengen Outfit wie auf dem Laufsteg durch bunte, detailreiche Umgebungen – wo sie einen Fuß hinsetzt, wachsen Blumen, wo sie durch die Luft springt, fliegen Schmetterlinge. Doch wo Bayonetta ist, da ist auch das Böse und Dunkle nicht weit, das es auf die sexy Hexy abgesehen hat. Die galante Heldin ist aber alles andere als wehrlos: Zwei reich verzierte, doppelläufige Revolver an den Hüften, zwei Schnellfeuercolts in den High-Heel-Stiefeln. Dazu ein übergroßes Katana, nicht weniger scharf als Bayonetta selbst. Und damit geht's ab wie beim Schlachtschüssel-Essen: vogelartigen Engelswesen mit Lanzen-Kruzifixen

werden die Federn ausgerupft, minotaurenähnliche Giganten mit Bleisalven durchlöchert – von übertriebener Gewaltdarstellung ist dabei keine Spur. Ganz gezielt wird mit Lichteffekten und kleinen grafischen Augenöffnern gespielt. Da blitzen grellgelbe Funken aus dem niedergehenden Schwert, ein roter Kussmund umspielt den Feind, Kugeln fliegen mit violetten Schlieren auf die Gegner zu. Wunderschön! Besonders, wenn es mal etwas freizügiger zugeht: Bei Bayonetta sind selbst ihre langen schwarzen Haare eine tödliche Waffe. Setzt sie diese jedoch ein, entblößt sie ihren makellosen Körper. Obszön? Nö, denn hier wird gekonnt und stilvoll zensiert, mit wehenden Strähnen und neckischen Kameraperspektiven.

Die Steuerung läuft ähnlich einfach wie bei einem »Devil May Cry«: wenige unkomplizierte Tastenkombinationen statt Fingerakrobatik – handlich und praktisch, geht alles schon nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über. »Bayonetta« ist das wohl stilsicherste Action-Abenteuer, das in nächster Zeit auf der Xbox 360 einschlagen wird – im wahrsten Sinne des Wortes.



ALL DIE SCHLACHTEN, DIE VOR UNS LIEGEN.
WIR WERDEN KÄMPFEN, WIR WERDEN SIEGEN.
UND 10 MILLIONEN TORE GEHÖREN NUR DIR!



AB 01.10.09 IM HANDEL



FIFA.EASPORTS.COM

LET'S FIFA 10

PlayStation 2

PSP

PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

Wii

NINTENDO DS

Available on the iTunes App Store



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. All Bundesliga club logos, DFL and DFB logos are trademark of the respective clubs/organisations and are used with the kind permission of the respective owners. Manufactured under license from the Bundesliga and DFB. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

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

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

ASSASSIN'S CREED 2

1

Hersteller | Ubisoft

25%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut

Hier weht ein leichter »Prince of Persia«-Wind: Ezio springt, klettert und schwingt durch weite Areale mit vielen Plattformen, aktiviert mit Hebeln alte Apparaturen und gemeine Falltüren.



LEFT 4 DEAD 2

2

Hersteller | Electronic Arts

15%

Tendenz



Einmal Zombie-Ragout zum Mitnehmen, bitte! Mittlerweile treten immer mehr Infos ans Licht, erst kürzlich wurde die Carnival-Kampagne enthüllt - Clown-Zombies inklusive. **Einschätzung** | gut



COD: MODERN WARFARE 2

3

Hersteller | Activision

10%

Tendenz



Hinter verschlossenen Türen zeigte Infinity Ward auf der Gamescom die neue Special-Ops-Kampagne. Schnell rein, schnell wieder raus, Spezialeinheiten müssen eben flink sein. **Einschätzung** | sehr gut



- 4 **Half-Life 2: Episode 3**
8% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 **Army of Two: The 40th Day**
7% **Einschätzung** | gut
- 6 **Halo: Reach**
6% **Einschätzung** | sehr gut
- 7 **Dragon Age: Origins**
5% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 **Tropico 3**
4% **Einschätzung** | gut
- 9 **DJ Hero**
3% **Einschätzung** | sehr gut
- 10 **Metal Gear Solid: Rising**
2% **Einschätzung** | nicht möglich

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang September 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	CoD: Modern Warfare 2 Prestige-Edition (Vorbestellung)	Activision
2	FIFA 10	Electronic Arts
3	Halo 3: ODST	Microsoft
4	Batman: Arkham Asylum	Eidos
5	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang September 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Halo 3: ODST	Microsoft
2	Batman: Arkham Asylum	Eidos
3	Guitar Hero 5	Activision
4	Tales of Vesperia	Namco
5	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Dream C. Club	D3 Publisher
2	Halo 3: ODST	Microsoft
3	Namco Museum Virtual Arcade	Namco
4	Bayonetta (Vorbestellung)	Sega
5	Steins; Gate	5pb

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

TABLE 2

1

Hersteller | Microsoft

20%

Tendenz



360-Wertung | 8.8

Dieses Spiel eröffnet so viele Möglichkeiten: Ist man engelsgleich gut oder nur teuflisch böse? »Fable 2« kann man locker viermal durchspielen, ohne dass es langweilig wird.



CALL OF DUTY 4

2

Hersteller | Activision

10%

Tendenz



Seit eineinhalb Jahren füllen wir diese Zeile schon aus, mittlerweile fällt uns nichts Kreatives mehr ein. Wobei es wohl ohnehin kaum jemanden gibt, der sich »Call of Duty 4« verwehrt hat. **360-Wertung** | 9.1



BATTLEFIELD: BAD COMPANY

3

Hersteller | Electronic Arts

9%

Tendenz



Dank Frostbite-Engine eine echte Zerstörungsgorgie. »Bad Company 2« soll es noch mehr krachen lassen: Bombeneinschläge wühlen die Erde auf, Krater bieten begrenzt Deckung. **360-Wertung** | 8.6



- 4 **Sega Mega Drive Collection**
8% **Wertung** | 8.3
- 5 **Call of Duty: World at War**
8% **Wertung** | 8.4
- 6 **Grand Theft Auto IV**
7% **Wertung** | 9.1
- 7 **Dead Space**
6% **Wertung** | 8.7
- 8 **FIFA 09**
6% **Wertung** | 8.6
- 9 **C&C: Alarmstufe Rot 3**
5% **Wertung** | 8.5
- 10 **PES 2009**
5% **Wertung** | 8.5

LESER-VOTINGS

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

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

COLIN MCRAE DIRT 2

1 Hersteller | Codemasters

SaschaAsh: »Die Grafik ist echt der Hammer, Codemasters verfeinert die Engine von Grid immer mehr. Auch das Fahrgefühl ist wie beim ersten Dirt, nur noch etwas präziser.«

Leserwertung **8.5**
360-Live-Wertung **8.6**



WOLFENSTEIN

2 Hersteller | Activision

HandtuchHalter: »Das Spiel ist ganz okay. Leider nicht der erwartete Megahit, weil der Mehrspieler gerade so passabel ist. Aber die Kampagne rockt.«

Leserwertung **8.4**
360-Live-Wertung **8.5**



WET

3 Hersteller | Bethesda Softworks

paYnis: »Stranglehold fand ich ganz unterhaltsam, und wenn jetzt Tequila gegen eine Ninjabraut mit Knackarsch getauscht wird, werde ich mir das Game mal zulegen.«

Leserwertung **8.0**
360-Live-Wertung **8.5**



4 The King of Fighters XII

Hersteller | Ignition Entertainment
Leser-Wertung | 7.8
360-Live-Wertung | 8.0
hagenNORKANOIA: »Nach Street Fighter IV der nächste Klopfer. Mein Fightpad glüht.«

5 Shadow Complex

Hersteller | Microsoft
Leser-Wertung | 8.5
360-Live-Wertung | 8.1
KönigdesOstens: »Vereint die Explosivität von Contra mit der Sprungkraft von Samus Aran aus Metroid. Großes XBLA-Kino.«

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

ASSASSIN'S CREED 2

1 Hersteller | Ubisoft

Green Phantom: »Man konnte in der Rolle Desmonds ja zwei Zugangstifte für die PCs klauen. Da waren dann wichtige Mails gespeichert, die ein bisschen was zu Teil Zwei verraten haben.«

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



COD: MODERN WARFARE 2

2 Hersteller | Activision

Max1492: »Das wird nicht nur ein spielerisches, sondern auch ein musikalisches Meisterwerk. Schließlich komponiert Oskar Preisträger Hans Zimmer den Soundtrack.«

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



MAX PAYNE 3

3 Hersteller | Rockstar Games

dark_cy: »Die Grundstimmung in The Fall of Max Payne war nicht so düster wie im ersten Teil und die Level weniger liebevoll gestaltet. Hoffentlich wird der dritte wie der erste Teil.«

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



4 Dragon Age: Origins

Hersteller | Electronic Arts
Leser-Potenzial | 8.5
360-Live-Potenzial | 8.5
Pasak86: »Erinnert mich stark an die Herr-der-Ringe-Filme, vor allem die Musik am Anfang und die entsprechende Atmosphäre.«

5 Tropico 3

Hersteller | Kalypso
Leser-Potenzial | 7.0
360-Live-Potenzial | 7.0
Gaggerer: »Mit seinem Kuba-Setting geht Tropico 3 wieder mehr in Richtung des ersten Teils. Finde ich großartig, wenn es nur halb so gut wie der erste Teil wird, ist es gekauft.«

✖ DEIN VOTING

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



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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

AUF DEM THRON VON ALBION

Table 3: Eure Durchlaucht, wie regiert Ihr?

Gütig, nehme den Reichen und gebe den Armen	38.89%
Kopf ab. Wer sich auflehnt, muss dran glauben!	33.33%
Nieder mit dem Pöbel!	22.22%
Wie, es gibt noch andere Albioner außer mir?	5.56%

PROJEKT NATAL

Zu zauberhaft, um wahr zu sein?

Wer, wenn nicht die Unterhaltungsindustrie, kann die Zukunft schon heute ermöglichen?	33.33%
Erhöht sicher den multimedialen Komfort.	
Aber ob ich damit spielen will?	33.33%
Abwarten und Tee trinken!	22.22%
Nein danke, ich habe gerne einen Controller in der Hand!	11.11%

ARCADE VS. REALISMUS

Ist »Shift« noch ein richtiges »Need for Speed«?

Ja, zurück zu den Wurzeln. Das erste war genau so	33.33%
Keine Polizei? Ohne mich!	33.33%
Finde ich gut, konzentriert sich endlich wieder aufs Renngeschehen	22.22%
Kann mich noch nicht entscheiden, muss erst mal länger fahren	11.11%



✦ 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.

SEPTEMBER 2009

Blood Bowl	Deep Silver
Colin McRae Dirt 2	Codemasters/Sony
Guitar Hero 5	Activision
Halo 3: ODS	Microsoft
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
Divinity 2: Ego Draconis	Dtp
DJ Hero	Activision
Fairytale Fights	Playlogic
FIFA 10	Electronic Arts
Forza Motorsport 3	Microsoft
G-Force - Agenten mit Biss	Disney Interactive
Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony	Rockstar Games

Lips: Deutsche Partyknaller	Microsoft
Lips: Number One Hits	Microsoft
NBA Live 10	Electronic Arts
Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters
PES 2010	Konami
Risen	Deep Silver
Saw: The Videogame	Konami
Squeeballs Party	Performance Designed Products
Tekken 6	Namco Bandai
Tropico 3	Kalypso
Venetica	Dtp
Wolfig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft
WWE Smackdown vs. RAW 2010	THQ

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
Lego Indiana Jones 2	Lucasarts
Lego Rockband	Warner Bros.
Planet 51	Sega
Tony Hawk Ride	Activision



DEZEMBER 2009

Avatar	Ubisoft
The Saboteur	Electronic Arts

2009

Bakugan: Battle Brawlers	Ubisoft
Crossfire	Eidos
Dead Island	Techland
Earth No More	Radar Group
Ghostbusters: Das Videospiel	Namco Bandai
Grand Slam Tennis	Electronic Arts
Justice League of America	Warner Bros.
Max Payne 3	Rockstar Games
Metro 2033: The Last Refuge	THQ
MX vs. ATV Reflex	THQ
Ninety-Nine Nights 2	Microsoft
Oben	THQ
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
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
Brink	Bethesda Softworks
Castlevania: Lords of Shadow	Konami
Clash of the Titans	Namco Bandai
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	
Deus Ex 3	Eidos
Doom 4	Bethesda Softworks / ZeniMaxx
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
Just Cause 2	Square Enix / 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



Majin: The Fallen Realm	Namco Bandai
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
Red Dead Redemption	Rockstar Games
Resonance of Fate	Sega
R.U.S.E.	Ubisoft
Singularity	Activision
Sonic & SEGA All-Stars Racing	Sega
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
Split/Second	Disney Interactive
Supreme Commander 2	Square Enix
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai
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
Vandal Hearts: Flames of Judgement	Konami
Warhammer 40,000: Space Marine	THQ

WOLFSOFT!
Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + Bonus	ab 239,00 Euro
Xbox 360 Elite Jasper Board + Bonus	249,99 Euro
Xbox 360 Arcade mit Jasper Board	189,99 Euro
Wireless Controller weiss (Original MS)	33,33 Euro
Controller mit Autofire für Halo, Cod 4	ab 79,99 Euro
Arcadesticks für Streetfighter und Co.	ab 79,99 Euro

Xbox Live 3 Monate	14,99 Euro
Xbox Live 12 Monate	44,00 Euro
Xbox Live Points 2100	21,99 Euro
Sega Superstars Tennis	9,99 Euro

viele Uncut Titel auf Lager!

wir führen auch alle anderen Systeme incl. Oldies

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

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Geräte sofort lieferbar...

Software ab 34,99 Euro

0700 WOLF SOFT - www.wolfsoft.de

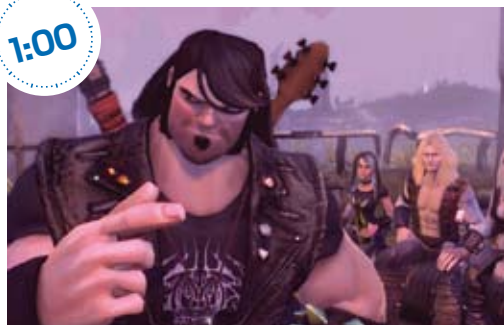


Erhältlich | 15. Oktober 2009

BRÜTAL LEGEND

Ein Headbanger erobert die Welt – mit Macho-Sprüchen, blutiger Axt und Groupies, die mit MG-Gitarren Noten-Salven verballern. Bierflaschen auf, Bühne frei, 20 Minuten Vollgas!

1:00



Auf der Gamescom dreht sich alles um den Mehrspielermodus, der Kampf zwischen Heavy Metal und Death Metal. Spielt sich ganz anders als die Schlachtereien der Kampagne. Auf der Karte »The Bleeding Coast« geht es um Teamarbeit, präzises Timing und einen Hauch Taktik.

1:30



Zu Beginn steht ein Eins-gegen-eins-Wettkampf an: Kampagnen-Protagonist Eddie Riggs, der Jack Black nachempfunden wurde, hetzt einem Fantasy-Metaller seine Armee auf den Hals. Das sind keine Soldaten, sondern Bandmitglieder, die sich für Eddie notfalls in den Bildschirm-Tod stürzen.

3:34



Solche Anhänger gewinnt man natürlich nicht an der Groupie-Börse, sondern durch ein »Guitar Hero«-ähnliches Noten-treffen-und-Punkte-machen-Geschicklichkeitsspiel. Wer ein fehlerfreies Solo auf die Bretter legt, ruft einen Trupp Metal-Krieger herbei.

4:09



Eddie und seine Schergen nennen sich Ironheads, durchgeknalltes Volk. Die Typen moshen ihre Gegner weg, geben ihnen Kopfnüsse. Da bekommt der Begriff Headbanger gleich eine ganz andere Bedeutung.

6:22



Unsere Lieblingseinheit sind aber die Mädels. Groupies halt, Gören mit weitem Ausschnitt und Lederröckchen. Die springen Eddie auf den Rücken, zücken grandios gestaltete Gitarren-MGs und verschießen damit Noten-Salven.

8:58



Jeder Charakter hat Spezialeinheiten: Eddies Kontrahentin Ophelia wirft überdimensionale Bäume in die Schlacht, Eddie kontert mit abgefahrenen Vehikeln: Die Thunderhogs sind Trikes mit fetter Soundanlage, die Klar machen, wo die bessere Party läuft und somit Ophelias Fans anziehen.

10:36



Worum geht's beim Metal? Krachen muss es! Damit die eigene Mucke lauter ist als die des Gegners, baut man einen Fan-Geysir. Das ist eine Art T-Shirt-Bude, die aus den Erdlöchern ergebene Fans saugt. Die ziehen dann zur eigenen Bühne und machen Alarm.

13:08



Das alles fühlt sich ein bisschen wie ein Strategiespiel an: Hier Einheiten herbeirufen, da angreifen, dort ein Gitarrensolo runterfetzen und damit die Oberhand gewinnen. Cool: Der Spieler haut nicht nur mit seiner Axt die andere Fraktion zu Brei, sondern brettet auch auf seinem heißen Feuerstuhl durch die Gegnerhorden.

18:49



Logo: Bosskämpfe dürfen nicht fehlen, daher wirft Ophelia Spinneähnliche Feinde ins Feld. Die so genannten Grave Digger stehen nicht nur auf »Feind am Spieß«, sondern schaufeln Gräber, in die ihre Meisterin reinspringt, sich unterirdisch durchbuddelt und mit einer Explosion Eddie und seine Ironheads durch die Luft wirbelt.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Wow, das Ding ist so was von abgefahren: Die Charaktere sind einzigartig gestaltet und der Mehrspieler-Modus macht einen wirklich durchdachten Eindruck – »Brütal Legend« kann eigentlich nur gut werden. Helga!

**EXKLUSIV!
SPIELBERICHT
NUR IN 360 LIVE**



Lohnt sich's?

- +** Kommt auch als Limited Collector's Edition in Blechschachtel, mit 2-GB-Speicherstick, Schlüsselring und fünf Autos in Exklusiv-Lackierung: R8, F430, DBS, LP640 Superleggera, GT3 RS
- Bisher sind weder dynamisches Wettermodell noch Tag-Nacht-Wechsel angekündigt

Erhältlich | 23. Oktober 2009 **Status** | 95% komplett



Im Rahmen der Präsentation am Nürburgring durfte 360 Live auch ran ans echte Steuer: für eine schnelle Mitfahr-Runde im Audi R8 und fünf eigene Runden im S4.

kurz & knapp

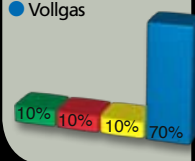
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Turn 10
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Microsofts Antwort auf Sonys »Gran Turismo 5«.

das ist drin

- Porsche
- Ferrari
- Audi
- Vollgas



FORZA MOTORSPORT® 3

Start frei am Nürburgring: auf der Eifel-Rennstrecke hat Microsoft seine kommende Über-Simulation zur Probefahrt freigegeben. 360 Live war als europaweit einziges Fachmagazin dabei.

Etwas Begehrteres kann es für einen Menschen mit Benzin im Blut kaum geben als den Besuch einer der attraktivsten Rennstrecken dieser Welt. Gemeint ist der Grand-Prix-Kurs des Nürburgrings, dort wo Formel-1-Flitzer, DTM-Boliden und gelegentlich auch Straßenautos und Motorräder ihre Kraft herzhaf aus sich heraus-

brüllen. Nördlich dieses just modernisierten und um vielfältige Freizeitmöglichkeiten ergänzten Motorsport-Mekkas erhebt sich eine kleine landschaftliche Besonderheit; eine graue Struktur schält sich aus den wogenden Hügeln und Tälern des Eifel-Gebirges. Es ist die Festung Nürburg, heute vor allem ein Symbol für die schönste und gefährlichste, faszinie-

live & online

■ Online- bzw. System-Link-Rennen für bis zu acht Spieler, im Splitscreen für maximal zwei Spieler ■ Drei-Bildschirm-Setup setzt drei Xbox-360-Konsolen und drei Vollversionen des Spiels voraus ■ Erfolge? Gibt's natürlich, Details bleiben vorerst aber noch geheim ■ Alle Community-Features, mit denen auch Teil Zwei glänzte, dazu überarbeitete Ranglisten, noch mehr Möglichkeiten Autos zu bepinseln sowie ein überarbeitetes Online-Auktionshaus ■ ab 24. September Download-Demo auf Marktplatz



Blick in den Fuhrpark

Diese Autos sind bisher bestätigt: Alfa Romeo Mito, Alfa Romeo Brera, Alfa Romeo 8C Competizione, Aston-Martin DBS, Audi Q7 V12, Audi R8 5.2, Audi R15 TDi Le Mans, BMW 135i, BMW M3 E92, BMW M5 E60, BMW X5, Cadillac CTS-V, Chrysler 300 C SRT-8, Corvette Z06, Dodge Challenger SRT-8, Ferrari F430 Scuderia, Ferrari 599 GTB Fiorano, Fiat 500 Abarth, Ford Fiesta, Ford Focus RS 2009, Ford GT, Ford Shelby Mustang GT500 1968, Honda Fit Sport, Infiniti G37 Coupé, Jaguar XKR-S, Lamborghini Murcielago LP640, Lexus IS-F, Lotus Evora, Mazda 3, Mercedes ML63 AMG, Mercedes SL65 AMG, Mitsubishi Evo IX, Nissan 370Z, Nissan Nismo GT-R, Nissan Motorsports R390, Nissan Versa, Peugeot 908 Le Mans, Pontiac G8 GXP, Porsche 911 GT2, Porsche GT3 RS, Range Rover Turbo, Renault Twingo, Seat Ibiza Cupra, Subaru Impreza STi, Subaru Impreza WRX, Toyota Eneos, Toyota Yaris, Volvo C30, VW Touareg R50



rendste und tödlichste Rennstrecke der Welt – die Nordschleife, direkt neben dem Nürburgring gelegen. Ein Asphaltband aus 20,8 Kilometern Länge und 73 Kurven, das sich zwischen den Bäumen um die Burg und einige Dörfer herumwindet. Die grüne Hölle! Reines Adrenalin, ein Konzentrat aus nackter Lust auf Kraft und Geschwindigkeit. Diesen Ort also hat sich Microsoft ausgesucht, um einigen wenigen Journalisten Gelegenheit zur ausführlichen Probefahrt mit »Forza Motorsport 3« zu geben. 360 Live war europaweit exklusiv mit dabei, konnte rund drei Stunden lang Probe fahren.

Die Messlatte für »Forza Motorsport 3« liegt hoch. Weltweit knapp zwei Millionen Verkäufe von Teil Eins, fast vier Millionen von Teil Zwei, bisher haben sich Motorsport-Simulationen aus der »Forza«-Reihe ganz achtbar geschlagen. Stellt man dem jedoch die knapp zehn

Millionen Einheiten gegenüber, die allein Teil Vier aus Sonys Konkurrenzreihe »Gran Turismo« verkauft hat, wird deutlich, welches Potenzial tatsächlich im Markt schlummert. Ein Potenzial, das »Forza Motorsport 3« nun ausschöpfen soll. Für gutes Gelingen setzen US-Developer Turn 10 und Vertriebspartner Microsoft in erster Linie auf Ausstattung. Das Spiel versammelt die 400 schönsten Sportautos von 50 Herstellern aus aller Welt und lässt sie auf mehr als 100 Rennstrecken los. Darunter klassische Rundkurse wie Road America, Barcelona, Suzuka und Sebring. Vielversprechend auch die Aussicht auf die Jagd nach Sekunden zwischen Karussell und Döttinger Höhe, zwei der markantesten Abschnitte auf der Nordschleife. Außerdem ist die 13,5 Kilometer lange und 21 Kurven umfassende Rennstrecke von Le Mans mit am

* Das rasende Doppelinterview

IM GESPRÄCH MIT NATACHA GACHNANG UND STEVE BEINNER



360 Live: Steve, als Gruppenleiter Xbox bei Microsoft, wie verstehen Sie den Slogan von der Forza-Webseite »Wo sie Träume erfahren können«?

Steve Beinner: Wir wollen Videospieler zu Autoliebhabern machen. Und Autoliebhaber zu Videospielern. Wir packen 400 Autos in das Spiel rein, Kleinwagen und Supersportautos. Braucht irgendjemand 400 Autos? Nein. Aber findet jeder genau das Auto, mit dem er unbedingt fahren möchte? Unbedingt! Es gibt den Mazda, den du zuhause stehen hast, ebenso wie das teure Traumauto, das man sonst niemals zu sehen bekommt.

360 Live: Welchen Zweck hat die so genannte »360-Hertz-Physik«-Engine?

Steve Beinner: Die Software erfasst 360 mal pro Sekunde alle wichtigen physikalischen Gegebenheiten. Das geht bis hin zu Details wie die Verformung der Reifen oder die Verlagerung des Fahrzeug-Schwerpunkts in Kurven und in Senken. Andere Spiele tun das auch, aber nur 60 mal pro Sekunde. Ich drück's mal bildlich aus. Stell dir ein Auto vor, das mit Vollgas fährt. Dann aktualisiert »Forza 3« alle 30 Zentimeter die Straßenlage. Bei einer anderen Simulation liegt die Genauigkeit bei etwa 1,5 Metern. »Forza 3« lässt dich also Unebenheiten spüren, die bei anderen Spielen unter den Tisch fallen.

360 Live: Welche Bedeutung haben der Upload selbst-lackierter Fahrzeuge, die Tauschfunktion und andere Community-Merkmale?

Steve Beinner: Sie machen das Spiel interessanter für die große Masse der Besitzer. Nimm das Videoportal Youtube als Beispiel. Wie viele von den vielen Millionen Besuchern weltweit laden Zeug hoch – vielleicht fünf Prozent? Aber 95 Prozent lassen sich von den Videos unterhalten. So ähnlich läuft das mit »Forza 3«. Wir schaffen einen kreativen Freiraum, den nur wenige Spieler ausschöpfen. Aber alle haben was davon.

360 Live: Natacha, Sie sind Profipilotin in der Formel 2. Jetzt machen Sie als »Face of Forza« Werbung für Microsoft. Steckt mehr dahinter als nur eine PR-Masche?

Natacha Gachnang: Schon. Ich habe das Entwicklerteam in Seattle besucht, habe »Forza 3« gespielt und Kleinigkeiten korrigieren können, die nur ein Pilot wissen kann. Auf der Rennstrecke von Barcelona zum Beispiel. Da standen die Distanz-Schilder in der Bremszone nicht da, wo sie eigentlich hingehören. Außerdem waren die Bordsteine zu niedrig. Jetzt sind sie im Spiel so hoch wie in der Realität. Für die Strecken Road America und Le Mans konnte ich ähnliches Feedback geben.

360 Live: Wenn Sie »Forza 3« mit der Realität vergleichen, wo liegen die größten Unterschiede?

Natacha Gachnang: Mal vom Offensichtlichen abgesehen, dass nämlich keine Fliehkräfte simuliert werden, fehlt aus Pilotensicht das ganze Drumherum. Der Stress vor dem Start. Der Erfolgsdruck. Aber beim Fahren erlebst du einen vergleichbaren Adrenalinausbruch. Du willst kämpfen, willst den Sieg. Das fühlt sich im Spiel so ähnlich an wie in der Realität.

✕ Fahren mit Netz und Co.

VOLLGAS MIT 250-GB-FESTPLATTE

Microsoft mag das bisher nicht bestätigen, gleichwohl war das Angebot am 28. August für einige Augenblicke auf der deutschen Webseite des Online-Versandhändlers Amazon zu sehen: demnach legt Microsoft zum Start von »Forza Motorsport 3« ein Paket aus Spiel, Xbox 360 samt neuer 250-GB-Festplatte und zweitem Controller auf. Der Preis von 279 Euro dürfte viele Motorsportfans anlocken. Und die begrüßen dann sicherlich auch das Fahren mit Netz und doppeltem Boden, sprich die neue Rückspulfunktion. Einen Gegner zu hart berührt? Einmal die Back-Taste antippen, sofort spult's die Zeit um drei Sekunden in die Vergangenheit zurück. Die Kurve zu sachte abgebremst und ins Aus übersteuert? Back-Taste dreimal antippen, das gibt neun Sekunden Zeitsprung. Fünfmal antippen, und 15 Sekunden sind ungeschehen. Auf diese Weise lassen sich misslungene Brems-, Anlenk- oder Überholfehler beliebig oft pro Runde straflos ungeschehen machen. In der Praxis klappt das so gut – da geraten sicherlich auch Kenner in Versuchung, ihr Fahrkönnen nicht mehr bis aufs Äußerste zu perfektionieren und sich stattdessen auf die Rückspul-Funktion zu verlassen.



Dieser schick lackierte Audi R8 ist Teil der »Limited Collector's Edition«, die Microsoft in Deutschland offenbar nur über einige Online-Fachhändler unter die Leute bringt.

Start. Dazu kommen landschaftlich geprägte Fantasie-Strecken im Südwesten der USA, an Italiens Amalfi-Küste und Spaniens hügeliger Montserrat-Region. Etwa »Camino Viejo« und »Iberia International Circuit«, zwei Rundkurse zwischen grünen Wiesen, hohen Gipfeln und seltsamen Felsformationen –die allerdings etwas künstlich aussehen, gerade so, als ob der Granit vom Regen rundgewaschen worden wäre.

DAS 60-FPS-MANKO

Aber was zählt, passiert auf dem Asphalt. Als klassische Rennsimulation stellt »Forza Motorsport 3« vor allem Streckenkenntnis und Fahrkönnen auf die Probe, eine gewisse Den-überhol-ich-Gier sowie ein gefühlvolles Händchen für Gas und Bremse. Die Realitätsnähe fußt auf aufwändiger Simulations-Technik. Die Physikengine erfasst die Verformung des Reifens in Kurven, auf Kuppen und in Senken. Der Luftdruck im Reifen hat Einfluss darauf, wie das Auto beim Queren von Bordsteinen hüpfert und ob's dabei außer Kontrolle gerät. Das Gezeigte wirkt sehr realitätsnah, insbesondere weil die präzise Steuerung zum haarfeinen Ausloten des Grenzbereichs einlädt. Fühlt sich echt, packend und authentisch an. Die Grafik zoomt flüssig, in aller Regel mit vollen 60 Bildern pro Sekunde. Bei Cockpit-Perspektive schaltet »Forza 3« dann aber offenbar auf 30 Bilder pro Sekunde herunter; Gleiches gilt bei Verwendung des an sich recht coolen Drei-Bildschirm-Setups für die spektakuläre Rundum-Sicht. Zu bemängeln ist sicherlich auch die Tatsache, dass »Forza 3« zwar viele große Automobilmarken mitbringt, aber auf Stars der Motorsport-Szene verzichtet. Man fährt gegen Menschen wie T. Dyshlova, B. Giese oder S. Catlin, also nichtssagende Figuren, deren Charakter im Spielverlauf offenbar auch nicht weiter vertieft wird. Außerdem krankt »Forza 3« an einem ähnlichen Übel wie das Vorgängerspiel: Stellenweise stimmen die Details nicht. 360 Live hat einige Screenshots in diversen Automobil- bzw. Tuning-Foren gesät und gemischte Reaktionen geerntet. Bildqualität und Fahrzeugvielfalt finden allergrößte Zustimmung. Gelobt werden außerdem realitätsnahe Kleinigkeiten, etwa dass alle Fahrzeuge ab Werk nur in den originalen Farbtönen freispielfähig sind; etwa ein 135er BMW in zwölf Kolorierungen. Aber vor allem in den Kulissen wird der etwas leblose und künstliche Look als steigerungsfähig eingeschätzt, Gleiches gilt für Maßhaltigkeit im Kleinen. Beim Ford-Sondermodell Focus RS mit 305 PS bemerken Kenner den gut getroffenen Breitbau der Karosserie, jedoch seien die hinteren



Karambolagen im heißen Positionskampf lassen sich ungeschehen machen: per Back-Taste einfach die Zeit zurückschulen, schon sind bis zu 15 Sekunden ungeschehen.



Leider hat Microsoft bisher keine wahren Bilder der Cockpit-Perspektive zum Abdruck freigegeben, nur diese Modellfotos ohne Pilotenhände. Unverständlich, denn die 400 Fahrerkanzellen sehen sehr authentisch aus.



Die fünf Kamera-Perspektiven – Cockpit, Motorhaube, Vollbild, zweimal Hinterbord – sind Standard und funktionieren alle gut. Eine Wiederhol- und Fotofunktion gibt's auch wieder.

✕ Der neue Menü-Look

Das Auswahlménü strahlt hell, filigrane Schriften auf grellem Weiß, dazwischen bringen leichte Linien in hellem Grau Struktur rein. Modernes Design, vergleichbar mit dem, was Apple beim Mac und Nintendo bei der Wii vormachen.

»Welcome to Forza Motorsport«, so begrüßt einen der englische Sprecher im warmem Tonfall; die deutsche Version wird hoffentlich ebenso sympathisch vertont. Zu softer Lounge-Musik bekommt man gleichwohl alle wesentlichen Optionen erklärt und schnallt schnell, wie klassisch der Karriere-modus strukturiert ist.



✖ Spielstruktur

SO SPIELST DU 400 AUTOS FREI

1 Heißt macht einen der Karrieremodus mit einem Ritt im Audi R8. Nur ein paar schnelle Kurven lang darf das Blut in Wallung geraten, dann ist die Reinschnupper-Runde vorbei. Ernsthaft beginnt die Karriere mit dem kleinen Ford Fiesta.

2 Anfangs stehen nur sehr wenige Fahrzeuge zur Wahl, auch die Anzahl der zur Verfügung stehenden Veranstaltungen ist überschaubar. Für jedes gewonnene Rennen erhält man die entscheidenden »Credits«, die zum Kauf neuer Fahrzeuge benötigt werden.

3 Und so öffnet sich mit der Zeit der Fächer an Möglichkeiten, die Benutzer-Oberfläche füllt sich mit Leben und Wahlmöglichkeiten. Welche Events verfügbar sind, hängt davon ab, welche Autos man bereits hat und welche Strecke bereits freigefahren ist. Ein Kalender führt über die Fortschritte genau Buch.



2

✖ Das steckt drin

MASSE UND KLASSE

Alles soll größer, schöner und überhaupt »mehr« werden. Kreative Gamer sollen ihr Lieblingsmodell mit 1.000 Lack- und Folienschichten individualisieren und das Ergebnis online zur Schau stellen können. Tuningfreaks vertiefen sich in drei Upgrade-Kategorien mit je 50 Optionen. Der Reise-um-die-Welt-Karrieremodus wird in exakt 220 Veranstaltungen auch Driftkünste, taktisches Fahren auf dem Oval, Reaktionsvermögen beim Beschleunigungsduell und Nervenstärke bei der Zeit-Hatz abfragen. Kategorien wie zum Beispiel »Eurosport« und »Super GT« bringen Struktur rein.



3

Scheiben im Spiel nicht getönt – beim Original aber sehr wohl. Erbsenzählerei? Vielleicht. Doch so etwas könnte Fans und Besitzer edler Automobile tatsächlich stören. Und womöglich muss sich »Forza 3« in einigen Monaten die Bemerkung gefallen lassen, dass sich Sonys »Gran Turismo 5« – das voraussichtlich zum Jahreswechsel an den Start geht – solche Nachlässigkeiten eben nicht leistet.

WENN DER SOUND SÄGT

Zunächst mal dürfte das der Freude über hochspannende Positionskämpfe aber wenig Abbruch tun. Tatsächlich scheint »Forza 3« in dieser entscheidenden Disziplin zur Höchstform aufzulaufen. Den Verfolgten auf der letzten Rille jagen, hart im Windschatten bleiben, in der Kurve mutig das Gas durchdrücken und innen am Opfer vorbeiziehen, das macht aber mal so richtig Laune! Positiv hervorzuheben ist insbesondere das gekonnte Wirken der Fahrhilfen. Tatsächlich greifen Beschleunigungs- und Brems-Assistent auf Wunsch in einem Maß ein, dass man tatsächlich immer das Gas voll durchdrücken kann. Lenken reicht, die Brems-Taste ist arbeitslos. »One-Button-Gaming« nennt Turn 10 das. Lässt sich aber abschalten, genau wie die Markierung der Ideallinie. Je nachdem, wie schnell man sich der Kurve nähert, wechselt die Markie-

rung von grün zu rot, warnt also vor überhöhter Geschwindigkeit. Drei Schwierigkeitsgrade und sechs abschaltbare Fahrhilfen, da sollten Einsteiger und Kenner die individuellen Ausprägungen eines jeden Fahrzeugs voll auskosten können. Das US-Schwergewicht Dodge Challenger beispielsweise fühlt sich ausgesprochen brachial an, dank fettem Motor und Heckantrieb ein wildes Driftmonster. Der zierliche Lotus Evora dagegen ist was für die feine Hand. Wendig, flink, leicht. Und der Porsche GT2? Kräftig. Schnell. Liegt wie ein Brett auf der Straße. Und reißt dir mit seinem wüst sägenden Sound das Trommelfell aus dem Schädel. Geil.

Derweil stellt die KI eine überzeugende Leistung zur Schau, inklusive Lernfähigkeit. Bei der Probefahrt, bei der wir gezielt ein Fahrzeug verfolgen, fällt auf, dass sich die Fahrer stetig verbessern. Gut zu erkennen in einer schwierigen, schnellen Kurve auf dem Kurs »Camino Viejo«, wo der Gejagte sich in Runde eins noch einen schweren Bremsfehler inklusive Ausflug ins Kiesbett leistet. Dann Runde zwei – schon besser, nur noch den Randstein touchiert. Runde drei? Schön rumgekommen. Es gibt also etliches zu entdecken, von der großartigen Ausstattung ganz abgesehen. Ein bemerkenswertes Schadensmodell zum Beispiel. Das hat sich bei der Probefahrt als durchaus realitätsnah gezeigt, drückt schöne Beulen und

Kratzer ins Blech. Toll, wie der Lack verschrammt; wie es die weiße Grundierung und darunter das spiegelblankes Blech durchdrückt. Dass selbst grobe Kaltverformungen niemals einen Totalausfall nach sich ziehen und man daher den Vorausfahrenden immer noch als Prellbock in der Bremszone nutzen kann? Nun, das sei dem Ganzen verziehen. Schließlich ist hier von einem Videospiel die Rede, nicht von einer Eins-zu-eins-Abbildung des wahren Lebens. Andernfalls müssten sich konsequenterweise nach jedem Crash auch echte Kopfschmerzen einstellen. Und wer würde darauf nicht allzu gerne verzichten wollen? Eben!

Richard Löwenstein

360 LIVE sagt...

Sehr überzeugende Motorsport-Simulation. Überraschungsfrei, dafür mit großartiger HITPOTENZIAL Ausstattung und tollem Fahrgefühl.

8.5 von 10

kurz&knapp

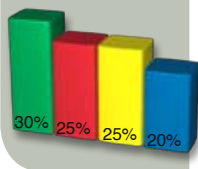
Hersteller | Rockstar Games
Entwickler | Rockstar North
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: wundervoll idyllisches Rollenspiel für Märchenfeen. Nein, Spaß beiseite... gierige Gangster-Ballade!

das ist drin

- Bildfüllende Explosionen
- Scharfe Stripperinnen
- Pinkfarbene Objekte
- Haarsträubende Fallschirm-Manöver



GRAND THEFT AUTO THE BALLAD OF GAY TONY

Das Imperium des schwulen Tony wankt. Jetzt kann's nur noch Luis Lopez richten...

Schaukel schon mal Platz auf deiner Xbox-360-Festplatte frei, denn am 29. Oktober steht die zweite und vorerst letzte Episode des millionenfach verkauften Action-Abenteuers »GTA IV« in den Startlöchern. Als Download, natürlich, aber nicht nur: Gamer ohne Breitband-Anschluss können dieses neue Kapitel als Disk-Fassung im Paket mit der vorherigen Episode »The Lost & Damned« haben. Die läuft dann auch ohne das Hauptspiel und kostet 45 Euro, faire Sache! So viel vorweg: Die Ballade vom schwulen Tony wird ein äußerst explosives Vergnügen, in jeder Hinsicht. Um 360 Live davon zu überzeugen, lud Rockstar Games in die Münchner Zweigstelle, um dort insgesamt vier Demoabschnitte zu präsentieren – drei davon durfte man selbst anspielen. Nicht jedoch, wie man dem Titel nach vermuten würde, in der Rolle von Gay Tony, dem schillerndsten Nachtclub-Besitzer in Liberty City, sondern als sein Mann fürs Grobe: Luis Lopez. Über ein Dutzend Missionen lang muss Lopez Gefälligkeiten und Dreckarbeiten für finstere Gestalten der Unter-

welt abwickeln, denn das scheint der einzige Weg, Tonys Kopf aus der Schlinge von zahlreichen Gläubigern zu ziehen, die der Party-Zar nach Strich und Faden hinter das Licht geführt hat. Wie genau? Nun, indem er Anteile an seinen renommierten Etablissements für Unsummen verhökert hat, wohl wissend, dass der geforderte Preis weit über dem eigentlichen Wert liegt. Im kürzlich veröffentlichten Trailer bringt Designerbrillen-Träger Tony seinen Schlamassel perfekt auf den Punkt: »Ich habe einen Deal mit dem falschen Teufel abgeschlossen. Ich bin der einzige Mann in der Geschichte dieser Stadt, der sowohl den heißesten Schwulen- als auch Heterosexuellen-Club hat und nun kurz davor steht, alles zu verlieren.«

Glück für Tony, dass er, zumindest zu Spielbeginn, nicht um die Loyalität von Lopez fürchten muss: Schon in Demomission Numero zwei riskiert der Afroamerikaner mit mexikanischem Einschlag sprichwörtlich Kopf und Kragen für Tony, der einem russischen Baulöwen noch einen Gefallen schuldet. Im arabischen Dubai plant



Zwischen den Missionen darf sich Lopez regelmäßig als Manager von Tonys Nachtclubs verdingen.

Erhältlich | 29. Oktober 2009

Status | 90% komplett

live&online

■ Zahlreiche Online-Modi sind geplant, mit Details hält sich Rockstar jedoch noch bedeckt ■ Erfolge wird's geben, zu Redaktionsschluss waren leider auch hierzu noch keine weiteren Informationen erhältlich ■ Wie schon bei Episode Eins schlägt der Download mit 1.600 Microsoft-Punkten zu Buche – sind umgerechnet knapp 18,60 Euro

Das Spiel in Zahlen

1 neuer Held, 1 neuer Hubschrauber, 3 neue Waffen, 1 fester Fallschirm, schätzungsweise 10 bis 12 Stunden Gameplay, unzählige Kilometer Heizungsrohre, die beschossen werden können und deren austretender Dampf nun erstmals Gegner schädigen kann.





1

*** Pink regiert die Welt****LIEBE ZUM DETAIL AN JEDER ECKE...**

Wie schon bei »The Lost and Damned« ist es den Entwicklern hervorragend gelungen, das schrille und hippe Nachtleben-Flair der neuen Episode überall im Spiel einzufangen. Steigt Luis beispielsweise in einen Wagen, wird die »Hier-geht's-zum-Ziel-Linie« auf der GPS-Karte in leuchtendem Pink angezeigt. Dass auch Tony voll auf Pink abfährt, beweist seine Sonnenbrille im Armani-Klon-Design. Die Farbe der Gläser: natürlich Pink! Und auch in Tonys Nachtclubs Maisonette 9 und Hercules ist Pink Modetrend Nummer eins: pinkfarbenes Licht, Hostessen mit pinkfarbenen Hotpants – wir würden uns nicht wundern, wenn eine Hommage an den Pink Panther nicht ausbliebe.

2

*** Ein Fallschirmspringer räumt auf****LEG DICH NICHT MIT LUIS AN**

1 Im Bild sieht man die im Fließtext beschriebene Mission: Rauchschwaden wohin das Auge blickt, abstürzende Hubschrauber im Sekundentakt und mittendrin der neue Held Luiz Lopez, der stets die Ruhe weg hat. »GTA« wie wir es lieben!

2 Neben Drive-by-Shootings auf dem Sattel eines Motorrads stehen immer wieder mal Fallschirm-Sprünge von Gebäuden oder Hubschraubern auf dem Programm – »GTA San Andreas« lässt grüßen. Bekennende Absprung-Spezialisten dürfen sich zudem in einem Base-Jumping-Minispiel austoben.

3 Gegen die Bewaffnung dieses flinken Heli-Neuzugangs haben die als Wachen abgestellten Bazooka-Schützen auf dieser Yacht keine Chance. Herrlich schräg: Wenn das Boot dann in einem lauten Knall explodiert, zoomt die Kamera für ein paar Sekunden auf einige hochwertig gefertigte Mahagoni-Sonnenstühle.

3

Dragqueen oder Straßenstricher?

- +** An Abwechslung wird's nicht mangeln, zahlreiche neue Spielelemente, Musik mit Ohrwurm-Garantie
- Fans der Serie können wahrscheinlich mal wieder nicht genug bekommen und werden die Länge bemängeln



dieser einen gigantischen Freizeitpark aus dem Boden zu stampfen. Vorbild für das millionenschwere Bauvorhaben ist Liberty City selbst. Da wundert es kaum, dass Milliardär Yusuf als i-Tüpfelchen für seine Bespaßungsanlage einen Waggon der Liberty-City-Schnellbahn haben möchte. Und nun rate mal, wer den ranschaffen darf? Genau!

Hinterm Steuer eines knallgelben Bentleys geht's also in Richtung Zielobjekt: eine Brücke, unter der alle paar Minuten eine Schnellbahn durchrattert. Ein gewagter Sprung, eine harte Landung, Schmerzen in allen Gliedmaßen und schon befindet sich Lopez auf dem Dach der mit knapp 80 Sachen durch die Gegend rauschenden Schnellbahn. Jetzt möglichst flott zum vordersten Wagen spurten, diesen abkoppeln und hoffen, dass Yusufs geheimer Abtransport-Plan funktioniert. Doch wie nicht anders zu erwarten sind die Probleme schon da, bevor die Aktion überhaupt erst startet: Wie ein Schwarm wild gewordener Hornissen schwirren plötzlich aus allen Himmelsrichtungen Polizei-Helikopter auf Luis zu. Irgendjemand hat von der Aktion Wind bekommen und gesungen. MG-Schützen in den Helis eröffnen das Feuer, dazu Trommelfell-marternde Quietschgeräusche der betagten Schnellbahn – ein wahrer Hexenkessel. Doch Luis ist vorberei-

tet, lädt seine mit Explosiv-Geschossen bestückte Shotgun durch und nimmt die flatternden Todbringer einen nach dem anderen aufs Korn. Grelle Explosionen, dumpfe Abstürzgeräusche und Herzrasen beim Spieler. Denn in regelmäßigen Abständen donnert die Schnellbahn durch den Tunnel – wer sich nicht rechtzeitig duckt, ist sprichwörtlich einen Kopf kürzer. Und auch die Polizei macht Druck, ruft nun das Militär zur Hilfe, das innerhalb kürzester Zeit mit weiteren Hubschraubern anrückt. Unzählige Abschüsse später trennen nur noch wenige Meter den Helden und den abzukoppelnden Triebwagen. Doch was ist das? Die letzte noch verbleibende Militär-Biene schwebt mit einem Mal direkt vor Lopez, droht ihn förmlich mit ihren Gatling-Kanonen zu zersieben. Entkommen kann nur, wer erneut in Sekundenbruchteilen den linken Stick reindrückt und sich so flach auf den Zug schmeißt. Ein Hollywood-reifes Spektakel! Vor allem die Abschluss-Sequenz macht unmissverständlich klar, dass auch Tonys Gangsterballade vor Ideenreichtum nur so sprudelt: Ein Sikorsky-Lastenhelikopter des Typs CH-64 schwebt heran, platziert sich über dem von Lopez abgekoppelten Waggon, packt das Vehikel und fliegt davon. Selbst eingefleischte »GTA«-Kenner können sich spätestens bei dieser Zwischen-

sequenz ein innerlich gemunkeltes »Zu geil!« nicht verkneifen. Auch Demomission drei und vier haben einen fantastischen Eindruck hinterlassen: Einmal gilt es, korrupte Cops in einer Tiefgarage in einen Hinterhalt zu locken, ein anderes Mal will ein wendiger Militärhubschrauber vom Deck einer Luxusyacht entführt werden. Deshalb: den Oktober im Kalender aufblättern und ein fettes »GTA« auf Donnerstag, den 29. kritzeln. Ach ja, der 30. ist übrigens kein Feiertag. Also am besten gleich einen Tag Resturlaub beantragen.

Sönke Siemens**360** LIVE sagt...

Tonys Handlanger Lopez rockt die Hütte: Mit fulminanter Action, derben Sprüchen und HITPOTENZIAL knallharter Gangart.

8.5 von 10



* Zu Gast bei Infinity Ward: Benjamin Kratsch spielt den Mehrspieler-Modus und spricht mit den Machern. Alle Infos, brandheiße Bilder. Nur auf www.360-live.de.



Navy Seal oder Pfadfinder?

- +** Die Koop-Missionen spielen sich schnell und adrenalineladen, die KI geht recht clever vor, gibt sich gegenseitig Deckung, agiert im Team
- Die Level sind linear aufgebaut, abseits vorgeschriebener Pfade zu kämpfen, ist unmöglich.



Erhältlich | 10. November 2009 **Status** | 90% komplett

kurz & knapp

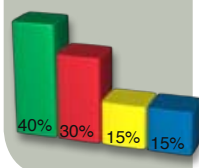
Hersteller | Activision
Entwickler | Infinity Ward
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Keine Koop-Kampagne, dafür schnelle, beinharte Missionen für maximal zwei Spieler.

das ist drin

- Überlebenskampf
- Taktik
- Aufmerksamkeit
- Furcht



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Sieben Minuten Adrenalinrausch.

Im Jahr 2007 serviert Infinity Ward mit »Call of Duty 4« ein Fünf-Sterne-Menü, bestehend aus feurigen Gefechten, garniert mit packender Atmosphäre. Das läuft einem wie Kräuterbutter auf heißem Steak über die Seele. Zum perfekten Genuss fehlt nur noch ein Koop-Modus. Den wird es zwar auch in »Modern Warfare 2« nicht geben, dafür präsentiert Infinity Wards Chef Vince Zampella auf der Gamescom eine der 26 neuen Spezialoperationen, kurz Spec-Ops. In denen dürfen maximal zwei Spieler via Split-screen oder Xbox Live eine Mission auf Zeit erledigen. Und damit rein in das Häuserkampf-Szenario »Breach & Clear«. Vince wählt zu Beginn aus zwölf verschiedenen Waffen und entscheidet sich für das FN Scar-H, ein Sturmgewehr mit hoher Schussfrequenz und Laser-Visier. Er sprengt die Mauern eines tschetschenischen Gefängnisses. Die Folge sind sieben Minuten purer Adrenalinrausch: Geschosse schlagen ein, rote Ziel-Laser der Scharfschützen huschen durch den Duschaum des schäbigen Gefängnistrakts. Und wie taktisch sich das hier anfühlt: Fünf Mann bilden den

Stoßtrupp in der Mitte, während immer wieder vereinzelt Gegner über die Flanken vorstoßen. Das Missionsziel ist simpel: überleben, einen speziellen Fluchtpunkt erreichen. Hinter Säulen geht Vince in Deckung, schmeißt zwei Granaten, Schreie gellen durch den Raum, Körper werden herumgeschleudert, Blut spritzt. Wird Vince getroffen, färbt sich der Bildschirm blutrot, die Tropfen werden immer dicker, je näher er dem Tode rückt. Und das scheint hier nicht mal so unwahrscheinlich, denn der Feind rückt aggressiv vor. Anders als in »Call of Duty 4« kämpft man hier gegen taktisch geprägte Spezialeinheiten. Wer auf den Screenshots ganz genau hinschaut, erkennt das Banner »MVD«. Das steht für Ministerstvo Vnutrennikh Del, dem russischen Ministerium für Innere Sicherheit. Entsprechend hart gehen die Jungs vor: Einer schmeißt eine Rauchgranate, seine Kollegen preschen mit schussicheren Schilden aus dem Qualm hervor, dahinter verbergen sich Schützen mit automatischen Waffen. Präzise Schüsse sind gefragt: Auf die Schilder ballern bringt nichts, Granaten sind rar. Ergo zielt Vince auf die

Füße, die Elitesoldaten knicken ein, können die Schilde nicht mehr halten. Und dennoch hat der kreative Leiter von »Modern Warfare 2« seine liebe Not zu überleben. Ein gutes Zeichen für großartige KI-Arbeit. Und wofür der ganze Stress? Für Ruhm und Ehre natürlich, die Zeit wird gestoppt und wandert auf eine Online-Rangliste. Außerdem werden nach dem ersten Durchspielen die neuen Schwierigkeitsgrade »Mittel«, »Hart« und »Veteran« freigeschaltet. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr der 69 Stern-Abzeichen winken, die wiederum neue Ausrüstung freischalten. So sieht Motivation aus!

Benjamin Kratsch

360LIVE sagt...

Adrenalineladen, schnell und unbarmherzig, aber mit einem Hauch Taktik: Die Koop-HITPOTENZIAL Operationen machen das Warten auf den 10. November noch qualvoller.

9.0 von 10

WITH SUPPORT FROM

be  Berlin



BIST DU BEREIT?

VOTE DEINE FAVORITEN!

DIE MTV EUROPE MUSIC AWARDS 2009

DU ENTSCHeidEST WER GEWINNT!

www.mtvema.com

IN PARTNERSHIP WITH



Sony Ericsson

THE
BEATLES
ROCKBAND

DELL

YOURS IS HERE

LOCAL SPONSORS

Schöffhofer
EIS-KRISTALL

O₂

WITH SUPPORT FROM



BRAVO

facebook

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Arts

Entwickler |

id Software

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Mutanten kloppen, Rennen fahren und Gladiatorenspiele in einer postapokalyptischen Welt.

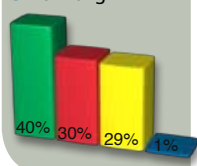
das ist drin

● Mutanten

● Waffen

● Schrottkarren

● Hoffnung



RAGE

Das neue Werk von id Software: Mad Max trifft Fallout trifft Motorstorm...

Wer Ego-Shooter liebt, der wird bei dem Namen id Software sofort feuchte Hände kriegen. Schließlich hat die alteingesessene Truppe aus Texas das Genre quasi erfunden. Sofort gehen einem Bilder von düsteren Korridoren, hässlichen Dämonen, noch mehr düsteren Korridoren und bleispritzenden Knarren durch den Kopf. Doch das will die Truppe um den Programmierer-Guru John Carmack nun dezent ändern. Zu lange, so sagt er, habe man sich auf Fortsetzungen bekannter Spiele wie »Doom 3« oder »Quake 4« ausgeruht. Jetzt soll endlich was Neues her, ein Shooter mit frischem Szenario. Der trägt den Namen »Rage« und riecht schon heute nach viel Action und bleihaltiger Luft. Manche Dinge ändern sich eben nie.

Die Erde in ferner Zukunft. Das genaue Jahr? Unbekannt. Doch der einst blaue Planet ist jetzt eine wüste Sandkugel. Ein Meteorit hat fast alles Leben ausgelöscht und weite Landstriche verseucht. Einige Ausgewählte wurden zuvor in den Kälteschlaf versetzt und in Bunkern versteckt. Sie sollen die Welt irgendwann im Rahmen eines Projekts namens »Eden« wieder besiedeln. Der Rest der Menschheit wird seinem Schicksal überlassen. Die wenigen Überlebenden ziehen sich in gesicherte Gemeinden zurück und vertreiben

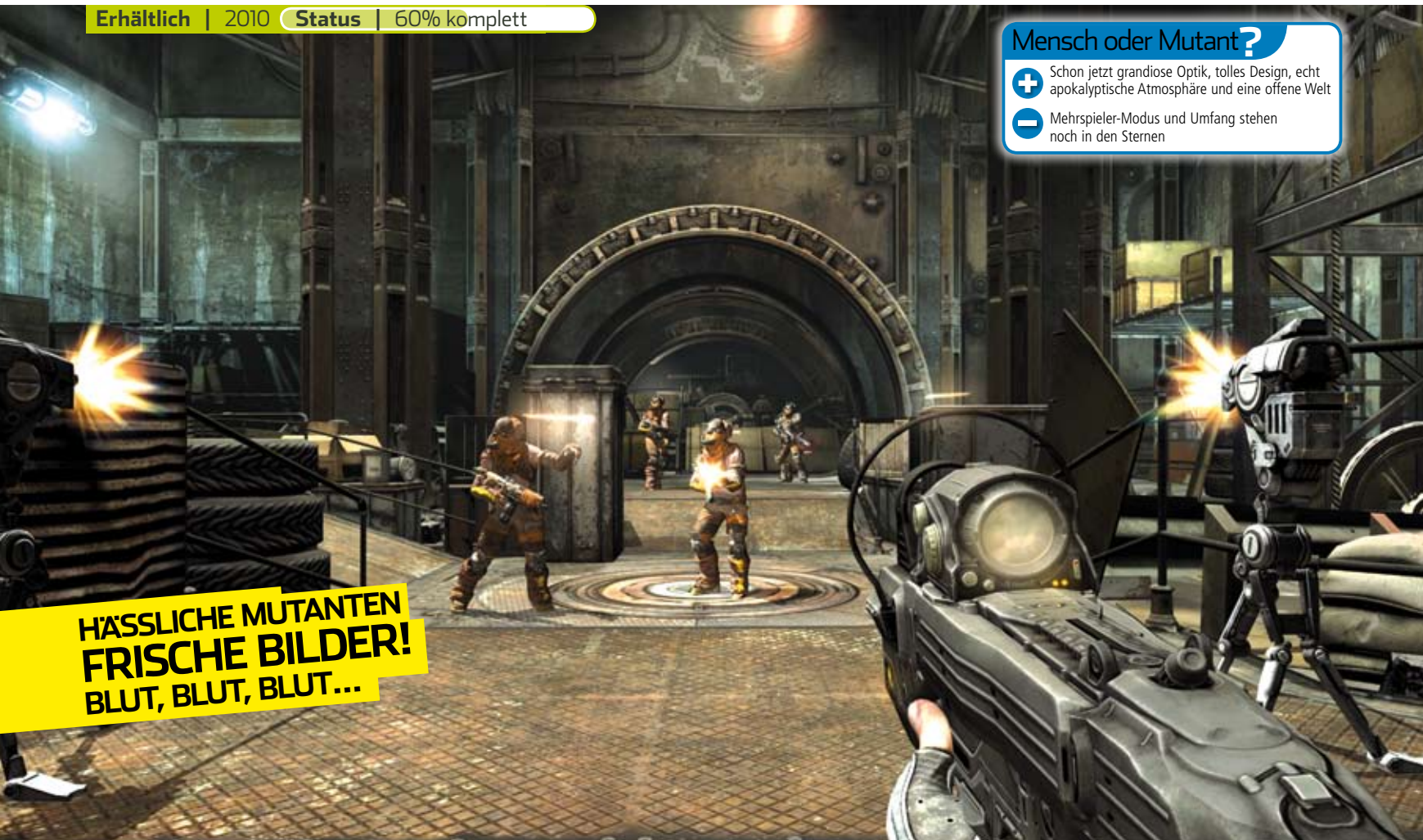
sich mit Autorennen und Schaukämpfen die Zeit. Andere mutieren und schaffen somit eine neue, widerwärtige Rasse, die nichts als Hass und Gewalt kennt. Der Spieler ist einer der wenigen auserwählten Bunkerbewohner, wird aber durch ein Erdbeben zu früh aus seinem Tiefschlaf geweckt. Das ist der Punkt, an dem man die Kontrolle übernimmt. Wie in Trance wird der Held in der Ego-Sicht von der Schlafkammer durch kühle Korridore manövriert. Alles wird einem vertraut vorkommen, so viel verrät id Software schon mal. Vor allem Veteranen soll ein Déjà-vu überkommen, denn die stählernen Wände und die flimmernden Monitore könnten auch aus einem der letzten Titel der Spieleschmiede stammen. Es scheint fast wie ein ironischer Blick auf die eigene Vergangenheit. Doch dann: Ein Bunkertor öffnet sich, gleißendes Licht nimmt einem kurz die Sicht, das Auge fällt auf einen riesigen Canyon – und eine scheinbar grenzenlose Wüstenlandschaft!

Und wirklich: Die weite, sandige Gegend soll in zwei Etappen frei erkundbar sein und von gigantischem Ausmaß! Wie groß genau? Tim Willits, Kreativ-Leiter bei id Software, gibt die simple Antwort: »Groß genug.« Zu Fuß schlägt sich der Bunkerbewohner in die nächste Ortschaft durch,



Echt hässlich: Die Mutanten sind widerwärtige Kreaturen und von Grund auf böse!

Erhältlich | 2010 | Status | 60% komplett



Mensch oder Mutant?

- +** Schon jetzt grandiose Optik, tolles Design, echt apokalyptische Atmosphäre und eine offene Welt
- Mehrspieler-Modus und Umfang stehen noch in den Sternen

**HÄSSLICHE MUTANTEN
FRISCHE BILDER!
BLUT, BLUT, BLUT...**



1

✖ Was macht der ...

MEHRSPIELER-MODUS?

Auto-Rennen, eine offene Welt und jede Menge Action. Scheint perfekt für Koop – und einen ausgedehnten Mehrspieler-Modus. Tatsächlich, so sagt man bei id Software, gibt's reichlich Ideen für Multiplayer. Etwa bei den Wüstenrennen: Einer fährt, der andere schießt. Oder Renn-Action à la »Motorstorm«. Auch Missionen, die für Teamwork ausgelegt sind, wären möglich. Doch bisher mag das texanische Studio noch nichts bestätigen, bevor es auch in trockenen Tüchern ist. Traditionell darf man wohl auf einen fetzigen Mehrspieler-Modus hoffen. Und außerdem: Gemeinsam Mutanten kloppen, das ist doch ein Muss!



2



✖ Waffen und Autos

WILLKOMMEN IM DRECK

1 Offene Wüsten-Welt statt Sci-Fi-Korridore: Die Kult-Entwickler verlassen diesmal eingetretene Pfade und wagen Neues. Dennoch: »Rage« wird ein beinharder Ego-Shooter, die Feuertaste bleibt somit der beste Freund des id-Fans...

2 Das soll auch bei den Rennpassagen so bleiben. Statt Bleispritze setzt man da auf einen aufrüstbaren Wüsten-Buggy. Doch auch der ist mit Waffen ausgerüstet: Die kommen bei den zahlreichen Missionen und den Wettrennen zum Einsatz.

3 In den verstreut liegenden Siedlungen des Brachlandes bekommt man zahlreiche Aufträge angeboten. Das Endzeit-Design erinnert dabei stark an Spiele der »Fallout«-Serie oder an Filmklassiker wie die bekannte »Mad Max«-Reihe. Wo sich id Software inspirieren lässt, ist also offensichtlich...

3



live&online

■ Grandiose Ideen für einen Mehrspieler-Modus zu Hauf, deren Umsetzung ist aber unsicher ■ Erfolge wird es geben

eine Ansammlung von Baracken, scheinbar zusammengefrickelt aus Flugzeugteilen, Autowracks, verrostetem Wellblech und Überresten alter Silos. Dessen Bewohner, wie auch die zahlreicher anderer Orte, sollen wirken, als wären sie »Fallout« oder »Mad Max«-Filmen entsprungen: abgedreht, zynisch und heruntergekommen. Etwa Mayor Clayton, Vorsteher der Ortschaft. Ein raubeiniger Kerl mit dickem Hut und einer Vergrößerungslinse vor dem Auge. Er gibt dem Helden seine erste Mission und drückt ihm gleich eine passende Waffe in die Hand: Einen Bumerang, um sich gegen böse Monster und Banditen zu verteidigen. Später wird mit Schrotflinte, Maschinengewehr und wohl so manch abgedrehter Science-Fiction-Kanone auf Mutanten und Gangster geballert, wie man es gewohnt ist. Erstere sind widerwärtig entstellte Menschen; Geschwülste wuchern in ihren Gesichtern, ihre Arme sind unförmig und verkrümmt. Erinnert an »Total Recall« mit Arnold Schwarzenegger. Freilich wird bei den Kämpfen kräftig Blut fließen und reichlich Haut und Hirn durch die Gegend fliegen. Doch halt: Nicht nur Waffen wird der Spieler nutzen dürfen, sondern auch ein

Fahrzeug. Recht früh soll man seinen ersten fahrbaren Untersatz bekommen, einen rostigen Wüsten-Buggy, der bei Aufträgen unersetzlich ist. Etwa wenn es gilt, ein Mutanten-Nest auszuheben oder eine Militärbasis zu erforschen. Mit dem klappernden Gefährt pflügt durch die apokalyptische Szenerie und schießt mit angebrachten Gewehren herumlungende Banditen um. Doch mit dem Flitzer lassen sich auf abgesteckten und mit Fallen versetzten Pisten auch rasante Rennen fahren. Als Preise winken Upgrades und neue Teile für den eigenen Wüstenhobel. Den Kavalier im Straßenverkehr kann man hier vergessen, Ramm-Attacken und Salven aus dem Maschinengewehr sind Pflicht. Nur Sieger können wertvolle Einzelteile freispielen, beispielsweise Turbolader, neue Federung, Granatwerfer und Flammenwerfer. Auch eine groteske Arena in einem alten TV-Sender wird es geben: Hier werden Gladiatorenkämpfe gegen Mutanten geführt, um ein Zubrot zu verdienen. Etwa um Dronen-Roboter zu kaufen, die als Leibwächter oder Selbstschussanlagen fungieren. Hört sich alles ziemlich schräg an, könnte aber gerade deshalb überaus spaßig werden.

Auch grafisch macht der Shooter-Raser-Mix schon einiges her. Die Mutanten sind fleischig, die Welt heruntergekommen und zerfurcht. Das ganze Design wirkt hart, robust und rau. »Rage« wird wohl genau das werden, was man von einem echten id-Kracher erwartet: brutal und richtig böse!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Derber Ego-Shooter von Kult-Entwickler id Software. Das muss einfach genial werden. Dafür HITPOTENZIAL werden die Mutanten, der Mad-Max-Look und eimerweise Blut schon sorgen.

8.5 von 10

Erhältlich | 23. Oktober 2009 Status | 90% komplett

BORDERLANDS

kurz & knapp

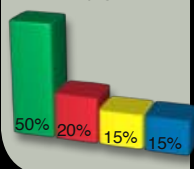
Hersteller | 2K Games
Entwickler | Gearbox
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Action-Rollenspiel trifft auf Ego-Shooter – eine fantastische Symbiose. Vorsicht: hohes Suchtpotential!

das ist drin

- Erfahrung sammeln
- Skills hochstufen
- Dinge horten
- Bestien jagen



Kann US-Entwickler Gearbox nach »Brothers in Arms: Hell's Highway« gleich den nächsten Hit landen? Sönke Siemens über einen Ego-Shooter, der bei den ganz Großen klagt und mit ganz eigenen Ideen begeistert.

Sonntag Vormittag, traumhaftes Wetter draußen, 30 Grad im Schatten. Vögel zwitschern, die Nachbarn haben bereits den Grill angeworfen, Kinder spielen fröhlich im Sandkasten – Wochenende wie im Bilderbuch. Mit jedem Blick durchs Küchenfenster huscht ein gefühltes Dutzend Radfahrer gen Freibad. Der Ort, den ich heute eigentlich besuchen wollte. Doch etwas hält mich zurück: Es ist die Preview-Version von »Borderlands«.

Der neue Ego-Shooter der »Brothers in Arms«-Macher, den ich letzte Nacht nach einem Kinobesuch – etwa gegen zwei Uhr morgens – das letzte Mal ins Laufwerk geworfen habe. Mein Körper hatte zu diesem Zeitpunkt bereits an nahezu allen Fronten rebelliert, deutliche Signale gegeben, dass eine Prise Schlaf dringend vonnöten wäre. Trotzdem schleiche ich mich auf die Couch, schnappe mir noch einen Energy-Drink aus dem Kühlschrank und betrete erneut die Welt des fiktiven Planeten Pandora. Was hat dieses Stück Software nur mit mir angestellt? Und wie? Ist es das Endzeit-Szenario, das an jeder Ecke wohlige Gedanken an Film-Klassiker wie »Mad Max« und Co. hervorruft? Oder der markante Cel-Shading-Look, der an Ubisofts Shooter-Kleinod »XIII« erinnert? Oder die extrem weitläufige, abwechslungsreiche Spielwelt, deren Erkundung später nur noch mit Fahrzeugen zeit-sparend möglich ist? All diese Faktoren spielen sicherlich eine Rolle, dennoch lässt mich ein Gedanke auf Teufel komm raus nicht los: »Borderlands« spielt sich frappierend ähnlich wie »Diablo«, diese millionenfach verkaufte, von Blizzard entwickelte PC-Action-Rollenspiel-Reihe. Nur eben, dass es als Ego-Shooter aufgemacht ist und in einer anderen Zeit und an einem anderen Ort spielt. »Diablos« Erfolgsformel? Eine schnell zu durchschauende, dennoch äußerst tiefgründige Gameplay-Struktur: Aus einer Art Vogelperspektive dirigiert man seinen Helden durch dutzende, nach dem Zufallsprinzip generierte Level, verdrischt Heerscharen von Dienern des Höllenfürsten, bis man viele Stunden später endlich ihm, Diablo, selbst gegenübersteht. So weit, so



✕ Die Spezialfähigkeiten

Jede der vier Charakterklassen im Spiel – also Berseker, Jäger, Spionin (Siren) oder Soldat – glänzt mit einer Spezialfähigkeit, hier angezeigt durch ein grau schattiertes Symbol. Als Soldat darf man zum Beispiel durch Druck auf LB einen MG-Turm in der Umgebung platzieren. Dieser nimmt sodann selbstständig für einen gewissen Zeitraum nacheinander umhergehende Gegner unter Beschuss. Spart Munition und Nerven! Stirbt man trotzdem bei einem hitzigen Gefecht, darf man sich – gegen eine Gebühr – wiederbeleben und sofort wieder ins Spiel einsteigen.

live & online

■ Gesamter Story-Modus zu zweit im Split-screen oder zu viert via System-Link oder Xbox Live kooperativ spielbar: Stärke und Anzahl der Gegner wird je nach Spielerzahl skaliert ■ Zwei Arten von Versus-Modi: Kämpfe auf offenem Schlachtfeld oder in speziell auf Duelle designten Arenen ■ 50 teils sehr abgedrehte Erfolge: Witzig: Ein Erfolg lässt sich nur freischalten, wenn man ein Koop-Match mit einem Gearbox-Mitarbeiter absolviert bzw. mit jemandem spielt, der bereits mit einem Gearbox-Mitarbeiter gespielt hat

**PREVIEW-FASSUNG
DURCHGESPIELT!
ALLE INFOS!**



Zumindest in der englischen Version von »Borderlands« spritzt das Blut nicht zu knapp. Insbesondere wenn man Banditen mit der Shotgun im Nahkampf frontal gegenübertritt. Die staunen dann plötzlich ganz kopflos...



Design-Wunderwerk oder liebloser Genremix?

- +** Sehr motivierendes Spielprinzip, viele nützliche Komfortfunktionen bei der Steuerung, Waffenunterschiede fein herausgearbeitet, atmosphärische Musik, schönes Leveldesign
- Noch recht lange Ladezeiten zwischen Levelabschnitten, Gegnertypen nicht abwechslungsreich genug, Probleme mit der Siren-Phasewalking-Fähigkeit, Texteinblendungen werden zu lange angezeigt und verdecken die Sicht aufs Geschehen



✖ Das Feindpack

Groteske Masken, markerschütternde Schreie und präziser Umgang mit Schnellfeuer-Waffen: Mit Raidern ist nicht zu spaßen, vor allem nicht, wenn sie in der Gruppe auftauchen und einer auch noch als »Badass« eingestuft wird. Denn dann ist er besonders gut gepanzert und zu allem bereit. Wohl dem, der kooperativ unterwegs ist und genügend Munition im Gepäck hat.

✖ Händler deines Vertrauens

MARCUS MUNITIONS UND DR. ZED

Die Bahn macht's vor, »Borderlands« zieht nach: Automaten werden irgendwann die Weltherrschaft übernehmen, oder zumindest unzählige Jahrhunderte alte Jobs endgültig hinfällig machen. Beispielsweise den des Waffen- und Ausrüstungshändlers. In »Borderlands« zieht man solche Güter nämlich ausschließlich aus dem Automaten. Patronen, Granaten und Schießprügel jeder Gattung gibt's bei Marcus Munitions. Medikits und Schilde aller Art wiederum bei Dr. Zed. Meistens finden sich die begehrten Teilesponder an zentralen Punkten der Spielwelt, also neben Siedlungen, am Eingang eines Canyons und dergleichen. Einfach davorstellen, X drücken, seine Auswahl treffen und zahlen. Als Währung dienen harte Dollars, die überall in der Spielwelt herumliegen, vorzugsweise jedoch getöteten Feinden abgenommen werden. Alternativ kann man natürlich auch die Trödelhändler-Schiene fahren und selbst Fundstücke aller Art an den Automaten verchecken. Sinnvoll: Hat man aus Versehen einen Gegenstand verkauft, den man doch noch benötigt, kann dieser über die sogenannte Buyback-Funktion zum Verkaufspreis zurückerstanden werden. Eine echte Geld-zurück-Garantie sozusagen!



gut. Das eigentlich Motivierende an der Sache: hunderte Waffen, Rüstungen, Schriftrollen und weitere nützliche Objekte, die das gefallene Feindespack im Kampf zurücklässt. Beute, in Fachkreisen oft »Loot« genannt, die gesammelt werden will. Was man dann umgehend und mit akribischer Präzision tut. Denn je mehr man sammelt, desto größer die Chance, noch bessere und noch seltenere Objekte zu finden. Das wiederum erleichtert das Vorankommen im Spiel spürbar. Hinzu kommt, dass alles, was man nicht gebrauchen kann, beim örtlichen Händler des Vertrauens in Gold getauscht werden kann.

HAUPTSACHE SELTEN

Genau diesen Sammelwahn-Mechanismus des Rollenspiel-Vorbilds hat Gearbox geschickt mit der zentralen Shooter-Mechanik von »Borderlands« verwoben. Auch hier hinterlässt jeder erledigte Gegner Objekte: Mal ein paar Patronen, mal eine Waffe – mit ganz viel Glück sogar ein seltenes Modell mit besonderen Spezifikationen, etwa stark erhöhter Feuerrate oder der gesteigerten

Wahrscheinlichkeit damit einen kritischen Treffer zu landen. Ein kurzer Druck auf die X-Taste, schon wandert das Objekt ins Inventar, das sich jederzeit über die Back-Taste aufrufen lässt. In der ersten halben Stunde ignoriert man diesen Menüpunkt noch, konzentriert sich lieber darauf, sich in der Spielwelt zu orientieren. Später jedoch treibt man sich alle paar Minuten im Inventar rum und vergleicht die Werte jeder neu gefundenen Waffe mit denen der aktuell geführten: »Hm, richtet bei einem Direkttreffer nicht so viel Schaden an wie mein jetziger Schießprügel, dafür können die Geschosse Gegner mit hoher Wahrscheinlichkeit in Brand stecken. Und wenn sie einmal brennen, dann richtig. Mit nur einer Kugel Munitionsverbrauch hab ich also viel höhere Chancen, Feinden viel mehr Lebensenergie abzuziehen. Nehm ich!« Für Shooter-Fans, die Rollenspiele bisher gemieden haben, eine überwältigende Erfahrung. Kaum hat man eine coole Waffe gefunden, grast man wenig später erneut wie ein frommes Weidetier jeden Winkel der Landschaft ab, in der Hoffnung, einen noch schmackhafteren Halm zu ergattern. Und glaub mir, du wirst viele neue und bessere Dinge

✖ Abwechslungsreich genug?

MISSIONSBEISPIELE

1 Nach etwa zwei Stunden Spielzeit trifft man auf T.K. Baha, einen verschrobenen Typen mit Holzbein, der – wie viele andere Nichtspieler-Charaktere auf Pandora – zahlreiche Missionen zu vergeben hat. Beispielsweise Hinweise über den Verbleib von Banditen-Boss Ninetoos.

2 Und Informationen wie man ihn am besten ein für alle Mal zum Schweigen bringt – nämlich mit dem Lady Killer, einer spritzigen Handfeuer-Waffen mit hoher Schussrate und guter Treffsicherheit. Makaber, aber dennoch lustig: Die schnittige Bleispritze findet sich hinterm Grab von Bahas verstorbener Gattin. Der Kampf gegen Ninetoos entpuppt sich übrigens als machbares Unterfangen. Ganz im Gegenteil zum Marsch aufs Versteck von Sledgehammer, der Banditen-Chef, der in der ersten Spielebene »Arid Badlands« das Sagen hat. Bis man ihn zu Gesicht bekommt, will eine ganze Armee wilder Banditen, hungriger Bestien und blutrünstiger Riesenfledermäuse umgietenet werden.

3 Beste Vorbereitung auf solche Marathon-Märsche: Aufleveln durch Erfüllen der zahlreichen optionalen Quests, wie etwa dem Einsammeln von Data-Recordern, die überall in der Spielwelt verstreut sind.



finden – ständig! Durchschlagendere Schrotflinten, präzisere Pistolen und schneller nachladende Revolver, Sturmgewehre mit noch besserem Zoom-Monokel, coole Modifikationskits für Granaten, Schutzschilde, die Blitze schleudern, wenn ihre Energie verbraucht ist. Die Liste ist schier endlos. Wie schon im letzten Preview erwähnt, prahlt Gearbox mit über 650.000 unterschiedlichen Waffen. Zwar sind die optischen Unterschiede innerhalb einer Waffengattung nach wie vor nicht so ausgeprägt, dafür merkt man den Unterschied zwischen einem Sturmgewehr, das 30 Schadenspunkte und einem, das 60 Schadenspunkte ausstellt, sofort. Ganz einfach deswegen, weil jeder Gegner selbst eine vorgegebene Anzahl an Lebenspunkten hat – angezeigt durch einen roten Balken über seinem Körper. Ein grimmiger Skag-Vierbeiner mit Level 10 und knapp 200 Lebenspunkten stirbt also doppelt so schnell, wenn man ihm mit Sturmgewehr-Variante zwei eins überbrennt. Kurzum: Die Kombination Shooter und Rollenspiel geht voll auf!

einem Wimpernschlag fühlt man sich mächtiger, stärker, kerniger. Investieren darf man diesen Punkt nun in eine von sechs Fähigkeiten, die sich wiederum in vier Ebenen weiterentwickeln lassen. Wer zum Beispiel mit der Charakterklasse Siren, der Spionin, unterwegs ist, steigert auf diese Weise die Anzahl an Sekunden, die sich die Spezialfähigkeit Phaselock einsetzen lässt. Ein äußerst nützliches Talent, das es Spielern ermöglicht, die Zeit um sich herum zu verlangsamen, selbst jedoch extrem schnell durch die Gegend zu sprinten. Ist die Fähigkeit abgelingen, schleudert's zudem eine kreisförmige Energie-welle durchs Bild, die gehörigen Schaden verursacht.

Neben den Grundpfeilern Sammeln und Aufleveln übernimmt »Borderlands« auch die letzte Erfolgskomponente der »Diablo«-Reihe: das kooperative Gameplay. Bis zu vier Spieler dürfen via System-Link oder Xbox Live antreten, um Pandora von aggressivem Mutanten-Getier und sonstigen Scheußlichkeiten zu säubern. Splitscreen klappt auch, in der Anspiel-Version allerdings nur zu zweit. Eine nette Story haben die Macher natürlich ebenfalls zusammengeschustert – zu viel verraten sei nicht, nur, dass der Spieler insgesamt fünf sehr weitläufige Areale bereisen wird, in den ersten 15 Minuten von einem äußerst charmanten, einrädriigen Roboter namens Claptrap an die Hand genommen wird und zu Spielbeginn eine Siedlung namens Fyrestone vor Banditen beschützen muss.

Und die Shooter-Aspekte? Funktionieren tadellos. Springen, ducken, seitwärts ausweichen, nachladen – Genre-Kenner sind sofort drin. Nur die »Halo«-inspirierte Fahrzeug-Steuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig. Macht aber nichts, denn schon jetzt steht fest, dass kein Shooter »Borderlands« dieses Jahr in Sachen Waffenvielfalt, Umfang und Einzelspieler-Langzeitmotivation das Wasser reichen wird.

Sönke Siemens

DIE MISCHUNG MACHT'S

Unter anderem auch deswegen, weil Chef-Entwickler Randy Pitchford und sein Team weitere Standards des Rollenspiel-Genres gekonnt integrieren. Allen voran ein Erfahrungspunkte-System. Dessen Funktionsweise ist schnell erklärt: Jeder Gegner-Abschuss lässt eine bestimmte Anzahl Punkte auf das Erfahrungskonto des Spielers wandern. Ist eine vorgegebene Menge erreicht, klatscht das Spiel die Info »Level Up« auf die Mattscheibe. Der Spieler steigt eine Erfahrungsstufe auf, die Zahl der Lebenspunkte steigt, außerdem erhält man ab Erfahrungslevel fünf einen Fertigkeiten-Punkt. Jedes Mal ein erhebener Moment, denn mit nur



360 LIVE sagt...

Brillante Mixtur aus Shooter und Rollenspiel, präsentiert in hochwertigem Cel-Shading-Look
HITPOTENZIAL und optimiert auf Koop-Gameplay. Unbedingt ausprobieren!

8.5 von 10

AUSTRALIA'S
GAME EDUCATOR
OF THE YEAR !!

qantm
INSTITUTE

qantm.com • qantm.de • sae.edu
NL • GER • AU • UK • SG • AT • CH

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

THE CREATIVE GAME & 3D EXPERTS

KURSSTART:
September 2009 &
März 2010

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

www.qantm.de • www.qantm.tv • www.sae.edu
Mail: berlin@qantm.de • muenchen@qantm.de
Berlin: +49 (0)30 43094470 - München: +49 (0)89 89068771

DIPLOMA & BACHELOR* OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT



• Audi Model von Peter Lubert IED1108



*in Kooperation mit der Middlesex University of London

DANTE'S INFERNO

Einmal Hölle und zurück: Schon seit einigen Jahren gehen Videospiele immer wieder kontroverse Themen an, kommentieren lüstern zeitgeschichtliches Geschehen. Einen anderen Bogen schlägt derweil das aktuelle Werk von Electronic Arts. Denn das greift eine Geschichte auf, die schon 700 Jahre auf dem ketzerischen Buckel hat. Wir sprachen mit Jonathan Knight, dem ausführenden Produzenten von »Dante's Inferno«, über Religion, Tod und ein Spiel, das uns im wahrsten Sinne des Wortes zur Hölle schickt...

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | Visceral Games

Genre | Action-Abenteuer

Spieler | 1 - unklar

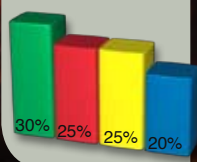
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Höllentrip: Um seine Geliebte zu befreien, schlägt sich ein Kreuzritter durchs Jenseits.

das ist drin

- Hitze
- Dämonen
- Waffen
- Sünde



Auf halbem Weg des Menschenlebens fand ich mich in einen finsternen Wald verschlagen. Weil ich vom rechten Weg mich abgewandt. Wie schwer ist's doch, von diesem Wald zu sagen. Wie wild, rau, dicht er war, voll Angst und Not – dies sind die einführenden Worte zu Dante Alighieris »Göttlicher Komödie«. Einer Geschichte über die Reise in die innersten Zirkel der Hölle; einer Reise voller Pein, Schmerz und Klagen. Dante beschreibt die Unterwelt als einen Schlund, in dem sich kilometerlang Wände aus Blut und zuckenden Leibern durch Feuer und Glut erstrecken; wo Sünder als missgestaltete Wesen in ätzender Säure baden oder von Dämonen mit der Peitsche liebkost werden. Es sind finstere Visionen, die der italienische Dichter einst niederschrieb. Jetzt, rund 700 Jahre später, dient das Werk Electronic Arts als



Da brodeln die Hölle!
360 Live spricht mit Jonathan Knight

Leitfaden für ein Videospiel, das höllischer kaum sein kann.

Doch soll »Dante's Inferno« kein Abenteuerspiel um Glaube und Sünde werden, sondern ein handfester Action-Kracher, der sogar Held Kratos von Sonys »God of War« vom Thron stoßen könnte. Aber reicht das finstere Szenario, um gegen Kratos einen Stich zu machen? Und wie kam es eigentlich zum Spiel um Dantes Hölle? »Anfang 2007 wollten wir einfach ein Spiel entwickeln, das in einer mittelalterlichen Jenseitswelt angesiedelt ist«, erzählt Jonathan Knight, ausführender Produzent von Electronic Arts' Spieleschmiede Visceral Games. »Als wir das Thema angingen, merkten wir schnell, dass niemand mehr darüber nachgedacht hatte als der italienische Dichter und Philosoph Dante Alighieri. Seine Vorstellung der Hölle war so detailliert, so ausgefeilt, so genau, als





würde diese Welt nur darauf warten, in ein Videospiel gepackt zu werden.« Tatsächlich bietet der 1321 verstorbene Dichter mit den neun Kreisen der Hölle, den Haupt- und Nebencharakteren und der beschriebenen Pilgerreise durchs Jenseits einen starken roten Faden. »Das gibt uns eine klare Richtung vor«, meint Knight, »als Entwickler haben wir damit eine echt solide Basis.« Tja, wer hätte gedacht, dass einer der wichtigsten Poeten der vergangenen Jahrhunderte jemals Level-Designer bei EA werden würde? Verrenkte Körper, siedende Säurebecken, dazwischen Sünder und

Ketzer, denen in flammenden Särgen die Haut vom Fleisch gebrannt wird. Dante war kreativ, bestätigt der EA-Mitarbeiter, denn jeder Abschnitt hat ein grundeigenes Design. »Wir betrachteten alles sehr genau, sortierten und teilten es in einzelne Elemente. Etwa was die Geographie der Hölle angeht – die Orte, die Wahrzeichen, Flüsse, Gebäude, das Wetter und so weiter. Wir sind sehr präzise und vorlagentreu, was das Nachstellen der Szenen angeht.« Doch nicht immer war die Arbeit mit der »Göttlichen Komödie« leicht. »In manchen Fällen ist Dante leider sehr ungenau mit seinen Beschreibungen. Der Kreis der Sünde Lust zum Beispiel. Der wird als stockfinster beschrieben, das war's – da müssen wir unsere Fantasie spielen lassen. Andere Ecken beschreibt Dante so fantastisch und abgefahrener, als wir es jemals wiedergeben könnten. Doch zu größten Teilen bleiben wir seinem Werk treu.«

Und das heißt: Mit jedem Kreis, den der Spieler tiefer hinabsteigt, wird die Welt der Hölle unwirklicher und bizarrer. In glühendes Rot getauchte, satanische Gewölbe. Endlose Treppen, auf denen schluchzende Seelen hinabsteigen. Finstere Brachlandschaften und brodelnde Lava-Felder. Später wandert Dante durch lebende Hallen aus fauligem Fleisch und Gedärm, in der sich obskure Wesen um die Körper der Ketzer streiten. Und überall dazwischen: gepeinigte Leiber, winelnde und schreiende Menschen, die einst sündigten und nun dafür büßen müssen. Verantwortlich für die

EIN HÖLLISCHER SPASS!



Schon beim ersten Anspielen auf der Gamescom macht »Dante's Inferno« höllisch Spaß! Allerdings zeigt sich auch überdeutlich, welches Spiel hier Pate stand: Die Reise in die Unterwelt gleicht »God of War« bis hin zur Tastenbelegung. Mit der A-Taste wird gesprungen, leichte

und schwere Schläge werden mit der X- und Y-Taste ausgeführt und lassen sich zu rasanten Kombos verketteten. Großartig, wie Held Dante gehörnte Dämonen und verkrüppelte Monster mit der Sense zerteilt, während man auf einer Fähre den Höllenfluss Styx überquert. Per B-Taste darf man auch noch das magische Kreuz zücken und die Gegner in die Ecke drängen! Das alles spielt sich überaus flüssig, nur gelegentliche Ruckler stören noch. Auch die Grafik macht einen richtig guten Eindruck: Die Widersacher wirken fleischig und die Beleuchtung ist düster, zwielichtig, passt perfekt zur Höllenatmosphäre. Ebenso die Effekte: Blutspritzer, züngelnde Flammen, Schwefel, der in der Luft hängt, da kann man den Hades kaum noch erwarten! Hie und da trüben zwar noch unscharfe, teils matschige Texturen das Bild, doch derartige Mankos sollen bis zum Erscheinen noch exorziert werden!



abgedrehten, wahnsinnigen Szenarien ist nicht zuletzt der New Yorker Künstler Wayne Barlowe, der einst mit dem Bildband »Barlowe's Inferno« eine erschreckende Interpretation von Alighieris Fantasie erschuf. Jonathan Knight fällt auf, wie passend seine Bilder die Schrecken der mittelalterlichen Höllenvorstellung verdeutlichen. Fremde, Einsamkeit, ewige Qualen. »Ich stolperte irgendwann über Barlowe's Inferno, diese Sammlung von Malereien und Zeichnungen. Der Stil ist einfach grandios. Genau das wollten und mussten wir haben. Ich rief ihn einfach an, wir führten ein gutes Gespräch und dann sagte er: Ich kann am Montag anfangen. So einfach war das!« Doch nicht nur die Höllenkreise setzt Barlowe gemeinsam mit dem Team von Visceral Games um, auch die Kreaturen, denen Dante begegnet. Und die sind so verschieden wie die Zirkel, die er durchwandert. Minotauren, Dämonen und Höllenhunde machen Dante zu Beginn seiner Reise zu schaffen, später begegnet er fetten, lederhäutigen Weibern mit Säurespeichel, die widerwärtige Kinder mit Klingenhänden aus ihren Leibern pressen. Oder kleinere und größere Bosse wie der Cerberus, der

hier in Gestalt eines riesigen, vielköpfigen Wurms auftaucht. Oder auch König Minos. Der einstige Herrscher von Kreta fristet in der Hölle sein Dasein als Richter der Verdammten – in Gestalt eines augenlosen Ungetüms mit verarbtem und mehrschwänzigem Schlangenkörper. Echt widerwärtig, echt genial! Ash Huang, der künstlerische Leiter des Projektes, dazu: »Wir haben so viel Einzigartiges in diesem Spiel. Jeder Kreis hat seine besonderen Eigenheiten. Ich denke, die Leute werden einfach begeistert und auch schockiert sein.« Und Knight ergänzt: »Es wird Momente geben, in denen du dich dazu zwingen musst, nicht wegzuschauen!« Ob sich der italienische Dichter das so vorgestellt hat?

Doch wie schaut's abseits der Level mit der Werkreue aus? »Als es an die Story ging, erkannten wir, dass es da nicht viel gab, mit dem wir arbeiten können«, erzählt Knight auf Anfrage. »Daher haben wir eine neue Geschichte geschrieben, die wir quasi über die Komödie legten.« Denn im Original beschreibt Dante lediglich eine Art Besichtigung der Unterwelt. Nicht gerade passend für ein Videospiel. »Wir nahmen also die Grundfiguren der



Das heilige Kruzifix ist Dantes magisches Werkzeug: Seine Macht kann Verdammte zurückschleudern, hilft aber auch bei der Befreiung von Seelen. Ob es noch mehr kann? Das wird sich zeigen müssen.



» Mit jedem Kreis, den der Spieler hinabsteigt, wird die Unterwelt unwirklicher und bizarrer. «

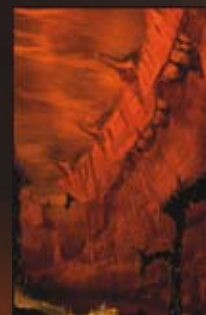
aus den knöchigen Händen entreißt, geht er bei der Rettung seiner Geliebten nicht gerade zimperlich vor. Das Gemetzel erinnert dabei nicht von ungefähr an Dantes Namensvetter aus »Devil May Cry« oder den eingangs erwähnten Krieger Kratos: Alles ist schnell, rasant, die Schläge zackig, entsprechend hektisch das Gehämmer auf dem Controller. Dante ist gnadenlos und ein Krieger sondergleichen, es wird geköpft, geblutet und gestorben. Doch der Held ist auch ein Gotteskrieger und kann entscheiden, ob er die Seelen der gerichteten Monstrosität per »Finishing Move« endgültig in Verdammnis schicken oder ihnen Absolution erteilen will – und sie damit befreit. Je nachdem wie man sich entscheidet, beeinflusst man auch die Charakterentwicklung und Dantes dunkle und helle Fähigkeiten.

Den Vergleich mit Genre-Primus »God of War« scheut Knight übrigens nicht. »Auf gewisse Weise ist das sogar eine Ehre. Natürlich haben wir uns von vielen Spielen inspirieren lassen«, gibt er freimütig zu. »Auch unserem eigenen Spiel Dead Space. Wir wollen ein rasantes Action-Abenteuer schaffen, das kann nicht passieren, ohne Vorbilder zu streifen.« Dennoch soll »Dante's Inferno« etwas ganz und gar Eigenes sein, alleine schon aufgrund der geschichtsträchtigen Vorlage: »Was wir erreichen wollen ist eine Art Adaption – ein Videospiel, das sich der Komödie

Bizarre Szenarien sind das Markenzeichen von »Dante's Inferno«. Bisher gab's jedoch nur einige wenige der Höllenzirkel zu sehen. Das Beste, so Electronic Arts, erwartet uns noch.



Göttlichen Komödie, also Dante, seine Geliebte Beatrice und Höllenfürst Luzifer, und entwickelten ein neues Drama. Dante ist jetzt ein Kreuzritter, ein Soldat mit einer düsteren Vergangenheit. Als seine Geliebte Beatrice ohne Grund in die Hölle gerissen wird, geht Dante los, um sie zu retten.« Ein Vorhaben, das bei den höllischen Heerscharen natürlich auf wenig Gegenliebe trifft. Schade zwar, dass dabei also nur eine 08/15-Geschichte herausgekommen ist, zum Spielprinzip passt sie aber wie die Hörner zu Satan. Denn Dante ist kein Mann vieler Worte, er lässt lieber Taten sprechen. Mit einer gigantischen Sense, die er dem Tod höchstpersönlich



Lange Mauern, unendlich scheinende Treppenstufen und schauerliche Säuregruben. Dantes Beschreibungen der Hölle finden sich auch im Spiel wieder: Vorhölle, Lust, Völlerei, Habgier, Wut/Faulheit, Ketzerei, Gewalt, Betrug und zuletzt Verrat.



Die Sense des Todes – was wäre besser geeignet, um in der Hölle richtig aufzuräumen?



annimmt. Unsere kreative Arbeit hat stark von Dante profitiert. Er verbrachte Jahre damit, sich das Leben nach dem Tod im Detail auszumalen, hat für seine Vorstellung unzählige Quellen herangezogen. Nun stehen wir auf den Schultern dieser Errungenschaft.«

Dass man das Thema Sünde und Hölle kaum ohne Kontroversen angehen kann, weiß auch Knight. Schließlich ist das Prinzip von Himmel und Hölle fest im christlichen Glauben verankert. Aber ein großes Problem sei das nicht. »Als Unterhaltungsinstrument sind Spiele – wie auch Film und Buch – ein Weg, unsere Mythologien zu versinnbildlichen und zu interpretieren. Wir bringen es auf einen Schirm und erfreuen uns daran. Ich bin nicht sicher, ob die Beziehung zwischen Spielen und Religion hier mehr oder weniger signifi-

kant ist als bei anderen Medien«, fasst Knight zusammen. »Dante's Inferno führt christliche Mythologie als Herzthema an, damit ist es bisher recht einzigartig. Das Spiel bringt Leute vielleicht dazu, über die Hölle als realen Ort nachzudenken, der direkt unter unseren Füßen ist. Und so erkennen sie vielleicht, was für eine anachronistische, mittelalterliche Vorstellung das ist.« Jedoch war die Reaktion der Christenheit auf das ketzerische Spiel bis dato eher ruhig, und Demonstrationen zur Videospiel-Messe E3 lediglich ein Werbegag seitens Electronic Arts. Sowieso, führt Knight an, wären die Reaktionen auf sein Spiel bisher alles in allem eher positiv gewesen. »Ich habe mit Lehrern geredet, die mir erfreut erzählten, welches Interesse das Spiel an Dantes Werk geweckt hat. Das ist wohl auch eine Art der Verehrung!«

Michael Förtsch

BEFREIER DER SEELEN

Selbst in der Hölle gibt es so etwas wie Moral. Und das gilt insbesondere für einen Durchreisenden wie Kreuzritter Dante. Während man durch schwefelverseuchte Gruben, düstere Verließe und lavadurchdrungene Hallen wandelt, stößt man immer wieder auf bekannte Gesichter der Historie und Mythologie, darunter auch Friedrich II oder Kleopatra. Sie sind aber allesamt Verdammte. Ähnlich dem Moral-System aus »Bioshock« gibt es die Möglichkeit, die geknechteten Seelen zu erlösen, ihnen also den Weg in den Himmel zu ebnen, oder sie zu bestrafen und ihnen das Leben im Reich des Satans erst recht zur Hölle zu machen. Je nach Wahl sollen sich zwar Dantes Fähigkeiten weiterentwickeln, doch auf welche Weise das genau funktioniert, ist noch nicht bekannt.



DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

kurz & knapp

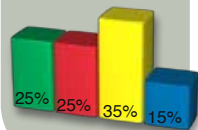
Hersteller | Namco
Bandai
Entwickler | Volatile
Games
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Straßenkampf mit Fäusten, Kanonen und Hund in tod-schicker HD-Umgebung.

das ist drin

- Hundebisse
- Ausgeschlagene Zähne
- Streifschüsse
- Kopfschüsse



Festgebissen.

Eine Stadt am Rande des Kollaps. Grant City ist versunken in einem Meer aus Gewalt, Blut und Kriminalität. Und nur zwei können es richten: der Ex-Cops Jack Slate und seine treuer Schäferhund-Alaskan-Mischling Shadow. Schon in »Dead to Rights« und »Dead to Rights 2« haben die beiden mit dem verdorbenen Gesocks aufgeräumt, aber das seinerzeit eher schlecht als recht. Action und Zeitlupenballerei wirkten wie von Max Payne geklaut und sind wegen zu viel Brutalität und Gewalt in Deutschland auf dem Index der BPjM gelandet. Beides hat man wohl auch bei Namco eingesehen und gelobt Besserung. Der dritte Teil mit dem Untertitel »Retribution« wird jetzt von einem neuen Studio Volatile Games produziert und deren Projektdirektor Imre Jele weihte uns in die Feinheiten dieses Action-Krachers ein. »Wir wollten viele der Altlasten loswerden«, erklärt Imre Jele. »Dazu haben wir beide Vorgänger durchforstet und entschieden, welche Spielelemente bleiben und welche dem Reißwolf zum Opfer fallen.« So ist die Zeitlupen-Funktion, die so genannte Bullet-Time, wieder mit an Bord. Schießen im Matrix-Stil, das soll jedoch nicht mehr ein so zentrales Element darstellen wie bisher, sondern ledig-

lich die Palette der Aktionsmöglichkeiten des Helden erweitern.

Bevor wir jedoch die ersten Schurken in den verregneten Hinterhöfen von Grant City ins Visier nehmen, staunen wir erst mal über die Optik. Das dynamische Lichtsystem sorgt für eine unglaublich dichte Film-Noir-Atmosphäre: Wandernde Echtzeitschatten und plastisch wirkender Regen setzen die detailliert ausgestatteten Straßenzüge und die verfallenen Hinterhöfe wunderbar in Szene. Noch sind zwar viele der Zierobjekte nicht hochauflösend, das soll sich bis zum Release aber ändern.

Eines der Ziele bei der Produktion ist es, die Martial-Arts-Straßenkämpfe und die Ballereien so miteinander zu verknüpfen, dass keines der beiden Elemente überwiegt, keines davon in den Hintergrund gedrängt wird. Da jedoch fast alle Feinde bewaffnet sind, funktioniert das natürlich nur, wenn Jack einiges anstellen kann. Ein erster Streifzug bestätigt das: Die intuitive Steuerung eröffnet schnell ein Füllhorn an Aktionsmöglichkeiten. Jack kann sich, ähnlich wie bei »Gears of War«, hinter Kisten, Gegenständen oder Mauern in Deckung werfen. Von dort kann er seinen vierbeinigen Begleiter Shadow auf den nächsten Gangster hetzen. Wenn die



Die Metropole Grant City ist kein beschauliches Städtchen. Stattdessen regieren hier Banden und Gewalt über die Straßen.

Erhältlich | 1 Quartal 2010 Status | 60% komplett

Aufwärtshaken oder Fangschuss?

- ⊕ Opulente HD-Schauplätze, flüssiges, intuitives Gameplay, einfallsreiche Angriffsmöglichkeiten, gelungener Mix aus Martial Arts und Ballereien, Abwechslung mit Schnüffel-Missionen
- ⊖ Teilweise unnötig brutal und übertrieben gewalttätig

Das Spiel in Zahlen

10 Levels, 2 Charaktere, 1 Hundespürnase, 2 Kampfkarten, 2 Spielmodi, 1 Stadt im Würgegriff der Kriminalität, Teil 3 der Serie, 4 Jahre nach dem letzten Teil, unendlich viele Möglichkeiten, um Feinde um die Ecke zu bringen, 0 Quick-time-Events



✖ Shadow Dancer

MIT DEM SCHATTEN AUF VENDETTA

Bei der Erwähnung von Hund und Shadow schwelgen erfahrene Action-Fans sofort in seligen Bitmap-Zeiten, als Sega mit »Shadow Dancer« einen Nachfolger für ihr legendäres Ninja-Epos »Shinobi« auf das Sega Mega Drive brachte. Hier kann der Spieler seinen treuen Gefährten auf feindliche Ninjas hetzen und bis zum Eintreffen beschäftigen. Der Hersteller beteuert auf Nachfrage jedoch, dass weder der Titel, der Name Shadow noch das zentrale Spielelement des 16-Bit-Hits einen Einfluss auf den Vierbeiner hatten. Wer's glaubt!



✖ Beste Freunde

DER MANN UND SEIN HUND

1 Die Stadt Grant City ist ein Moloch, dreckig, verdorben und so sieht sie auch aus: Nasse Gassen, marode Klinkerwände und Müll auf den Straßen. Das alles nur spärlich erleuchtet von fahler Leuchtreklamen, diffusen Straßenlampen und flackernden Neonrohren.

2 In diesem Sumpf nimmt Jack Slate das Gesetz in die eigene Hand. Er legt sich mit dem dreckigsten Gesindel der Stadt an, da bleiben Handgreiflichkeiten nicht außen vor. Statt Bleikugel verteilt er da auch mal harte Schläge und Tritte.

3 Und auch seine Trölle Shadow ist nicht ohne. Ohne Zutun eilt er seinem Herrchen mit Pfoten und Zähnen zu Hilfe, beißt Gangster und Verbrecher nieder, springt sie ohne Vorwarnung an oder lockt sie mit lautem Bellen in einen Hinterhalt. Braver Hund!



live&online

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

Gegner mal zu nahe kommen, eliminiert sie Jack im Zeitlupen-Modus, nimmt die Burschen auch mal als Geiseln oder benutzt sie als Schutzschild, bevor er sie über das nächste Geländer wirft. Oder er entwapfnet die Gangster im Nahkampf und bedroht sie mit der eigenen Waffe. Dass die Gegner dabei um ihr Leben betteln und die Zeitlupe automatisch zum Kopfschuss einlädt, dürfte die USK wenig freuen – natürlich nur Gesetz dem Falle, dass die Aktion-Orgie hierzulande überhaupt erscheint: Laut Jele plant Namco nämlich keine Änderungen am Gameplay!

Damit das Spielerlebnis nicht zu eintönig wird, sorgt eine ausgefuchste KI für Spannung: Erspähen etwa Jack und einer seiner Gegner eine Waffe in der Mitte eines Raums, versuchen auch die CPU-Schergen, die Knarre auf schnellstem Wege in die Finger zu bekommen. Solche Szenen spielen sich actiongeladen und zerren an den Nerven. Stärkere Brocken widersetzen sich dann mal den Bissen Shadows und schicken den treuen Hund mit einem gezielten Tritt ins Reich der Träume. Apropos Hund: In »Dead to Rights Retribution« wird nicht nur auf hohem

Niveau geprügelt und geschossen, sondern man darf auch spezielle Hunde-Missionen absolvieren. Und zwar aus der Sicht des Vierbeiners. Hier sind vorsichtiges Schleichen und eine gute Schnüffelnase gefragt. Mittels gezielter Blur-Effekte wird dabei der Geruchssinn der Töle simuliert. Einfach klasse!

Shadow besitzt jedoch keinerlei Superkräfte und soll auch keine bekommen. Stattdessen experimentiert man bei Volatile Games mit verschiedenen Ideen rund um den Hund. »Eine Möglichkeit«, so erklärt uns Jele »besteht darin, Shadow automatisch Knarren apportieren zu lassen. Nützlich, wenn sein Herrchen das Pulver verschossen hat und gerade mitten im Gefecht ist. Das rückt Shadow mehr in den Vordergrund.«

Im Gegensatz zu vielen Genre-Produkten wird man sich hier übrigens nicht mit Quicktime-Events herumschlagen müssen. »Die sind zwar teilweise recht spannend, würden aber den Spielfluss unterbrechen«, erklärt Jele die Gründe. »Ich denke, wir haben bessere Ideen und müssen uns nicht mit banalen Redaktionstest begnügen.« Der erste spielbare Eindruck von »Dead to

Rights Retribution« überzeugt auf jeden Fall. Bleibt fraglich, ob die düstere Storyline das Zeug dazu hat, das gewalttätige und brachiale Spektakel über zehn lange Level zu tragen. Wenn ja, dann könnte der Titel in der Tat ein actiongeladenes Spiel für Erwachsene werden, die mit Adjektiven wie »knuffig« und »niedlich« auf Kriegsfuß stehen.

Ralph Karels

360 LIVE sagt...

Rabiater und brutaler, aber auch einfallsreicher Vergeltungstrip in Grant City. Viel Blei und HITPOTENZIAL – Martial Arts – hat aber Potential!

7.5 von 10

kurz & knapp

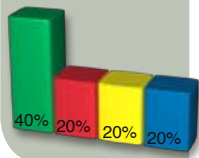
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Eugen Systems
Genre | Echtzeit-Strategie
Spieler | 1 - Unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Echtzeitstrategie mit Täuschungsmanövern und einer Kamera, die beliebig von Nahansicht auf Satellitenkarte umschaltet.

das ist drin

- Austricksen
- Auskontern
- Auslöschen
- Aussteigen



R.U.S.E.

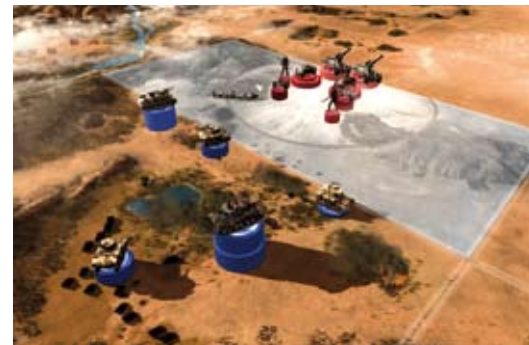
Krieg ist wie Poker. Wer trickst, gewinnt.

Bevor 360 Live zu Ubisoft nach Paris reist, um das Echtzeitstrategiespiel »R.U.S.E.« anzuspielen, stellt sich immer wieder eine Frage: Wird dieses Konsolenspiel endlich intuitive Steuerung und taktische Tiefe verquicken? Gute Ansätze gibt es: »Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3« spielt sich angenehm taktisch, wer allerdings einen Flankenangriff auf zwei Seiten versucht, der verknötet sich die Finger. »Endwar« hingegen bietet funktionale Sprachsteuerung, aber die Taktik hat Fronturlaub. Nun versucht es also »R.U.S.E.«. Ein englisches Wörtchen, das so viel wie »List« bedeutet. Es geht darum, den Gegner zu täuschen, Truppenstärke vorzugaukeln, die gar nicht existiert, Flankenangriffe einzuleiten, die überhaupt nicht stattfinden – eben all das, was ein echter General im Zweiten Weltkrieg auch draufhaben musste. Und wie nicht anders zu erwarten stehen sich zwei Machtblöcke gegenüber: Auf der einen Seite die Alliierten, also Großbritannien, USA, Frankreich und Russland, auf der anderen Seite die Achsenmächte Deutschland und Italien. Auf dem Spielplan stehen viele historische Schlachten, angefangen von der Normandie über Monte Cassino bis nach El Alamein.

In Paris stehen eine Xbox-360-Konsole und eine Mission bereit: Gewinne die Entschei-

dungsschlacht am Kassserinpass! Die Karte ist zunächst riesig, umfasst ganz Tunesien und soll laut Produzent Mathieu Girard knapp 10.000 Quadratkilometer umfassen. Damit der Spieler trotz dieser gigantischen Größe den Überblick behält, darf er mit dem rechten Analogstick stufenlos in die Karte hinein- und herauszoomen. Das ist schon mal gut, denn in Spielen wie »Alarmstufe Rot 3« geht die Übersicht wegen der begrenzten Zoomstufe schnell mal verloren. Um das zu verhindern, hat Hersteller Eugen Systems seine hauseigene »Iris Zoom“-Engine optimiert, das Zoomen klappt ruckelfrei und ohne Verzögerung.

Auch wenn der Spieler die Kamera jederzeit frei justieren kann, gliedert sich das Schlachtfeld dennoch in drei Ebenen: In der Nahansicht darf man Panzer metergenau dirigieren. Die zweite Stufe bietet taktischen Überblick über ein größeres Territorium, hier wird die Basis ausgebaut. Die dritte Zoomstufe ist eine Art Satellitenkarte und bietet eine gute Gesamtübersicht. Nach einer technisch eher mageren und hoffentlich nicht endgültigen Einführung zoomt das Spiel nah an die Armee ran. Per Direktsteuerung lassen sich kleinere Verbände kommandieren, mit der X-Taste zusammenlegen und auf feindliche Panzerdivisionen hetzen. Praktisch für Einsteiger: Getroffene Panzer müssen ledig-



Schicker Feldzug: In der höchsten Zoomstufe wird ein Partikelfeuerwerk abgebrannt. Militärfreunde werden dank des enormen Detailgrads auch die einzelnen Panzer- und Flugzeugtypen wiedererkennen.

Erhältlich | 1. Quartal 2010 **Status** | 70% komplett

Das Spiel in Zahlen

2 Jahre in Arbeit, 1 Jahr an neuer »Iris Zoom«-Engine gebastelt, 6 Fraktionen spielbar: Deutschland, Italien, USA, Russland, England und Frankreich. 200 verschiedene Einheiten, darunter folgende Panzer: Britische M4 Sherman, M18 Hellcat, M10 Wolverine und deutsche Panzerkampfwagen IV Tiger, Mk IV Crusader. Weitere Einheitentypen: Jagdflugzeuge, Bomber, Aufklärungsflyer, Artillerie sowie leichte und schwere Infanterie.

**ERSTMALS
 ANGESPIELT!
 NUR IN 360 LIVE**

Profispieler oder Trickbetrüger?

- ➕ Stufenlos zoombare Karte, detailreiche Kampfgebiete, taktische Befehle zum Austricksen von Gegnern
- ➖ Zwischensequenzen sind wenig zeitgemäß. Auch bleibt die Frage, wie die Balance von 200 Einheiten klappt und ob die Gefechte auch bei verschiedenen Brandherden noch steuerbar sind



1

✖ Basenbau und Luftschlachten

TÖDLICHE FRACHT ÜBER TUNESIEN

Dieses Strategiespiel setzt auf klassischen Basenbau und Einheiten mit Stärken und Schwächen: In Kasernen werden MG-Infanterie und Bazooka-Trupps ausgebildet sowie Panzer gebaut. Dafür ist Geld nötig, welches in Depots gelagert und mit LKWs in die eigene Basis transportiert wird. Weil die LKWs anfällig für Fliegerangriffe sind, werden sie mit Jagdgeschwadern geschützt. Auch Bomber stehen unter dem Kommando des Spielers, doch die leichten Explosionskörper sind zu unpräzise, um Panzer gezielt auszuschießen. Die deutschen Tiger-Panzer hingegen sind zwar kampfstark, haben aber ein sehr begrenztes Sichtfeld. Das macht Aufklärungsfahrzeuge nötig. Wird ein solches zerstört, ist der deutsche Elitepanzer blind und eine leichte Beute.

2



✖ Kommandant über eine Geisterarmee

TAUSCHUNG IST DIE BESTE TAKTIK

1 Diese Echtzeitstrategie baut auf dem Pokerprinzip auf, also den Gegner übertölpeln, einen militärischen Vorteil vorgaukeln: Der Schlüssel sind zehn Täuschungsmanöver, von denen pro Mission drei ausgewählt und angewendet werden dürfen.

2 Der Haken: Die Finten, wie beispielsweise das Tarnen von Crusader-Panzern, gilt immer nur für einen bestimmten Bereich einer Karte. Kombiniert man diese jedoch mit einem Geschwindigkeitsbonus, fahren sie schnell außer Reichweite der feindlichen Aufklärung.

3 Die Täuschungsmanöver kosten natürlich Geld. Diese einzige Ressource wird mit LKWs von den Versorgungspunkten zur Basis gekarrt. Die Fahrzeuge sind nicht gepanzert und damit ein leichtes Ziel für den Gegner. Im optimalen Fall tarnt man die Transporter.

3



live & online

■ Mehrspieler-Partien sind sicher, die Fraktionen stehen fest: Amis, Briten, Italiener, Russen, Deutsche und Italiener stehen Spalier. Unklar ist hingegen, wie viele Spieler in die Mehrspieler-Schlacht ziehen dürfen ■ Ebenfalls sicher, auch wenn der Hersteller Details noch geheim hält: die Erfolge

lich hinter die Front gezogen werden, repariert werden sie automatisch. Aber um Mikromanagement geht es hier sowieso nicht, vielmehr um die große Strategie: Konkret gilt es die 1. US-Panzerdivision zu unterstützen und den Vorstoß von Generalfeldmarschall Rommel aufzuhalten. Um einen besseren Überblick auf die Gesamtsituation zu bekommen, zoomt man in die zweite Operationsebene. Auf mittlerer Höhe sind ganze Landstriche einsehbar, die einzelnen Einheiten werden zu Kampfverbänden gebündelt. Gleiche Einheiten schichtet das Spiel auf Symbolstapel – ähnlich wie in Brettspielen à la »Risiko« reicht so ein Blick, um die Kräfteverhältnisse abzuschätzen. Zusätzlich gibt es eine praktische Kurzanalyse: Wie stehen beispielsweise die Chancen für zehn britische Crusader-Tanks gegen acht deutsche Tiger-Panzer? Die Antwort: schlecht! Ein mittelschwerer Kampfwagen III wird hingegen als leichtes Ziel markiert. Eine gute Idee, so behalten selbst Taktik-Laien den Überblick über ihre Truppenstärke. Und Strategie-Kenner stören sich nicht daran, denn ihnen bleibt mehr Zeit für umfassende Strategien in der höchsten Zoomebene. Hierbei schaut

man wie ein General auf einen riesigen Planungstisch. Bunte Armeesymbole – die Einheitenstapel – werden hin und her geschoben. Um territoriale Begebenheiten besser einschätzen zu können, zeigt die Plankarte Flüsse, Gebirgsketten und Städte an. Alles in 3D versteht sich. Jede Plankarte besteht aus zahlreichen Territorien, gekennzeichnet durch Grenzlinien. Auf diese Geländeabschnitte dürfen nun endlich die namensgebenden Täuschungsmanöver, die so genannten Kriegslisten, angewendet werden.

Beispiel: Ein übermächtiger Feind droht die Mitte zu durchbrechen. Um herauszufinden, mit welchen Einheitentypen er angreift, wählt man aus einem Menü die List »Dechiffrieren« aus. So erfährt man, dass der Gegner mit starken, aber langsamen Tiger-Panzern angreift. Zeit für das nächste Täuschungsmanöver: Per »Lockvogel« entstehen an beiden Flanken Panzer-Attrappen, die die KI als Bedrohung ansieht und sofort einen Teil ihrer Truppen auf die Jagd schickt. Nun kann man mit einer Großoffensive in die geschwächte Mitte des Gegners eindringen und ihm zahlreiche Verluste

beibringen. Operation geglückt, Feind tot! Oder doch nicht? Tatsächlich muss »R.U.S.E.« erst noch beweisen, ob sich das auf Gelegenheitsspieler getrimmte Gameplay gut mit den Täuschungsmanövern vereinen lässt. Erst die Kombination verschiedener Finten macht eine Strategie perfekt. Gut durchdacht sind die Ideen schon mal, daraus könnten richtig fies-taktische Mehrspieler-Partien reifen.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Durchdachte Echtzeitstrategie mit dem gewissen Etwas. Mal schauen, ob Ubisoft mit diesem Blatt HITPOTENZIAL trumphen kann.

8.0 von 10



Vollspann oder Luschenball?

- +** Ballphysik macht richtig Spaß, Simulations-Charakter kommt voll zum Zug, DFB-Team in der Startelf
- Die Menüs sind unübersichtlich und wenig ansehnlich, sehr langsames, gemächliches Gameplay, Spieler brauchen zu lange für Ballannahme



Erhältlich | 22. Oktober 2009 **Status** | 95% komplett

kurz & knapp

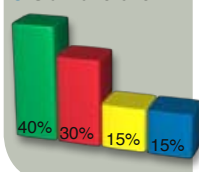
Hersteller | Konami
Entwickler | Konami
 Tokyo
Genre | Sport
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das Hirn muss mit-spielen, Taktik und Spielwerte sind wichtiger als das Können mit dem Controller.

das ist drin

- Mittelfeldduelle
- Taktik
- Ballphysik
- Grafikkoffensive



PES 2010

Kicken mit Köpfchen

Fußball ist komplex, »PES 2010« ist komplexer. So komplex, dass es seit jeher Zeit braucht, um in die Tiefen der Konami-Simulation vorzudringen. Nach etlichen Nächten mit der Preview-Version fällt zunehmend positiv auf, dass jedes Match anders verläuft. Insbesondere Torraumszenen sind schwer berechenbar, eine absolute Taktik, die immer zum Ziel führt, gibt es nicht. Ob das Runde im Eckigen landet, hat weniger mit Glück und aggressivem Zweikampfverhalten zu tun, sondern mehr mit Taktik und der optimalen Position zur Pille. Nur wer beim Kopfball den perfekten Winkel zwischen Ball und Birne erwischt, macht das Ding rein. Flankenwechsel sind schwierig, Schussintensität und Moment der Ballannahme müssen passen, sonst rutscht die Kugel über den Schlappen. Es heißt also üben, abwägen, das perfekte Timing trainieren – Grundpfeiler, die jedes »PES« ausmachen. Das Taktik-Menü wurde massiv ausgebaut: mit je acht Regeln legt man die strategische Ausrichtung des Teams und jedes einzelnen Spielers fest, Strategien werden über das D-Pad aktiviert, funktioniert gut. Schön: Der neue Kick spielt

sich offensiver, wer die gegnerische Abwehr mit Steilpässen aushebelt, trifft öfter. Und dennoch, jede Bude ist harte Arbeit, der Kopf muss mitspielen: Alles hängt von den Werten der jeweiligen Kicker ab, die sich je nach Spielqualität verbessern oder verschlechtern. Ein Sprinter wie Barcas Messi schöpft seinen Geschwindigkeitsvorteil aus, rennt der Verteidigung davon. Fühlt sich zwar realistisch an, die vielen Details überfordern jedoch den Einsteiger. Der muss bei Freistößen erst mal im Menü nachschauen, wer den besten Mix aus Schusskraft und Technik bietet, sonst geht das Leder in die Wolken. Ferner spielt die Fitness eine tragende Rolle, denn wer viel sprintet, spielt nach 75 Minuten vielleicht »wie Flasche leer«. Nur warum fühlt sich das Gameplay so träge an? Selbst Weltstars wie Iniesta brauchen zu lange, um den Ball anzunehmen und weiterzuleiten, das hat jeder Provinzkicker besser im Griff. Speziell hier sollte Konami also noch mal ran. Die Trägheit will auch gar nicht zur superben Ballphysik passen: Pressschläge, Volleys, scharfe Flanken, fühlt sich wie in einem Bundesliga-Match an. Schade nur, dass deutsche Fans

auch in Zukunft ausgerechnet auf die Bundesliga verzichten müssen, die entsprechende Lizenz wurde für etliche Jahre an Electronic Arts verkauft. Aber immerhin laufen René Adler, Philipp Lahm oder Mario Gomez auf, die DFB-Elf wurde komplett lizenziert. Genau so wie zahlreiche spanische, italienische, britische oder französische Spitzenclubs wie der FC Barcelona, Real Madrid, Paris Saint-Germain Inter Mailand etc. Wer mit seiner Lieblingsmannschaft die Konami-eigene Meisterliga gewinnt, qualifiziert sich außerdem direkt für die Champions League.

Benjamin Kratsch

360LIVE sagt...

Spielt sich stimmig, die Ballphysik kickt, fühlt sich richtig echt an. Aber das ganze Drumherum HITPOTENZIAL könnte Einsteiger überfordern.

8.5 von 10



Premiere im Heimkino, von Action-Profi Paul McGuigan gekonnt inszeniert: Der stylish-düstere Sci-Fi-Thriller PUSH sorgt für Hochspannung und fesselnde Action. Ab 2. Oktober auf DVD und Blu-ray (FSK ab 16).

universum film

Dreh dein PUSH-Ding!

Zeig dein Können als Regisseur, dreh eine Szene aus dem Trailer des Sci-Fi-Thrillers „PUSH“ mit dem Handy, der Kamera oder als Machinima mit einem Video-Game und gewinn im Filmwettbewerb!

1. Preis

Das Komplett-Soundsystem* Motiv 5 Digital mit Sechskanal-Subwoofer inklusive 250-mm-Tieftöner und 450 Watt Maximal-Leistung, fünf High-End-Micro-Satelliten, Anschlussbox mit je vier Digital- und Analog-Eingängen (Dolby Digital / ProLogic / dts-Decoder).



2. und 3. Preis

Je ein iTeufel Dock, die iPod-Halterung* fürs Laden und Wiedergabe an jedem Verstärker mit zusätzlichem Video-Ausgang.



Mach mit beim großen PUSH-Filmwettbewerb und gewinne hochwertige Technik von Teufel! So geht's: Dreh eine Szene aus dem PUSH-Trailer nach, den du auf www.360-live.de ansehen kannst. Ob du das mit deinem Handy, einer Kamera, als Machinima oder Comic machst – mit oder ohne Special FX, bleibt dir überlassen. Stelle deinen fertigen Clip bei youtube.de im Kanal AirmotionGames als Videoantwort ein und schick das Video per „Video senden“ direkt von dort unter Angabe deiner vollständigen Adresse an push@360-live.de. Dann geht's an die Entscheidung: Alle bis zum 19.10.09 eingegangenen Clips stellen wir auf www.360-live.de den Lesern zur Wahl des besten Beitrags. Der Regisseur des Clips mit den meisten Stimmen gewinnt! Du willst nicht drehen, aber voten? Ab 20.10.09 auf www.360-live.de



Teilnahmebedingungen: Teilnehmen dürfen natürliche Personen ab 16 Jahre, die einen selbsterstellten filmischen Beitrag auf youtube.de eingestellt und eine E-Mail mit dem Link des Beitrags unter Angabe der vollständigen Adresse bis zum 19.10.09 an push@360-live.de gesendet haben. Beiträge, die nach dem 19.10.09 eingestellt oder per E-Mail avisiert werden, gegen geltendes Recht verstoßen oder themenfremd sind, kommen nicht zur Abstimmung. Abstimmungsschluss ist der 1.11.09. Die Preise 1 – 3 werden entsprechend an die Teilnehmer ausgekehrt, deren Clips am häufigsten bis dritthäufigsten zum besten Beitrag gewählt wurden. Die Gewinner des Wettbewerbs werden am 2.11.09 veröffentlicht. Die Einsender der Beiträge sind mit deren Veröffentlichung auf den Webseiten des airmotion Games Verlages und im Fall eines Gewinns mit der Veröffentlichung ihres Namens und Wohnortes in den Magazinen und auf den Webseiten des Airmotion Games Verlages einverstanden. Eine Barauszahlung oder Übertragbarkeit des Gewinns auf andere Personen ist ausgeschlossen. Angestellte und Mitarbeiter der Airmotion-Unternehmen, des Redaktionsbüros Löwenstein, der Firmen Teufel und Universum Film sowie Auftragnehmer der vorgenannten sind nicht teilnahmeberechtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *Das Komplettsystem enthält keine Lautsprecherstützen, die iPod-Halterung wird ohne iPod geliefert.

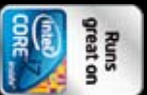
OPERATION

FLASHPOINT

DRAGON RISING

SIND SIE BEREIT? 8. OKTOBER 2009 WWW.FLASHPOINTGAME.COM

PC
DVD



PLAYSTATION 3



XBOX
LIVE

OFFIZIELLER FUTUREPRESS STRATEGY GUIDE - JEIZT ERHÄLTICH



© 2006 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS" AND "OPERATION FLASHPOINT" ARE REGISTERED TRADEMARKS OWNED BY CODEMASTERS. "DRAGON RISING™", "EGO™" AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED AND PUBLISHED BY CODEMASTERS. UNAUTHORIZED COPYING, ADAPTATION, RENTAL, RESALE, ARCADE USE, CHARGING FOR USE, BROADCAST, CABLE, TRANSMISSION, PUBLIC PERFORMANCE, DISTRIBUTION, OR EXTRACTION OF THIS PRODUCT OR ANY TRADEMARK OR COPYRIGHT MARK THAT FORMS PART OF THIS PRODUCT IS PROHIBITED. "P" AND "PLAYSTATION" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SOANY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. INTEL, THE INTEL LOGO, INTEL CORE AND CORE INSIDE ARE TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES.



codemasters



JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

DEINS!
JETZT!

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch die Heimkino-Premiere: »PUSH« von Universum Film dazu. Der Sci-Fi-Thriller von Action-Profi Paul Mc Guigan – Lucky Number Slevin – bietet hochspannende Unterhaltung mit spektakulären Szenen. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du den spektakulären Sci-Fi-Thriller »PUSH« auf DVD dazu erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!

»X-MEN
TRIFFT
TRAINSPOTTING!«
EMPIRE



✳ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

Deine Abo-Postkarte

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

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will »PUSH« als Abo-Geschenk dazu erhalten. FSK: ab 16 Jahren. 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 FSK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezahler des 360 Live Magazins gewesen sind.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

**GANZ EINFACH
BESTELLEN:**
abo.360-live.de



ONLINE
Besuch die Webseite mit der Adresse www.360-live.de, wähle deine Prämie und klick weiter zum vorbereiteten Bestellformular. Gib dort deine Daten ein – fertig!

Oder: Einfach eine E-Mail schreiben an abo@360-live.de. Du erhältst eine Antwort per E-Mail und gibst darin dann deine Adresse und alle weiteren Daten an.



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



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

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
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

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Clarissa Gallistl

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Reinhard Fischer, Alice Klink,
Tomas Soucek, Jan Kahlert

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT UND ONLINE

Media & Office Point, Christiane Schöber,
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, Buchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: 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: Operation Flashpoint: Dragon Rising
Bildmotive von www.pixto.de und www.aboutpixel.de
Verbreitete Auflage (IVM) Q2/2009: 20.446 Hefte.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

360 – DAS SIND WIR



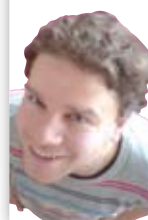
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70

GENRES | Action, Racing

SPIELT GERADE | »Need for Speed Shift«,
»Shadow Complex«

FREUT SICH AUF | »Bioshock 2«,
»Alan Wake«



SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie

SPIELT GERADE | »Batman: Arkham
Asylum«, »Halo 3: ODST«

FREUT SICH AUF | »Borderlands«,
»Dragon Age: Origins«



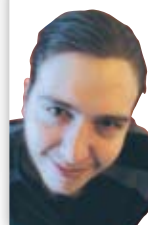
BENJAMIN KRATSCHE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Agent_K

GENRES | Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | »FIFA 10«,
»Mini Ninjas«

FREUT SICH AUF | »Heavy Rain«,
»Call of Duty: Modern Warfare 2«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Type422

GENRES | Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Wolfenstein«,
»Ninja Gaiden Sigma 2« (PS3)

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



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Action, Abenteuer, Puzzle

SPIELT GERADE | »Mass Effect« (mal
wieder), »Shadow Complex«

FREUT SICH AUF | »Bioshock 2«,
»Dark Void«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Wolfenstein«,
»Zork 1« (PC)

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



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko

GENRES | Horror, Abenteuer

SPIELT GERADE | »Mini Ninjas«,
»Tropico 3«

FREUT SICH AUF | »Dante's Inferno«,
»Alice 2«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Cyntec

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

SPIELT GERADE | »Batman: Arkham
Asylum«, »Guitar Hero 5«

FREUT SICH AUF | »Brütal Legend«,
»Fable 3«

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



Die grüne Auszeichnung
»Koop Tipp«
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.

HALO 3: ODST

kurz & knapp

Hersteller | Microsoft Game Studios

Entwickler | Bungie Software

Preis | ab 42,90 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 16

Xbox Live | ja

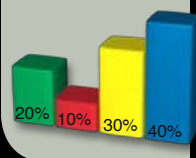
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Gelungene Erweiterung zu »Halo 3« mit spannender Kampagne und fantastischen Mehrspieler-Möglichkeiten.

das ist drin

- Hinweise suchen
- Erfolge sammeln
- Kampagne
- Feuergefechte



Ein neuer Ego-Shooter aus Bungies »Halo«-Universum. Geht's ohne den Master Chief? Oh ja!

Die Millionenstadt New Mombasa im Jahr 2552: Wunderwerk neuzeitlicher Architektenkunst, mit turmhohen Wolkenkratzern, endlosen Straßenzügen und einer künstlichen Super-Intelligenz, die alles am Laufen hält. Alles scheint so perfekt durchorganisiert, so optimiert, dass hier Millionen von Menschen harmonisch zusammen leben könnten. Bis der Krieg ausbricht. Ein Krieg, wie ihn die Menschheit noch nicht erlebt hat. Grausam, alles überschattend und gegen einen Feind, der keine Gnade kennt. Ein Feind, den die Menschheit nur die Allianz nennt – ein Verbund verschiedener Alienrassen, die es sich zum Ziel gemacht haben, die Erde zu erobern, koste es was es wolle! Und obwohl die Schlacht an vielen Fronten aussichtslos erscheint, hat die Menschheit noch nicht aufgegeben. Tapfer kämpfen die Truppen des United Nations Space Command, kurz UNSC, um jeden Quadratkilometer ihres blauen Planeten. So auch in New Mombasa, das in der Intro-Sequenz des Spiels von einem mächtigen Träger der Allianz bedroht wird. In knapp einem Kilometer Höhe schwebt das gigantische Raumschiff über der Stadt. Bewaffnung? Absichten? Völlig unklar! Kein Wunder, dass die UNSC-Führung nicht lange fackelt und gleich die Spezialisten anrücken lässt. ODSTs, so ge-

nannte Orbital Drop Shock Trooper, sollen den Ausputzer spielen und dem Alienpack kräftig in den Hintern treten. Das Prozedere der Jungs ist bekannt und gefürchtet: Absprung aus dem Erdborbit per Abwurfkapsel, Landung unweit dem Ziel – den Rest erledigen perfekt geölte Waffen, jahrelanges Training und eine »Keine-Sorge-wir-haben-das-im-Griff«-Mentalität. Doch dieses Mal läuft nicht alles so reibungslos wie geplant: Während dutzende Soldaten in ihren Kapseln dem Träger entgegenrasen, setzt dieser zum Hypersprung an – mit fatalen Folgen. Durch die Sichtfenster einer Kapsel erlebt der Spieler in der Rolle des ODSTs Rookie – zu Deutsch gleichbedeutend mit den Begriffen Rekrut, Neuling oder Anfänger – wie eine mächtige Druckwelle sein enges Gefährt mit voller Wucht erwischt. Das Bild verschwimmt, dann Filmriss! Nachdem der Held wieder zu sich gekommen ist, wird das Ausmaß der Katastrophe sichtbar: Man selbst hat überlebt, doch was wurde aus dem Rest der Truppe? Und wie zum Geier komm ich aus dieser Kapsel? Problem zwei ist leicht gelöst und erfordert das Lockern von insgesamt vier Bolzen, indem man diese in der Bildmitte fokussiert und anschließend per Druck auf RB löst. Eine Sequenz, die das Spiel geschickt zur Ermittlung der bevorzugten Analogstick-

Erhältlich | 22. September 2009



**DEUTSCHLANDS
ERSTER TEST
NUR IN 360 LIVE**



Im Splitscreen-Modus gibt es keine Geschwindigkeitsverluste, dafür stören dicke Balken an den seitlichen Bildrändern.



Geldmacherei oder Hammer des Monats?

- + Neuer Feuergefecht-Modus begeistert, abwechslungsreiche Kampagne, sehr gute Musik, gewohnt griffige Steuerung
- Splitscreen-Darstellung mit dicken Balken an den seitlichen Bildrändern, Kampagne recht kurz geraten, Grafik kommt in die Jahre, kleine Logik-Fehler



Das Spiel in Zahlen

6 spielbare ODST-Kämpfer, nämlich Rookie, Buck, Dare, Dutch, Mickey und Romeo, 1 neue Kampagne mit 8 Missionen, 1 Spiel auf 2 DVDs, 1 Disk mit der Kampagne und dem neuen Feuergefecht-Modus, 1 Disk mit allen 21 Mehrspieler-Zusatz-Karten für Halo 3, außerdem 3 komplett neue Mehrspieler-Karten, 10 Feuergefecht-Karten, 5 Helligkeitsstufen, 4 Schwierigkeitsgrade, 1 neuer Sichtmodus, 1 exklusiver Zugang zur »Halo: Reach«-Beta, nur 1 Soundspur, ein Wechsel der Sprachausgabe ist also nicht möglich, alle Waffen aus »Halo 3« an Bord sowie 1 Super-Sonder-Kaufangebot für Leser von 360 Live.

Konfiguration verwendet. Problem Nummer eins entpuppt sich hingegen als komplexeres Unterfangen: Insgesamt acht Artefakte gilt es im weiteren Spielverlauf aus New Mombasa zu bergen. Artefakte wie beispielsweise eine an einem Stromkabel baumelnde Waffe oder ein zerstörtes Standgeschütz. Die Idee dahinter ist geschickt verwoben mit der neuen Story-Struktur: Sobald der Spieler ein Artefakt im weitläufigen Stadtkern von New Mombasa ausfindig gemacht hat, aktiviert sich eine Art interaktive Rückblende. Der Spieler darf aus erster Hand miterleben, was sich am Fundort zugetragen hat.

VERSCHIEDENE BLICKWINKEL

So schlüpft der Spieler jedes Mal in die Uniform der betroffenen Kameraden. Nach und nach fügen sich auf diese Weise alle Puzzle-teile zusammen und verdeutlichen, was nach dem Absturz wirklich geschah und wie es überhaupt dazu kommen konnte. Im Gegensatz zu den gemächlichen, nur von wenigen Scharmützeln geprägten Streifzügen von

Rookie geht's in den Rückblenden heftig zur Sache. Beispiel Mission Kikowani-Station: Mickey, Romeo, Dutch und Buck – allesamt Kameraden aus der gleichen Einheit wie Rookie – rennen einer U-Bahn-Station entgegen. Romeo ist schlecht auf den Beinen, presst die Arme gegen seinen Brustpanzer, muss von einem Kollegen gestützt werden. Wie's aussieht, hat er sich einen Lungenriss zugezogen, kann kaum atmen, bremst das verzweifelt nach einem Fluchtweg suchende Team ständig aus. Vor dem Eingang der U-Bahn-Station kommt der lädierte Trupp schließlich zum Stehen. Romeo kann nicht mehr, muss sich ausruhen. Kamerad Dutch ahnt, wo das Problem liegt, greift nach einer Flasche aus dem Medikit und injiziert eine Art Sprühschaum zwischen Romeos Oberkörper und seinen Schutzpanzer. Ein wahres Wundermittel, scheint es doch den Druck von Romeos angeschlagenem Brustkorb zu nehmen. »Wir müssen einen Tunnel finden und laufen«, fasst Mickey die Lage in gutem Deutsch zusammen. Also runter in den U-Bahn-Schacht.



Emsiger Helfer an allen Fronten ist die Super-KI der Stadt, der New Mombasa Superintendent. Neben Medikit-Stationen hält er Richtungshinweise bereit, die er auf Werbereklame-Tafeln projiziert.



Sackt die Lebensenergie in den kritischen Bereich ab, färbt sich das Sichtfeld rot, beginnt Bildfehler zu produzieren. Dann heißt's: Lauf Rookie, Lauf!



Die 3D-Karte ist des Spielers bester Freund und Helfer in den Such-Missionen. Wer will, setzt komfortabel Marker, deren Richtung und Entfernung im Helm-Display angezeigt wird.

* LSD für Koop-Liebhaber!

FEUERGEFECHT

Was für ein Zeitfresser, was für ein Spaß! Mit der Einbindung des Feuergefecht-Modus trifft Bungie auch bei diesem »Halo« wieder den zentralen Sucht-Nerv der Mehrspieler-Community: Bis zu vier Spieler bilden ein Team und stürmen gemeinsam in eine von insgesamt zehn Arenen. Wenige Sekunden nach Matchbeginn wird sodann die erste Welle Covenant-Schergen per Phantom-Transporter eingeflogen. Hat man diese überlebt, folgt die nächste und so weiter. Allerdings weist das Spiel den ODSTs nur sieben Leben zu, da trauert man um jedes abgekratzte Teammitglied. Sind alle sieben Leben dahin, endet das Match abrupt. Deshalb: Gar nicht erst sterben und so viele Gegner wie möglich umnieten, denn jeder Abschuss bringt Punkte und die wiederum fließen in eine auch online einsehbare Gesamtpunktzahl. Erstes Gruppenziel sollte die 200.000er Punkte-marke sein, denn dafür gibt's auf jeder Karte einen Erfolg. Doch der Weg dorthin ist mühsam: In einem knapp 40-minütigen Match auf »Leicht« kommen etwa 33.000 Punkte zusammen – wenn man zu zweit spielt. Die 200.000 für jede Karte zu knacken, dauert somit deutlich länger, als die Einzelspieler-Kampagne zu absolvieren. Aber allein dieser spannende Modus rechtfertigt den Kaufpreis!

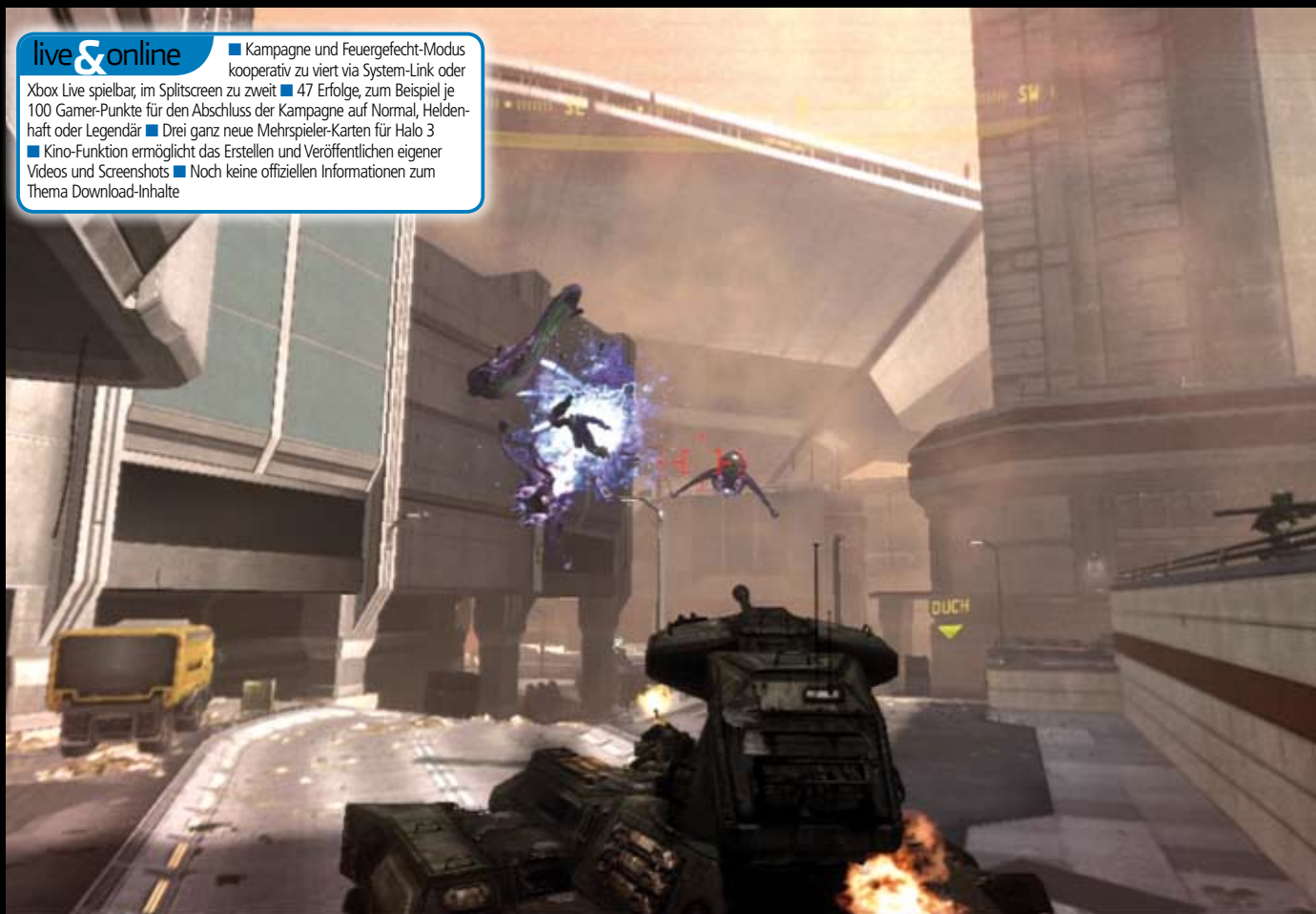
✖ Mit 360 Live sparen

SO BEKOMMST DU'S BILLIG!

Sparfüchse aufgepasst: Wenn du »Halo 3: ODST« für unschlagbare 42,90 Euro ergattern möchtest, also sieben Euro unter dem empfohlenen Verkaufspreis, dann surf auf www.360-live.de und klick dort auf die für »Halo 3: ODST« eingerichtete Unterseite. Hier findest du einen Link, der dich direkt auf eine spezielle Seite unseres Kooperationspartners www.nippondreams.de weiterleitet. Dort kannst du das Spiel zum Vorteilspreis bestellen. Das notwendige Codewort bei der Bestellung lautet »360 Live Magazin«. Achtung: Die Aktion gilt nur bis zum 20. Oktober und ist auf ein Muster pro Käufer beschränkt.

live&online

■ Kampagne und Feuergefecht-Modus kooperativ zu zweit via System-Link oder Xbox Live spielbar, im Splitscreen zu zweit ■ 47 Erfolge, zum Beispiel je 100 Gamer-Punkte für den Abschluss der Kampagne auf Normal, Heldenhaft oder Legendär ■ Drei ganz neue Mehrspieler-Karten für Halo 3 ■ Kino-Funktion ermöglicht das Erstellen und Veröffentlichen eigener Videos und Screenshots ■ Noch keine offiziellen Informationen zum Thema Download-Inhalte



Dort angekommen, schwindet die Hoffnung, doch noch einen Zug zu erwischen: unzählige beschädigte Wagons säumen die Gleise, im Hintergrund ein unmissverständliches »Route closed«. Das Ende? Fast, denn nun schiebt sich auch noch eine fliegende Covenant-Patrouille-Einheit vom Typ Phantom ins Bild. Ein monströses Stück extraterrestrischer Ingenieursarbeit mit einem durchschlagenden Geschütz unterhalb der Pilotenkanzel. »Es landet! Das ist unsere Chance, Mickey!«, brüllt Dutch. Der Plan? Wer »GTA« liebt, kann es ahnen! Den Alien-Brummer kapern und damit durchbrennen. Was nach dieser aufwühlenden, in Spielgrafik präsentierten Zwischensequenz folgt, ist ein halbstündiger Action-Marathon durch eines der besten Level in »Halo 3: ODST«. Denn während Dutch, Mickey und Romeo in den ersten 10 Minuten noch zu Fuß unterwegs sind, sich mit großkalibrigen Waffen ihren Weg zum Phantom freikämpfen, das von dutzenden Brutes bewacht wird, geht's kurz darauf an Bord eines

Pelican-Gleiters in der Luft weiter. Sozusagen als Geleitschutz für den von Mickey stibitzten Phantom-Gleiter. Es folgen höchst befriedigende Scharmützel gegen Bodentruppen, die den Gleiter-Kanonen schutzlos ausgeliefert sind, weitere Zu-Fuß-Passagen, in denen Buck gigantische Beton-Wand-Schleusen öffnen muss und ein fulminanter Kampf gegen etwas großes – etwas sehr großes. Kleiner Tipp für »Halo«-Kenner: Vier Beine, drehbares Geschütz auf der Oberseite, eine Öffnung, die grüne Strahlen spuckt, alles geschützt durch dicke Panzerplatten. Klingelt's?

SCHMACKHAFTER MISSIONS-COCKTAIL

Toll, wie das Spiel auch in anderen Rückblenden-Missionen immer mit abwechslungsreichen Passagen auftrumpft. Mit dem Warthog-Jeep durch den verlassenen Zoo von New Mombasa preschen und Wraith-Panzern den Schutzschild massieren, mit einem Scharfschützengewehr auf den Dächern des New-Mombasa-Polizei-Hauptquartiers dieses Aliengesocks ausknipsen, an Bord eines Panzers die Häuserschluchten der Innenstadt unsicher machen – Halo-Liebhaber kriegen all das, was sie erhofft haben. Allerdings teils in neuen Geschmacksrichtungen. Vor allem dann, wenn's um Bodenkämpfe geht. Denn ein ODST ist nun mal kein Spartan-Supersoldat wie der Master Chief. Will heißen: Als einfacher Shock-Trooper rennt der Spieler nicht ganz so flink, springt nicht ganz so hoch und hat

auch keine regenerativen Schilde. Wie stark sich diese kleine, aber feine Gameplay-Änderung auswirkt, merken Serien-Freunde insbesondere in den ersten Missionen. Immer wieder beißt man ins Gras, übersieht die stete Abnahme des Lebensenergie-Balkens am oberen Bildrand. Auch das Duett aus extrem heftigem Atem-Geräusch und Alarm-Signalen der Rüstung – dann zu hören, wenn die Verletzungen einen kritischen Level erreichen – ignoriert man zunächst nur allzu oft. »Schnell in Deckung, dann werden sich die Schilde schon wieder aufladen«, so die instinktive Spielweise von vielen Veteranen, die bei »Halo 3: ODST« erstmals das Pad in die Hand nehmen. High-Tech-Equipment wird den ODSTs nicht zuteil, was alles eine Ecke schwerer gestaltet – speziell in den letzten beiden Schwierigkeitsgraden »Legendär« und »Heldenhaft«, hier hat jedes gefundene Medikit fast den Gegenwert eines Extralebens in einem beinharten Vertikal-Shooter. Dennoch enttäuscht Bungie beim Thema Spielbalance auch dieses Mal nicht. Die Stufe »Einfach« bleibt die Einstellung für den bekennenden Wochenend-Gamer, der alle zwei Monate mal ein Spiel anschafft – circa acht bis neun Stunden wird er für die Kampagne brauchen, die man auch im Koop-Modus angehen kann. Wer regelmäßig die Xbox 360 anwirft, sollte wenigstens auf »Normal« einsteigen, nicht zuletzt, weil viele Erfolge erst bei dieser Stufe verfügbar sind. Außerdem agieren speziell die größeren Gegner hier noch einen



1



✖ Experiment geglückt?

DIE GAMEPLAY-SÄULEN

1 Umherschleichen und Artefakte finden: Vor und nach jeder Kampagnen-Mission durchstreift man in der Rolle eines ODS-T namens Rookie die Straßen von New Mombasa. Ziel: Hinweise über den Verbleib verschollener Kollegen suchen! Wer geschickt vorgeht, kann Konfrontationen mit Feind-Patrouillen fast komplett vermeiden. Sam Fisher lässt grüßen!

2 Kaum hat Rookie ein Hinweis-Artefakt entdeckt, startet eine Rückblende. Sie erzählt, was den Kollegen passiert ist. Genau diese Ereignisse spielt man dann Kapitel für Kapitel nach – erfrischende Erzähl-Struktur, die wir so ähnlich gerne auch im für 2010 avisierten Shooter »Halo: Reach« wiedersehen würden...

3 Feuergefächte bis zum Sankt Nimmerleinstag: Hat man sich durch die Kampagne gekämpft, wartet noch der Modus Feuergefächte, der »Halo«-Fans über die nächsten Monate garantiert durchzockte Nächte bereiten wird: Ein Team, sieben Leben für alle und schier endlose Covenant-Wellen. Pro Abschuss gibt's Punkte, ab 200.000 einen hart verdienten Erfolg. Irrsinnig gut!

2



3



Tick pffiffer und nutzen das volle Repertoire an KI-Manövern: Sie nehmen konsequent die Verfolgung des Spielers auf, wenn sie ihn gewittert haben; weichen geschickt mit Seitwärtsschritten aus, sobald man sie ins Fadenkreuz nimmt; werfen Plasma-Granaten zurück und zielen natürlich präziser und effizienter.

VISR

Im Direktvergleich mit dem Master Chief wie wir ihn aus »Halo 3« kennen, hat der einfache Weltraum-Marine dennoch einen entscheidenden Vorteil. Neben dem neuen schallgedämpften MG und der aus Teil Eins bekannten Pistole verfügt er über einen zuschaltbaren Sichtmodus, die sogenannte VISR-Ansicht. Einmal per X-Taste aktiviert, legen sich farblich klar abgestufte Linien um die Silhouetten aller Objekte: Gegner werden rot umrandet, Objekte in der Spielwelt gelb, Verbündete grün und umherliegende Waffen blau. Ein nützliches Werkzeug, vor allem für Rookie, der sich in 90 Prozent der Fälle durch ein nächtliches und düster gezeichnetes New Mombasa schleicht. Vorteil der VISR-Sicht: Feind-Patrouillen sind – in Kombination mit der per Back-Taste aufrufbaren Landkarte – frühzeitig erkennbar, Situationen können somit vorausplanender und taktischer angegangen werden. Wer will, umschleicht in den Erkundungsmissionen die Covenant-Truppen sogar komplett, indem er hinter Umgebungsobjekten Deckung sucht und nicht

durch zufällig abgefeuerte Schüsse auffällt. Gleichzeitig die perfekte Gelegenheit, dem brillant abgemischten Soundtrack zu lauschen. Der setzt in den Artefakt-Bergungsmissionen auf eher klassische, fast schon melancholische Klavierklänge, hämmert in den Rückblend-Missionen aber wummernde Beats und eine Sounduntermalung auf Popcorn-Kino-Niveau aus den Boxen. Optisch merkt man ODS-T die mittlerweile etwas betagte Engine leider an: Weitläufige Level, gute Bildrate, schöne Hintergründe und schicke Lichteffekte stehen langweiligen Texturen, nicht immer optimal gewählten Kontrastverhältnissen und einer irgendwie dreckigen, rauen, aber halt etwas faden Innenstadt-Optik gegenüber. Letzteres betrifft jedoch primär die Erkundungsmissionen.

Lässt man solche Grafikmacken außen vor, bleibt unterm Strich dennoch ein sehr rundes Spiel, das Kenner der Serie lange Zeit beschäftigen wird. Denn sobald die kurze, aber mit vielen Höhepunkten gespickte Kampagne einmal durch ist, wartet noch der mitreißende Feuergefächte-Modus. Dazu gibt es noch drei neue Mehrspieler-Karten für »Halo 3«, einen Zugang zur nächsten Jahr startenden »Halo Reach«-Beta und die Option, eigene Videos und Screenshots aufzunehmen. Auch der Schmiede-Modus, also die Möglichkeit, die Levels mit Waffen und Items neu zu bestücken, ist wieder mit an Bord. Alles zusammen ein mehr als fairer Deal. Und so viel ist sicher: Der Master Chief würde es kaufen!

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Auch ohne Master Chief richtig gut – hätte ich nicht gedacht. Spielerisch ist alles so, wie's bei einem »Halo« sein sollte. Nur der dreckige Look und die unnötigen Blendeffekte passen irgendwie nicht ins Gesamtbild. Ich gebe 7.7

Halo 3: ODS-T

GRAFIK

Schicke Lichteffekte, flotte Bildrate, Stadtlevel jedoch zu leblos, teils fade Texturen

SOUND

Musik packend wie in einem guten Kinofilm, krachende Effekte

STEUERUNG

Halo-Spieler finden sich im Schlaf zurecht, Einsteiger nach 5 Minuten

Fordernd, fesselnd, fantastisch ausgestattet: Geballter Spielspaß für jeden »Halo«-Fan! Nur optisch etwas altbacken.

8.5 von 10

TEST

EXKLUSIV
TEST
NUR IN 360 LIVE!

OPERATION

FLASHPOINT  TM

DRAGON RISING

Erhältlich | 8. Oktober 2009

Wenn schon ein Treffer tödlich sein kann, dann ist sie da: Diese ganz besondere Spannung, dieser prickelnde Nervenkitzel. Wem militärische Ego-Shooter bisher zu unrealistisch waren, der sollte sich nun konzentrieren. Unser Frontreporter Nicholas Buracas berichtet über den Einmarsch der chinesischen Volksbefreiungsarmee auf der Insel Skira.

Der Feind kann überall sein. Während die Geschütze eines draußen vor der Küste dümpelnden Zerstörers donnern, um an Land Gebäude in Schutt und Asche zu legen, pirscht sich ein kleiner Trupp der US-Marines durch bewaldetes Gebiet. Die Invasion auf die Insel Skira ist in vollem Gange. Weiter hinten rumpeln Soldaten und Kriegsgerät auf den Strand. Doch abseits des Lärms bekommt man davon nicht viel mit. Konzentration ist gefragt, denn wie bereits erwähnt – der Feind kann wirklich überall sein. Und ist es auch! Plötzlich ein kurzes »Feind auf zwölf Uhr!« und dann geht alles blitzschnell: Sturmgewehre rattern, ein Kamerad sinkt getroffen zu Boden. Nach wenigen Sekunden dann die Ansage eines Kollegen »Treffer!«. Dann wieder Stille, im weitesten Sinne. Der Puls läuft auf Hochtouren, der getroffene Soldat hätte man auch selbst sein können. Das hier ist intensiv, setzt auf Realismus statt auf Dauerfeuer, lässt Angst um das Leben der Spielerfigur keimen wie selten zuvor. Willkommen bei »Operation Flashpoint: Dragon Rising«, dem offiziellen Nachfolge-spiel zum PC-Taktik-Shooter aus dem Jahre 2001.

Seit »Call of Duty 4: Modern Warfare« haben Ego-Shooter mit modernem Setting wieder Hochkonjunktur. Auch »Dragon Rising« zeichnet einen fiktiven Konflikt in naher Zukunft, im Jahr 2011, um genau zu sein. Alles dreht sich um die eingangs erwähnte Insel Skira im Nordpazifik, nördlich der Küste Japans. Große Öl- und Erdgas-Vorkommen lassen einen Streit zwischen Russland und der Volksrepublik China entbrennen, der sich schließlich zum bewaffneten Konflikt auswächst. Auf Bitten der Russen greifen schließlich die Vereinigten Staaten ein. Das US-Marine Corps soll für Ordnung sorgen; soll die Volksbefreiungs-Armee VBA – die Streitkräfte Chinas – vertreiben.

Das war's dann aber auch schon in Sachen historische Akkuratess. »Dragon Rising« krankt am gleichen Problem wie viele Genre-Kollegen: Zwar ist man durchgehend in Begleitung eines Teams unterwegs, aber von Handlungsrahmen oder gar Persönlichkeit der Figuren ist wenig zu merken. Wenn einer der Kameraden getroffen zu Boden sinkt, zeigt sich im kameradschaftlichen Umfeld des Verletzten oder Sterbenden kaum eine Regung. Keine Frage, hier dominiert ganz klar der Simulations-Charakter. Aber auch irgendwie schade, denn Krieg besteht schließlich aus viel mehr als nur Taktik und Bleikugeln. Wen die blassen Figuren aber nicht weiter stören und wer seine Herausforderung eher auf spielerischer Ebene sucht, der zuckt kurz die Schultern, macht sich auf die Suche nach Eigenheiten oder Höhepunkten im Gameplay – und wird mehr als fündig.

DURCHLADEN UND FEUER

Klar, auf den ersten Blick wirkt »Operation Flashpoint: Dragon Rising« wie ein klassischer Ego-Shooter der Marke »Call of Duty 4« oder »Battlefield: Bad Company«. Daraus ergibt sich zwangsläufig, dass niemand ernstlich Probleme mit den Basisfunktionen der Steuerung haben sollte. Fühlt sich alles überraschend präzise und dynamisch an, was bei Taktik-Shootern sonst eher selten der Fall ist. Von Deckung zu Deckung sprinten,

flach ins Gras legen, das alles funktioniert reibungslos. Lediglich eine Funktion zum Herauslehnen aus einer Deckung vermisst man schmerzlich. Klar, der Controller ist schon vollgepackt genug, trotzdem führt dieses Manko gelegentlich zu Problemen. Denn so muss man in spannungsgeladenen Momenten oft einen kleinen Schritt aus der Deckung machen, um einen Feind unter Feuer zu nehmen – und setzt sich so einer höheren Gefahr aus. Mit der Zeit lernt man jedoch, damit umzugehen.

Ähnliches gilt für das Befehls-Menü. Einfach nur die RB-Schultertaste gedrückt halten, schon ploppt ein Ring-Menü auf den Bildschirm. Damit hat man seine Truppe vollkommen unter Kontrolle, lotst seine Kameraden ins Zielgebiet oder fordert Luftunterstützung an. Einzelne Befehle werden mit dem Digi-Kreuz vergeben. Neben Marschbefehlen, Angriff, Stellung halten und dergleichen kommen noch einige vom Kontext abhängige Befehle dazu. Eben Sperrfeuer oder ein Sturmloch auf ein bestimmtes Ziel. Ist außerdem anstelle des Actionbildschirms die taktische Karte aktiv, lassen sich sogar ganze Befehlsketten bilden. Etwa das Team an einen Punkt schicken, von dem aus es den Feind mit Sperrfeuer festnageln kann, während man selbst den gegnerischen Soldaten in die Flanke läuft. Prinzipiell funktioniert das System, wenn's allerdings mal brennt, kann man sich schon leicht verhaspeln. Das führt dann entweder dazu, dass gar kein Befehl gegeben wird – oder eben der falsche. Dazu kommt, dass die KI-Soldaten sich gerne mal ein bisschen dämlich verhalten. Das heißt, sie nehmen Angreifer viel zu spät unter Feuer oder leisten sich umständliche Umwege zu einer vorgegebenen Position. Das ist ärgerlich, speziell in Gefahrensituationen.

Da ist es dann wirklich gut, wenn man noch drei Kumpels zur Hand hat. Schließlich kann man die komplette Kampagne zu viert im Koop-Modus durchspielen. Und hier trumpft »Dragon Rising« so richtig auf. Macht schon ordentlich was her, wenn man sich per Headset absprechen kann. Überraschenderweise setzt der KI-Gegner in diesem Fall seinen virtuellen Grips deutlich stärker ein. Ist er klar unterlegen, setzt er zum Rückzug an, stellt dem Spielertrupp eventuell sogar eine Falle. Sobald die VBA aber merkt, dass sie im Vorteil ist, greift sie unablässig an, nutzt auch Sperrfeuer- und Flankiertaktiken. Wer da nicht ins Schwitzen kommt, lebt in einem Eisschrank.

HEIMLICH, STILL UND LAUT

Aber wie schlägt sich nun das Missionsdesign? Es bewegt sich innerhalb der Grenzen der Möglichkeiten militärischer Ego-Shooter. Sprich: Konvois zerstören, feindliche Stellungen einnehmen und halten oder kleinere Sabotage-Operationen. Die elf Aufträge der Kampagne sind clever in zwei Spielarten unterteilt. Zunächst wäre da eine Spezial-Einheit der Marines, die sich immer hinter feindlichen Linien bewegt. Dadurch, dass die Jungs immer gnadenlos in der Unterzahl sind, arbeiten sie im Verborgenen. Ihr Ziel: Radarstellungen und Versorgungsstationen ausschalten. Im Idealfall merkt der Feind erst, was ihm passiert ist, wenn man wieder sicher am Abholpunkt ist. Offener geht es im anderen Teil zur Sache, einem Infanterie-Trupp, der mit der ganzen Streitmacht

kurz & knapp

Hersteller |

Codemasters

Entwickler |

Codemasters

Preis | ab 60 Euro

Genre | Taktik-Shooter

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Hochspannende und enorm realistische Shooter-Action für Köhner und Kenner.

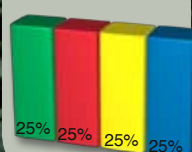
das ist drin

● Deckung suchen

● Sperrfeuer

● Über KI schimpfen

● Koop-Spaß



unterwegs ist. Neben deutlich mehr Kameraden finden sich hier vor allem mehr Fahrzeuge, Grund zum Schleichen gibt es daher eher selten. Die beiden Konzepte sind durchgemischt, man muss sich also nicht zu Beginn für einen der beiden Wege entscheiden. Das Geniale am Missionsaufbau ist die Tatsache, dass es keinen speziellen Lösungsweg gibt. So kann man eine feindliche Stellung entweder per Artillerie einebnen lassen, einen Flankenangriff starten oder die Gegnerschar aus der Ferne per Scharfschützengewehr ausschalten. Dass die Insel Skira insgesamt mehr als 220 Quadratkilometer offenes Gelände bietet, trägt einiges zu den Lösungsmöglichkeiten bei, hat allerdings auch einen Nachteil: Oftmals liegen die Ziele weit auseinander, da bleiben lange Fußmärsche nicht aus. Ein Segen, wenn ein Fahrzeug bereitsteht: insgesamt 50 Exemplare, von leichten Humvees über schwere M1-Abrams-Panzer bis hin zu tödlichen Cobra-Angriffs-Helikoptern. Die Steuerung aller Fahrzeuge ist eingängig, entfernt sich gleichwohl spürbar von der Simulationslastigkeit des Vorgänger-Spiels auf dem PC. Das wird aber höchstwahrscheinlich nur PC-Veteranen auffallen.

Manch einer mag nun einwenden, dass sich die Beschreibung genau wie bei »Battlefield: Bad Company« liest, wo liegt also der Unterschied? Die Antwort: im Überlebenskampf! In der andauernden Hochspannung! Und in der fesselnden Wirkung, die sich daraus ergibt. Wie eingangs bereits erwähnt, kann jeder Treffer den Tod bedeuten. Eine Regenerierung, die einsetzt, wenn man für gewisse Zeit in Deckung geht, gibt es nicht. Wer eine Schusswunde davonträgt, sollte sofort den Sanitäter herbeirufen, sonst droht doch noch der Exitus durch Verbluten. Und genau das sorgt für dieses ganz eigene Spielgefühl, das man von ähnlich gelagerten Games nicht kennt. Es wirkt einfach brutal prickelnd, motivierend und fesselnd,

sich Stück für Stück vorzutasten, die Gegend auszukundschaften, eine Plan aufzustellen und zum geeigneten Zeitpunkt loszuschlagen.

Auch der Verzicht auf unrealistische Nahkämpfe macht den entscheidenden Unterschied aus. Ein Großteil der Gefechte spielt sich auf Entfernungen von 100 bis 200 Meter ab. Da passiert es schon mal, dass man ohne Zielfernrohr auf ein paar schwarze Pünktchen auf dem Bildschirm schießt. Und dann diese Authentizität! Bei den 66 Feuerwaffen haben die Entwickler scheinbar auf kleinste Details geachtet. Je nach Schießprügel fühlt sich der Umgang etwas anders an. Liegt auch am speziellen Ballistik-System für jede Waffe, ganz egal, ob MEU(SOC)-Pistole, M16- oder M4-Sturmgewehr, alles wirkt realistisch! Das geht sogar so weit, dass mit ein bisschen Pech selbst ein Querschläger tödlich sein kann. Beißt der virtuelle Soldat ins Gras, muss von einem der fair verteilten Rücksetzpunkte neu begonnen werden. Aber vor den neuen Versuch haben die Entwickler die Ladezeit gestellt. Und die kommt einem nach all der Action wie eine Ewigkeit vor: Fast 25 Sekunden darf man auf den Ladebildschirm starren. Der versucht zwar, den Spieler mit allerlei Statistiken bei Laune zu halten, schafft es aber nicht wirklich. Das hätte man besser lösen können. Wenigstens bleibt man während der jeweils rund 30 bis 45 Minuten umfassenden Missionen von Ladepausen verschont, der Spielfluss geht mithin in Ordnung. Und die Vielfalt an Möglichkeiten sowieso. Was an diesem Game begeistert, ist nämlich auch der große Bewegungs- und Aktionsspielraum. Gerade Fans von »Call of Duty« werden mit Verwunderung zur Kenntnis nehmen, was hier alles möglich ist; wie viele eigene Taktiken man umsetzen kann, wie intelligent sich das spielt. Und wie sehr es motiviert, für ein und dieselbe Mission die verschiedensten Methoden auszuprobieren. Wer eine Patrouille plattmachen will, kann den

✖ Der Schauplatz

KÜHLE INSEL

Schauplatz ist die fiktive Insel Skira, nördlich der Küste Japans. Das Klima ist größtenteils kühl, die Landstriche dünn besiedelt. Nur ein paar kleinere Siedlungen sind zu finden. Bevor die Lage eskaliert, ist die komplette Bevölkerung geflohen, Zivilisten bekommt man daher nicht zu Gesicht. Die Insel basiert auf der Aleuten-Insel Kiska in Alaska und bietet eine Fläche von über 220 Quadratkilometer. Laut den Entwicklern würde ein ununterbrochener Fußmarsch über die Insel gut neun Stunden beanspruchen. Sorry, wir haben's nicht ausprobiert – die Missionen haben zu sehr gefesselt.



✖ Halt, Kamerad!

Im Verlauf der Kampagne hat der Spieler jederzeit drei KI-Kameraden dabei. Im Koop-Modus können das drei Mitspieler sein, während man als Einzelkämpfer den Trupp über ein praktisches Ring-Menü befiehlt.



Nachtsichtgeräte gehören zu den nützlichsten Erfindungen moderner Kriegstechnik. Dieser Soldat kann es bestätigen.

live&online

■ Zwei Multiplayer-Modi für bis zu acht Spieler; jeder Teilnehmer bekommt einen Trupp von drei KI-Soldaten zur Seite gestellt. ■ Hinter dem Begriff »Vernichtung« verbirgt sich ein simples Team-Deathmatch, »Infiltration« steht für eine Variante von »Angriff und Verteidigung«
 ■ Hauptkampagne lässt sich im Koop mit bis zu 4 Spielern durchspielen. ■ Alles via Xbox Live und System-Link verfügbar, Splitscreen gibt es leider nicht. ■ Neue Karten folgen zum Download, das erste Paket soll laut Hersteller kostenlos sein. ■ 36 Erfolge, etwa für den ersten angeordneten Artillereschlag.

✖ **Fallen**

Der friedliche Anblick kann trügen. An solchen Stellen heißt es erst einmal ausharren und in Ruhe die Lage sondieren. Die hohe Sichtweite ist dabei nur allzu hilfreich. So können Feinde früh erkannt und ausgeschaltet werden.

✖ **Scharfschütze**

Ein Scharfschützengewehr wie diese Springfield M25 ist praktisch für weite Distanzen. Vor allem den Leuchtturm sollte man im Auge behalten. Der bietet den feindlichen Heckenschützen einen perfekten Überblick.

Volltreffer oder Querschläger?

- ⊕ Tolle Atmosphäre, herausfordernde Gefechte, wuchtige Spezialeffekte, gelungener Koop-Modus
- ⊖ KI der Teamkameraden lässt zu wünschen übrig, Grafikqualität schwankt

✖ **Nie allein**

KOOP!

In »Dragon Rising« ist der Spieler nie alleine unterwegs. Er hat jederzeit drei weitere Soldaten zur Seite, wie es für einen Trupp der US-Marines üblich ist. Seine Jungs – Mädels finden sich keine in der Truppe – kann man über ein Ringmenü befehligen, das mit gedrückter RB-Schultertaste aufploppt. Leider verhalten sich die KI-Kameraden stellenweise dämlich, was öfter mal für wüstes Fluchen sorgt. Ein Glück, dass man die komplette Kampagne auch zu viert im Koop-Modus angehen kann. Dann klappt's auch mit zeitkritischen Absprachen. Die Kommandovergabe funktioniert zwar prinzipiell ganz ordentlich, aber wenn man mit Menschen aus Fleisch und Blut kommuniziert, laufen die Einsätze eben zur Hochform auf.



✕ Unterstützungsfeuer

IMMER FESTE DRUFF!

Eine Armee kann nur als großes Ganzes funktionieren. Ist hier natürlich auch der Fall, obwohl der Spieler meist als Infanterie-Soldat unterwegs ist. Dennoch spielen Panzer, Artillerie und Luftunterstützung eine wichtige Rolle. Einmal die Y-Taste antippen, schon öffnet sich das allmächtige Ringmenü. Anschließend nur noch mit einer Markierung das Ziel festlegen und Feuer. Nettes Detail: Stellenweise hat man die Wahl zwischen verschiedenen Geschosstypen und der Art des Beschusses – Will man gezielt auf einen Panzertrupp draufhalten oder soll der Beschuss flächendeckend ablaufen, um noch ein paar Infanterie-Einheiten zu erledigen? Die Entscheidung liegt beim Spieler! Dass man auch selbst einen M1-Abrams-Panzer oder Cobra-Kampfhelikopter entern kann, ist dabei ebenfalls praktisch. Die Steuerung fällt einsteigerfreundlich aus, weshalb sich auch Fluganfänger in einen Heli pflanzen können.



Das ging daneben. Wenn die Artillerie nicht trifft, muss sich die Infanterie mit dem feindlichen Panzer herumschlagen.



Gegner direkt attackieren, kann Sprengladungen am Konvoi anbringen oder sich im Unterholz verkriechen und den Raketenwerfer schultern. Und der Spieler muss mitdenken, muss sich anpassen. Bei Spec-Ops- und Aufklärungsmissionen zum Beispiel empfiehlt sich eine leise Gangart: das Ziel umflanken, während die Kameraden ein Ablenkungsmanöver starten, das verspricht Erfolg. Die direkte Feuer-frei-Methode dagegen eher weniger.

Und so sammelt man rund elf bis zwölf Stunden lang Erfahrungen, bis das Finale in Reichweite rückt. Ist dann alles vorbei? Mitnichten. Ein enormer Wiederpielwert ergibt sich, von den Reizen der Aktions-Freiheit mal ganz abgesehen, auch aus Experimenten mit den drei Schwierigkeitsgraden. Was sich da noch alles an zusätzlichen Facetten entdecken lässt. Wer einmal auf »Hardcore« gespielt hat, weiß Bescheid. Fast alle Bildschirmanzeigen entfallen. Wo das nächste Missionsziel ist, das darf man sich bitteschön auf der Karte ausgucken. Feindliche Einheiten werden bei Sichtkontakt nicht mehr auf dem Radar markiert, und weil keine Anzeige die Richtung des Feindfeuers weist, muss man sich ganz nach den Geräuschen, dem Mündungsfeuer oder den Ansagen der Teamkameraden richten. Auch werden befreundete Soldaten an Checkpoints nicht mehr geheilt oder wiederbelebt, denn Rücksetzpunkte gibt es in diesem Modus überhaupt nicht. Wem das alles zu weit geht, der kann ja jederzeit auf zwei alternative Schwierigkeitsgrade umsatteln. Da können dann auch weniger erfahrene Actionfreunde genussvoll die vielen taktischen Finessen auskosten. Aber auch an der Mehrspieler-Front geht's zur Sache. Abseits

vom grandiosen Koop-Modus für vier Spieler warten noch zwei Gegen-einander-Modi: »Vernichtung« und »Infiltration«.

ONLINE-ARMEE

Ersterer ist ein simples Team-Death-match, während die zweite Variante eine Angriff-und-Verteidigung-Spielart ist. Sprich: Ein Team bewacht einen Stützpunkt, während das andere ihn einnehmen muss. Bis zu acht Spieler treten via Xbox Live oder System-Link gegeneinander an. Klingt jetzt nicht nach viel, aber man bedenke, dass jeder menschliche Soldat noch drei KI-Kameraden an die Seite bekommt. Macht also insgesamt 32 Soldaten auf dem Schlachtfeld. Trotzdem wäre es toll gewesen, wenn es so viele menschliche Mitspieler gewesen wären. Ansonsten macht speziell »Infiltration« reichlich Laune und es bleibt zu hoffen, dass der Mehrspielermodus trotz des kommenden »Modern Warfare 2« genug Fans findet. Zeitnah zum Erscheinungstermin im Oktober soll auch ein erstes Kartenpaket zum Download veröffentlicht werden. Angenehm: Das Ganze soll's gratis geben, für alle folgenden Pakete muss dann aber die Geldbörse gezückt werden.

Egal ob Einzel- oder Mehrspieler-Modus, in Sachen Grafik ergibt sich in den ersten Minuten ein eher durchwachsender Eindruck. Vor allem die Soldaten könnten ihren Dienst einen Tick detaillierter antreten, wirken stellenweise ziemlich leblos und steril. Auch die Bodentexturen fallen etwas dürrig aus. Und auch dem Gras kann man dank Pop-up-Effekt wortwörtlich beim Wachsen zuschauen. Doch nach kurzer Zeit setzt sich ein gelungener Gesamteindruck durch. Grund dafür ist auch die

✖ Schwierigkeitsgrad

QUAL DER WAHL

Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad kann »Operation Flashpoint: Dragon Rising« ganz schön einschüchternd wirken: ein Treffer, tot. Und nirgendwo ein Hinweis darauf, was gerade geschehen ist. Realismus-Freunde werden diesen Hardcore-Modus lieben, nicht nur, weil dort Rücksetzpunkte, Bildschirm-Einblendungen und einen ganze Menge anderer Hilfestellungen wegfallen. Beinhart, aber auch enorm befriedigend! Wer von seinen Fähigkeiten nicht vollends überzeugt ist oder wer das Ganze eher genießen als sich durchbeißen mag, der sollte besser dem Schwierigkeitsgrad »Normal« den Vorzug geben. Dann werden sämtliche Ziele, Gegner und die Schussrichtung angezeigt, so, wie man das aus dem Genre kennt. Der mittlere Schwierigkeitsgrad? Ein Zwischending aus beidem, mit wenig Anzeigen und ein paar Rücksetzpunkten. Bleibt festzuhalten, dass »Flashpoint« im Hardcore-Modus ganz klar am meisten Spaß macht. Die Atmosphäre packt dich da ohne Erbarmen. Klasse!



fabelhafte Weitsicht. Ein Traum, speziell für Scharfschützen. Wenn dann Mission für Mission neue Effekte dazukommen, verschiedene Lichtverhältnisse oder auch mal Nebel aufkommt, ergibt sich eine fast schon träumerische Atmosphäre. Mit dem Träumen ist's aber schnell vorbei, wenn Artilleriegeschosse auf ein Ziel niederprasseln und man aus mehreren hundert Metern Entfernung nur noch eine Wand aus Rauch und Feuer sieht. Die Spezialeffekte überzeugen auf ganzer Linie. Und dass ein Brand nicht wie von Zauberhand nach wenigen Sekunden selbst erlischt, verstärkt die Atmosphäre. Schön auch, dass sich die Bildwiederholrate bei konstanten 30 Bildern pro Sekunde bewegt, selbst wenn's mal richtig fetzt und kracht auf dem Bildschirm. Vor allem im Zusammenhang



Nur eine geladene Waffe ist eine gute Waffe. Man sollte sicher gehen, dass man nicht mit leerem Magazin losmarschiert.

mit dem wummernden Sound. Nett auch, an was für Kleinigkeiten gedacht wird: Schlägt in größerer Entfernung eine Granate ein, gibt es eine merkliche Verzögerung, bevor der Einschlag auch zu hören ist. Ja, liebe Leute, die Geschwindigkeit des Schalls wird ins Gameplay mit einbezogen. Nur ein winziges Detail, aber eines von unzähligen, die sich – ganz ähnlich wie bei einem Puzzlespiel – Stück für Stück zu einem blendenden Gesamteindruck formieren.

Nur für die deutschen Sprecher muss sich Hersteller Codemasters einen gehörigen Rüffel gefallen lassen. Prinzipiell treffen die Beschreibungen der Missionen und die paar Ansagen und Dialoge den richtigen militärischen Jargon; aber die Stimmen sind nicht mit Inbrunst dabei. Von einem gestählten GI würde man zackigere Antworten erwarten. Dieses Manko lässt sich aber schon deshalb verschmerzen, weil das Spiel abseits der Befehle aus dem Hauptquartier ohnehin nicht mit vielen Dialogen gesegnet ist. Hier wird eben mehr gehandelt als palavert.

Unterm Strich bleibt mithin festzuhalten, dass »Operation Flashpoint: Dragon Rising« sich fast schleichend zur Droge für Taktik-Shooter-Fans entwickelt – auf jeden Fall im Koop-Modus. Das Missionsdesign ist abwechslungsreich, die Atmosphäre packend, das Gameplay realistisch und der Schwierigkeitsgrad fordernd. Genau so, wie es wahre Genre-Kenner am liebsten mögen.

Nicholas Buracas/rf

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ein Taktik-Shooter der alten Schule. Leider bleibt der versprochene Realismus zeitweise auf der Strecke, doch das stört eigentlich kaum. Lediglich das Fehlen eines Missionseditors nehme ich den Machern übel. Ich gebe 8.1

Operation Flashpoint: Dragon Rising

GRAFIK

Auf den ersten Blick bieder, später opulente Spezialeffekte

8

SOUND

Wuchtiger und realistischer Waffensound, satte Explosionen

8

STEUERUNG

Vollgepackt, aber nach kurzer Eingewöhnung in Ordnung

8

Taktik-Fest mit KI-Schwächen. Toller Tipp für Koop-Freunde!

8.5 von 10

ALLE INFOS ZUR DEUTSCHEN VERSION

Grand-Prix-Sieg oder Total-Ausfall?

- +** Nahezu ruckelfreie Grafik, motivierendes Belohnungssystem, tolles Fahrgefühl, hervorragend modellierte Rennwagen, gute Menü-Musik, passender deutscher Sprecher
- Ladezeiten könnten kürzer sein, kein Splitscreen- oder Hot-Seat-Modus, keine unterschiedlichen Wetterbedingungen

Das Spiel in Zahlen

19 Schauplätze mit insgesamt 37 Strecken, mehr als 62 Fahrzeuge, 3 Tageszeiten, jedoch 0 Nachtrennen, 4 Kamera-Perspektiven: Nummernschild, Motorhaube, Cockpit, Verfolgersicht, 4 Schwierigkeitsgrade, 50 Fahrerprofile, 2 Schadensmodell-Varianten, optischer und voller Schaden, maximal 15 gegnerische Fahrer auf einer Strecke, 12 Vorgängerspiele.

Erhältlich | 17. September 2009



Vor allem in den Wiederholungen kommt die hohe Qualität der Fahrzeug-Modelle hervorragend zur Geltung.

live & online

Wettfahren für bis zu 12 Spieler via Xbox Live in verschiedenen Spielmodi ■ Noch nicht freigespielte Fahrzeuge können gegen Microsoft Points zugänglich gemacht werden ■ Kein TV-Modus à la »Project Gotham Racing 4« ■ 29 recht abwechslungsreiche Erfolge

kurz & knapp

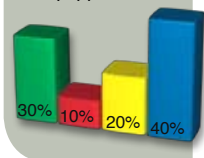
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Slightly Mad Studios
Preis | ab 60 Euro
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Arcade-orientierte Rennsport-Simulation – auch für Kenner der Serie interessant.

das ist drin

- Sterne sammeln
- Wagen pimpen
- Gridgirls vermissen
- Fahrerprofil aufpeppen



NEED FOR SPEED SHIFT

Die endgültige Abkehr von alten Tugenden?

Seit dem 17. September steht er nun endlich in den Regalen, der nunmehr dreizehnte Teil der »Need for Speed«-Serie. Nach unserem sehr ausführlichen Preview in der letzten Ausgabe, haben wir mittlerweile unzählige Runden mit der fertigen deutschen Test-Version gedreht – und sind durchweg begeistert! Electronic Arts Richtungswechsel weg vom Arcade-Raser mit B-Movie-Flair und frei befahrbarer Stadt hin zur vollwertigen Motorsport-Simulation ist definitiv geglückt. Auch in technischer Hinsicht, denn Ruckler, wie sie noch »Need for Speed Undercover« regelmäßig plagten, hat das neue Entwicklerteam aus England endgültig ausgemerzt. In Kombination mit der glaubhaften Fahrphysik, dem überzeugenden Schadensmodell und den akkurat modellierten Cockpits und Fahrzeugen resultiert daraus ein fantastisches Fahrgefühl – egal ob man nun per Pad oder Lenkrad über den Asphalt heizt. Auch in Sachen Mehrspieler hat sich etwas getan. Statt acht rasen nunmehr bis zu zwölf Speed-Junkies

auf Xbox Live um die Wette. Nur einen Splitscreen-Modus sucht man auch hier leider vergebens. Da muss wohl das ab dem 6. November erhältliche »Blur« in die Bresche springen. Abseits solcher technischer Details ist's vor allem die motivierend gestrickte Spielstruktur, die einen immer zu den 19 Orten mit den insgesamt 37 Rennstrecken zerrt. Schlüssel-Element hierbei: die Sterne. Genügend davon abgesahnt, schaltet man den Zugang zu immer neuen, noch lukrativeren, herausfordernden Renn-Events frei. Drift- und Ausscheidungs-Rennen oder das fesselnde Zeitfahren, bei dem derjenige als Sieger hervorgeht, der über mehrere Runden hinweg mit der besten Zeit glänzt. Und natürlich klassische Wettfahrten im Pulk mit bis zu 15 weiteren Fahrern – für Abwechslung ist gesorgt.

Doch zurück zum motivierenden Sterne-System: Verdienen kann man sich die goldglänzenden Objekte der Begierde durch das Absolvieren bestimmter Missionsziele oder indem man sich eine Platzierung in den ersten



* Mehr Bilder * Leser-Aktion: Schick uns Screenshots, die belegen, wie schnell Du das Spiel durchgespielt hast

1



* Geld regiert die Welt FÜR FAULENZER

In der Welt von heute zählt vor allem eins: Zeit! Speziell bei berufstätigen Zockern ist sie knapp bemessen. Ein Problem, dem EA in »Shift« gegen bare Münze Abhilfe schaffen möchte. Kurzum: Wem es an Zeit oder Geduld mangelt, um die fieschen Flitzer freizuspielen, kann sie gegen harte Euros einfach via Xbox Live »freikaufen«. 80 Microsoft Points kostet ein solcher »Freischalt-Vorgang« in der Regel – umgerechnet also 93 Euro-Cent. Wer alle Wagen im Spiel auf diese Weise aktiviert, ist aber schnell mal knapp 55 Euro los. Deshalb: Lieber einmal zu oft auf www.mspconverter.com surfen und prüfen, wie viel 240 Microsoft Points umgerechnet in Euros wirklich sind. Wird sonst eine ziemlich kostspielige Spritztour...



2



* Die Quintessenz von Shift DARUM GEHT'S...

1 Aufsteigen: Ultimatives Ziel bei »Shift« ist das Meistern der World Tour. Doch der Weg dorthin ist keine Karussellfahrt: Nur wer durch Plätze auf dem Siebertreppchen genügend Sterne abkassiert, kommt zügig weiter. Geschenk wird einem nichts, eine Rückspul-Funktion wie bei »Dirt 2« sucht man vergebens.

2 Aufpeppen: Um dauerhaft erfolgreich zu sein, kommt man ums Rennsammel-Tunen nicht herum. Finanziert werden neue Fahrzeug-Upgrades durch eingesackte Rennprämien. Alternativ kann man auch diese Strategie fahren: Zaster anhäufen und die Kohle in neue, noch stärkere Wagen investieren.

3 Auffallen: In »Shift« gibt's zwei Wege um aufzufallen. Durch fiesche Wagen und – ganz wichtig – ein beeindruckendes Fahrerprofil. Wie gut Letzteres ausfällt, ist abhängig vom eigenen Fahrstil. Wer beispielsweise ständig saubere Kurven fährt, im Stoßtakt überholt und brav der Ideallinie folgt, streicht schnell massig Punkte fürs Fahrerprofil ein und schaltet so zudem viele Extras und Tuning-Teile frei.

3



drei Rängen des Fahrerfelds erkämpft. Platz eins honoriert das Spiel mit drei, Platz zwei mit zwei und den dritten Platz mit einem Stern. Das Erreichen eines Missionszieles wird jeweils mit einem Stern vergütet und ist direkt gekoppelt an das Bewältigen bestimmter Aufgaben, zum Beispiel vier Sekunden lang einen Drift ausführen, fünf Kurven fehlerfrei durchfahren oder 600 Punkte innerhalb der vorgegebenen Rundenzahl erreichen. Die Punkte wiederum gibt's fürs Ausführen unterschiedlichster Fahrmanöver: Ein perfekter Start, rempelfreie Überholmanöver, gewissenhaftes Abfahren der Ideallinie, fehlerfrei gemeisterte Kurven, konstante Höchstgeschwindigkeit – wer in all diesen Bereichen glänzt, verdient Punkte im Sekundentakt und darf sich am Ende des Rennens über eine Auszeichnung für besonders präzisen Fahrstil freuen. Die Alternative dazu ist die Plakette für außerordentlich aggressives Fahrverhalten: Gegner ausbremsen, unsauber überholen, regelmäßig anremplein oder gar so heftig rammen, dass sich ihr PS-Monster um die eigene Achse dreht oder überschlägt – auch hierfür vergibt »Shift« Punkte. Insgesamt ein sehr ausgeklügeltes System, nicht zuletzt, weil sich mit steigender Punktzahl auch der Level des Fahrerprofils erhöht und man so neue Lackierungen, Fahrzeugteile, Sponsorengelder und vieles mehr freischaltet.

Toll auch, wie »Shift« insbesondere Genre-Einsteiger an die Hand nimmt: Vor dem Beginn der eigentlichen Karriere gilt es ein erstes Schnupperrennen zu gewinnen. Je nach Zielposition und

gezeigtem Fahrstil ordnet »Shift« den Spieler dann in eine der insgesamt vier Klassen ein. Wer sich später für höhere Aufgaben berufen fühlt, darf natürlich jederzeit am gut abgestimmten Schwierigkeitslevel schrauben, indem er Fahrhilfen wie ABS, ESP und Traktionskontrolle gezielt ein- und ausschaltet. Eine Rückspul-Funktion wie sie Konkurrent »Dirt 2« bietet, hat »Shift« allerdings nicht im Programm, genauso wenig wie das von »Forza« propagierte »One-Button-Driving« – also das Lenken des Fahrzeugs mit nur einem Knopf. Wer trotzdem ständig Ausflüge ins Kiesbett unternimmt, der nutzt am besten die »Back«-Taste auf dem Controller, die einen sofort zurück auf die Strecke katapultiert. Mit entsprechendem Zeitverlust versteht sich. Klassisch, aber nicht störend.

Bleibt also nur die alles entscheidende Frage: Macht's auch dem passionierten »Need for Speed«-Enthusiasten Spaß? Wenn man sich nicht am Fehlen serientypischer Elemente wie barbusigen Girls, Verfolgungsjagden mit der Polizei und einer alles zusammenhaltenden Story stört und bereit ist, sich auf etwas komplett Neues einzulassen, dann auf jeden Fall. Und wer noch zweifelt, sollte dem nicht perfekten, aber insgesamt doch sehr runden »Shift« eine Chance geben. Denn auch wenn die typische »Need for Speed«-Erfahrung einen Gang runterschaltet, passiert auf der Ebene der Rennerfahrung genau das Gegenteil. Der Name ist hier also definitiv Programm.

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Klar, dass viele »Need for Speed«-Fans dieses Game verfluchen werden. Aber ich mag den Simulations-Ansatz. Tunnelblick, wenn die Tachonadel die 230-km/h-Marke überschreitet, kurzzeitige Benommenheit, klasse. Ich gebe 8.5.

Need for Speed Shift

GRAFIK

Flüssig, scharf, fehlerfrei. Stellenweise fehlt's an Pepp

8

SOUND

Musik und Sound fressen sich ins Ohr

9

STEUERUNG

Bis auf die gewöhnungsbedürftige Drift-Steuerung hervorragend

8

Schnelle Rennsimulation mit genialem Belohnungssystem. Eingeflechte »Need for Speed«-Arcadefans spielen aber besser erst Probe.

8.3 von 10

Fallrückzieher-Tor oder Lattenkracher?



Verbessertes Kurzpassspiel, explosives Zweikampfverhalten, schönere Bewegungen, Lizenzbollwerk der Extraklasse



Die 360-Grad-Dribbel-Funktion lässt sich während des Spiels nur von Profis sinnvoll einsetzen, Ball verspringt öfter, Look wirkt künstlich

Press X for Instant Replay



Das Spiel in Zahlen

Hier wird jeder heimisch: 60 spielbare Ligen, 35.600 Spieler aus 3900 Vereinen, in jedem Land Europas sind mindestens 8 Vereine vertreten, 42 lizenzierte Nationalmannschaften sowie 1. und 2. Bundesliga, Premier League, Serie A, Ligue-1, Primera División und weitere englische, italienische, französische und spanische Ligen, 36 Original-Stadien.

Erhältlich | 01. Oktober 2009



Neue »Virtual Pro«-Funktion: Wer möchte, lädt sein Gesicht online in die »FIFA«-Datenbank, kann es dann direkt aus dem Spiel abrufen und im Editor unter »My FIFA« seinem eigenen Avatar anheften. Anschließend verhilft er seiner Lieblingsmannschaft persönlich zu Glanz und Gloria.

live&online

■ Eins-gegen-eins, Zwei-gegen-zwei-Matches

■ Wie auch in »FIFA 09«: 10-gegen-10-Variante plus KI-gesteuerte Torwächter ■ Fußballfans spielen die Xbox-Live-Demo Probe. ■ 1000 Gamerpoints, 61 Erfolge gibt's für Flugkopfball-Tore und besondere Strategien.

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | EA Sports

Preis | ab 60 Euro

Genre | Sport

Spieler | 1 - 20

Xbox Live | ja

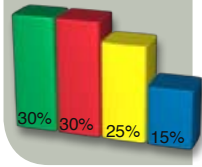
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Ein Spiel, wie es Fußballenthusiasten kennen und lieben. Schnell, taktisch - doch die Keeper-KI strauchelt zeitweise.

das ist drin

- Links antäuschen, rechts vorbei
- Kurzpass-Spiel
- Fußballatmosphäre
- Flankenläufe



FIFA 10

Fußball im Adrenalinrausch: Explosive Zweikampfduelle.

Verdammt, bei der Vierer-Abwehrkette des FC Schalke 04 gibt es kein Durchkommen! Rafinha, Höwedes und Westermann machen die Räume dicht, jeder Angriff der gelben Borussen aus Dortmund zerschellt an der blau-weißen Defensivmauer. Doch »FIFA 10« bietet eine neue, clevere Methode um selbst die härteste Abwehrkette zu knacken: Kurz den Stick nach rechts tippen und BVBs Stürmer Nelson Valdez dreht seine Schulter nach rechts, täuscht an, Stick nach links umreißen und schon umkurvt Valdez den völlig verdutzten Rafinha. Generell ist die Beweglichkeit der Spieler ein Traum. Doch jetzt heißt es die Nerven behalten, den Schuss-Knopf nur kurz drücken, sonst segelt die Kugel in die Wolken. Auch hier versteckt sich eine große Neuerung des aktuellsten EA-Sprosses: Die Schussleiste ist jetzt in fünf farbliche Bereiche unterteilt, von Hellgrün über Gelb bis Rot. Hellgrün steht beispielsweise für einen leichten Schuss, bietet sich an, um den Ball am Keeper vorbei in die Maschen zu drücken oder in Kombination mit der LB-Schultertaste eine herrliche Bogenlampe hinzulegen. Dun-

kelgrün bietet sich bei Schüssen an, die mittlere Wucht benötigen, und Gelb ist ein guter Partner für Kicks aus 25 Metern Entfernung. Generell sind Fernschüsse jetzt deutlich akkurater kontrollierbar: In den rund 200 Testmatches gelingen der 360-Live-Redaktion mehr als 30 Tore aus über 30 Metern Entfernung – in »FIFA 09« ging der Ball fast immer übers Tor. Wer allerdings erstmal gelernt hat, wie man exakt das Ende des roten Bereichs erwischt, der zirkelt den Ball mit etwas Glück auch aus 25, 30 oder 35 Metern ins Eck. Fans, die laut aufschreien und glauben, die Balance gerate außer Gefahr, dürfen sich beruhigt wieder hinsetzen, an ihrem Getränk nippen und die Torhüter anfeuern: Die Keeper haben ebenfalls einiges dazugelernt, können die Distanz von Schützen besser abschätzen und vollführen wahre Glanzparaden: Dortmunds Rückhalt Roman Weidenfeller hechtet nach einem Ball, er kann die Kugel gerade so wegfausten. Er landet unsanft auf dem staubigen Boden des Signal Iduna Parks. Doch die Gefahr ist noch nicht gebannt, der feindliche Stürmer schnappt sich den Abpraller, zieht Vollspann ab. Weidenfeller hechtet von der

1



✖ Taktische Facetten

PLANUNG IST ALLES

Taktik-Füchse wählen im Mannschaftsmenü den neuen Reiter Teamstil: Via Digipad werden jeder Mannschaft individuelle Taktiken verpasst, das funktioniert spürbar gut. Werden die Mannen von Hoffenheim auf »Konter« gestellt, drischt Keeper Hildebrand die Kugel extrem weit nach vorn, Stürmer Demba Ba schnappt sich die Murre, zieht durch die gegnerische Abwehr und macht das Ding rein. Clevere Kontrahenten würden den flinken Senegalesen aber eh in direkte Mann-deckung nehmen.

3



✖ Tipps der 360-Live-Redaktion

FRISCHE TRICKS FÜR BALLKÜNSTLER

1 Bei Freistößen gilt es, die Schussleiste auszunutzen, die neuerdings in fünf statt drei farbliche Bereiche unterteilt ist. Wer den Schuss-Knopf exakt in die Mitte des dritten Feldes bringt und dabei leicht den rechten Stick nach rechts drückt, gibt dem Ball Effet. Da hat der Keeper kaum eine Chance.

2 Bei Flankenbällen in kurzer Abfolge die A- und B-Taste drücken: Durch A nimmt der Spieler den Ball mit der Brust an, schiebt ihn leicht nach oben. Durch B zieht er dann Volley ab, wodurch der Schuss extrem viel Druck bekommt.

3 Der Abwehrspieler lässt dich einfach nicht passieren? Tipp kurz den rechten Stick an, der Stürmer dreht dann die Schulter nach rechts, täuscht also an. Dann schnell nach links drücken und du ziehst am verdutzten Gegner vorbei.

2



linken in die rechte Ecke, mit den Fingerspitzen lenkt er den Ball ins Aus. Wer sich die anschließende Wiederholung in 1080p-Spielgrafik mit sechs verschiedenen Kameraeinstellungen anschaut, der wird zwei Dinge feststellen: Zum einen wurde die Grafik gegenüber »FIFA 09« noch mal deutlich aufgewertet, die Texturen der Trikots wirken schärfer, durchnässen bei Regen, Mimik und Gestik passen besser. Zum anderen wird er aber auch merken, dass sich die Grafik weg vom Realismus, hin zu leicht künstlichem Design entwickelt hat. Kein echter Comic-Look, doch die Spieler wirken wie mit starken Farben überzeichnet. Nicht wirklich schlecht, aber eindeutig Geschmackssache.

Aber gibt es auch etwas, das an »FIFA 10« wirklich nervt? Leider ja. Etwa, dass die Zuschauermassen immer noch aussehen wie direkt aus dem Klonlabor, zudem sind sie verpixelt und unansehnlich. Auch die Sprüche des Moderatorenduos passen selten zu dem, was auf dem Rasen passiert. Am sauersten ist uns allerdings ein Torwart-Bug aufgestoßen: Dribbelt der Spieler auf den gegnerischen Torwart zu, läuft dieser automatisch aus seinem Kasten. In der Regel ist das sinnvoll, so macht er den Raum enger, baut Druck auf den Schützen auf. Doch »FIFA«-Kenner drücken einfach die LB-Schultertaste in Kombination mit dem B-Schussknopf und lupfen den Ball mit Glück direkt ins Tor. Hoffentlich wird dieser Fauxpas direkt via Patch behoben, denn das will so gar

nicht ins Gesamtbild dieses großartigen Sportspiels passen. Electronic Arts schafft es nämlich, fast alle Kritikpunkte auszumergen und perfektioniert einige Bestandteile. Fängt schon bei den kurzen Ladepausen an: von der Mannschaftsauswahl zum Spielbeginn dauert es gerade mal 10 Sekunden. Weiter geht's in den Zweikämpfen. Die fühlen sich richtig explosiv an: Wo die Kicker in »FIFA 09« fast zaghaft nach dem Ball stocherten, setzen sie hier alle Körperteile ein, lehnen sich auf, drücken Verteidiger mit der Schulter zur Seite, drängeln ihren Gegenspieler ab. Das macht wohlgerneht nicht nur der ballführende Kicker, sondern auch alle drumherum. Das Spiel ohne Ball ist deutlich ausgefeilter, die Jungs denken mit, nehmen automatisch starke Stürmer in Manndeckung, laufen sich frei, erkennen Lücken und spielen präzise Pässe. Fehler wurden konsequent ausgespielt: Steilpässe sind seltener tödlich, die KI reagiert nicht mehr wie ein Haufen aufgeschreckter Hühner. Auch der Managermodus wurde Detailverbesserungen unterzogen, die Menüs sind übersichtlicher, die Spielertransfers gut nachvollziehbar, die KI der anderen Manager reagiert auf alle Aktionen. Bietet man zu wenig, schnappt einem der Konkurrent den Traum-Stürmer vor der Nase weg. Kurz: Es ist Fußball, wie er sein soll, Fussball wie aus einem Guss. Wer sich »FIFA 10« zulegt, bekommt ohne Zweifel eine der besten Sport-Simulationen unserer Zeit.

Benjamin Kratsch

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Spielt sich deutlich schneller als »FIFA 09«, dadurch auch dynamischer. Profis entdecken außerdem an jeder Ecke kleinere Neuerungen – ein Fest für Fußballfans. Ich gebe 8,7

FIFA 10

GRAFIK

Hervorragende, lebensechte Animationen, etwas zu farbenfroh

8

SOUND

Atmosphärische Fangesänge, das Stadion als Hexenkessel – toll

8

STEUERUNG

Nahezu perfekt, extrem schnell, bietet optimalen Bewegungsfreiraum

9

Was für ein Spiel: Schnell, dynamisch, taktisch, mit jeder Menge Detailverbesserungen. Kaufen!

8.9 von 10

Erhältlich | 17. September 2009



Kufenkönig oder Eisprinzessin?

- + 360-Grad-Gameplay, Faustkämpfe aus der Ego-Perspektive, komplette NHL-Lizenz plus DEL
- Langweilige deutsche Sprecher in den Menüs, nur englische Spiel-Kommentare, trockene Präsentation



KAUF
TIPP
360

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | EA Canada

Preis | ab 60 Euro

Genre | Sport

Spieler | 1 - 12

Xbox Live | ja

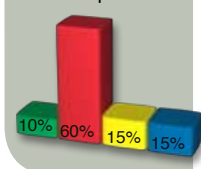
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Der Eishockey-Klassiker mit überarbeiteter Spielmechanik.

das ist drin

- Faustkämpfe
- Schnelle Pässe
- Bodychecks
- Bandenspiel



NHL 10

Das nunmehr zehnte Playoff des Genre-Königs.

Was für Fußballer »FIFA 10« ist, ist bei Eishockey-Spielern »NHL 10«. Und die dürfen in der diesjährigen Saison kurioserweise sogar schon früher das Eis stürmen als die Balljünger den virtuellen Rasen. Gleich bei den ersten Pässen fällt auf, dass sich in Sachen Gameplay viel verändert hat. Die gesamte Steuerung ist jetzt nachvollziehbarer über den Controller verteilt: In der Offensive liegen alle Befehle für die Beinarbeit des aktuell ausgewählten Spielers auf dem linken Analogstick und die Aktionen mit dem Hockey-Schläger auf dem rechten. In Kombination mit den Schulter- und Aktionstasten lassen sich dann die verschiedensten Spezialschläge und Täuschungsmanöver realisieren.

NOCH SO EIN SPRUCH...

Insgesamt unterstreichen die Veränderungen an der Steuerung deutlicher das auf Realismus gebürstete Konzept. Dazu gehört auch die Freiheit, sich auf dem Eis in vollen 360 Grad drehen und ohne festgelegte Abstufungen agieren zu können. In der Defensive dient der rechte Analogstick zum Checken oder Stealen. In Kombination mit dem Y-Knopf zieht man seinem Gegenspieler dann schon mal den Schläger über den Helm oder startet andere fiese Aktionen, um in Puckbesitz zu gelangen. Und da Zweikämpfe innerhalb der NHL inoffiziell geduldet werden, stehen sich schnell zwei Kontrahenten Fäuste schwingend gegenüber. Auch hier kommt die Zwei-Stick-Steuerung zum Einsatz, geprügelt wird aus der Ego-Perspektive: Der linke Stick steuert die linke Hand, hält

den Gegner fest oder dient zur Deckung, während schnelle Bewegungen mit dem rechten Analogstick deftige Aufwärtshaken und gerade Schläge auf das Gesicht des Gegners verteilen. Das macht Sinn, sieht klasse aus und man kann seinen Rivalen direkt in die Augen sehen – das sorgt für Nervenkitzel. Die Kehrseite der Medaille ist allerdings, dass die neuen Funktionen zwar mehr Spieltiefe und Abwechslung reinbringen, der Controller aber aufgrund unterschiedlicher Tastenkombinationen fast schon überladen wirkt – das erschwert vor allem Einsteigern das Hantieren mit dem Puck.

BEINAHE EIN SHUTOUT

Neben der Steuerung weiß vor allem die überarbeitete Physik-Engine zu gefallen. Die macht die Begegnung auf dem Eis realistischer als je zuvor. Sie sorgt bei Kollisionen für nachvollziehbare Ereignisse und dient zudem als Grundlage für die beachtliche Gegner-KI. Die ist nämlich immer für eine Überraschung gut, spielt aggressiv und fair, lässt sich aber nicht länger mit einfachen Tricks überrumpeln. Doch dank der umfassenden Online-Funktionen – zwei komplette Mannschaften können gegeneinander antreten – kann man auch gegen menschliche Gegner spielen.

Großer Schwachpunkt bleibt die Präsentation, denn die wirkt staubtrocken. Etwa bei der Akustik: Im Vergleich zu den englischen Kommentatoren, die hochmotiviert zur Sache gehen, wirkt der deutsche Sprecher bei der Einweisung wie eine Schlaftablette. Auch in Sachen Grafik

könnte es mehr sein: Den Spielermodellen fehlt es an Details, nennenswerte Licht- und Grafikeffekte bleiben auf der Ersatzbank. Dennoch: Für Eishockey-Fans bietet »NHL 10« mit umfassendem Lizenz-Paket, tiefgreifendem Team-Management und acht verschiedenen Spielmodi das ultimative Heimspiel.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Das zackige Gameplay spricht mich an, und die Mehrspieler-Matches sind vor allem zu viert an einer Konsole ein Garant für gesellige Abende. Dennoch hätte man dem Ding mit fetziger Musik und ansprechenderer Präsentation mehr Pepp geben können. Ich gebe 8.1

NHL 10

GRAFIK

Könnte alles besser in Szene gesetzt sein

7

SOUND

Wenig Musik und nur die englischen Sprecher geben ihr Bestes

6

STEUERUNG

Will gelernt werden, ist aber extrem präzise

8

Die Neuerungen machen Sinn, wirkt aber alles etwas unmotiviert – vor allem die Präsentation.

8.0

von 10

THE BEATLES ROCK BAND

Yeah yeah yeah!

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Harmonix **Preis** |
ab 55 Euro **Genre** | Musik **Spieler** | 1 – 6 **Xbox Live** | ja
USK | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 9. September 2009

Noch ein Test zum Retro-Musikspiel »The Beatles: Rock Band«? Stand der nicht erst in der letzten Ausgabe? Völlig richtig, doch der ist seinerzeit sehr knapp vor Redaktionsschluss entstanden. Jetzt und hier, nach rund vier Wochen intensiven und exzessiven Zupfens und Trällerns, haben wir weitere Eindrücke sammeln können. Nichts Wesentliches und nichts, was deutlichen Einfluss auf die Wertung nehmen würde. Aber doch genug, um einen Nachtest zu rechtfertigen.

»The Beatles« ist vor allem für Sänger interessant. Bis zu drei Mikros finden Anschluss; die wenigen vierstimmigen Songs des Liverpools Quartetts bleiben mithin unvollkommen. Es bleibt dennoch selbst für erfahrene Spieler eine Herausforderung, die Tonlagen richtig zu treffen. Deutlich einfacher sind Gitarre und Schlagzeug zu bedienen – die Pilzköpfe sind eben eher Gesangs- als Saitenvirtuosen.

KEIN SPIEL, SONDERN HOMMAGE

Eine schöne Sache kommt im Test der letzten Ausgabe zu kurz: der einfallsreiche Story-Modus, der die Bandgeschichte zu wechselnden Songs im animierten Comicstil nacherzählt. Das macht das Ganze auch für Einzelmusiker interessant. Zumal gutes Rhythmusgefühl mit attraktiven Extras belohnt wird, darunter nie veröffentlichtes Bild-, Ton- und Videomaterial der Fab Four. Dennoch ist und bleibt es kritikwürdig, dass unter den 45 Titeln auf der Disk so einige Hits fehlen. Außerdem bleibt zu bemängeln, dass etliche – allerdings nicht alle, wie von uns behauptet – Tracks des berühmten »Abbey Road«-Albums nur als kostenpflichtiger Download erhältlich sind. Nichtsdestotrotz verspricht dieses Game echte Lebensfreude. Es fühlt sich an, als würden Ringo Starr, George Harrison, Paul McCartney und John Lennon wieder zusammen auftreten. Eine großartige Hommage an die Band, die auch Nicht-Fans begeistert.

Sabine Vogel



Wertung

Fab Four, Flower-Power und das Lebensgefühl einer ganzen Generation – eingefangen auf einer Disk.

8.7 von 10

Erhältlich | 30. September 2009

kurz&knapp

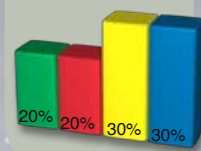
Hersteller | Midway
Entwickler | Bongfish
Preis | ab 50 Euro
Genre | Extremsport
Spieler | 1 – 8
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Snowboard-Simulation mit Hang zum Realismus.

das ist drin

- Boards
- Kicks
- Grinds
- Tiefschnee



STOKED

Visuelle Abkühlung für die heißen Sommertage.



Vom Amateur zum Profi-Boarder, darum geht es hier. In Sachen Spielmechanik orientiert sich das Werk vom österreichischen Entwickler Bongfish stark an Ubisofts »Shaun White Snowboarding«, setzt aber deutlich auf mehr Realismus: Fünf Berge mit jeweils 64 Quadratkilometern Piste werden mit dem Heli angefliegen, danach stehen insgesamt 110 Startpunkte für die Abfahrt zur Wahl. Auf den Hängen warten auf den Schneefan verschiedene Events, wie der »Freestyle-Contest« oder Abfahrtsrennen. Welche davon aktuell verfügbar sind, hängt vom Wetter und der damit verbundenen Schneelage ab: Schneestürme, dichter Wolkennebel oder ein Tag-Nacht-Wechsel wirken sich auf die Weitsicht und den Schwierigkeitsgrad der vielen Wettkämpfe aus.

SKATEN AUF EIS

Bei der Steuerung stand offensichtlich die Skateboard-Reihe »Skate« Pate: Der linke Analogstick kontrolliert die Fahrtrichtung, während der rechte Sprünge und Groundtricks wie zum Beispiel den Noseturn einleitet. Das funktioniert zwar halbwegs, braucht aber verdammt viel Einarbeitung und Übung. Denn auch wenn dieser Steuerungstyp für das Skateboard wie gemacht scheint, entstehen spätestens beim Wechsel ins Tiefschneefeld Probleme. Denn das Verhältnis zwischen den geforderten penibel genauen Eingaben und den darauf basierenden, oft zu schwammigen Bewegungen auf dem Bildschirm, ist nur schwer nachvollziehbar. Das sorgt besonders anfangs für extremen Frust. Während »Shaun White Snowboarding« Fahrfehler und Kollisionen verzeiht, nutzt »Stoked« jede Gelegenheit, um den Sportler an den letzten Checkpoint zurückzubeamen. Das kommt zwar realistischer rüber als bei Ubisofts Konkurrenzprodukt, wirkt sich aber negativ auf den Spielspaß aus. Die Feinheiten der 126 Tricks zu erlernen, Brettkönige wie Wölfe Nyvelt zu schlagen und neue

Sponsoren wie Burton für sich zu gewinnen motiviert dagegen ungemein. Braucht es auch, schließlich sind Spieler gut und gern 50 Stunden beschäftigt, um alle 300 Kleidungsstücke, Tricks und die über 100 Contests freizuschalten.

DER DRITTE IM BUNDE

Aber »Stoked« weiß auch zu begeistern. Schon die tollen – wenn auch nur englischen – Sprecher verpassen dem Ding eine ordentliche Portion Atmosphäre. Die Menüführung mit deutschen Texten ist übersichtlich und auch der Online-Modus für bis zu acht Freestyler macht an sich nichts verkehrt. Ähnlich gut schneidet auch die Beschallung ab, denn die 120 lizenzierten Lieder sind abwechslungsreich, mitreißend und bedienen gleich mehrere Genres. Zwar macht die Grafik einiges her, verdient aber wegen ihrer Detailarmut ein wenig Kritik. Denn trotz Bongfishs Versuch, eine authentische Spielwelt zu erzeugen, bleibt »Stoked« auf dem Siegertreppchen nur Platz drei neben den Genrekönigen »Shaun White« und »Amped 3«. Neueinsteiger sollten deshalb vorerst mit diesen beiden vorliebnehmen – auch weil auf deren Pisten einfach mehr los ist und das Carven dort viel Laune macht. Profis und ausgemachte Kenner der Konkurrenz-Games können aber durchaus mit »Stoked« liebäugeln, die dürften mit der anspruchsvollen Steuerung und dem Simulations-lastigen Gameplay bestens zurechtkommen.

Jan Heinrich/Moritz Wanke

Wertung

Nette Extremsport-Action mit technischen Schwächen.

7.3 von 10

DEUTSCHLANDS ERSTER TEST NUR IN 360 LIVE



Muskel oder Faserriss?

- +** Fusions-System macht Laune, vorbildlicher Koop-Modus, hoher Wiederspiel-Wert
- Kein Punisher als Charakter, Grafikqualität pendelt

Erhältlich | 28. September 2009



Auch Karten-Trickser Gambit ist mit an Bord und heizt den Schurken kräftig ein.

kurz & knapp

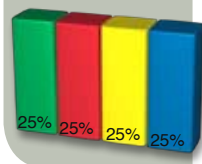
Hersteller | Activision
Entwickler | Vicarious Visions
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Klasse Action-Rollenspiel mit massig Bonusmaterial und Vorzeige-Koop-modus.

das ist drin

- Kombos
- Fusions-Attacken
- Superhelden
- Superschurken



live & online

- Koop-Modus für bis zu vier Spieler, wahlweise an einer Konsole oder via Xbox Live; oder auch zu zweit an einer Konsole und mit zwei anderen online ■ 50 Erfolge, beispielsweise für das Finden von 30 Audiodateien ■ Neue Helden zum Download mehr als wahrscheinlich

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

Wenn Helden sich hassen lernen.

Als Superhelden-Fan hat man es wirklich nicht leicht, wenn es um Games geht. Viel zu viele Comic-Umsetzungen wirken oberflächlich, banal und lustlos. Dass es anders geht, hat vor gut drei Jahren »Marvel Ultimate Alliance« gezeigt. Nun steht also das Nachfolgespiel zum Action-Rollenspiel-Geheimtipp ins Haus. Das setzt einige Zeit nach Teil Eins ein. Der Schurkenstaat Latveria macht wieder mal Ärger, weshalb Superagent Nick Fury mit seiner Superhelden-Einheit S.H.I.E.L.D. eingreift und sich auf nach Latveria macht. Nach einem kurzen Intro steigt der Spieler direkt in die Superhelden-Action ein. Am Grundprinzip hat sich nichts geändert: Noch immer ist man mit einer Gruppe von vier Superhelden unterwegs, steuert allerdings immer nur einen auf einmal. Wer allerdings ein paar Kumpels zur Hand hat, darf mit drei von ihnen in den Kampf ziehen. Und das online oder an einer Konsole.

Ist man trotzdem allein unterwegs, kann man per Digikreuz jederzeit zwischen den Figuren umschalten. Mit A- und B-Taste verteilt der gewählte Held leichte und starke Schläge, während er mit der X-Taste Feinde und Gegenstände

packen und durch die Gegend schmeißen kann. Natürlich definiert sich jeder Held durch seine Superkräfte, die ebenfalls zum Einsatz kommen. Dazu einfach auf A- und B-Taste bei gedrückter RT-Schultertaste hämmern. Dann feuert Iron Man mit Lasern, Spider-Man setzt seine Spinnenfäden ein und Captain America schleudert sein Schild durch die Menge. Beim Thema Superkräfte greift diesmal aber zusätzlich ein neues System: Die Fusions-Attacken. Grob gesagt schließen sich dabei zwei Figuren der Gruppe zusammen und kombinieren ihre Superkräfte. Aktiviert wird so ein Angriff, indem man die LT-Schultertaste gedrückt hält und anschließend die dementsprechende Superhelden-Taste drückt. Dann sammelt etwa Spider-Man eine ganze Gruppe Gegner in einem Netz, während Wolverine sie in Seelenruhe zerschneidet. Jede Fusions-Attacke ist ein bisschen anders, was zum Experimentieren motiviert. Gut so, denn das Kampfsystem an sich ist relativ simpel gehalten. Nach einigen Spielstunden fühlt es sich an wie schon mal da gewesen. Für Abwechslung sorgen kleinere Schieberätsel und die spaßigen Dialoge, etwa wenn sich Wolverine mit Nick Fury in die

3



× Dialoge

STREITHANSEL

Auch Helden quatschen untereinander. Immer wieder gibt's deswegen Dialoge, die in klassischer Multiple-Choice-Manier gehalten sind. Die drei Antwortmöglichkeiten sind immer aggressiv, diplomatisch oder defensiv gehalten. Wer genug Antworten einer bestimmten Art gegeben hat, bekommt als Belohnung einen Boost. Bei vielen aggressiven Antworten etwa einen, der die Angriffskraft steigert. Dass die Dialoge dabei meistens witzig und selbstironisch sind, tut dem Ganzen gut. Schade nur, dass die eigenen Antworten nicht vertont sind. Das nimmt schon ein bisschen Atmosphäre raus.



× Krieg der Superhelden DA RUMPELT'S

1 In der Comic-Reihe »Civil War« herrscht ein Konflikt zwischen den Superhelden. Das Spiel nimmt diesen Ansatz als Grundlage für die Handlung. Anfangs merkt man davon noch nichts, bei der Invasion des Schurkenstaats Latveria herrscht noch Einigkeit im Lager.

2 Im Verlauf der Handlung wirkt sich die Entscheidung, für welche Seite der Spieler kämpfen will, auch auf den eigenen Heldentrupp aus. Während einige für beide Seiten zu begeistern sind, bleibt eine Handvoll exklusiv. Etwa Iron Man oder Captain America.

3 Das Ganze ist natürlich eine ideale Gelegenheit, das Spiel mehrmals durchzuspielen, verschiedene Konstellationen auszuprobieren. Auch wenn sich die Handlung dann ein bisschen mehr unterscheiden könnte, als es hier der Fall ist.

2



Haare kriegt. Aber wo kommt denn nun der Rollenspiel-Aspekt her? Für das Vertrimmen von Superschurken wie das Wissenschafts-Genie Wizard und deren Schergen verdient sich die Gruppe Erfahrungspunkte, die früher oder später zum Stufenanstieg führen. Dann darf man sich entscheiden, welche von durchschnittlich zehn Fähigkeiten man beim jeweiligen Helden steigern möchte. Will man nur den Action-Teil genießen, kann man auf Wunsch ein Auto-Level-Up aktivieren. Im Verlauf findet man zudem sogenannte »Boosts«, die diverse positive Effekte mit sich bringen, etwa zusätzliche Resistenz gegen Feuer oder andere Elementar-Attacken. Nach dem Einstieg in Latveria orientiert sich das Spiel handlungstechnisch an der Comicbuch-Reihe »Civil War«: Ein neues Gesetz zur Registrierung von Superhelden spaltet das Lager, hetzt zwei Gruppen gegeneinander auf. Auf der einen Seite Iron Man, der für das Gesetz kämpft, während Captain America und einige andere Helden sich dagegen wehren. Je nachdem, für welche Seite man sich entscheidet, verändert sich logischerweise der Heldentrupp, was zum mehrmaligen Durchspielen motiviert.

Zwischen den Missionen schlägt es den Spieler zurück ins Hauptquartier. Dort quatscht er mit Heldenkollegen, übt im Simulator Kampfsituationen oder liest Hintergrundinformationen zu Freund und Feind. Außerdem ist das Marvel-Ratespiel wieder mit an Bord, das selbst für Kenner eine Herausforderung ist. Belohnung? Mehr Erfahrungspunkte!

Die verbesserte Grafikengine zeigt ihre Wirkung. Durch die zahlreichen zerstörbaren Gegenstände wirken die Level deutlich lebendiger, egal ob Washington D.C. oder Doomstadt. Dennoch pendelt die Grafikqualität bei den Umgebungen. Die 20 Helden von Spider-Man über Wolverine bis hin zu Deadpool wirken größtenteils herrlich detailliert, auch wenn die Mimik in den Gesprächen manchmal etwas leblos wirkt. Trotzdem, die Optik geht insgesamt in Ordnung. Schade nur, dass die automatische Kamera gerne mal Probleme macht. Speziell wenn diese weit rausgezoozt ist, geht gerne mal die Übersicht flöten. Einen Tick mehr Feintuning hätte da was rausreißen können. Immerhin weiß die Soundkulisse zu gefallen. Speziell der orchestrale, heroische Soundtrack trägt enorm viel zur Atmosphäre bei. Auch die englischen Sprecher sind gut gewählt und passen wie das Cape zum Heldenkostüm. Schade, dass es nur deutsche Untertitel gibt. Und die Ladezeiten? Die werden gekonnt von Zwischensequenzen kaschiert.

Wer das Vorgängerspiel gemocht hat, kann sich »Marvel Ultimate Alliance 2« getrost zulegen. Diese liebevoll gemachte Arbeit von Fans für Fans greift alle positiven Aspekte von Teil Eins auf und sorgt mit dem Fusions-System für spürbar mehr Abwechslung in den Keilereien. Und weil der Koop-Modus fast schon süchtig macht, sollten selbst Comic-Muffel einen Blick riskieren.

Nicholas Buracas/rl

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Schon das erste Game machte richtig Bock. Schnell, bunt und chaotisch – davon gibt's jetzt noch mehr. Aber beim Wort »Download-Inhalte« schwant mir Böses: Punisher und andere Figuren nur nachträglich als kostenpflichtiger Download? Nein danke. Ich geb 7.5

Marvel Ultimate Alliance 2

GRAFIK

Pendelt zwischen gut und Mittelmäßig

7

SOUND

Bombastischer Soundtrack, gute Sprecher

8

STEUERUNG

Vollgepackt, dafür aber durchdacht

8

Super Helden-Action mit massig Material für Fans.

8.3 von 10

Erhältlich | 9. Oktober 2009



Maxi oder Mini?

- +** Trotz kindlicher Optik erstaunlich viel Tiefe, Zwei-Spieler-Koop, drei Schwierigkeitsgrade, klasse Ninja-Fertigkeiten
- Feinde etwas abwechslungsarm, Kämpfe teilweise zu einfach, nur wenig Rätsel



MINI NINJAS

Außen mini, innen mega!

kurz&knapp

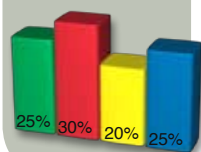
Hersteller | Eidos
Entwickler | IO Interactive
Preis | ab 45 Euro
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | nein
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Knuddel-Alarm bei den »Hitman«-Machern: Ninjas, Samurais und eine dicke Schippe Flair in märchenhaftem Comic-Stil.

das ist drin

- Kuji-Magie
- Verwandelte Tiere
- Mini-Ninjas
- Mini-Samurais



Niedliche Optik, kein Blut, kein allzu hoher Schwierigkeitsgrad: ganz klar ein Fall für die Gelegenheitsspieler-Schublade – könnte man auf den ersten Blick meinen! Doch wer sich mit »Mini Ninjas« eingehender beschäftigt, wird schnell vom Gegenteil überzeugt. Das überraschend knuffige, fernöstliche Action-Abenteuer der »Hitman«-Macher IO Interactive hat durchaus mehr Tiefe als man ihm zutraut. Hinter dem Bilderbuch-Flair steckt die altentümliche Geschichte eines mystischen Landes. Das wird von einem bösen Kriegsherrn belagert, der nach der Weltherrschaft strebt. Mit der uralten Kuji-Magie verwandelt er friedliche Tiere in gewaltbereite Samurai-Krieger und stört so das Gleichgewicht der Natur. Ehrensache für den Nachwuchs-Ninja Hiro und seinen beliebten Kumpanen Futo, dem Treiben ein Ende zu setzen.

NINININININJAAAS!

Und so streift man in der Rolle eines von insgesamt sechs Mini Ninjas durch hübsch gestaltete fernöstliche Areale, beseitigt Feinde auf dem Weg, rettet gefangene Tiere und erkundet die märchenhafte Umgebung. Doch so niedlich Hiro und Co. auch sein mögen, ihre Fähigkeiten sind nicht zu unterschätzen. Das Schöne dabei: Jeder Ninja führt eigene Waffen und besitzt eigene Fähigkeiten, so spielt sich jede Figur vollkommen unterschiedlich. Der flinke Hiro ist ein Meister mit dem Katana und beherrscht zusätzlich Kuji-Magie, während die junge Kunoichi mit ihrem Naginata-Speer gleich mehrere Feinde aufs Korn nimmt. Spielt sich dank einfacher Analogstick-

Steuerung und weniger Tastendrucke für Angriff, Verteidigung und Spezialattacke flüssig und so abwechslungsreich, dass hier absolut keine Langeweile aufkommt. Dazu trägt auch ein spaßiger Rollenspiel-Aspekt bei, der das Sammel-fieber weckt: Beim Händler können die Kampfknirpse Rezepte für Heiltränke oder anderes Gebräu erstehen, die sie mit zuvor gesammelten Pflanzen in Phiolen zubereiten. Auch Levelaufstiege sind mit ausreichend Erfahrungspunkten möglich und sorgen für mehr Lebensenergie oder schnellere Hiebe.

VON WEGEN MINI...

Selbst die KI der Gegner kommt hier ganz groß raus: Kleine Samurais hechten in Deckung, stärkere Feinde blocken mit ihren Holzschilde und die ganz großen, teils bildschirmfüllenden Bossgegner lassen sich meist nur mit speziellen Taktiken zerlegen. Schade, dass diese Kämpfe derartig mit Quicktime-Events überladen sind. Dafür entlohnt einen am Ende eines jeden Levels ein toll vertontes Render-Filmchen in deutscher Sprache, das die Geschichte weiterführt. Auch die sehr großen, atmosphärisch gestalteten Areale sprechen für sich: Überall locken sammelbare Pflanzen oder Gegenstände, an kleinen Schreinen kann gebetet und gespeichert werden und wilde Stromschnellen überqueren die Ninjas in ihren zu Booten umfunktionierten Strohhütten. Dazu das fließende Japanisch der Protagonisten und Gegner in Mickey-Maus-Stimmen, hier wird die orientalische Kampfstimme perfekt eingefangen. Den Spieler lassen die ungewöhnliche

Präsentation und das vielseitige Spielprinzip nicht mehr los. Und mal ganz ehrlich: Wem wachsen diese putzigen Schattenkrieger nicht innerhalb der ersten fünf Minuten ans Herz?

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Wem würden die putzigen Figuren nicht ans Herz wachsen? Tja, mir zum Beispiel! Die Quicktime-Events, die Pieps-Stimmen, der Comic-Look, Kinderkram! Dann schon lieber »Ninja Gaiden«. Ich gebe 6.5

Mini Ninjas

GRAFIK Kindlich und farbenfroh, aber nicht umwerfend	7
SOUND Tolle asiatische Flötenklänge, fließendes Piepse-Japanisch	8
STEUERUNG Nach kurzer Eingewöhnung sehr simpel	7

Eine ungewöhnliche Action-Überraschung, die leichte und trotzdem fesselnde Ninja-Kost bietet.

7.9 von 10

Erhältlich | 18. September 2009



Ohrenschmaus oder Ohrenbluten?

- +** Viele Verbesserungen, kurze Ladezeiten, spaßiger Party-Modus, tolle Songliste
- Nur Songs aus »World Tour« können importiert werden und das auch nur bedingt



kurz & knapp

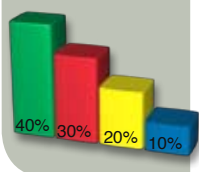
Hersteller | Activision
Entwickler | Neversoft
Preis | ab 60 Euro
Genre | Musikspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Sinnvolle Verbesserungen, die das bekannte Gameplay ordentlich aufpeppen.

das ist drin

- Band
- Solo
- Party
- Bier



GUITAR HERO 5

Sex, Drugs & Xbox 360.

Bereits zum fünften Mal geht »Guitar Hero« auf Welt-Tournee – und verdammt noch mal, es rockt immer noch! Es macht einfach unglaublichen Spaß, auf den Plastikimitaten von Gitarre, Schlagzeug, Bass und Mikrofon zum rockigen Lineup von 85 Liedern wie »Smells Like Teen Spirit« von Nirvana oder »Du Hast« von Rammstein abzurocken. Klar, oberflächlich betrachtet sieht das genauso aus wie bei den Vorgängern, immer noch müssen dazu die über den Bildschirm laufenden Tonfolgen nachgedrückt werden. Ein Rundgang durch den Backstage-Bereich offenbart aber, dass sich viel getan hat. Neue Herausforderungen, 14 Mehrspieler-Modi und ein verbesserter Musik-Editor für selbst kreierte Songs sind da nur der Anfang.

ABROCKEN DELUXE

Herzstück von »Guitar Hero 5« ist nach wie vor der Karrieremodus, der mit jedem beliebigen Instrument auch alleine gespielt werden darf. Hier erhalten Nachwuchssänger für einen gelungenen Auftritt Sterne und schalten damit neue Stücke und Bühnen frei. Spezielle Charaktere wie Kurt Cobain oder Outfits für die eigene Figur gibt's hauptsächlich nur für das Bewältigen der neu eingeführten Herausforderungen. So gilt es zum Beispiel, einen Mehrfachmultiplikator für einen bestimmten Zeitraum zu halten oder eine vorgegebene Notenfolge zu erreichen. Das motiviert ungemein, die Lieder bis zum Erbrechen zu Perfektionieren. Die Grafik wurde ordentlich aufgepeppt und besticht nun durch detaillierte Figuren und abwechslungsreiche Effekte. Dazu gibt's den Melodieeditor »GH Mix«

in der Version 2.0. Der geht endlich weg von der Klingelton-Qualität, hin zu angenehm klingenden Instrumenten, die nach einiger Einarbeitungszeit sogar annehmbare Songs hervorbringen. Etwas einfacher geht's sogar noch mit dem neuen »GH Tracks«, das auf Wunsch die restlichen Instrumente mit übernimmt.

BIER AUF, SPIEL REIN

Auf der Bühne sind natürlich auch alle Funktionen vertreten, die man schon aus »Guitar Hero World Tour« kennt: Slidebar, Expert-Plus-Modus für Doppel-Pedal beim Schlagzeug und die Möglichkeit, die Lautstärke einzelner Instrumente einzustellen. Ebenfalls partytauglich: Von Anfang an sind alle 85 Lieder im Schnellspiel-Modus verfügbar. Neue Songs gibt's kostenpflichtig im Online-Shop. Schwach hingegen, dass sich nur 35 Songs aus »World Tour« importieren lassen, die Download-Lieder klappen hingegen fast alle. Deine Gäste wollen alle ans Schlagzeug oder Gitarre spielen? Kein Thema, denn bis zu vier gleiche Instrumente sind möglich, die sogar während der Show ein- und aussteigen können. Auch der Schwierigkeitsgrad lässt sich jederzeit verändern. Spaß gibt's auch im Online-Mehrspieler-Modus, der mit 14 verschiedenen Modi äußerst umfangreich ausfällt: darunter Wettbewerbe mit anderen Bands, Duelle, wer die bessere Tonfolge herunterrattert und Ähnliches.

Kurz gesagt, der fünfte Ableger der Musikreihe legt eine vorzügliche Show hin. Die Neuerungen hinterlassen alle einen positiven Eindruck und machen das bekannte Gameplay noch unterhalt-

samer und abwechslungsreicher. Der Partymodus dürfte der Hit auf jeder Privat-fete werden. Kurzum, das hier ist, wie angekündigt, das beste Musik-Spiel seit langem!

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Ich hätte nicht gedacht, dass ein so gutes Spiel tatsächlich noch so viel verbessert werden kann. Aber es hat geklappt! Danke, Activision, das hier wird mich wieder abendlang auf die virtuelle Bühne zerren. Ich gebe 9,0

Guitar Hero 5

GRAFIK

Detailliert und farbenfroh

8

SOUND

Rock, Metal, Grunge: So muss eine Songliste aussehen

9

STEUERUNG

Schnell erlernt und umgesetzt

9

Activision hat sein Versprechen gehalten: Das ist wirklich das beste »Guitar Hero« aller Zeiten.

8.8 von 10

Das Spiel in Zahlen

0 Klassenzwang, 5 Heldenklassen mit je 11 Spezialfähigkeiten, 55 Talente kombinierbar, 13 Fähigkeitsstufen, 1 Drachenturm, 3 Diener, 1 Nekromant, rund 40 Stunden Spielspaß.

Drachenstark oder entenlahm?

- + Variantenreiches Levelsystem, fantastische Sprecher, gelungene Fantasy-Geschichte mit viel Ironie
- Grafisch schwach, ruckelt stellenweise extrem, stockende Animationen, Levelgrenzen stören beim Drachenflug



Erhältlich | 25. September 2009



Launig, skurril, absurd – so sind die Bewohner von Rivellon. Wie kommt Dr. Nadelmann bloß auf die Idee, jemand wolle seine Gedanken lesen? Zum Schutz trägt er eine Anti-Telepathie-Taucherglocke.

kurz & knapp

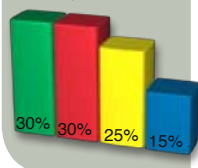
Hersteller | Dtp Entertainment
Entwickler | Larian Studios
Preis | ab 50 Euro
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Das erste Rollenspiel, in dem der Spieler sich zum Drachen verwandelt, eingewebt in eine herrliche Geschichte.

das ist drin

- Fantasy
- Drachentöter
- Fliegender Grillanzünder
- Top-Synchro



DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Werde zum Drachen, werde zum fliegenden Grillanzünder.

Hand aufs Herz: Schule ist nicht wirklich spannend. Viel mehr macht man seinen Abschluss, um sich zu spezialisieren, den Traumjob ergreifen zu können – zum Beispiel als Drachentöter in »Divinity 2: Ego Draconis«. Ein Rollenspiel, in dem ein edler Recke zunächst auszieht, um Drachen zu töten, und sich später durch einen spannend inszenierten Sinneswandel selbst in einen Lindwurm verwandelt. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg: Während der gut gemachten Einführung in der Drachentöter-Kaserne Leuchtenfeld lernt man mit der RT-Schultertaste zu springen und die Aktionstasten sowie das Digipad mit beliebigen Nah- und Fernkampfattacken, Heiltränken oder Zaubersprüchen zu belegen. Und wo kommen die Fähigkeiten her? Von einem sehr variantenreichen Talentbaum, in dem es keinen Klassenzwang gibt. Wer mag, wählt zunächst einen Paladin, der geübt mit dem Schwert zusticht. Das hindert einen aber nicht daran, seine Erfahrungspunkte im späteren Verlauf trotzdem in Feuerbälle oder Eisregen zu investieren.

Wie das geht? Im Inventar werden alle Fähigkeiten gelistet, auf die der Spieler nach Belieben seine Punkte verteilt. Auf diese Weise lässt sich ein Hybrid aus den vier Klassen Magier, Priester, Paladin und Waldläufer züchten. Allerdings gilt auch hier: ohne Questerfolge keine Erfahrungspunkte. Wenn doch nur die ersten drei Stunden nicht so zäh wären! Der Held ist viel zu schwach, selbst Goblins mit verbogenem Schwert hauen ihn zu Brei. Das demotiviert, aber immerhin darf überall frei gespeichert werden. Ein weiterer Schwachpunkt ist die Technik: Die Animationen wirken oft abgehackt, und obwohl sich das Reich Rivellon eher detailarm gibt, bricht die Bildrate bei Bosskämpfen regelmäßig ein. Hier muss dringend ein Patch her, denn unter der kampfbetonten Haube steckt ein liebevoll gestaltetes Rollenspiel, das sich selbst nicht so bierernst nimmt. Viele Questgeber sind einfach urkomisch: Im Städtchen Farglow trifft man auf ein durchgeknalltes Ehepaar, das sich bereits ein paar Met zu viel hinter die Binde gegossen hat. Sie bieten dem Heroen einen

live & online

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Stark schwankender Schwierigkeitsgrad, der zum Ende merklich anzieht
 ■ 41 Erfolge, die meisten storyrelevant, wie die Eroberung des Drachenturms: einige lassen sich hingegen nur in Nebenquests freischalten, zum Beispiel einen Blinden heilen



✖ Eine Basis mit Lakaiaen

DRACHENTURM DES GRAUENS UND VERDERBENS

Nach rund 15 Stunden erobert der Held den Drachenturm, eine sechsstöckige Basis, in der im Geschichtsverlauf immer mehr Dienstleister herumwuseln: Wie in »Overlord 2« werden vom Spieler Schergen ausgesandt, um Beute zu machen. Im obersten Stockwerk erschafft ein Pseudo-Frankensteiner aus den Einzelteilen getöteter Gegner furchterregende Kreaturen. Die kosten zwar Geld, dienen aber als Heldenbegleitschutz. Außerdem ergeben sich aberwitzige Kombinationen: Wie wäre es mit einem Zykloper-versehrt mit schnellen Goblin-Beinen und scharfen Werwolf-Klauen?



✖ Held und Drache als Einheit

DER BRUTZLER

1 Dem Helden wird relativ früh im Spiel die Fähigkeit verliehen, zwischen menschlicher Kämpfergestalt und Drachen mit Feueratem zu wechseln. Schön wie die unterschiedlichen Fähigkeiten in die Quest eingewoben werden.

2 Der Lindwurm lässt sich wie ein zweiter Charakter ausrüsten. Anders als der menschliche Held lassen sich die sieben Spezialfähigkeiten nicht durch Erfahrungspunkte freischalten, sondern nur durch das Schmökern in Bücher. Diese Wälzer liegen meist in Türmen, die erobert werden wollen.

3 Ärgerlich: Egal auf welcher der drei Stufen der Drache losbrutzelt, er kann Feinde am Boden nicht angreifen. Meist sind die Fähigkeiten von Mensch und Echse aber clever kombiniert: In Held verwandeln, Wachen eliminieren, die magische Drachenschutzwand wird zerstört, anschließend greift er in Drachenform die Lindwurm-Armee von Oberschurke Damian an.



ganzen Haufen Gold an, wenn er ihnen diverse Zutaten bringt, die sie verkochen und beim nächsten Liebesspiel übereinander kippen. Nur eine von vielen kreativ inszenierten Missionen. Darüber hinaus laden die hervorragenden, mit viel Witz und Liebe geschriebenen Dialoge stets zum munteren Plausch mit dem Bewohnern ein. Da warten falsche Exorzisten, Drachenliebhaber oder der Professor Nadelmann, der sich mit einer Taucherglocke gegen Gedankenlesen schützt. Gedankenlesen? Die Magierin Morgana verleiht dem Helden direkt zu Beginn diese telepathische Fähigkeiten: Bei jedem Gespräch stehen ergo nicht nur vier Antwortmöglichkeiten zur Wahl, sondern auch die Option, die Gedanken auszuspionieren. Das ist kein Muss, erleichtert jedoch zahlreiche Missionen spürbar. Wer beispielsweise den flügellosen Wichtel Zixzax ausspioniert, verdient sich damit sogar Attributspunkte, also Boni auf bestimmte Fähigkeiten. Doch das Gedankenlesen sollte bedacht genutzt werden, denn es kostet Erfahrungspunkte. Die winken für jeden Levelaufstieg und werden in die Grundfähigkeiten Intelligenz, Stärke oder Willenskraft investiert. Ein magie-orientierter Held braucht naturgemäß mehr Willenskraft als ein Krieger. Wer also auf einen Hybrid-Helden setzt, kann zwar deutlich unterschiedlichere Fähigkeiten miteinander kombinieren, wird aber nie so stark werden, wie ein Spezialist. Profi-Rollenspieler werden diese Freiheiten lieben! Nach und nach schalten sich ferner 40 Spezialfähigkeiten wie Blitzschlag

oder Selbstheilung frei, die sich jeweils in 13 Stufen aufleveln lassen. Ärgerlich: Rollenspieltypisch findet man Unmengen an Waffen, Heiltränken und Gegenständen. Die lassen sich im Inventar aber nicht automatisch nach Mächtigkeit sortieren. Das macht es für Rollenspiel-Neulinge unnötig schwer. Richtig spannend wird's, sobald der Held von der Drachentöterin Talana ein Amulett erhält, mit dem er sich via D-Pad in einen Lindwurm verwandeln kann. Die Steuerung mit den Sticks ist gut, aber die Fluggrenzen nach oben und unten sind übertrieben eng. Die riesige Weite wird nur vorgegaukelt, das erkundbare Areal ist in Wirklichkeit recht klein. Toll dagegen, wie das Gameplay als Mensch und Drache verquirlt wird, denn die Echse lässt sich wie ein zweiter Charakter ausrüsten. Schön auch, wie die Abschnitte zwischen flatterndem Grillanzünder und Menschsein abwechseln, wie die Fähigkeiten der beiden Figuren kombiniert werden müssen. Schade wiederum, dass Rivellon irgendwie austauschbar wirkt, es fehlt das unverkennbare Design eines »Fable 2«. Und man muss in Sachen Technik schon schmerzfrei sein, um etliche matschige Texturen und vor allem die niedrige Bildwiederholrate wegstecken zu können. Wer sich daran aber nicht stört, der kann »Divinity 2« genießen und mit Wonne in eine Welt voller skurriler Charakteren und origineller Quests abtauchen. Rund 40 Stunden Spielspaß sind garantiert.

Benjamin Kratsch

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Warum müssen Konsolenumsetzungen von PC-Spielen immer so grostig aussehen? Sind die Entwickler am Limit? Oder gar die Xbox selbst? Und das schöne Fantasy-Blabla ist mir auch zu ausgelutscht. Ich bleib bei »Risen« und gebe 7.2

Divinity 2: Ego Draconis

GRAFIK

Ziemlich schwach, ruckelt stark, aber liebevoll erstellte Katakomben

SOUND

Exzellente Sprecher, orchestrale Musik

STEUERUNG

Gut spielbar, übersichtliche Menüs, allerdings keine Inventarsortierung

Drachenstarkes Rollenspielfest mit viel Charme, aber schwacher Technik.

7.6 von 10

Risen™

Brutal, dreckig und gefährlich, so sind deutsche Rollenspiele. Und so ist auch die Insel Faranga. Hier herrscht das Gesetz des Stärkeren. Wer sein Maul zu weit aufreißt, kassiert Prügel. Und wer diese typisch deutsche Raubeinigkeit kaum mehr erwarten kann, der begibt sich wie Sabine Vogel in die Welt von »Risen«.

kurz & knapp

Hersteller | Deep Silver

Entwickler | Piranha Bytes

Preis | ab 70 Euro

Genre | Action-Rollenspiel

Spieler | 1

Xbox Live | nein

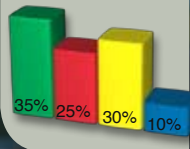
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Das hier ist »Gothic« wie es sein sollte: Rau und charmant, lebendig und geheimnisvoll. Und vor allem ohne Bugs!

das ist drin

- Tempelruinen
- Banditen
- Monster
- namenloser Held



Mittwoch Vormittag, 10:30 Uhr: Der Stadtkurier steht vor der Redaktions-Tür. Nein, er bringt nicht Pizza und Limonade für die Mittagspause, sondern einen unscheinbaren, braunen Luftpolsterumschlag. Der Absender: Deep Silver. Der Inhalt: Die vollständige Testversion der deutschen Action-Rollenspiel-Hoffnung »Risen«. Klasse! Also fix Konsole an, Disk rein, kurz warten... schon versetzt mich der inoffizielle »Gothic«-Nachfolger in eine weitaus aufregendere Welt, fernab von Pizza und Sprudelwasser, mitten in eine aufgepeitschte See. Ein Schiff kämpft mit einem gewaltigen Sturm. Die Wellen schlagen hoch, die Gischt peitscht gegen den Bug, Blitze zucken durch den pechschwarzen Abendhimmel. Mit an Bord: Der namenlose Held, dessen Rolle ich bald übernehmen werde. Doch bis dahin kann ich nur tatenlos zusehen. Eine meterhohe Welle versenkt das Schiff, als wäre es nur eine Nusschale. Schreie erstickten in den Untiefen des Meeres. Danach: Schwärze.

Wow, von so einem bildgewaltigen Einstieg muss man sich erst mal erholen. Da kommt der Ladebildschirm gerade recht. Doch ehe man sich versieht, geht's schon weiter. Die Unterbrechungen sind kurz, hemmen den Spielfluss nur beim Laden von Speicherständen. Ein pausenloses Vergnügen also. Natürlich

habe ich überlebt und finde mich an einem Strand wieder, zwischen Wrackteilen und Leichen, schon von Fliegen umwolkt. Kein Lebenszeichen weit und breit, nur seltsame Geräusche aus dem Dschungel. Meine Klamotten sehen aus, als hätte ich damit das Deck geschrubbt. Sein Aussehen oder das Outfit zu Beginn mit einem Charakterbaukasten zu verändern, das gibt es hier nicht. Wozu auch? Der Held versprüht mit seinen coolen Sprüchen und seinem Dreitagebart genug Charme für jedermann. Außerdem gilt es ja auch, etwas über seine Vergangenheit zu erfahren und ihn besser kennenzulernen. Sein Schicksal macht neugierig: Warum war er auf dem Schiff? Wo wollte er hin? Geheimnisse, die sich erst nach langer Spielzeit lüften und deswegen den Spannungsbogen stets gespannt halten.

Da noch jeder Körperteil an seinem Platz ist, wird es Zeit, sich umzuschauen: Durch das dichte Blätterdach der Palmen brennt heiß und unbarmherzig die Tropensonne. Hübsch hier, wären nur einige Texturen nicht so matschig! Mit dem linken Analogstick bewege ich den Held-ohne-Namen aus der Schulterperspektive flink durch das Areal. Außer Leichen, die ich mit Druck auf die A-Taste plündere, gibt es weitere Interaktionsobjekte: Muscheln, angeschwemmte Fische oder Goldmünzen liegen verstreut im Sand und können

Erhältlich | 2. Oktober 2009



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



Das Verkaufsmenü: Sehr übersichtlich. Leider sind die guten Krautstängel auf der linken Verkaufsseite ein teurer Spaß.

**Entdecker oder Sesselpupser?**

- +** Erstklassige deutsche Stimmen, tolle Atmosphäre, entdeckenswerte Spielwelt, mehr Frauen als in »Gothic 3«, bezaubernder Tag-und-Nacht-Wechsel mit Folgen fürs Spielgeschehen
- Grafik nicht ganz zeitgemäß, teilweise fehlen Animationen – zum Beispiel beim Ausgraben von Schatzkisten, viele Figuren ähneln einander

**Das Spiel in Zahlen**

1 Insel, 1 namenloser Schiffbrüchiger, 3 Fraktionen – die Banditen, die Magier und die Inquisition, Koordinaten der Insel Faranga: 21°19' Nord und 157°50' West, 4 Inselbereiche ergeben 4 Kapitel im Spiel, 50 Spielstunden im Schnelldurchlauf, bis zu 100 Spielstunden bei Erkundungsdrang.



Tempelruinen wie diese schießen in ganz Faranga aus dem Erdreich. Wer gegen die starken Monster im Inneren ankommt, den erwarten wertvolle Schätze.



So einladend blau, frisch und spritzig das Wasser auch ist - bei Tiefen über seine Körpergröße hinaus, säuft der namenlose Held ab.



Hier noch ohne Dreitagebart und mit Babyface: Der 08/15-Held wird erst mittels geplantem Patch zum charakterstarken Protagonisten.

mitgenommen werden. Plötzlich seltsame Geräusche aus dem Dschungel – ein Gurren, ein Rascheln. Geheuer ist mir das nicht, besser ich bewaffne mich irgendwie, um den Inselratten zur Not was mit der großen Kelle zu geben. Ein stabil aussehender Ast muss fürs Erste reichen. Wer etwas forscher vorgeht und die zwei, drei kleinen Geheimverstecke am Strand der Insel ausfindig macht, darf sich stattdessen auch mit einem Jagdmesser verteidigen. Toll, wenn Entdeckerdrang so reich belohnt wird, das spornt zu weiteren Erkundungstouren an. Natürlich müssen die später bei einer Insel mit derart gewaltigem Ausmaß nicht alle zu Fuß erledigt werden. Um Wege abzukürzen stehen schon bald Teleportrunen zur Verfügung – gut so, denn sonst hätte der Held neben den gefräßigen Monstern schon bald mit Blasen an den Füßen zu kämpfen.

WAS AUFS MAUL?

Als ich weiter ins Inselinnere vordringe, überrascht mich der erste Angreifer: ein straußenähnlicher See-Geier geht urplötzlich auf mich los. Das Drecksvieh kann was erleben! Zwar richtet mein Ast nicht besonders viel Schaden an, es reicht jedoch, um die Schnabelattacken abzuwehren und den Vogel zur Strecke zu bringen. Die LB-Schultertaste bietet schnellen Zugriff auf die ausgerüstete Waffe, die B-Taste blockt Angreifer, mit der A-Taste teile ich selbst Hiebe aus. Maus und Tasta-

tur vermisste ich trotz anfänglicher Zweifel nicht: Die Steuerung wurde perfekt angepasst und fühlt sich an, wie fürs Gamepad gemacht. Doch nach dem Kampf der nächste Schock: Unvermittelt beginnt die Erde zu beben, der Untergrund grollt, als würde sich ein Schlund zur Hölle auftun. Nach kurzer Zeit ist das Spektakel vorbei. Was, verdammt nochmal, war das?! Ein weiteres Geheimnis dieser mysteriösen Insel, das Neugier weckt, das man aufdecken möchte.

Als es schon fast wieder dämmt, kann ich endlich aufatmen – ein Haus steht inmitten eines kleinen Tals. Im Innern: Ein Mensch! Übellaunig, aber vielleicht kann er mir Antworten auf meine Fragen geben. Seine Begrüßung fällt dürrig aus: »Noch einen Schritt weiter und ich mach Kleinholz aus dir!« Trotzdem muss ich meine Neugier stillen: Wo bin ich? Was sind das für komische Lebewesen und woher kommen diese Erdbeben? Klare Sache, Neil, meine bärtige Bekanntschaft, weiß Bescheid: Die Insel mit Namen Faranga wird von der Inquisition besetzt, die jeden zwangsrekrutiert, der außerhalb einer Stadt gesehen wird. Warum so streng? In ganz Faranga schießen seit einiger Zeit aus unerklärlichen Gründen alte Tempelruinen aus dem Boden. Und mit ihnen gelangen Monster an die Oberfläche: widerwärtige blinde Rottwürmer, die dich mit einem Haps verspeisen, stinkende Moorleichen und Rieseninsekten wie die Panzergrillen. Die Inquisition



PC-Marotten

DAS UNVOLL- ENDETE FARANGA

Ungewöhnlich aber wahr: Die Spielversion, die ab dem zweiten Oktober im Verkaufsregal zu finden ist, ist noch nicht zu hundert Prozent perfekt. Einige Elemente sollen mit einem geplanten Download-Patch ab Mitte Oktober nachgeliefert werden; dann lädt das Game bei nächsten Spielstart automatisch ein Update vom Xbox-Marktplatz herunter. Und was bringt der Patch? Zum einen integriert er den neuen Helden, der den alten, etwas blassen und nichtssagenden Hauptcharakter ersetzt. Zum anderen soll deutlich mehr Vegetation für Dschungelcamp-Flair sorgen und die Umgebungen etwas aufpeppen. Ob der Patch hält, was er verspricht und wie man als Offline-Abenteurer an ihn herankommt – all das werden wir bei Veröffentlichung prüfen. Auf unserer Webseite www.360-live.de berichten wir in den News außerdem darüber, wann der Flickens verfügbar sein wird. Dieser Test basiert auf der ungepatchten Spielversion, die sich auf der Disk befindet.

live&online

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne Mehrspieler-Modus ■ 50 eher mittelmäßige Erfolge, natürlich für das Abschließen verschiedener Missionen, aber auch für Skumiles, wie das Töten von 25 Hühnern oder für drei tödliche Abstürze von einer Klippe



will der Sache auf den Grund gehen und duldet keine Störung. Doch Neil weiß, wie ich einer Zwangsrekrutierung entkomme: Das Banditenlager nicht weit von hier kann zwei kräftige Hände gebrauchen. Aber vielleicht will ich mich ja sogar der Inquisition anschließen? Verbunden mit dieser Entscheidung ist mein späterer Berufsweg. Bei den Banditen lerne ich Kampffertigkeiten, Diebeskunst und Jäger-Kenntnisse, bei der Inquisition kann ich mich zum Ordenskrieger ausbilden lassen, und in der Nähe der Hafenstadt residieren die Magier, die Nachwuchs suchen. Doch egal, für welchen Weg man sich entscheidet: Vor der steilen Karriere steht dreckige Arbeit. Und vom Dreck gibt's im Banditenlager wohl am meisten.

ARSCHKRAMPEN, ALLES ARSCHKRAMPEN

Die Gauner- und Halunkenstätte befindet sich mitten in einem Sumpfgebiet, das die komplette Schlechtwetterfront Englands geerbt zu haben scheint. Hier herrscht Dauerregen und der Tag ist fast so finster wie die Nacht. An den zahlreichen Lagerfeuern hocken vernarbte Typen mit großen Waffen und Lederrüstungen, grillen Echsen am Spieß, trinken Bier oder rauchen Sumpfkraut. Die Atmosphäre wirkt bedrohlich, als müsste man sich ständig umblicken, um nicht die Kehle durchgeschnitten zu bekommen. Und doch: Die Banditen, die sich als Widerstandskämpfer verstehen, sind hinter ihrer rauen Schale eigentlich ganz passable Kerle. Ihr harter Alltag hat sie abgestumpft, der Alkohol macht sie redselig, wobei ihnen der ein oder andere Fluch leicht über die Lippen geht. Persönlichkeiten mit eigenen Geschichten, die sie als Individuen kennzeichnen – und die dank ihrer motivierten Synchronsprecher jeden Dialog zum Erlebnis machen. Da wäre zum Beispiel der sternhagelvolle Jäger Luis, der über seine Kumpanen herzieht. Oder der verschwiegene Ricardo, dem Reden zuwider ist. Manch einer hier glaubt, er könne mich zu seinem persönlichen Leibeigenen machen. Brogar will, dass ich ihm gebratenes Fleisch bringe. Pah! Das soll das fette Schwein schön selbst erledigen. Vielleicht auch noch vorkauen, ja? Aus einem ähnlich sarkastisch-ironischen Repertoire wählt der Held während der Gespräche seine Antworten aus verschiedenen Vorgaben aus –

die meisten sorgen wegen ihres derben Tons oder der Verlachung des Gesprächspartners für mehr als nur einen Schmunzler. Riskiert man allerdings eine zu dicke Lippe, gibt's was vorn Latz. Prügeleien sind nicht selten und sogar Tote zählen zum Kollateralschaden. Doch keine Bange: Stirbt ein Auftraggeber oder eine wichtige Person, bedeutet das nicht das Aus fürs Spiel. Die Story nimmt dann eben eine andere Wendung und führt auf anderem Wege zum Ziel. So hat man auch stets die Wahl: Will man einen Insulaner wegen seines losen Mundwerks töten und ausrauben? Oder ihn bestehlen, aber sein Leben verschonen? Oder ihn gänzlich links liegen lassen? So viel spielerische Freiheit fühlt sich klasse an – und sorgt dafür, dass auch das Abenteuer des Helden verschiedene Enden nimmt.

Auch die Missionen sind abwechslungsreich: Arbeiter auf ihre Posten schicken, Fleisch für die Köchin sammeln, Insekten aus dem Moor vertreiben oder Schutzgelder einstreichen. Und die Plackerei lohnt sich: Für jede erledigte Mission locken Gold oder andere Gegenstände und Erfahrungspunkte, die man bei Lehrmeistern in neue Fähigkeiten investiert. Dazu zählen Schleichen und Schlösser knacken genauso wie der Umgang mit dem Schwert oder der Armbrust. Je besser der Held in diesen Talenten wird, desto opulenter sehen zum Beispiel seine Kämpfe aus. Statt einfachen Hieben von oben teilt er dann Seitenschläge aus oder dreht sich, um Schwung zu holen, bevor er die Klinge niedersausen lässt. Das eröffnet neue Spielmöglichkeiten und es



1



✖ Eine Frage der Zugehörigkeit DIE FRAKTIONEN

1 Wer in »Risen« Karriere machen will, muss sich einer der drei Fraktionen anschließen. Die halten Aufträge bereit, auch Kleidung, einen feuchten Händedruck und überhebliches Lehrpersonal, das den Helden unterrichtet. Im Lager der Banditen gibt es zum Beispiel Taschendiebe und Jäger, die gegen Gold ihr Wissen teilen.

2 Bei den Magiern geht es gediegener zu: Wer ein Novize sein will, muss seine Nase stets in alte Bücher stecken, Formeln pauken und am Alchemie-Tisch Tränke brauen. Hier lassen sich die Lehrmeister ihren Unterricht fürstlicher entlohnen, dafür geht's weniger rau und unverschämt zur Sache.

3 Die Ordenskrieger sind das Gute in Person, das strahlende Licht im düsteren Faranga, die ehrwürdigen Helden in glänzender Rüstung. Na ja, eigentlich sind sie auch nur Paladine, die sich für was Besseres halten und geschwollen daherreden. Als magisch begabte Kämpfer können sie sowohl zuschlagen als auch kleinere Zauber sprechen.

2



3



reizt, den Helden bis zur Perfektion aufzuleveln. Bis dahin ist's aber ein langer Weg: Allein das Beschaffen der ersten Rüstung dauert satte zwölf Stunden, so umfangreich gestalten sich manche Aufträge. Langeweile kommt trotzdem keine auf, denn überall gibt es Kleinigkeiten zu entdecken: Pflanzen, die man am Wegesrand sammelt, Gegner, die das Helden-Inventar mit Fleisch oder Fellen füllen, und geheime Höhlen, die Schatztruhen beherbergen. Und wenn im späteren Spielverlauf noch der Einsatz von Magie hinzukommt, der die Schlachten auch optisch aufpeppt, dann kommt erst richtig Laune auf! Bis man die Inquisition aber mit einem schmucken Plattenpanzer und dem Zweihänder in ihre Schranken weisen darf, vergeht unglaublich viel Zeit. Fantastisch, wenn ein Spiel endlich mal längere, fesselnde Unterhaltung bietet.

VERSCHWINDE, DU DRECKSACK!

Nahezu jedes Haus und jede Truhe in »Risen« kann mit den entsprechenden Talenten ausgeräumt werden. Im mediterran angehauchten Hafenviertel, wo die Bürger gerade genug Gold besitzen, um nicht den Dreck von der Straße fressen zu müssen, gibt's wenig zu holen. Trotzdem sehen es die Leute nicht gern, wenn Fremdlinge ihre ärmlichen Behausungen betreten. Als ob ich es auf den harten Kanten Brot auf dem Tisch oder das muffelnde Wildschweinfell auf dem Boden abgesehen hätte! Die Gefahr, beim Diebstahl erwischt zu werden, ist groß und die

Strafen sind hart. Diebe werden niedergeknüpelt und selbst ihrer Habe beraubt. Diese Aasgeier! Raue Sitten, die aber im dreckigen Szenario perfekt zur Geltung kommen und den mittelalterlichen Ton unterstreichen. Apropos Ton: Für noch mehr Stimmung sorgt die Hintergrundmusik, die je nach Situation mit weichen Klängen zum Träumen einlädt, in gefährlichen Schlachten jedoch mit schnellen Trommelstücken für Anspannung sorgt. Leider trüben neben der etwas schmucklosen Grafik auch ein paar fehlende Animationen den fantastischen Gesamteindruck: Buddelt der Held nach Schätzen in der Erde, verändert sich die Bodentextur nicht; brät er sich einen Vogelschenkel überm Lagerfeuer, bleibt die Pfanne leer. Da schaut man besser weg, bis es vorbei ist. Gar nicht hinschauen kann man übrigens, wenn die Konsole nur via Scart oder FBAS-Kabel an einen PAL-Fernseher angeschlossen ist. Dann wird's so verschwommen und unscharf, dass nicht einmal Missionstexte oder Schriften im Inventar entziffert werden können. HDMI oder Komponente und eine Auflösung ab 720p ist also Pflicht!

Trotzdem: Mein Abenteuer in Faranga mit all seinen entdeckenswerten Mysterien, all den verschiedenen Charakteren und Möglichkeiten hat mich gefesselt wie schon lang nichts mehr – und wird das wohl noch viele Stunden tun. Ach ja: Wann kommt »Risen 2«?

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Reinhard Fischer: Mir gefällt diese schöne neue Welt, aber muss die grafisch so fade umgesetzt sein? Klar reizen die unzähligen spielerischen Möglichkeiten, aber mir fehlt hier was fürs Auge. Ich gebe 7.8

Risen

GRAFIK

Matschige Texturen, aufpoppende Grafiken, geringe Weitsicht

SOUND

Musik: Umwerfend! Stimmen: Wie für die Figuren gemacht!

STEUERUNG

Flüssiger und handlicher ginge das auch auf dem PC nicht

Zweifelloos das bislang beste deutsche Action-Rollenspiel auf Xbox 360, wenn man bei der Grafik ein Auge zudrückt.

8.3 von 10

Fliegerass oder Bruchpilot?

- +** Atmosphärisches Weltkriegsszenario, abwechslungsreiche Missionen, gute Technik
- Zeitweise ruckelt die Grafik, in rund 15 Stunden hat man die 20 Missionen durch, ist aber fast zu wenig

Das Spiel in Zahlen

1 Kampagne in 6 verschiedenen Ländern mit insgesamt 20 Missionen, 39 Flugzeuge aus England, Italien, Russland und den USA. 1 Außenkamera, 2 Cockpit-Perspektiven, 3 Spielmodi, nämlich Arcade, Realistisch und Simulation, mehr als 100 Flugzeuge gleichzeitig am Himmel, bis zu 16 Spieler in 4 Modi wie Deathmatch oder Flugplatzeroberung.

Erhältlich | 30. September 2009



Bomber bieten die Möglichkeit, auch mal die Position eines MG-Schützens einzunehmen.

kurz & knapp

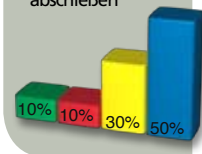
Hersteller | 1C Company
Entwickler | Gaijin Entertainment
Preis | ab 50 Euro
Genre | Flugsimulation
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Toller Zweiter-Weltkriegs-Flieger, der Simulanten und anspruchsvolle Ballerfreunde in die Luft gehen lässt.

das ist drin

- Starten
- Landen
- Bomben abwerfen
- Feindflugzeuge abschießen



live & online

■ 16 Spieler dürfen sich in speziellen Arealen in vier Spielmodi bekämpfen ■ 50 Erfolge, darunter für das Abschießen von 100 Feindflugzeugen

IL-2 STURMOVIK
BIRDS OF PREY

Flieger, grüß mir die Sonne!

Flugsimulationen auf der Konsole sind rar? Von wegen, denn diesen Monat steht neben diesem Kandidaten auch noch »Heroes over Europe« auf der Rollbahn, einen ausführlichen Test gibt es auf unserer Webseite. Beide machen den Luftkrieg im Zweiten Weltkrieg zum Thema, dieses hier erhebt sich allerdings mit souveränen Voraussetzungen in die Lüfte: mit seinen Luftkampf-Simulationen aus der »Il-2«-Reihe hat der Moskauer Entwickler 1C auf dem PC schon mehrmals mächtig abgeräumt. Und siehe da, die Atmosphäre stimmt vom Start weg: Körnige Wochenschau-Filme stimmen auf die Weltkriegs-Ära ein, danach geht es ohne Umschweife zur Sache. Doch bevor man sich in die Luftschlacht wirft, muss man den Trainingsflug absolvieren. Hier dürfen sich Nachwuchspiloten mit Navigation, Waffenhandhabung und vor allem der Steuerung vertraut machen: Mit dem linken Stick kontrolliert man das Flugzeug aus der Verfolgerperspektive, der rechte lenkt das Seitenruder und den Gashebel. Besser gehts natürlich mit einem angeschlossenen Flightstick. Dann gleich der erste Einsatz: An Bord der Spitfire Mk II müssen über der englischen Küste deutsche Bomber abgefangen werden. Schnell mit der

Y-Taste das nächste Ziel markiert, das sich mit der LT-Schultertaste noch näher ranzoomen lässt. Die RT-Schultertaste lässt die MGs Blei spucken, einige Versuche später brennen die ersten Feindmaschinen und trudeln mit qualmenden Motoren ins Meer. Dann die nächste Mission: Drei Kriegsschiffe versenken. Mit normalen Bordkanonen ist da natürlich kein Stich zu machen, weshalb man je nach Mission auch mal Bomben oder Raketen unter die Flügel gehängt bekommt. Eine am Boden mitwandernde Markierung leuchtet rot auf, sobald ein Ziel im Visier ist, ein Knopfdruck auf die RB-Schultertaste löst die Sprengkörper los. Einfach zu handhaben, trotzdem sind Treffer eine Sache der Übung. Das Gros der Missionen sind natürlich Luftkämpfe, die muss man allerdings nicht alle in der russischen Iljuschin Il-2 bestreiten. Denn die sechs aufeinanderfolgenden Kampagnen führen einen einmal quer durch Europa: Großbritannien, Sizilien, Korsun, Stalingrad, Ardennen und Berlin. Je nach Land stehen andere Flugzeuge im Hangar, insgesamt 39 mit ganz unterschiedlichen Flugeigenschaften. Darunter Supermarine Spitfire Mk IX, Focke-Wulf FW 190 »Würger«, Junkers Ju-87B-2 »Stuka« oder P-51B »Mustang«. Um die Einsätze erfolg-



1



✱ Europa-Tournee

MAN KOMMT RUM IN DER WELT

Die einzige Kampagne hält sich eng an geschichtliche Vorlagen. So startet man im Jahre 1940 als englischer Offizier zur Luftschlacht über England, verteidigt 1942 als russischer Pilot Stalingrad oder nimmt 1943 als amerikanischer Held an der Befreiung von Sizilien teil. Am Ende steht die Eroberung Berlins durch die russische Truppe im Jahre 1945. Die Landschaft passt sich dabei immer an und wechselt zwischen schneebedeckter Taiga, englischem Rasen und italienischen Äckern. Sieht klasse aus und sorgt für Flieger-Atmosphäre.

3



✱ Flieger-Geschichten

LOGBUCH EINES RUSSISCHEN KAMPFPILOTEN

1 Die Aufgabe: Ein deutsches Flugfeld in Stalingrad inspizieren. Doch der Überflug macht klar, dass dort nur Holz-Attrappen stehen. Die Flak ist aber umso realer, der Angriff auf die Stellungen beginnt. Einige Bomben-Abwürfe später sind es nur noch Ruinen.

2 Ein Hilferuf aus der nahen Stadt: Tigerpanzer rollen durch die Straßen, die russischen Kameraden sind eingekesselt. In den Häuserschluchten sind die Bomben wenig zielgenau, es braucht mehrere Anläufe, bis die Panzer in Rauch aufgehen.

3 Treibstoff und Munition unserer Maschinen sind fast verbraucht, da kommt der rettende Funkspruch: Ab zur neu angelegten Flugpiste. Um die Position nicht zu verraten, müssen wir uns im Tiefflug nach Hause schleppen. Aber es war ein glorreicher Tag für die russische Armee.

2



reich abzuschließen, müssen in der Regel gleich mehrere Ziele erreicht werden. Das kann von Aufklärung über Luftkämpfe bis hin zu Angriffen auf Bodenziele, Geleitflügen für Bomber und dem Abfangen von Nachschubtransporten reichen. Erfolgreich absolvierte Missionen schalten weitere Missionen, Waffen, Maschinen, Beförderungen oder auch Einträge in das Flugzeug-Lexikon frei. Zwar wechselt man je nach Land auch den Piloten-Charakter, die Figuren werden aber nicht weiter ausgearbeitet, bleiben platt und farblos. Schade. Speziell im Arcade-Modus wird der Luftkampf durch allerlei Extras vereinfacht: Vorhalte-Zielmarkierung, Endlos-Munition und einen Turbo, der die Jagdmaschine fast auf Schallgeschwindigkeit beschleunigt, da finden auch Anfängern den Einstieg. Und wer abgeschossen wird oder einen Berg rammt, kann ohne Ladezeiten direkt wieder in den Kampf einsteigen. Damit sind die ersten Missionen natürlich ein Kinderspiel. Anders sieht es aus, wenn man die Spiel-Modifikation »Realistisch« oder »Simulator« freigespielt hat, die man fortan auf alle Missionen anwenden kann. Hier ist dann tatsächlich fliegerisches Können gefragt, denn die wendigen Jagdmaschinen kommen durch gewagte Flugmanöver umgehend ins Trudeln. Da verlangt sogar ein einfacher Looping Fingerspitzengefühl und jede Ladung muss butterweich ablaufen, sonst bricht das Fahrwerk wie Streichhölzer. Es macht aber auch Spaß, die bockigen Maschinen zu kontrollieren, die Grenze der Aerodynamik auszuloten. Geht die Kurve noch enger? Kann man den Drahtvogel einen Tick später aus dem Sturzflug ziehen? Da freut man sich

natürlich diebisch über jeden der seltenen Abschüsse. Zudem lässt sich der Realismus wenigstens mit unlimitiertem Treibstoff und Munition etwas abfedern.

Dumm nur, das die Technik nicht immer ganz rund läuft. Wenn bis zu 100 Maschinen über den Himmel kreuzen, dann gerät die flüssige Bildrate schon mal ins Stocken. Passiert nicht oft, ist dennoch spürbar, stört aber kaum. Ansonsten ist die Grafik vom feinsten: Patronenhülsen fallen aus dem Schacht, Einschusslöcher zieren schon bald Rumpf und Tragflächen, auch der Rauch eines brennenden Motors zieht eine lange Fahne hinter sich her. Wenn man den Bombern die Flügel wegschießt und die Maschine qualmend zur Erde stürzt, dann hat das schon was. Apropos Boden: Hier erkennt man klar Bäume und Gebäude und das ist gut so, denn es stehen auch Angriff auf Bodenziele wie Brücken oder Panzer auf dem Programm. Leider fehlt es den Bodenobjekten an Schatten und sie wirken aus Baumwipfel-Höhe recht steril. In großer Höhe stört das natürlich kaum. Der Sound? Klasse Effekte, gute Musik, deutsche Sprecher, gute Genre-Standards eben. Alles in allem aber ein Spiel, das sich sehen lassen kann. Spiel? Eigentlich nicht, denn das kommt schon nahe an eine beinharte Simulation ran. Braucht Arbeit, macht aber Spaß und ist ein gutes Training für die rasanten Mehrspieler-Gefechte. Wer sich damit nicht anfreunden kann, sollte allerdings lieber das arcade-lastige »Heroes over Europe« anfliegen.

Reinhard Fischer

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Die Steuerung verlangt einem einiges ab, aber sobald man sich eingearbeitet hat, lenken sich die Kiste sehr realistisch. Dazu kommt ein Missionsdesign, das dafür sorgt, dass ich immer wieder gerne in die Luft gehe. Ich gebe 8.1

Il-2 Sturmovik: Birds of Prey

GRAFIK

Tolle Flugzeugmodelle, schöne Effekte, nette Landschaften, rückt aber stellenweise

SOUND

Knackige Soundeffekte, passende Musik, 1A-Sprachausgabe

STEUERUNG

Eingängig, im Realismus-Modus aber absolut fordernd

Je nach Einstellung ein Arcadespiel oder eine Simulation. Macht so oder so unheimlich Laune.

7
8
8
8.1 von 10

360 LIVE COMMUNITY

Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

→ SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	GAMERPOINTS
Mecker-Ecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Mass Effect, Call of Duty: World at War	Invincible Tiger, Defense Grid	Die Ladder-Meister der Consoles Sports League	So punktet es sich richtig

ES WIRD INTERNATIONAL

Team-Manager steht fest

Nun steht er also fest, der Teamchef für das deutsche Nationalteam im Showmatch gegen Frankreich. Das Community Management der Consoles Sports League hat sich für Torsten »Toto« Bühn entschieden. Der 23-jährige Brühler ist momentan Team-Manager des »FIFA«-Squads von Wolves Gaming Club und sammelte über mehrere Jahre hinweg auch Erfahrung in gleicher Position beim bekannten PC-Clan n!faculty. Seine Aufgabe ist es nun, die Spieler fürs Nationalteam aufzustellen und vor allem dafür zu sorgen, dass das Team

»Ich werde das Beste geben, um das Optimum aus der Mannschaft rauszuholen.«

als Einheit auftritt. Und wie fühlt man sich als frisch ernannter Teamchef? »Das ist natürlich etwas ganz Besonderes und ich freue mich, dass ich die Chance erhalte, als Team-Manager zu fungieren. Für mich ist ein langer Traum in Erfüllung gegangen. Es gibt nichts Schöneres, als Team-Manager der deutschen Nationalmannschaft zu sein. Ich werde mein Bestes geben, um das Optimum aus der Mannschaft rauszuholen«, erzählt er in einem Gespräch mit Community Manager Ray. Wir wünschen alles Gute!



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke EIN FLUCH-BUTTON MUSS HER!

So manch einer erinnert sich bestimmt noch an die Zeiten, als Videospiel-Helden so richtig wütend waren. So wütend, dass sie alle Welt dran teilhaben ließen. Klar, Marcus Fenix und Konsorten schimpfen noch fleißig in Zwischensequenzen, aber während der eigentlichen Action sind moderne Figuren im Videospiel verhältnismäßig still. Sicher, ab und zu mal ein »Guter Schuss!« hier oder ein »Ich werde beschossen!« da. Das ist aber bei weitem nicht genug, wenn man harte Typen wie Duke Nukem anschaut.

COME GET SOME

Warum machen Action-Perlen wie die ersten drei »Stirb Langsam«-Filme so viel Spaß? Klar, zunächst weil es an allen Ecken und Enden scheppert und kracht. Das alleine reicht aber nicht. Allein die Kombination aus Schimpferei und herrlichen Einzeilern, die Bruce Willis im Verlauf ablässt, sorgen für einen absoluten Spaß. Und wenn Videospiele schon immer mehr Richtung »Kino zum Selberspielen« tendieren, wieso sich auch nicht daran orientieren? Stattdessen bekommen wir, bis auf einige Ausnahmen, immer die gleichen grimmig dreinblickenden Männer, die selbst in der härtesten Situation meistens stumm bleiben. Öde! Mehr Wut gehört ins Spiel, wenn es denn passt.

DICH HASS' ICH!

So wie Tony Montana in »Scarface: The World Is Yours«. Da ist das Entwicklerstudio Radical Entertainment sogar noch einen Schritt weiter gegangen und hat dem Spiel eine eigene Fluch-Taste spendiert. Auf Knopfdruck schmeißt Tony dann die wüstesten Beschimpfungen gegen seine Feinde und hilft mit Blei nach. Herrliche Idee,

weil sie auch perfekt zum Charakter des Antihelden passt. Warum gibt es das nicht öfter? Genug Platz auf dem Controller wäre ja, schließlich ist bei vielen Spielen die Hälfte der Aktionen sowieso vom Kontext abhängig. Hat es vielleicht was mit der Altersfreigabe in den Vereinigten Staaten zu tun? Bei manchen Games vielleicht. Aber bei Spielen, die sowieso für Erwachsene gedacht sind und eine entsprechende Freigabe haben, sollte es eigentlich kein Problem sein. Ach ja, bevor ich es vergesse: Die Forderung nach einer Fluch-Taste gilt nur für Einzelspieler-Erlebnisse. Im Mehrspieler-Teil würde es nach kürzester Zeit unermesslich nerven. Da reicht mir schon das wütende Gequieke in 90% der Partien, die man mit Fremden startet. Aber dafür gibt es ja glücklicherweise eine Stumm-schalt-Funktion!



BIO

NAME/ Nicholas Buracas

SCHON GEWUSST?

Nicholas Buracas schreibt seit 2006 für das 360 Live Magazin und schimpft gerne.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Zeus x vom Clan
Team NeXtGen



NAME | Christian Gehle ALTER | 26
BERUF | Einzelhandelskaufmann WOHNORT |
Paderborn AUFGABE IM CLAN | Clan-Leader
WEBSEITE | www.clan-nextgen.net/

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

Christian Gehle: Am 15.05.2004 wurde in einem langen Gespräch der Grundstein für das heutige Team NeXtGen gelegt. Der jetzige Clanname wurde erst mit dem Release der Xbox 360 festgelegt, dazu auch unser Teamlogo. Bei der Clan-gründung waren drei Akteure mit von der Partie: NXG Zero, NXG Dsyn und meine Wenigkeit NXG Zeus. In der Anfangszeit war es eine kleine Gemeinschaft unter Freunden. Nach dem Umstieg auf die Xbox 360 wurde auch das Team NeXtGen weiter ausgebaut und mehr Spieler wurden aufgenommen. Man versuchte auch immer professioneller an die Sache ranzugehen was Training, Clan Wars und die Organisation anging, das haben wir dann auch in den folgenden Jahren immer weiter ausgebaut und verbessert.

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

CG: Der Zusammenhalt. Ich spreche hier wohl für alle. Egal, um was es geht, richtiges Leben oder E-Sport, man zieht an einem Strang; alle Ideen werden untereinander ausgetauscht. Das Wichtigste im Team NeXtGen ist aber, dass die Starken den Schwachen helfen. Das ist auch einer der Gründe, warum es das Team NeXtGen jetzt schon über fünf Jahre gibt. Bei uns stehen der Zusammenhalt und der Spaß an erster Stelle.

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

CG: Wir engagieren uns sehr für den Nachwuchs und holen immer mal wieder neue Spieler ins Team. In allen Squads und Bereichen sind die Altersklassen gemischt. Wir sind ein gefestigter Clan, der über fünf Jahre Szenenerfahrung nachweisen kann. Wir verfügen über einen eigenen Server mit Page und Forum, haben Fachleute für fast alle Ligen. Und wir haben Sponsoren im Rücken wie Pader-Energy, XoDuS und Marquallis. Natürlich haben wir auch in jedem Bereich nette Spieler, die sich auf Neulinge immer ganz besonders freuen. Eine nette Community mit Fachwissen und Hilfe.



✖ Mass Effect

PINNACLE STATION

Es ist ja immer so eine Sache mit Entwicklerversprechungen. Wer die Vorberichterstattung zum Science-Fiction-Rollenspiel »Mass Effect« verfolgt hat, wird sich bestimmt an die Ankündigung erinnern, dass immer wieder neue Download-Episoden erscheinen sollen, um eine Brücke von Teil Eins zum nächsten Teil der Trilogie zu schlagen. Ein nobles Ansinnen, die Realität sieht indes anders aus. Wir erinnern uns: Vor gut eineinhalb Jahren erscheint das erste Mini-Add-on »Auf Kollisionskurs«. War ganz nett, aber mehr auch nicht. Glücklicherweise war der Preis von 400 Punkten relativ fair, auch wenn Kenner bereits nach einer Stunde fertig waren. Seit Ende August ist nun also das zweite Paket »Pinnacle Station« erhältlich. Und kaum zu glauben: Da ist sogar noch weniger Handlung und Rollenspiel drin als beim ersten Download. Ein paar Kampfherausforderungen

in einer Simulator-Umgebung, die verfügbar werden, sobald Shepard seinen Spectre-Status erreicht hat, das ist eigentlich alles. Ach ja, drei neue Erfolge für insgesamt 150 Gamerpunkte kommen hinzu, aber die reißen da auch nichts mehr raus. Und dass das Teil ebenfalls 400 Punkte kostet, ist diesmal alles andere als fair. Das Ganze fühlt sich an, als hätte man es in einer Woche zusammengeschustert und ist nur für absolute Hardcore-Fans zu empfehlen. Und wie genau diese beiden Downloads nun eine Brücke zu »Mass Effect 2« schlagen sollen, ist uns schleierhaft. Bleibt nur zu hoffen, dass Bioware seine Herangehensweise in Sachen Download-Inhalte für Teil Zwei und auch für das Fantasy-Rollenspiel »Dragon Age« nochmal gründlich überdenkt.



✖ TURNIER-BERICHT

ÜBERRASCHUNG IM WETTKAMPF

Nirgendwo sonst muss man sich so auf seinen Mitspieler verlassen wie in 2-gegen-2-Matches. Im »Call of Duty 4«-Bereich ging Ende August der »2-on-2 Mixed Cup« mit einer Überraschung zu Ende. So konnten sich Tapout und Raiden von H2k. SPAM gegen die achtmaligen Shoot-Out-Sieger von WoH.CoD 4 DubZ durchsetzen. Und da soll mal einer sagen, alles wäre vorhersehbar. Gratulation an die Sieger!

NEED FOR SPEED SHIFT

JDas neue »Need for Speed« hat definitiv den Fahrtest bestanden. Ob es auch in der Community ankommt? Zumindest stehen die Pläne für die Consoles Sports League. Neben einer klassischen 1-on-1-Ladder wird es auf jeden Fall auch wieder einen Opening Cup geben. Abgerundet wird das Angebot von einigen speziellen Herausforderungen, bei denen es neben Ruhm und Ehre auch Sachpreise geben wird. Details dazu sind bis zum Redaktionsschluss leider noch nicht bekannt.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Preis | 600

Hersteller | Treyarch

Wer immer noch online auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs herumtollt, kann sich über mehr Kartennachschub freuen. Wieder mal sind es drei neue Levels für alle Spieltypen, wieder zu haben für 600 Punkte. Die Karten »Breach«, »Battery« und »Revolution« sind dabei angenehm clever gebaut und decken mit Dschungel, russischer Fabrik und den Straßen von Berlin alle Umgebungen des Hauptspiels ab. Macht auch nach mehrmaligem Spielen noch Spaß. Jeder, der »World at War« noch immer regelmäßig spielt und kein Problem mit dem Preis hat, kann den Download wagen.



F.E.A.R. 2

Preis | 800

Hersteller | Warner

Ja, der Mehrspieler-Modus des Horror-Shooters ist bei weitem nicht so packend wie die Einzelspieler-Kampagne. Toll, dass dieser Download nicht mehr auf ein totes Pferd setzt. Stattdessen gibt's vier neue Einzelkämpfer-Abschnitte, für die man zwischen einer und zwei Stunden braucht. In der »Reborn« getauften Episode erlebt man das Geschehen aus der Sicht von Special Soldier Foxtrot 813. Damit das Erkunden neuer Hintergrundinformationen noch mehr anspornt, warten zudem acht neue Erfolge. Der Preis von 800 Punkten geht in Ordnung, könnte aber niedriger sein.



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

LIVE ARCADE TOTAL

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

ION ASSAULT

Preis | 800 **Hersteller** | Coreplay **Schwierigkeit** | schwer

Gut, das erste Spiel des Münchner Studios Coreplay sieht auf den ersten Blick wie ein Zwillingbruder von »Geometry Wars« aus. Nach wenigen Spielminuten wird aber klar: Dieser Zweistick-Shooter spielt sich überraschend anders, denn Raumschiff und schwenkbare Kanone können in sämtliche Richtungen gedreht werden. Fühlt sich deutlich taktischer und dank des dynamischen Spieltempos auch spürbar gemütlicher an. Hier zwingt das Spiel einem nicht das Tempo auf, man bestimmt selbst. Das farbenfrohe Design begeistert das Auge, auch wenn die Schusspräzision einen Tick genauer sein könnte. Ebenso das Gegner-Feedback: So erkennt man bei den vier Bossgegnern kaum, wenn man deren besondere Schwachstelle trifft. Wer es sich leichter machen will, kann die Kampagne komplett an einer Konsole im Koop durchspielen. Ein Arena-Modus für bis zu vier Spieler rundet das Gesamtpaket ab. Kann man sich für die 800 Punkte durchaus geben.



INVINCIBLE TIGER: THE LEGEND OF HAN TAO

Preis | 1.200 **Hersteller** | Namco Bandai **Schwierigkeit** | mittel

Eine herrlich altmodische Keilerei im alten China: In der Rolle des Kung-Fu-Künstlers Han Tao bekämpft man in Einzelbildschirmen Gegner um Gegner mit einem begrenzten Fundus an Schlägen und Tritten. Zwischendurch stellen sich ihm immer wieder hartnäckige Bossgegner in den Weg. Macht anfangs zwar Laune, wird aber auf Dauer recht dröge. Da ändert auch der Zweispieler-Modus an einer Konsole oder via Xbox Live nichts. Die Optik kann sich nicht ganz zwischen ernst und comichaft entscheiden, wirkt aber sympathisch. Netter Gag: Wer über einen 3D-Fernseher verfügt, kann einen 3D-Modus aktivieren. Alle anderen spielen wie gewohnt oder auf Wunsch im guten alten »Rot/Grün«-3D-Brillen-Modus. Der verursacht allerdings schnell Kopfschmerzen. Für 1200 Punkte ist das Ganze also nur bedingt zu empfehlen.



WATCHMEN: DAS ENDE IST NAH TEIL 2

Preis | 1.200 **Hersteller** | Warner Bros. Interactive

Schwierigkeit | mittel

Einigermaßen pünktlich zur DVD-Veröffentlichung von »Watchmen« ist also die zweite Episode zum Prügelspiel da. Die schlechte Nachricht vorweg: Das Gameplay ist immer noch öde. Wie schon beim letzten Download macht es anfangs zwar durchaus Laune, nach kürzester Zeit wird man jedoch von der Monotonie übermannt. Denn noch immer vertrimmen Rorschach und Nite Owl mit gleichbleibenden Angriffen allerlei Gangster und anderes Gesocks. Dass die Umgebungen diesmal mit Striplokalen oder Filmstudios abwechslungsreicher gestaltet sind und die Grafik immer noch relativ ansehnlich ist, reißt da leider nur wenig raus. Wer noch einen Kumpel greifbar hat, darf immerhin im Offline-Koop auf Prügeltour gehen. Sollten sich nur fanatische »Watchmen«-Fans geben, die vom Erstling noch nicht genug haben. Beide Spiele gibt's übrigens auch als Disc-Version für 30 Euro im Laden. Das macht es aber auch nicht besser.



DEFENSE GRID: THE AWAKENING

Preis | 800 **Hersteller** | Hidden Path Entertainment

Schwierigkeit | schwer

Das Tower-Defense-Genre ist momentan speziell am PC sehr beliebt. Nun schafft es einer der besten Vertreter auch auf Xbox Live. In einer fernen Zukunft muss man scharenweise außerirdisches Gezücht von Energie-Kernen fernhalten. Dafür stellt man Türme mit ganz unterschiedlicher Bewaffnung auf: von Laserkanonen bis hin zum Streu-Raketenwerfer ist einiges dabei. Die Abwechslung ist bitter nötig, denn jeder Angreifer hat seine eigenen Stärken und Schwächen, der Strategie-Faktor ist also hoch. Gleiches gilt für den Schwierigkeitsgrad, speziell in späteren Levels. Egal: »Defense Grid« macht nach kürzester Zeit enorm süchtig, lässt sich auch mit dem Controller perfekt steuern und ist mit 800 Punkten ein wahres Schnäppchen. Schließlich schlägt die PC-Download-Version noch immer mit 19 Euro zu Buche.



CSL-CHARTS

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

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

FIFA 09

Und wieder einmal geht eine Ära zu Ende. Wenn alles glatt läuft, sollten das nächste Mal an dieser Stelle bereits die besten »FIFA 10«-Kicker stehen:

	Spieler		Punkte	Matches
1	AWAKE Kuba	●	1504	305
2	Crisi7	●	1480	198
3	AWAKE Niki	●	1468	93
4	AWAKE Abahatchi	●	1452	166
5	Torevernichter	▲	1430	128



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	●	1308	31
2	AnTraXx iZ Back	▲	1109	9
3	NXG ToRnado	▲	1087	4
4	I Tim I	▲	1068	8
5	AIRMAXMAN	▲	1064	3

GOW 2

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

	Team		Punkte	Matches
1	Team.Amazed	▲	1237	14
2	SZ Noobs 4 Life	▼	1071	12
3	Xx LeGEndsZ SportsZ xX	▲	1032	1
4	InTruDeRs for FRS	▲	1024	1
5	XO Team Bravo	▼	1020	13

CALL OF DUTY 4

Lange dauert es nicht mehr bis zu »Modern Warfare 2«. Die Wartezeit ist ideal für weitere Runden beim Vorgänger:

	Team		Punkte	Matches
1	Dynasty Crew.CoD	●	1478	66
2	mythiX.Classic	▲	1303	20
3	VirtualSports - Divine	▲	1152	10
4	Next Generation Gaming Level	▲	1105	5
5	ABK NeW Generation	▲	1082	5



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	●	1384	31
2	PureTool	●	1230	27
3	LuCypha X	▲	1194	25
4	Siamakusa	▼	1189	17
5	Bakuyaku	●	1129	10



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	plan-B MuTen	▲	1223	18
2	NXG Tapout	▲	1128	15
3	eXvoTo Doomsday	▲	1073	18
4	Experte	▲	1045	5
5	Pener 79	●	1040	11

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.

VERBESSERUNG IM DETAIL

SPEICHERPLATZ

Bei all dem Meckern um die vollkommen überteuerten Avatar-Accessoires und den fast schon unsinnigen Games-on-Demand-Service übersieht man leicht richtig gute Neuerungen. Vor allem Leute, die ihre Spiele auf die Festplatte installieren, dürfen sich freuen. Der Installations-Prozess wurde scheinbar optimiert, sodass viele installierte Perlen deutlich weniger Platz benötigen. Medienberichten zufolge soll etwa »The King of Fighters XII« statt 3,4 Gigabyte nur noch 703 Megabyte Speicher verbrauchen. Auch »Left 4 Dead« (dt.) profitiert vom Update: Statt fünf Gigabyte werden nur noch 3,7 benötigt. Man kann also davon ausgehen, dass das Update durchschnittlich fünf bis zehn Prozent Platzersparnis bringt. Prima Sache für alle, die noch immer eine 20-Gigabyte-Festplatte ihr Eigen nennen und keine Lust auf eine neue haben. Da stört es auch nicht, dass manche Spiele, etwa »Fable 2«, nicht von der Neuerungen betroffen sind. Tolles Feature, bitte mehr solcher Verbesserungen!



COLIN MCRAE DIRT 2

Der erste Teil ist leichtes Futter für Gamerscore-Jäger, so richtig schwierig ist »Dirt 2« aber auch nicht. Einen Großteil der Erfolge kann man schon im Verlauf des Karriere-Modus einheimsen, andere Erfolge brauchen aber ein bisschen Übung. Etwa nach einem Überschlag trotzdem noch ein Rennen gewinnen oder auf zwei Rädern über die Ziellinie brettern. Schade, dass die fünf Online-Erfolge diesmal nicht ganz so schnell gehen. Level 30 erreichen, das dauert seine Zeit...

Anzahl der Erfolge:	47
Geheime Erfolge?	ja (2)
Mehrspieler-Erfolge?	ja (5)
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	5 von 10

FAZIT: Prinzipiell gut zu meistern, lediglich die Online-Ränge fressen viel Zeit.

MINI NINJAS

Seien wir mal ehrlich: Jeder mag Ninjas. Gleiches gilt für Spiele mit den Schattenkämpfern, vor allem wenn sie Spaß machen. Wie »Mini Ninjas« eben, wo die 35 Erfolge relativ einfach zu schnappen sind. Keine geheimen Erfolge, kein aufgezwungener Mehrspieler-Teil. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bleibt das Spiel fair und gut schaffbar. Lediglich die zwei Sammelerfolge können die Spielzeit nach oben treiben.



Anzahl der Erfolge:	35
Geheime Erfolge?	nein
Mehrspieler-Erfolge?	nein
Zeitfaktor:	5 von 10
Schwierigkeit:	4 von 10

FAZIT: Wie so oft dehnen auch hier die Sammelerfolge die Spielzeit aus. Ansonsten sind die 1000 Gamerpoints ein Spaziergang.

WOLFENSTEIN

Oh, diese Grausamkeit! Ganze 25 von insgesamt 49 Erfolgen fallen in die Mehrspieler-Kategorie. Ärgerlich, schließlich hat man im Einzelspieler-Modus schlichtweg mehr Spaß. Immerhin sind die 24 übrigen locker beim Durchspielen zu sammeln. Die einzigen Problemfälle sind die Erfolge für das Auffinden aller Schätze und aller Geheimdokumente. Nur allzu leicht übersieht man da mal was und darf schließlich neu laden. Oder im schlimmsten Fall einen zweiten Spieldurchgang absolvieren. Übrigens der »Über«-Schwierigkeitsgrad ist für geübte Shooter-Spieler ebenfalls ein Kinderspiel.



Anzahl der Erfolge:	49
Geheime Erfolge?	nein
Mehrspieler-Erfolge?	ja (25)
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	5 von 10

FAZIT: Für Shooter-Freunde leichte Beute. Nur die Sammel- und Mehrspieler-Erfolge strapazieren die Geduld.

SCHÖNER, BESSER, SCHNELLER: WWW.360-LIVE.DE

Monatelang haben wir Zuschriften gesammelt, Kritiken notiert und Verbesserungsvorschläge rund um unsere Website ausgewertet. Nach Wochen harter Arbeit haben wir es endlich geschafft: Seit dem 9. September erstrahlt unsere Webseite www.360-live.de in neuem Glanz und bietet etliches Neues. Daher laden wir dich herzlich ein, unsere Online-Seite zu erkunden und dich mit anderen Xbox-360-Spielern und der Redaktion im Forum auszutauschen. Wir sehen uns online!



HANDLICH!

Die Navigationsleiste am oberen Bildschirmrand gibt dir immer den optimalen Überblick und leitet dich wie ein Wegweiser durch unsere Website. Egal, ob du mal eben ein paar neue Tests oder Previews durchstöbern willst, aktuelle Bilder betrachten oder dich im Forum unterhalten möchtest – hier hast du die volle Kontrolle. Und falls am Kiosk die aktuelle Ausgabe von 360 Live mal nicht erhältlich sein sollte, kannst du dir das Heft für nur 3 statt 3,60 Euro als PDF bequem nach Hause holen.



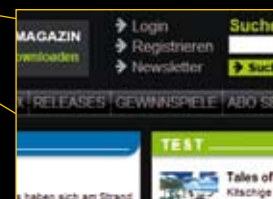
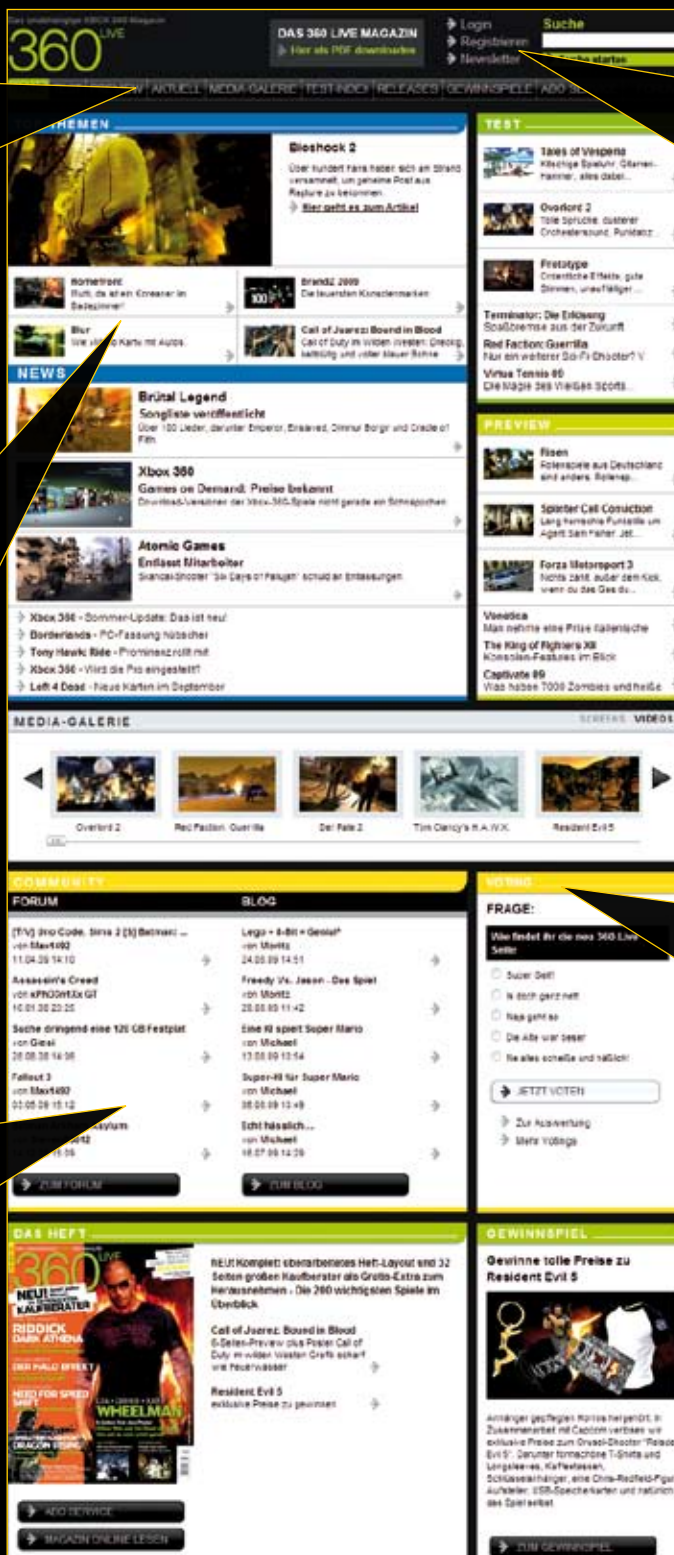
INFORMATIV!

Tagtäglich veröffentlichen wir die aktuellsten Tests und Previews, News, Screenshots und Videos bei uns auf der Website. Mit der neuen Übersicht hast du alles fest im Blick und siehst sofort, was es Neues in der Welt der Videospiele gibt.



SPANNEND!

Was bewegt eigentlich die Redakteure von 360 Live? Um das herauszufinden, haben wir auf blog.360-live.de eigens einen Blog eingerichtet. Du brauchst Hilfe bei einem aktuellen Spiel, benötigst eine Kaufberatung oder willst einfach nur Meinungen mit Gleichgesinnten austauschen? Kein Problem! Unser Forum mit über 11.000 Nutzern bietet dir die beste Anlaufstelle.



STARTKLAR!

Hier kannst du dich kostenlos als Benutzer registrieren und in nicht einmal einer Minute schon alle Vorteile und Funktionen der Website nutzen: Kommentiere Beiträge, nimm an exklusiven Gewinnspielen mit tollen Preisen teil oder tausche dich im Forum mit anderen Spielern aus. Praktisch: Wer sich bereits auf der Seite registriert hat, kann seine alten Anmelde-Daten verwenden. Eine erneute Registrierung ist nicht erforderlich.



GENIAL!

Wir wollen deine Meinung wissen! Daher laden wir dich herzlich ein, an unseren Umfragen teilzunehmen und deine ganz persönliche Meinung kundzutun. Das Ergebnis veröffentlichen wir dann immer in der kommenden Ausgabe.

360 LIVE LESERPOST



Auch diesen Monat haben uns natürlich wieder viele Zuschriften unserer Leser erreicht. Die Themenpalette reicht von Urlaub über Software bis hin zu den ehrwürdigen Beatles. Da sollte also für jeden was dabei sein. Und wer sich selbst einmal auf diesen Seiten verewigen will, kann uns einfach schreiben, wir akzeptieren sogar Brieftauben! Viel Spaß...



KONTAKT



E-MAIL

Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an leserpost@360-live.de oder sende per Xbox 360 eine Nachricht an den Gamertag [buzzybee70](#).



INTERNET

Komm uns auf unserer Homepage besuchen. Dort haben wir ein Forum eingerichtet, auf dem es sich trefflich diskutieren lässt. Für den Zugang brauchst du nur einen PC oder Mac mit Internet-Zugang. Die Adresse der Homepage ist: www.360-live.de



BRIEF

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

DATENGRAB

Seitdem ich mir ab und zu auch mal einen Film aus dem Xbox Live Marktplatz herunterlade, wird es echt eng auf meiner Festplatte. Ich habe nämlich nur das 20-Gigabyte-Modell und bin da schnell im einstelligen Bereich. Jetzt wollte ich mir eine größere Platte zulegen. Aber bei den Preisen trifft mich echt der Schlag: knapp 75 Euro für schlappe 60 Gigabyte! Für das Geld bekomme ich am PC ja gut und gerne das zehnfache an Speicherplatz. Als Xbox-360-Besitzer braucht man schon starke Nerven! Und wie ich dann meine Daten rette, weiß ich auch noch nicht.

TopToom, per E-Mail

Michael: Eventuell können wir dir einen Rat mit auf den Weg geben: Wenn du ein echter Hardcore-Zocker bist, dann leg dir am besten gleich die bewährte 120-Gigabyte-Festplatte zu; oder gleich das neue 250-Gigabyte-Modell, das ab Oktober erhältlich ist. Nähere Infos auf www.360-live.de. Nach der Installation der Spieledaten laufen viele Games merkbar flüssiger und im Hinblick auf die Filme, die du dir ja eventuell noch zulegen möchtest, ist das sowieso eine gute Idee. Für den Datentransfer gibt es dann ein passendes Kabel, das »Xbox 360 Hard Drive Transfer Kit« von Microsoft. Preis: 8 Euro.

KABELSAT

Servus ihr Xbox-Götter! Bin schon seit langer Zeit ein treuer Leser von 360 Live. Das Lob schenke ich mir an dieser Stelle, ihr wisst ja um eure Stärken und Schwächen. Nun zu meinem Problem: Ich habe mir einen Videobeamer zugelegt und die Konsole mit einem sieben Meter langen HDMI-Kabel angestöpselt. So weit, so gut, und die Spiele mit Lenkrad und Pedal aus dem soundbeschallten Zockersessel vor zwei Meter Bilddiagonale sind natürlich der Flash! Beim Einlegen einer DVD dann die Ernüchterung: Sobald das Dashboard auf die DVD zugreifen möchte, rebootet die Konsole. Dasselbe Problem tritt beim Umstellen der Auflösung auf. Neustart. Habe eine externe Festplatte per USB angestöpselt, um zu testen, ob das Problem auch bei avi- oder mpg-Dateien auftritt. Neustart. Hatte die Xbox vorher an einer HD-Glotze, da gabs keine Probleme. Wäre für Hilfe sehr dankbar, dann kann ich mir die Anschaffung eines DVD-Players und eines HDMI-Switchs sparen.

Micha, per E-Mail

Reinhard: Es hat ganz den Anschein, als sei eine falsche Verbindung zwischen Beamer und Konsole die Ursache deiner Probleme. Denn die Xbox 360 erkennt die angeschlossene Hardware anhand

des HDMI-Kabels. Macht sie beim Scannen eine neue Hardware, sprich Monitor, Fernseher oder eben einen Beamer aus, führt das zum Neustart. Da dein beschriebener Beamer eigentlich kompatibel sein sollte, tippen wir einfach mal auf ein inkompatibles HDMI-Kabel, denn davon gibt es gleich mehrere Typen. Informier dich am besten nochmal beim Fachhändler, welches Kabel es sein muss, dann klappt es vielleicht auch mit dem Beamer.

HEIMKEHRER

Bin gerade nach drei Wochen Urlaub wieder nach Hause zurückgekehrt und es ist immer das Gleiche: vertrocknete Pflanzen, leerer Kühlschrank, tote Fliegen auf dem Fensterbrett, alles ist irgendwie einsam und verlassen. Einziger Lichtblick: euer neues Heft im Briefkasten. Das hat den Aufprall auf den langweiligen und grauen Alltag dann doch etwas abgefedert. Daher einfach mal: Danke!

SemPerFi, per Xbox Live

Michael: Soll das heißen, dass du dich in der südlichen Sonne geräkelt hast, während wir hier im Büro wie die Sklaven geschuftet haben? Also gut, dieses Mal lassen wir das noch durchgehen, im nächsten Jahr tauschen wir dann aber, okay?

TOPTHEMA

ONLINE? OH, NEIN!

Also, ich weiß auch nicht was ich davon halten soll. Da bietet Microsoft nun seine Spiele auf dem Xbox Live Marktplatz an, und ich kriege keine Games mehr in einer Hülle? Was soll das denn? Ich finde es schade, dass man die Produkte nicht mehr im Original hat, sondern direkt auf die Festplatte speichert. Was aber, wenn ich das Spiel lösche, um mehr Speicherplatz zu bekommen? Dann kann ich das ganze doch nicht mehr spielen, oder? So wäre das Game dann doch verloren, oder sehe ich das falsch? Meine Gamerpunkte bleiben, aber das Spiel müsste dann doch rein theoretisch weg sein? Das würde mir natürlich nicht passieren, wenn ich mir das Original in der Verpackung kaufe und immer in meinem Regal stehen hab. Was ich auch viel besser finde. Könnt ihr mir da nicht weiterhelfen? Ich steige da nämlich nicht durch.

Wenn ich richtig liegen sollte, finde ich diese Erfindung einfach nur dämlich!

Nadine Tetting, per E-Mail

Sönke: Die Sache mit dem Online-Kauf von Spielen läuft in der Regel so ab: Nach dem Bezahlen werden die Spieledaten auf deine Festplatte übertragen. Gleichzeitig wird der Kauf in deinem Online-Account gespeichert und weist dich als legitimen Kunden aus. Sollest du also die Daten, aus welchen Gründen auch immer, von deiner Festplatte löschen, kannst du sie jederzeit neu herunterladen und das Spiel wieder spielen. Dauert natürlich seine Zeit. Überhaupt sind die Online-Märkte nicht nur auf der Xbox 360 umstritten. Einige finden den Service bequem und praktisch, andere nervt es genau aus den Gründen, die auch du schon genannt hast. Schlussendlich muss es aber jeder für sich selbst entscheiden.

✕ LASS ES RAUS!

UNSERE MOTZECKE

BAUERNFÄNGEREI

Von wegen cooles Update für Xbox Live. Die glauben doch nicht wirklich, dass einer für Spiele wie »Kameo« oder »Call of Duty 2« noch 29,95 Euro bezahlt, oder? Die Games kriege ich im Fachhandel mit Verpackung und Anleitung für deutlich weniger Geld. Denken die vielleicht, Spielen macht blöd? Die beiden Games dürften nicht mehr als 3 Euro kosten oder man sollte sie gleich gratis bekommen. Das wäre was gewesen! Keiner gibt für ein Spiel ohne Hülle und Verpackung so viel Geld aus. Wenn jetzt zum Beispiel »Batman: Arkham Asylum« für 29,95 Euro als Download rauskommt, würde ich mir das überlegen. Sollte es später nur noch Spiele als Download geben, dann muss ich mir wohl ein anderes Hobby suchen. Dann noch die Sache mit dem Avatar-Zubehör. Auch dafür soll man Geld bezahlen? Ein Witz. Gut ist aber, dass man

Sachen auch freispielen kann. Geht das bei »Secret of Monkey Island Special Edition« eigentlich auch? Habe darüber leider noch nichts gefunden. Macht weiter so...

Christoph, per E-Mail

Michael: Das neue Dashboard hat durchaus seine Vorteile, es läuft stabiler und schneller. Über die Download-Inhalte lässt sich allerdings streiten, denn die werden nahezu von allen Benutzern als zu teuer bewertet. Eventuell versucht Microsoft ja nur mal den Markt abzuklopfen, um zu sehen, wie viele Spieler wirklich bereit sind, diese Preise zu bezahlen. Sollten das zu wenige sein, dürften die Preise in Zukunft wohl gehörig nach unten rutschen. Und was das Avatar-Zubehör betrifft, können wir nur sagen: Wer's braucht, der darf auch gerne echtes Geld für virtuelle Kostüme ausgeben. Etwa für die Piraten-Kluft von »Secret of Monkey Island Special Edition«, denn die gibt's leider nicht als Freispiel-Extra.



HELLO GOODBYE

Hi zusammen. Habe mich extra wegen der aktuellen Ausgabe angemeldet – sie kam mir auf der gamescom in die Finger. Also, ich muss der Redaktion echt mal für ihre überragende journalistische Glanzleistung beim Test zu »The Beatles: Rock Band« gratulieren. Ihr seid echt die Besten, denn sonst schafft es keine andere Zeitschrift, derart hellseherische Fähigkeiten zu entfalten ... (ab hier haben wir gefühlte drei Seiten an diversen Kritikpunkten gekürzt, darunter über die unterbewertete Grafik, die Instrumente und die Dreistimmigkeit, für die die Beatles berühmt sind. Komplette Zuschrift siehe www.360-live.de, die Red.). Bringt also bitte eine Nachbesserung zum Test. Bin schon gespannt, was euer Schreiber zu den Herausforderungen sagt. Und zu den freispielbaren seltenen, unverf-

fentlichten Audio-, Video- und Bild-Extras, nach denen beinhardt Beatles-Fans lechzen.

karaokefreak, im Web-Forum

Jan: Wir bleiben dabei: dass nur drei Sänger zum Mikro greifen können, ist kritikwürdig – schließlich haben die vier Beatles bei einigen Songs nicht im Trio, sondern im Quartett gesungen, richtig? Dennoch geben wir dir in einigen Punkten Recht. Der Text zu »The Beatles: Rock Band« ist ungewöhnlich knapp vor Redaktionsschluss entstanden. Nach mehreren Wochen intensiver Beschäftigung mit dem Game wirken einige Facetten anders, und die scheinen uns eine neuerliche Betrachtung wert zu sein. Daher haben wir uns zu einem Nachtest entschlossen. Siehe Seite 61.

SPIELE-KATALOG

Hi, ich bin verzweifelt auf der Suche nach einer Art Schwacke-Liste für Konsolenspiele, also eine Preisliste für gebrauchte Spiele. Ich hoffe, ihr habt da eine Anlaufstelle, unter Google finde ich leider nichts. Ich benötige die, weil ich mich in nächster Zeit mit dem An- und Verkauf von Spielen selbständig machen will. Also sollte die Liste eventuell auch die empfohlenen Verkaufspreise enthalten. Vielen Dank im Voraus. Willi, per E-Mail

Richard: Erst mal grundsätzlich

Gratulation zu deiner Entscheidung, dich selbständig machen zu wollen. Allerdings darf ich dir dringend empfehlen, dir vor der Umsetzung deines Plans wirklich fundierte Branchenkenntnisse anzueignen: zum Beispiel das Wissen, dass die so genannte Schwacke-Liste schon am Markt für gebrauchte Autos keine allzu große Verlässlichkeit mehr ausstrahlt; und dass es für Gebrauchtspiele so etwas gar nicht gibt. Hier orientieren sich die Preise streng am Markt. Viele Händler besorgen sich den Stoff – auch Neuware – im Ausland, wo er teils deutlich unter den Preisen hiesiger Gebraucht- und Großhändler angeboten wird. Die richtigen guten Bezugsquellen sind natürlich ein gut gehütetes Geheimnis. Schließlich sind sie die Lebensgrundlage eines jeden Händlers.

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Okay, euer Coverbild von »Wet« hat's mir echt angetan. Endlich mal wieder ein sexy Motiv! Diese Figur! Dieser Blick! Diese Waffen... Ach ja, da war ja auch noch ein Test dazu im Heft. Für meinen Geschmack ist der Hintergrund der Seiten zwar fast zu düster, aber ich werde auf alle Fälle die Augen nach dem Spiel offen halten. Nennt mich ruhig einen Chauvinisten, aber ich stehe auf weibliche Rund... äh... Helden!

TechnoTheo, per E-Mail

Sabine: Wieso sollten wir dich einen Chauvinisten nennen, schließlich ist auch »Wet« nur ein Videospiel. Nicht mehr und nicht weniger. Okay, die Kleidung ist knapp und für den Traum-Body würden die meisten Fraueneinen Mord begehen, aber von solchen Details lässt sich ein echter Zocker doch nicht ablenken, oder? Oder etwa doch?

✕ SCHNIPSEL

Hallo, ich würde gern wissen, was ich für eine Breitband-geschwindigkeit brauche, um mit der Xbox 360 online zocken zu können! Danke für die Antwort!

Kai, per E-Mail

Für den normalen Betrieb reicht tatsächlich eine einfache DSL-1000-Leitung, besser läuft's natürlich ab DSL-2000 und schneller. Allerdings kommt es dann auch noch auf den Server an, auf dem man spielt.

Ich habe ja schon fest mit Twitter und Facebook gerechnet, aber beim letzten Dashboard-Update war das noch nicht dabei, oder? Oder bin ich einfach zu doof zum Suchen?

Mika, per E-Mail

Wir wissen ja nicht genau, wie es um dein Augenlicht oder deinen IQ steht, können dich aber beruhigen: Twitter und Co. kommen erst mit dem nächsten Update im Herbst.

Aber »Halo« Leute, ich bin schon »Fuel« der Erwartung wegen des neuen Hefts. Es enthält bestimmt wieder eine »Risen« Anzahl an Tests und Previews, da mache ich jede »Wet«!

Pietro, per Mail

Ähm... okay, wir sagen dir das jetzt ganz im Vertrauen: Du verbringst eindeutig etwas zu viel Zeit an deiner Konsole!

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

✕ SPRUCH DES MONATS

» Wir leben alle unter dem gleichen Sternenhimmel, aber wir haben nicht alle den gleichen Horizont. «
DaZed

✕ AUS DEN BLOGS

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

Wie, kein »Beyond Good and Evil 2«? Was soll das? Wenn kein zweiter Teil kommen würde, dann wäre das schon echt mies von Ubisoft. Von jedem drittklassigen Mist gibt es unzählige Teile, aber die richtig guten Games, die bleiben alleine. Statt jedes Jahr ein neues »Tomb Raider« oder »Call of Duty« auf den Markt zu werfen, sollte man mal

mutig sein und solchen Games eine Fortsetzung verpassen. Ich fordere mehr Sequels zu guten Spielen! Jawohl!

Jochen Maxwell

Michael: Dem schließen wir uns einfach mal an, denn »Beyond Good and Evil« ist immer noch ein geniales Spiel. Aber so wie es scheint, wird ja wieder daran gearbeitet. Das Renderintro macht auch schon wieder eine verdammte gute Figur. Nur bei den Ingame-Sequenzen kommen uns angesichts der tollen Qualität schon ein paar Bedenken: Ist das nun direkt aus dem Spiel oder nur ein gescripteter Lauf? Oder sogar komplett vorgeordnet? Wir hoffen einfach, es ist Ersteres...

360 LIVE - NEU

AB DEM 21. OKTOBER! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Infinity Ward hat bereits den Finger am Abzug, um den nächsten hitverdächtigen Treffer zu landen. Davon zeugen auch jüngste Meldungen, dass der erstklassige Komponist und Oskar-Preisträger Hans Zimmer für den Soundtrack von »Modern Warfare 2« verantwortlich zeichnet. 360 Live legt sich mit Gary Sanderson und seiner Taskforce in den Schützengraben. Kompletter Frontbericht.

FORZA MOTORSPORT 3

Tuning-Fans und Rennsport-Experten aufgepasst! Microsoft rollt den lang erwarteten »Forza«-Nachfolger auf die Poleposition. Kann es der Hoffnungsträger mit »Need for Speed Shift« aufnehmen? Stimmen Ausstattung und Spielspaß? Den Test gibt's im nächsten Heft.

TEKKEN 6

Mit den Jungs und Mädels die Fäuste fliegen zu lassen, das hat sich bereits in der Spielhalle fantastisch angefühlt. Aber für die Konsolenversion legt Hersteller Namco noch was drauf: mehr Kämpfer, mehr Stages und einen klassischen Arcade-Modus. Der Test wird zeigen, ob Heihachi und Kumpanen lange genug trainiert haben.



AB 7. OKTOBER IN **games™**
FEATURE: SYNAPSEN IM WANDEL – WAS VIDEOSPIELE IN DEINEM HIRN ALLES ANRICHTEN
RETRO: OHNE FLOPPY NICHTS LOS – ALLES ÜBER DIE BESTEN SPIELE DER DOS-ÄRA

PLUS!

BORDERLANDS

Randy Pitchford ist der kreative Kopf der Gearbox-Crew. Sein neuester Sci-Fi-Shooter soll alles anders machen. Dafür sorgen nicht zuletzt mehr als drei Millionen verschiedene Waffen sowie ein kompletter Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Wir reisen nach Pandora, um mit den vier kruden Kopfgeldjägern auf Banditenfang zu gehen. Test!

DJ HERO

Ende Oktober schiebt Activision die nächste Musikspiel-Innovation von Freestyle Games in den europäischen Handel und startet eine Clubtour durch heimische Wohnzimmer. Mit dem neuartigen DJ-Controller können über 80 exklusive Mixes von Grandmaster Flash, Jay-Z, Eminem und vielen weiteren namhaften Künstlern gescratcht werden. Test!

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 ... UND AUSSERDEM: FAIRYTALE FIGHTS, BRÜTAL LEGEND, RED DEAD REDEMPTION, DARK VOID, MAFIA 2, MASS EFFECT 2, SPLINTER CELL: CONVICTION, LOST PLANET 2 UND VIELE MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 21. OKTOBER 2009!

**Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 44**

Fairytale Fights© 2009 Playlogic International N.V. All rights reserved. Developed by Playlogic Game Factory. Published by Playlogic International N.V. Playlogic is a registered trademark of Playlogic International N.V. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS" "PlayStation", "PSS" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



www.fairytalefights.com



TONY PRINCE
NACHTCLUB-BESITZER
THE BALLAD OF GAY TONY



grand theft auto

Episodes From
Liberty City

INKL. ZWEI KOMPLETTEN SPIELN: THE BALLAD OF GAY TONY UND THE LOST AND DAMNED

**XBOX
LIVE**

AB 29. OKTOBER 2009

www.rockstargames.de/episodesfromlibertycity



© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, das „R“-Logo, das „Grand Theft Auto“-Logo und das „Episodes from Liberty City“-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox Logos sind Warenzeichen der Microsoft Unternehmensgruppe. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Jump in.

XBOX 360