

360

LIVE

**FORZA 2
GEWINNSPIEL**
Probefahrt und Treff
mit den Entwicklern für
zwei Leser!

www.360-live.de

NUR FÜR



XBOX 360™

NEUER OBLIVION-STOFF

SHIVERING ISLES

Erster Test der Mega-Erweiterung: neue Welt,
neue Quests, neue Heldenfähigkeiten

6 SEITEN PLUS POSTER

ASSASSIN'S CREED

Ubisofts märchenhaftes Orient-Abenteuer
Bilder, Detailbericht und Exklusiv-Interview auf 6 Seiten

**360 LIVE
MONATLICH
NUR 3,60 €**

FORZA 2

EXKLUSIV-INTERVIEW

Infos direkt von den Entwicklern
Live-Features im Detail

TWO WORLDS

ROLLENSPIEL-HAMMER

Überraschend nah dran an Oblivion
Exklusiv-Bilder und 4-Seiten-Bericht

PLUS

Skate
Sacred 2
Castlevania
Guitar Hero 2
Virtua Fighter 5
Medal of Honor: Airborne

ADVANCED WARFIGHTER 2

4-Seiten-Test
Packende Actionstrategie

SPIDER-MAN 3

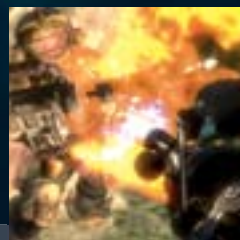
Erster Spielbericht
GTA mit Superhelden-Power

BIOSHOCK

Der Schocker 2007
Neue Bilder, Entwickler-Interview

REPORTAGE

Boom der bösen Buben
Warum uns Gangster und
Killer faszinieren



AUSGABE 4

€ 3,60



4 197019 903609

0 4

Willkommen bei 360 LIVE



Gerade hat ein Leser gemailt, ich soll nach all dem Killerspiel-Kram doch mal wieder ein positives Editorial schreiben. Gerne. Schreib ich eben über Zahlen. Über Zahlen, die nach oben schießen. Genauer gesagt, die neuen Verkaufszahlen für unser Heft. Sind Ende Februar eingetroffen. Während fast alle Games-Fachmagazine an Auflage und Reichweite verlieren, legt das 360 Live Magazin zu. Im Vergleich zum Vorjahr ist die am Kiosk tatsächlich verkaufte Auflage um satte 30 Prozent gestiegen. Klasse, vor allem, weil diese Steigerung ohne Trickserien zustande kommt - also ohne dass wir Gratis-Hefte palettenweise an Büchereien liefern, oder sie schuhkartonweise an Abnehmer senden, die daran gar nicht interessiert sind. Das 360 Live

Magazin wird aus Überzeugung gekauft und gelesen, und das offenbar regelmäßig. Ich finde es toll, wenn Onkelz83 bei uns im Internet-Forum schreibt, dass er die nächste Ausgabe kaum abwarten kann. Eine schöne Bestätigung für unseren Versuch, den Spaß am Videospiel in Bildern und Texten zu vermitteln - bei jung und alt, groß und klein, männlich und weiblich, Gelegenheits-Entspannern und Hardcore-Jägern von Gamerpoints.

Überhaupt, unser Internet-Forum. Das explodiert momentan. Zum Beispiel der neue Besucherrekord vom 28. Februar: fast hundert Interessierte gleichzeitig anwesend, sich austauschend und zum Plaudern bereit. Oder der 1. März: da hat sich der viertausendste Xbox-360-Besitzer im Forum registriert und angemeldet. Wieder ein Beweis dafür, wie informiert und aktiv unsere Leser sind. Ähnlich gut entwickeln sich die Kooperationen mit unseren Partnern. Die Zusammenarbeit mit der Consoles Sport League auf den Community-Seiten trägt Früchte. Beinahe täglich kommen Emails von den Mitgliedern aus der Clan-Szene an, die sich im Community-Teil wieder finden möchten, oder ein Sponsoring ihrer Turniere anregen. Wir helfen, wo wir können! Mir macht auch unsere Kooperation mit dem TV-Sender Giga viel Spaß. Seit Ende Februar haben Giga-Zuschauer die Möglichkeit, sich im Fernsehprogramm und auf der Giga-Webseite über unser Magazin zu informieren, und den Weg in unser 360-Live-Forum zu finden. Das bringt Menschen zusammen, die sich sonst wohl kaum kennen gelernt hätten. Gaming ist eben etwas, das jeden begeistern kann - selbst hohe Vertreter aus Kunst und Kultur. Olaf Zimmermann zum Beispiel, den Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. Wie heißt's so schön in seiner Pressemeldung, die mir neulich ins Email-Postfach geflattert ist? »Erwachsene müssen das Recht haben, sich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen auch Geschmacklosigkeiten oder Schund anzusehen bzw. entsprechende Spiele zu spielen.« Ich hätte das nicht schöner formulieren können, und das soll's dann auch gewesen sein zum Thema Killer-Spiele.

In diesem Sinne, viel Spaß bei der Lektüre der folgenden Seiten und der Suche nach dem Aprilscherz!

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360 LIVE

P.S.: Wir versuchen ständig, das Heft und die dazugehörige Webseite zu verbessern. Diesmal neu: der Videoblog. Nicholas Buracas erklärt »Guitar Hero II«. Unbedingt ansehen auf www.360-live.de!

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

Die besten Spiele, die besten Autoren, die schönsten Bilder. Alles in einem Heft!

VERBESSERT

Jetzt mit neuem Community-Teil, neuen Mitmach-Charts, Zubehör- und Technik-Seiten.

360-LIVE.DE
FORUM.360-LIVE.DE
BLOG.360-LIVE.DE

Für Besitzer einer Xbox 360 gibt es keinen besseren Platz im Internet. Mit Tests, Previews, Bildern, Spiele-Videos, Forum, News, Gewinnspiel, Redaktions-Blog und Video-Blog.

Coverthema

Assassin's Creed

Grafikbombe, Gameplay-Sensation, vielleicht das Abenteuer des Jahres: wir haben uns mit den Machern dieses Märchens aus Tausend und einer Nacht unterhalten. Haben ihnen den Dolch an die Kehle gesetzt, uns neue Bilder erkämpft und inhaltliche Details erobert. Ein schöner Schatz mit sechs wunderschönen Seiten und einem Poster.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

14 COVERSTORY

Assassin's Creed
Preview und Poster

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

14 PREVIEWS

Die Spiele von
Morgen

50 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

74 TECH

Retro-Feeling
auf der 360

EXKLUSIVE BILDER

30 TWO WORLDS

Überraschend nah dran an Oblivion,
vielleicht das beste Fantasy-Rollenspiel
des Jahres. Spielbericht auf 4 Seiten!



INTERVIEW MIT TURN 10

36 FORZA MOTORSPORT 2

Im Mai geht Microsofts Vorzeige-Rennsimu-
lation an den Start. Höchste Zeit für neue
Bilder, Details und ein tolles Gewinnspiel!



AKTUELL

- 06 THE DARKNESS
- 06 TUROK
- 07 FORZA MOTORSPORT 2
- 08 UEFA CHAMPIONS
LEAGUE 2006/2007
- 08 XBOX LIVE ARCADE
- 08 EIN SCHLECHTER SCHERZ
- 10 WING COMMANDER
- 10 GRAND THEFT AUTO 4
- 10 PROJECT GOTHAM
RACING 4
- 12 MITMACH-CHARTS
- 13 SPIELE-TERMINE

COMMUNITY

- 68 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 70 LIVE ARCADE TOTAL
- 72 GAMERPOINTS

PREVIEW

- 14 ASSASSIN'S CREED
- 20 MEDAL OF HONOR:
AIRBORNE
- 24 BIOSHOCK
- 26 SPIDER-MAN 3
- 28 CLIVE BARKER'S JERICHO
- 30 TWO WORLDS
- 34 SACRED 2 - FALLEN ANGEL
- 36 FORZA 2
- 38 SKATE
- 40 VIRTUA FIGHTER 5
- 46 HUXLEY



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

66 SERVICE

Leserbriefe

68 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

TEST

- 50 ADVANCED WARFIGHTER 2
- 54 SHIVERING ISLES
- 56 VIRTUA TENNIS 3
- 58 GUITAR HERO 2
- 60 TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
- 61 CASTLEVANIA
- 62 BULLET WITCH
- 64 RAPALA TOURNAMENT
FISHING

POSTER

- 41 DEF JAM ICON
- 42 ASSASSIN'S CREED

REPORTAGE

- 76 BOOM DER BÖSEN BUBEN

360 TECH

- 74 ARCADE GAME STICK
- 74 WIRELESS ADAPTER
- 75 CHEAT SAVES
- 75 TEXTER
- 75 HD VGA KABEL

SERVICE

- 48 IMPRESSUM
- 35 ABO
- 39 GEWINNSPIEL
- 66 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU

COVERTHEMA

14 ASSASSIN'S CREED

Ubisofts märchenhaftes Orient-Abenteuer: Bilder, Detailbericht und Exklusiv-Interview auf 6 Seiten. Plus Poster!



TOPSPIELE

26 Spider-Man 3



14 Assassin's Creed
20 Medal of Honor:
Airborne

24 Bioshock



28 Jericho

50 Advanced
Warfighter 2

36 Forza Motorsport 2
38 Skate
40 Virtua Fighter 5



54 Shivering Isles

56 Virtua Tennis 3
58 Guitar Hero 2

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

GRUSELMEISTER

Die Kunst hinter The Darkness

EISZEIT

Neues von Joseph Turok. Beinahe.

NAZIJÄGER

Neue Weltkriegs-Action. Wieder mal.

JUBILÄUM

Sechs gewinnt auf Xbox Live

WANN UND WO?

Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / JENS MATTHIES, STARBREEZE STUDIOS

Erfahrungsgemäß stinken Comic-Versoftungen immer spielerisch etwas ab. Aber Ausnahmen bestätigen die Regel: »The Darkness« zum Beispiel...

Ein Spiel wie »The Darkness« muss schon was ganz Besonderes sein, wenn es im 360-Magazin zum zweiten Mal auf den heißen Stuhl gelangt. Und was sollen wir sagen? Das ist es auch. Als Adaption des berühmten Comics aus dem Hause Top Cow hat sich das Action-Adventure über Monate zu einem Ausnahmetitel entwickelt, der weit über die Hausmannskost üblicher Cartoon-Umsetzungen hinausgeht. Das bestätigt uns auch der Art Director des Spiels, Jens Matthies, im Gespräch unter vier Augen: »Das Spiel ist ganz anders als herkömmliche Comic-Versoftungen. Das geht schon beim Hauptdarsteller los. Jackie Estacado ist der typische Antiheld. Er hat schlechte Manieren, tötet unschuldige Menschen für Geld. Kurzum: Ein richtiger Drecksack. Aber eben das macht den Charakter so reizvoll. Na ja, das und seine zahlreichen Super-Kräfte, mit denen er den Bösewichten in den Arsch tritt.« So kann Jackie beispielsweise schwarze Löcher erschaffen, Gegner mit seinen meterlangen Tentakelarmen



BIO

NAME/ Jens Matthies

FIRMA/ Starbreeze

Studios

POSITION/ Art Director

ARBEITE GERADE

AN/ »The Darkness«

SCHON GEWUSST/

Würde Jackie ein Kind zeugen, müsste er sterben. Armer Hund!

vermöbeln oder so genannte Darklings zu Hilfe rufen, die mit allerhand sadistischen Praktiken auf Estacados Feinde losgehen. Zugegeben, klingt alles etwas düster und gruslig. Und um ehrlich zu sein, das ist es auch. Das gesamte Setting von »The Darkness« erinnert mit seinen heruntergekommenen Kulissen an eine Mischung aus Endzeit-Thriller und Film Noir. Grelle Neonleuchten funkeln in den menschenleeren Straßen, dichter Nebel hüllt die virtuellen Gebäude in unheilvolle Schwaden und sorgt so von Anfang an für eine unbehagliche Atmosphäre, die den Spieler nicht mehr schlafen lässt. Für Jens Matthies kein Zufall: »Games von Starbreeze sind grundsätzlich sehr düster gehalten. Das war so bei Riddick, das war so bei Knights of the Temple. Und The Darkness wird an dieser Tradition nichts ändern. Im Gegenteil. Dank der Xbox 360 setzen wir grafisch noch deutlich einen drauf und schaffen so einen der bedrückendsten Action-Thriller, den die Spieler je erlebt haben.« Na, wenn das so ist – immer her damit!



“EIGENTLICH EIN RICHTIGER DRECKSSACK!”



Turok Das Problem mit der Echs

Dinosaurier sind cool, keine Frage. Jedenfalls waren sie das, als wir fünf Jahre alt waren. Und dann noch einmal 1992, als uns »Jurassic Park« lehrte, keine Klohäuschen aufzusuchen, wenn ein T-Rex in der Nähe ist. Tja, und danach ging's mit der Echs-Manie abwärts. Lediglich die »Turok«-Serie konnte Mitte der 90er noch einmal Dino-Fieber entfachen. Allerdings nur die ersten beiden Teile; danach sackte die Serie ab. Zuletzt geriet »Turok Evolution« zu einem mittleren Debakel. Eine Entwicklung, welcher der Hersteller Propaganda nun entgegen wirken will. Nämlich mit einem rundum erneuerten »Turok«: In einem genetisch mutierten Ökosystem kämpft ein Draufgänger - offenbar nicht unser

beliebter Dinojäger Joseph Turok - auf der Suche nach einem Kriegsverbrecher ums nackte Überleben. Denn der fremde Planet ist, wie sollte es anders sein, von ausgehungerten Riesenechsen bevölkert. Die machen sich in Scharen über den Helden und jene Soldaten her, die sich ihm entgegen stellen. Ein visuell eindrucksvolles Action-Feuerwerk, dank »Unreal 3«-Engine. Endlose Landschaften, üppig bewachsene Vegetation, in der jeder Grashalm einzeln berechnet wird, und penibel modellierte Dino-Modelle machen den Trip in die Steinzeit perfekt. Zumindest optisch. Ob der Titel auch spielerisch zu überzeugen vermag? Abwarten und schon mal die Waffen polieren.





AUF DER ZIELGERADEN

Noch zwei Monate bis Forza 2

Die Durststrecke für Bleifuß-Fans ist bald vorbei. Nach dem Startverzicht Ende vergangenen Jahres hat Microsoft nun den offiziellen Erscheinungstermin für »Forza Motorsport 2« in Stein gemeißelt: Mai 2007. Außerdem ließ sich Microsoft ein paar interessante Details entlocken. So soll der Online-Modus durch ein »Auktionsmodul« geprägt sein, mit dem man seine getunten Gefährte der Welt zum Kauf anbieten kann. Und von denen gibt's nicht gerade wenig: Mehr als 300 virtuelle Karren möchten nach Herzenslust auffrisiert und gebürstet werden, darunter auch zahlreiche Modelle aus den Häusern Lamborghini, Porsche, Ferrari, Maserati, Aston Martin, Bentley, BMW, Jaguar, Lotus, McLaren, Saab, TVR, VW und ein paar der unverwundlichen Schwedenkutschen von Volvo. Ähnlich umfangreich geht's auch bei den Rennstrecken zu: So sind unter anderem Mugello, Silverstone und die berühmte Nordschleife des Nürburgring enthalten, ebenso wie die japanischen Parcours von Tsukuba und Suzuka, und die US-Strecken von Sebring, Laguna Seca und New York. Umso unverständlicher allerdings, dass ein paar der berühmtesten Pisten der Welt nicht zu finden sein werden. So dürften Fans vor allem die Rennbahnen von Le Mans, Sepang oder Monaco schmerzlich vermissen und sich selbst von den fiktiven Parcours nicht versöhnen lassen, die Turn 10 als kleines Trostpflaster beigesteuert hat. Was aber nicht heißen soll, dass man derartige Defizite nicht noch nachträglich durch Downloads auf Xbox Live ausgleichen könnte...



WILLKOMMEN IN ATHEN!

Paninis für Erwachsene

Athen, 23. Mai 2007. Fußball-Fans wissen, was gemeint ist - Ort und Datum, an dem im Finale der Champions League die zwei besten Clubs aus Europa aufeinander prallen. Wer nicht so lange warten mag, muss nicht. Wahre Kicker greifen sowieso selbst ein und sorgen aktiv dafür, dass der FC Bayern am Ende den Pott nach Deutschland holt. Denn beim offiziellen Fußballgame »UEFA Champions League 2006-2007« hat man die Chance, im wichtigsten europäischen Vereinswettbewerb Geschichte zu schreiben und nach den Sternen zu greifen. Das Spiel ist auf der Xbox 360 durch ein einzigartiges Merkmal gekennzeichnet: Hier hat EA SPORTS die tolle Sammelkarten-Idee umgesetzt. Den Kern bildet der Spielmodus »Ultimates Team«. Hier formt man ein anfänglich schwaches Team nach und nach zum Gewinner. Grundlage dafür ist ein einfallsreiches System aus Sammelkarten. Jede davon symbolisiert Bälle und Trikots, oder Trainer und Kicker. Nach einem textbasierten Tutorial werden 24 Mannschafts-Karten zugeteilt. Die darauf enthaltenen Kicker sind alle ziemlich durchschnittlich, mit Werten bis maximal 64. Auch die Chemie im Team lässt zu wünschen übrig. Bis zu vier Karten lassen sich pro Partie einsetzen, um Schusskraft und weitere Attribute der Elf zu stärken. Welche Karte wann wirklich wirkt, das herauszufinden, dazu braucht es Geduld und Ausdauer. Aber man ist angefixt. Nur wer sich Sieg um Sieg erarbeitet und genug Sammelkarten anei-

net, kann ein echtes Sieger-Team zusammenstellen. Damit die Teilnahme in der Champions League in Reichweite kommt, müssen viele Zahnräder ineinander greifen. Spielerkarten, Trainerkarten, Vertragskarten, Heilungs- und Entwicklungskarten, Spielablauf- und Vereinsinfo-Karten, all das muss harmonisieren. Die Kicker müssen sich in ihren Fähigkeiten ergänzen, Torhüter und Fitness-Berater dazu passen.



Der besondere Kick sind die Bonuskarten, mit denen man sich Bälle und Schuhe frei spielt: Adidas Blackstar und Finale Glider, Umbro SX, Nike Mercurial - Kenner wissen, was gemeint ist. Ihren vollen Reiz entfaltet die Idee mit den Sammelkarten, sobald man sich über Microsofts Online-Netzwerk Xbox Live mit

anderen Spielern zum Tausch verabredet. Mit den erspielten Credits kauft man sich im Shop neue Karten, oder tauscht sie über Xbox Live - Gold-Mitgliedschaft vorausgesetzt. Es lohnt sich, denn die Sammel-Leidenschaft ist geweckt; man will immer bessere Kicker haben, bessere Trainer, alle 24 Stadien und 52 Fußbälle frei spielen. Bronze-Karten können in allen Modi erspielt werden, Silber und Gold nur im Modus »Ultimates Team«. Wer sein Dream-Team beisammen und die höchste der fünf Stufen bei »Ultimate Team« erreicht hat, erhält die Erlaubnis zur Teilnahme an der Champions League. Als Bonus kann man sein »Ultimate-Team« online mit den Teams anderer messen. Und das in der Königsklasse - tolle Idee!



„DIE TOLLE SAMMELKARTEN-IDEE GIBT'S NUR AUF XBOX 360“

HÖHER, SCHNELLER, WEITER

ENDLICH WIEDER SPIELCHEN TREIBEN

Zugegeben, in Sachen Neuigkeiten war Xbox Live Arcade in den letzten Wochen so ergiebig wie eine Folge Fernsehgarten im ZDF. Zeit, das zu ändern, dachte sich Microsoft und legte anlässlich der Fachmesse »Game Developers Conference« (GDC) die Karten auf den Tisch. Gezeigt wurden jede Menge Gute-Laune-Titel zum Download, darunter »Alien Hominid HD«, »Worms«, »3D Ultra Minigolf Adventures«, »Paperboy«. Kalter Kaffee? Stimmt, die meisten Neuankündigungen sind treuen Lesern dieses Magazins bereits aus unserem Community-Teil bestens bekannt. Neu sind allerdings die Zahlen, die Microsoft anlässlich eines schönen Jubiläums herausgegeben hat: Xbox Live zählt jetzt sechs Millionen Mitglieder. Die komplette Spielzeit aller Mitglieder seit dem Start des Service' im November 2002 summiert sich auf 2,3 Milliarden Stunden, sprich 95 Millionen Tage oder 260.000 Jahre. Gold-Abonnenten haben heute durchschnittlich 22 Freunde auf ihrer Liste und übertragen zwei Millionen Text- und Sprach-Nachrichten am Tag. Alle Gold-Gamer zusammen gerechnet haben 300 Millionen Erfolge frei gespielt und einen Gamerscore von 7,5 Milliarden erreicht. Und Live Arcade? Ebenfalls erfolgreich. Rund 70 Prozent aller aktiven Benutzer von Xbox Live laden hin und wieder Minispielchen auf ihre Festplatte. 25 Millionen Download-Games haben so bereits neue Besitzer gefunden. Die weltweit fünf beliebtesten Titel: »Street Fighter II«, »Uno«, »Bankshot Billiards 2«, »Geometry Wars« und »Texas Hold'em«. Und noch was Neues: beim brandneuen Titel »Castlevania« handelt es sich um den ersten Live-Arcade-Download, der die bisherige Maximalgrenze von 50 MB sprengt. Jetzt lässt Microsoft 150 MB zu. Und bringt am 3. April passend zu eine neue Speicherkarte mit 512 MB Kapazität auf den Markt, damit man das Game auch zum Kumpel mitnehmen kann. Der Preis der großen »Memory Unit«: 49 Euro.



WARUM SCHWEIGEN MANCHMAL GOLD SEIN KANN...

EIN SCHLECHTER SCHERZ

Und da soll noch einer auf die deutschen Behörden schimpfen: Auch in den Vereinigten Staaten geht man mit Killerspielern und vermeintlichen Amokläufern nicht gerade zimperlich um. Ein Schüler aus Ashville bekam das vor ein paar Wochen zu spüren. Nämlich auf Xbox Live, als er großspurig einen Amoklauf auf seine Schule mit einer 9mm-Waffe ankündigte. Zu dumm nur, dass der Schuss nach hinten losging: Einer der Online-Buddies nahm die Drohung des Teenagers ernst und setzte seinen Vater über den geplanten Amoklauf in Kenntnis. Der fackelte nicht lange und verständigte das FBI, die schon am nächsten Tag das gesamte Schulgelände abriegelten und das freche Fröchtchen in Gewahrsam nahmen. Samt Xbox 360. Mittlerweile ist der Dampfplauderer wieder auf freiem Fuß. Und hoffentlich um eine Lektion reicher.



WING COMMANDER REMAKE

Unvergessen sind die Weltraum-Schlachten in der PC-Flugsimulation »Wing Commander«. Jetzt plant Electronic Arts die Wiederbelebung auf Xbox Live Arcade. Oder, genauer gesagt - man plant ein Spiel namens »Wing Commander Arena«, bei dem sich 16 Spieler Laserzunder geben. Und zwar ab Sommer. Ist nur keine Simulation mit Freiflug und Kinoflair und allem, was die Serie früher geprägt hat. Sondern ein Draufsicht-Shooter traditionellen Zuschnitts.



HANDHELD GAMING

Hier weltexklusiv das Foto eines Prototypen der mobilen Xbox 360. Das 5,8-Zoll-HD-Display ist in der Konsole integriert. Microsoft muss jetzt nur noch das Problem mit der Stromversorgung über eine 220-Volt-Batterie lösen. Forschungen laufen.



ICH WÄR SO GERN EIN BÖSER BUB

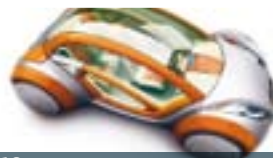
Ist schon ein Phänomen: obwohl über »Grand Theft Auto IV« bisher rein gar nichts bekannt ist, außer dem Titel und dem Start des Spiels am 19. Oktober, hält sich das Game zuverlässig in den Top-Fünf unserer »Auf-das-freu-ich-mich«-Lesercharts. Ab dem 29. März will Hersteller Rockstar Games den Informations-Hunger von Abermillionen Ausgehungerten stillen. Auf der Webseite des Herstellers soll's dann einen ersten Trailer zu sehen geben. Die Adresse: www.rockstargames.com/iv/

DAS WIRD PROJECT GOTHAM RACING 4

DAS SCHÖNSTE FLUX-ZEUG DER WELT



ALLSCAPE



910



CUB

Mitte vergangenen Jahres rief der französische Autohersteller Peugeot seine Fans dazu auf, ihr eigenes Traumauto zu entwerfen. Mit beachtlichen Erfolg: Nicht nur, dass die Wettbewerbsbeiträge wie Windpocken über die Büros des Veranstalters hereinbrachen. Ein Großteil der Design-Studien sah auch noch atemberaubend aus und bewies durch die Bank ein erstaunlich hohes Niveau. Aber wie jeder seit »Highlander« weiß - es kann nur Einen geben. Und so musste sich die Jury letztendlich auf einen glücklichen Gewinner festlegen. Die Wahl fiel auf das virtuelle Gefährt von Mihai Panaiteescu. Sein »Flux« bestach mit sportlichem Design, klassischen Kurven und durchdachtem Gesamtkonzept. Sagt jedenfalls die Jury und schenkte dem 20-jährigen Rumänen den Siegestitel. Und der kann sich sehen lassen. So erhielt Panaiteescu nicht nur auf der offiziellen Verleihung der La Griffe Trophy knapp 6.000 Euro Preisgeld. Der »Flux« wird auch als originalgetreues 1:1-Konzeptauto auf der Automobilmesse IAA 2007 zu sehen sein. Und, jetzt wird's interessant - er wird im kommenden Rennspiel-Kracher »Project Gotham Racing 4« in die Riege der Supersportwagen eingereiht.



DER MANN MIT DEM HANG ZUR NEIGUNG

360 GOES TILT

Nach der witzigen, aber doch kübel-hässlichen Tilt-Peripherie von In2Games (Ausgabe 02/2007) kommt nun ein neuer Versuch, um den 360-Controller in Sachen Innovation der PS3 und der Wii ebenbürtig zu machen. In einem Anfall von Langeweile und mit unglaublich viel Zeit versuchte sich der Heimtüftler Adam Thole an der Modifikation der Steuereinheit und schaffte innerhalb eines Monats eine kleine Sensation: Mithilfe eines angelöteten Kippsensors, den er an der Rückseite des Controllers befestigte, war es möglich, den linken Analog-Stick komplett zu ersetzen und die Bildschirmhelden in »Full Auto« und »Crimson Skies« lediglich mit Dreh- und Kippbewegungen durch die Level zu bugsieren. Sieht eigentlich ganz spaßig aus, hat allerdings einen Haken: Bislang hat das Modding nur mit kabellosen Controllern geklappt. Ob das Ganze auch mit Kabeln funktioniert, wird sich zeigen. Nämlich auf Adams Homepage: www.adamthole.com



Selbst ist der Mann: Adam Thole präsentiert stolz seinen selbst gebauten Kipp-Controller.



360
HEISSE
AUSSICHTEN

HOUR OF VICTORY

Warum nicht mal wieder Zweiter Weltkrieg?

Ja, genau, warum eigentlich nicht? Wie oft wir Videospieler den Zweiten Weltkrieg gewonnen haben, lässt sich mittlerweile kaum noch an zwei Händen zählen. »Call of Duty«, »Blazing Angels«, »Medal of Honor«, »Battlestations: Midway« sind nur einige der erfolgreichen Shooter-Serien, in denen wir Nazis und Japanern auf die eine oder andere Art und Weise erfolgreich den Hintern versohlt haben. Und auch »Hour of Victory« verspricht mit seinem Gameplay einen kurzweiligen Befreiungsschlag im Umfeld des Zweiten Weltkriegs. Angesiedelt in den Schlachtgebieten in Europa und Nordafrika macht sich der Spieler in zahlreichen Missionen daran, die westliche Hemisphäre von der braunen Nazi-Seuche zu säubern. Hilfe erhält er dabei von drei Hauptcharakteren, die jeweils auf andere Gebiete spezialisiert sind und beliebig eingesetzt werden können. So ist Major Ambrose Taggert Experte für Stealth-Attacken à la Sam Fisher, Sergeant Calvin Blackbull als Heckenschütze für hinterhältige Attacken berüchtigt, während

Lieutenant William Ross den unsubtilsten Weg von allen bevorzugt und sich mit Vorliebe frontal und kompromisslos ins Getümmel stürzt. Ein gewieftes Trio, das uns da an die Hand gegeben wird. Dazu will uns Hersteller Midway jede Menge Panzer, Flugzeuge und Waffensysteme zur Hand geben, auf dass die sich beim Weltretten als nützlich erweisen. Sherman-Tanks, Tiger-Panzer und JU-88-Bomber, das sind nur ein paar der authentisch nachgebildeten Vehikel, die man selbst pilotiert, in Grund und Boden sprengt oder vom Himmel holt. Damit die Grafik glänzt, setzen Midway und der US-Entwickler Nfusion auf die Power der »Unreal 3«-Engine. Ob daraus ein Gesamt-Kunstwerk entsteht, wird spannend - bisher hat sich Nfusion vor allem mit Angel-Simulationen hervorgetan. Andererseits hat Nfusions mit »Hour of Victory« vergleichbarer PC-Shooter »Deadly Dozen: Pacific Theater« in den USA Bestnoten abgeräumt. Könnte also was draus werden. Ab Sommer werden wir's wissen. Das Spiel erscheint exklusiv für Xbox 360.



Klein- gedruckt

SCHULDENFALLE XBOX LIVE

» Dass Spielsucht nach wie vor ein nicht zu unterschätzendes Problem ist, bewies jüngst ein Fall aus Europa. Über Monate hatte der Schwede Christian Selligren mehrere Stunden täglich in »World Series of Poker« unter Xbox Live investiert und auf diese Weise traurige 16.000 Euro Wettschulden angehäuft. Eine riesige Summe, die der 21-Jährige einfach nicht zu begleichen wusste und sich in seiner Verzweiflung am 3. November 2006 in seiner Wohnung erhängte.

GLOTZEN, NICHT KLECKERN

» In einem monatelangen Wettbewerb haben die Organisatoren der ehemaligen Fachmesse E3 nach dem perfekten Namen gesucht, um dem offiziellen Nachfolger der Veranstaltung einen wohlklingenden Titel zu verleihen. Die Wahl fiel schließlich auf die Bezeichnung »Entertainment for All Expo«, einem Vorschlag des Kaliforniers Dante Padre. Klingt dämlich, wenn man uns fragt.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

**5 IN 5
SEKUNDEN**

WELTRAUM-SHOOTER

»IKARUGA« ...

... bald auf Xbox Live.

**XBOX 360 BALD
LEISER ...**

... Software-Update
sei dank.

**SEGA KÜNDIGT
»ÜBERRASCHENDEN
SPIEL« ...**

... für Ende 2007 an:
»Shenmue 3«?

»QUAKE WARS« ...
... offiziell für die Xbox 360
bestätigt.

**DANK GEFALENER
PRODUKTIONSPREISE ...**
... verdient Microsoft an jeder
Konsole 75 US-Dollar.

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:
www.360-live.de!



DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte März 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Bullet Witch	Atari
2	Lost Planet	Capcom
3	Fight Night Round 3	EA
4	Call of Duty 3	Activision
5	Oblivion	2K Games

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte März 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Call of Duty 3	Activision
2	Ninety-Nine Knights	Microsoft
3	World Championship Poker	Crave Entertainment
4	Advanced Warfighter 2	Ubisoft
5	Tony Hawk's Project 8	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte März 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Dead or Alive Xtreme 2	Tecmo
2	Riot Act - Crackdown	Microsoft
3	Indiziert	Microsoft
4	Call of Duty 3	Spike
5	The Idolmaster	Namco

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

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

1

HALO 3

PUBLISHER/ MICROSOFT

12,55%

Tendenz



Nach wie vor ungebrochen auf Platz 1: »Halo 3« der Bungie Studios. Schafft es denn kein Titel, den Master Chief vom Treppchen zu stoßen?

Einschätzung/ Sehr gut



2

FORZA MOTORSPORT 2

PUBLISHER/ MICROSOFT

7,98%

Tendenz



Wenige Wochen vor dem Verkaufsstart bleibt die Fangemeinde gespannt wie ein Regenschirm: Wird »Forza Motorsport 2« den hohen Erwartungen gerecht werden?

Einschätzung/ Sehr gut

3

GRAND THEFT AUTO IV

PUBLISHER/ ROCKSTAR GAMES

5,32%

Tendenz



Rechtzeitig zum ersten Spieltrailer hat sich Teil 4 der »GTA«-Serie auf Top 3 der Charts eingangstert. Und wird da wohl noch für lange Zeit residieren.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Assassin's Creed

5,32% Einschätzung/ Sehr gut

5 Command & Conquer 3

4,56% Einschätzung/ Sehr gut

6 Fable 2

4,56% Einschätzung/ Sehr gut

7 Bioshock

4,56% Einschätzung/ Sehr gut

8 Alan Wake

4,18% Einschätzung/ Sehr gut

9 Army of Two

4,18% Einschätzung/ Sehr gut

10 Alone in the Dark

3,80% Einschätzung/ Sehr gut

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

1

CALL OF DUTY 3

PUBLISHER/ ACTIVISION

10,53%

Tendenz



Und da soll einer sagen, dass Geschichte langweilig wäre. Die historischen Schlachten von »Call of Duty 3« haben es den virtuellen Alliierten diesen Monat ganz besonders angetan. Wie aus dem Nichts stürmt der Titel auf Platz 1.

360-Wertung/ 8.7



2

RAINBOW SIX: VEGAS

PUBLISHER/ UBISOFT

8,77%

Tendenz



Ubisofts Terroristenhatz steht nach wie vor hoch im Kurs. Diesen Monat sogar Vizekönig der Charts. Ob's nächstes Mal für den Thron reicht?

360-Wertung/ 9.0

3

PROJECT GOTHAM RACING 3

PUBLISHER/ MICROSOFT

8,19%

Tendenz



Alte Besen kehren gut: Mit »PGR 3« verirrt sich einer der ersten 360-Klassiker in die Charts. Willkommen zurück!

360-Wertung/ 9.0

4 Oblivion

7,60% Wertung/ 9.3

5 Lost Planet

5,85% Wertung/ 8.7

6 Burnout Revenge

5,85% Wertung/ 8.8

7 Test Drive Unlimited

4,09% Wertung/ 8.5

8 Advanced Warfighter

4,09% Wertung/ 9.1

9 Battlestations: Midway

4,09% Wertung/ 8.7

10 FIFA 07

4,09% Wertung/ 8.7

Viele schöne und starke Titel:
Alle kommenden 360-Spiele auf
einen Blick

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Wenn es einen Preis für schlüpfrig klingende Spiele-Titel gäbe, hätte »Juiced 2: Hot Import Nights« wohl beste Chancen auf den Hauptgewinn. Was im ersten Moment ein bisschen nach Schmuddelkram klingt, ist in Wahrheit die Fortsetzung von THQs erfolgreichem Arcade-Rennspiel auf der letzten Konsolengeneration. Und Teil Zwei soll dem Spaß noch einen drauf setzen. Zahlreiche voll lizenzierte Sportautos warten auch dieses Mal darauf, wie bei »Need for Speed« gepimpt und frisiert zu werden. Das Geld dafür verdient man sich gerneüßlich bei zahlreichen Straßenrennen, Drift-Kampagnen und anderem Bleifuß-Schabernack, bei dem es Fans das Adrenalin in den Adern staut. Besser noch: das Spiel bedient sich der so genannten »Driver DNA«, ein Verfahren, das die persönlichen Fahreigenschaften des Spielers registriert und die Konkurrenz dementsprechend reagieren lässt. Ähnlich wie bei »Forza« also, nur wird hier gecrasht, gerammt und getuned. Start frei ab Ende des Jahres.

MÄRZ 2007

Shivering Isles	2K GAMES
Virtua Tennis 3	SEGA

APRIL 2007

Guitar Hero 2	ACTIVISION
Rayman Raving Rabbids	UBISOFT
Sensible World of Soccer	CODEMASTERS
World Championship Poker 2	OXYGEN
Monster Madness	ARTIFICIAL STUDIOS

MAI/JUNI 2007

All-Pro Football 2k8	2K SPORTS
Armored Core 4	SEGA
Blazing Angels: Secret Missions	UBISOFT
Call of Juarez	UBISOFT
Elveon	10TACLE STUDIO
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
Fluch der Karibik 3	BUENA VISTA
GTR	THQ/SIMBIN
Mass Effect	MICROSOFT
Shadowrun	MICROSOFT
Shrek the Third	ACTIVISION
The Darkness	2K GAMES
Two Worlds	ZUXXEZ

Q3 & Q4 2007

2 Days to Vegas	UNKLAR
Age of Pirates: Captain Blood	PLAYLOGIC
Alan Wake	REMEDY/MICROSOFT
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Avalon	UNKLAR
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Battlefield Bad Company	EA
Blacksite: Area 51	MIDWAY

Blazing Angels Secret Missions	UBISOFT
Boom Boom Rocket	MICROSOFT
Brothers in Arms: Hell's Highway	UBISOFT
Bioshock	IRRATIONAL GAMES
Blue Dragon	MICROSOFT
Burnout 5	ELECTRONIC ARTS
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Chambara Beauty X	D3 PUBLISHER
Clive Barker's Jericho	CODEMASTERS
Colin McRae: Dirt	CODEMASTERS
College Hoops 2k7	2K SPORTS
Crossfire	EIDOS
Condor Trilogy Online	INTERSEV INTERNATIONAL
Dance Dance Revolution Universe	KONAMI
Dark Sector	D3 PUBLISHER
Der Goldene Kompass – His Dark Materials	SEGA
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Driver 4	UBISOFT
Duke Nukem Forever	2K GAMES
Earth Defense Force 2017	D3PUBLISHER
Eets: Chowdown	MICROSOFT
Fable 2	LIONHEAD
Fall of Liberty	CODEMASTERS
Fatal Inertia	KOEI
Flatout Ultimate Carnage	EMPIRE
Frontlines: Fuel of War	THQ
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR GAMES
Golden Axe	SEGA
Halo 3	MICROSOFT
Halo Wars	MICROSOFT
Haze	UBISOFT
Hellboy	KONAMI
Hour of Victory	MIDWAY
Huxley	WEBZEN
Indiana Jones	LUCASARTS
Infernal	PLAYLOGIC

Infinite Undiscovery	MICROSOFT
Interview with a Made Man	UNKLAR
John Woo's Stranglehold	MIDWAY
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ
Justice League of America	WARNER BROS.
Kane & Lynch: Dead Men	EIDOS
King of Fighters: MI3	IGNITION
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
LA Noire	ROCKSTAR
Major League Baseball 2K7	2K SPORTS
Marvel Universe	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	ELECTRONIC ARTS
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
MotoGP 07	THQ
MX 07	THQ
Naruto	UBISOFT
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
Overlord	CODEMASTERS
Project Gotham Racing 4	MICROSOFT
Ratatouille	THQ
Resident Evil 5	CAPCOM
Sega Rally	SEGA

Skate	EA
Spider-Man 3	ACTIVISION
Stuntman 2	PARADIGM
Sudeki 2	MICROSOFT
Tenchu	FROMSOFTWARE
Terra: Formations	STAR CAVE STUDIOS
The Bigs	2K SPORTS
The Club	BIZARRE
The Outsider	FRONTIER
The Orange Box – Half-Life 2	VALVE
The Precursors	RUSSOBIT-M
The Wheelman	MIDWAY
Timeshift	VIVENDI
Too Human	MICROSOFT
Turok	BUENA VISTA
Unreal Tournament 3	MIDWAY
Virtua Fighter 5	SEGA
Voodoo Nights	MINDWARE
World Airforce	TAITO
Zoids	ATARI
Conan	THQ

WOLFsoft!
Schulstraße 3 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

Geräte sofort lieferbar...

Software ab 34,99 Euro

So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + 3 Spiele + 4 Monate	
Xbox Live	399,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole	349,99 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	179,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	35,99 Euro
Perfect Dark Zero (nicht CLASSIC, usk18)	19,99 Euro
Ghost Recon Adv. Warfighter 2 (usk18)	49,99 Euro
Tony Hawk's Project 8 (usk12)	39,99 Euro
Splinters Cell Double Agent (usk16)	49,99 Euro
Call of Duty 3 (usk18)	49,99 Euro
Ghost Recon 2 (usk18)	49,99 Euro
Bullet Witch (usk18)	49,99 Euro
Viva Pinata (usk0)	39,99 Euro
Def Jam Icon (usk18)	49,99 Euro
Crackdown UNCUT AT VERSION (usk18)	69,99 Euro

Alle Neuerscheinungen nur 49,99 Euro
USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Xbox 360 Umbau ab 49,99 Euro

Zubehör ohne Grenzen:
YUV Komponenten-Umschalter, Scart-Umschalter, Charge Cable, Intercooler, XSATA Adapter, HDD Adapter, Memocard USB Adapter, spezielle Anschlusskabel sowie Umbauten & Modchips für sämtliche Konsolen (auch für Oldies).

0700 WOLFsoft - www.wolfsoft.de

Erscheint/ Q3 2007

ASSASSIN'S CREED

AUF EINEN BLICK

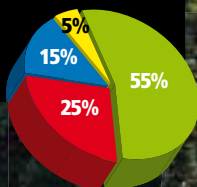
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
 Montreal
Genre/ Action-Adventure
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

So muss erwachsene Videospiel-Unterhaltung aussehen: intelligent, detailverliebt, originalgetreu, menschlich.

DAS STECKT DRIN

- Aktionsfreiheit
- Wüste
- Parkour
- Kämpfe



Dieses Spiel wird richtig groß. Richard Löwenstein über ein faszinierendes Actionabenteuer, das viel mehr ist als nur eine Mischung aus »Prince of Persia« und »Grand Theft Auto«.

Ganz am Anfang waren es nur zehn bis 15 Leute. Heute sind 120 Menschen an der Entstehung von »Assassin's Creed« beteiligt, Ubisofts ganz großem Ding in diesem Jahr. Um mehr über das Spiel und seine Entstehung zu lernen, haben wir uns mit einer Frau zusammengesetzt, die alles darüber weiß: Jade Raymond betreut »Assassin's Creed« als Produzentin; sie sorgt dafür, dass die Leute zusammenarbeiten, dass die Arbeiten vorwärts gehen, dass sich Träume und Ideen zu einem greifbaren Spiel verfestigen. Jade Raymond: »Direkt nach Abschluss der Arbeiten an »Prince of Persia: Sands of Time« sollte sich ein kleines Kernteam Gedanken um eine Spiele-Marke machen, die auf die neuen Konsolen zugeschnitten ist. Ubisoft hat uns gefragt, was wir brauchen, um das Actiongenre auf der Xbox 360 umzukrempeln. Bei einer modernen Videospiel-Produktion braucht es vor allem das richtige Team. Also Leute, die bewiesen haben, dass sie zusammen was Großartiges machen können. Wie das Team von »Sands of Time«.« Das Team: Kreativdirektor Patrice Desilets, Leveldesigner David Chateaufneuf, Animationsleiter Alex Drouin und Gameplay-Programmierer Richard Dumas. Diese Jungs hatten Ideen gesammelt, wie Next-Gen-Gameplay funktionieren könnte. Claude Langlais und Dominic Couture, damals für die technische Umsetzung von »Sands of Time« verantwortlich, hatten Ideen, was Engine und Software-Werkzeuge leisten müssen. Das Spiel entführt uns in den Nahen Osten zur Zeit der Dritten Kreuzzüge. Held ist ein Killer, nach seinem Versagen beim Mord am Templer-Ritter Robert de Sable entehrt

und aus der Bruderschaft verstoßen. Um sich zu rehabilitieren, zieht er im Auftrag seiner Meister los. Es soll neun Männer töten und so den Dritten Kreuzzug beenden. Im Spielverlauf erlebt der Spieler mit, wie dieser Killer in seinen Zirkel hinein wächst, wie er sich in der Rangordnung der Bruderschaft nach oben kämpft. Der volle arabische Name des Herrn: Altaïr Ibn'La-Ahad, was übersetzt ungefähr so viel bedeutet wie Altaïr, Sohn von Keinem. Als Waisenkind geboren, ist Altaïr in der Bruderschaft der Assassinen aufgewachsen. Diese Gruppierung hat es tatsächlich gegeben. Der wahren Geschichte dieses Geheimbunds nachzugehen, das ist wie Stochern im Nebel, denn die historische Bedeutung ist unklar. Ubisoft kann so eine eigene Geschichte erzählen. Demnach sind die Assassinen eine fortschrittlich denkende Gruppe mit nur einem Ziel: Sie wollen die Kreuzzüge stoppen. Ihre mächtigste Waffe ist Altaïr. Er zieht los, die Menschen zu suchen, die den Krieg anzetteln. Der gezielte Anschlag auf jene, die keine Moral kennen, ist seine bevorzugte Arbeitsmethode. Aber Altaïr muss nicht zwangsläufig morden, er kann seine Aufträge auch anders erledigen. Im Lauf der Zeit findet Altaïr heraus, dass die Kreuzzüge nur eine Tarnung für einschneidende Ereignisse sind, in denen er selbst eine entscheidende Rolle spielt.

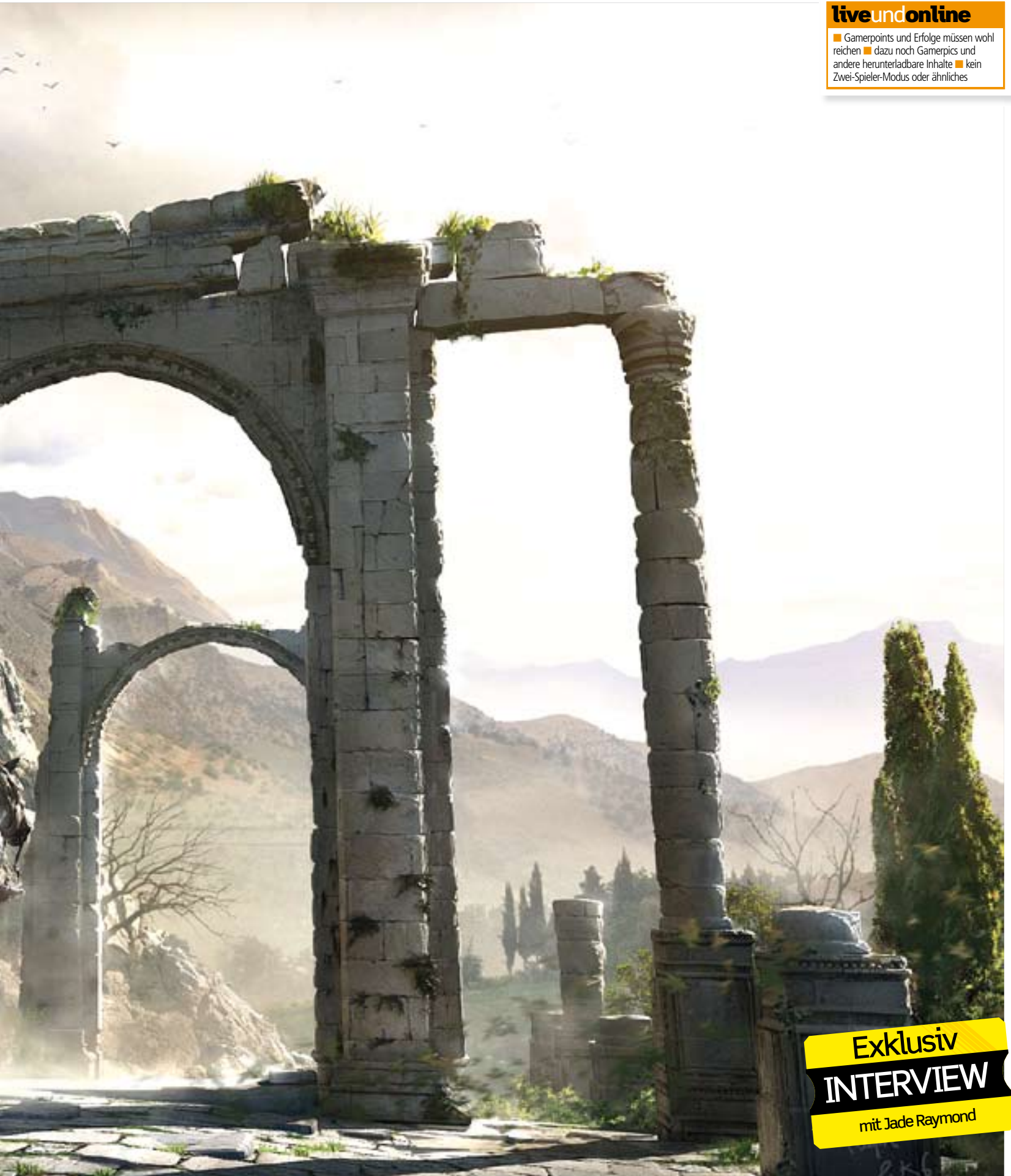
DER SOHN VON KEINEM

Altaïr verlässt sich auf sein Geschick und auf seine Waffe: ein am Handgelenk verankertes, von Federkraft betriebenes Messer. Nur wenige dürfen so eine Waffe tragen. Man erhält sie bei einer ziemlich gewalttätigen Zeremonie, »

„Ein Hindernislauf, bei dem man ständig den Atem der Verfolger im Nacken hat.“

liveundonline

■ Gamerpoints und Erfolge müssen wohl reichen ■ dazu noch Gamerpics und andere herunterladbare Inhalte ■ kein Zwei-Spieler-Modus oder ähnliches



Exklusiv
INTERVIEW
mit Jade Raymond

» bei der einem der Ringfinger abgeschnitten wird, um dem Messer Platz zu machen. »Hinter dem Messer stecken noch andere Geschichten, aber das will ich erst später verraten. Nur soviel: Das Messer hat mit der Wahrheit hinter den Kreuzzügen zu tun«, sagt Jade Raymond. Die Story soll ständig neue Überraschungen bringen. Was heißt es wirklich, der Sohn von Keinem zu sein? Wie kommt es, dass so viele Freunde und Feinde mehr über den Helden zu wissen scheinen, als er selbst? Warum weigern sie sich, ihre Informationen mit ihm zu teilen? Der Spieler kann sich den neun Auftragsmorden widmen, wann immer er Lust dazu hat. Er kann sich alle Zeit der Welt lassen, und die für ihn passende Strategie zurecht zu legen. Man muss allerdings Schlüsselaufgaben meistern, damit sich die Geschichte weiter entfaltet. Die Missionen sind eng miteinander verwoben. Jede einzelne ist wie ein Puzzlestück, am Ende ergibt sich das ganze Bild. Damit sich der Spieler in dieser fremden Welt verliert, reagiert sie permanent auf seine Taten – ganz wie im wirklichen Leben. Auf bewegliche Wände, aus dem Boden heraussschnellende Kreissägen und ähnlich künstliche Puzzle- und Geschicklichkeitstest verzichtet das Spiel. »Die Herausforderungen, die sich aus sozialen Regeln und natürlichen Fallen ergeben, sind hart genug«, sagt Jade Raymond. Ubisoft konzentriert sich deshalb auf alltägliche Dinge: Menschen auf den Straßen beispielsweise. Die Menge ist wie ein lebendes und atmendes Hindernis, das einem im

„Dazu kommt das Adrenalin während der Fluchtszenen“

Weg stehen kann, aber nicht muss. Der Held beeinflusst die Leute durch sein Tun. Altaïr kann sozusagen ein Bad in der Menge nehmen, in ihr aufgehen und unsichtbar werden. Jeder kennt das: sei es in der Fußgängerzone oder beim Konzert. Solange man mit den Menschen mitfließt, niemanden zur Seite rempelt, nicht zu brüllen beginnt, fällt man nicht auf. »Wir nennen das Social Stealth. Altaïr geht in der Menge auf, solange er sich genauso verhält wie sie. Manche Leute glauben, aha, Stealth, also geht ‚Assassin’s Creed‘ ein langsames Tempo. Das stimmt nicht. Wir reden hier über die rasante Version des Stealth, bei der man im richtigen Moment aus der Menge ausbricht und zuschlägt«, erklärt Jade Raymond. »Es macht außerdem Spaß, Dinge zu tun, die man sonst nie tun würde. Leute zur Seite schubsen, und die Reaktionen einfach ignorieren.«

LEBENSGEFÄHRLICHER HINDERNISLAUF

Die Faszination dürfte vor allem darauf beruhen, wie alle Elemente – Held, Volk, Wachen, Story, Bewegungsfreiheit – miteinander harmonisieren. »Organisches Design« nennt das Patrice Desilets, als Kreativdirektor für die Gesamterscheinung verantwortlich. Was »Assassin’s Creed« von den meisten Actionabenteuern unterscheidet, ist – abgesehen von der Wechselwirkung zwischen dem Held und den Menschenmengen – die Freiheit des Spielers. Man kann gehen, wohin man will, tun und lassen, was man mag. Rennen, reiten, klettern, wohin immer es einen zieht. Oder, wie Jade Raymond es ausdrückt: »Wir wollen den Spieler nicht wie eine Maus behandeln, die einen Weg durch das Labyrinth finden muss.« Dazu kommen das Adrenalin und die abwechslungsreichen Situationen, die man während der Fluchtszenen nach erfolgreicher Meuchelei erlebt. Obwohl Altaïr über außergewöhnliche Talente verfügt, gibt es Gegner, die ihm in ihren Fähigkeiten sehr nahe kommen. Das führt zu intensiven Jagdszenen über

DIE SACHE MIT DER GENETIK

Bei Presse-Vorführungen des Spiels war Merkwürdiges zu beobachten: Trotz Mittelalter-Szenario eine Science-Fiction-Benutzeroberfläche und ein schwebendes Display. Die Worte »Genetic Memory«, »Memories /01«, »Hard Drive« blitzen auf. Wer ist Altaïr wirklich? Festlegen möchte sich Jade Raymond nicht: »Man kriegt mit der Zeit mit, dass Altaïr mehr tun muss, als nur die neun Architekten des Dritten Kreuzzugs auszuschalten. Man findet bruchstückhafte Informationen einer großen Verschwörung. Sie hat mit Dingen zu tun, die uns alle betreffen.« Mehr hat kürzlich die US-Schauspielerinnen Kristen Bell ausgeplaudert, die bei Motion-Capturing- und Sprachaufnahmen mitwirkt: »Es geht um aktuelle Forschungen. Sind ins unseren Gene die Erinnerungen unserer Vorfahren gespeichert? Im Spiel geht’s also um diese Forscher in einer Anstalt. Sie dringen Matrixmäßig ins Hirn von Menschen ein und suchen nach einem Menschen, dessen Vorfahr ein Assassine war.« Na, dann!

Lohnt sich’s?

- Wenn’s klappt, könnte hier alles stimmen.
- Grafik, Sound, Atmosphäre, Steuerung
- Kein Multiplayer-Modus, wenig Stoff auf Xbox Live

DRÜCK DAS KNÖPFCHEN

Manchmal kommt dann doch wieder das bewährte Knöpfchen-Drück-Schema zum Einsatz: Blocken, umschalten zwischen Schwert, Messer, Armbrust – das funktioniert nach wie vor mit A, B, X, Y und den Schultertasten. Sprünge erledigt der Held automatisch, wie bei den »Zelda«-Abenteuern.



Bis zu 60 Frauen und Männer gehen in den Straßen ihrem Tagwerk nach, marschieren also nicht nur sinnlos hin und her wie in den meisten Spielen



MACH DIE MARIONETTE

Kampf, Flucht oder Spaziergang: die Steuerung passt sich der Situation an. Bei Schwertgefechten beispielsweise ist der Control-Stick direkt mit Altaïrs Hand gekoppelt. »Marionetten-Steuerung« nennt Ubisoft das.

FLUCHTWEG

Wäre Altaïr dem Kampf aus dem Weg gegangen und beispielsweise die Fassade hochgeklaut oder hätte sonst einen Fluchtweg gewählt, wäre der Control-Stick mit Altaïrs Körper gekoppelt. Genauer gesagt mit seinen Beinen.

REALISTISCHES KAMPFSYSTEM

Das Kampfsystem gibt sich ziemlich wirklichkeitsnah. Es gibt keinerlei Anzeigen, vielmehr deutet Altaïr durch seine Körperhaltung an, wie es ihm geht. Ein tödlicher Stich des Gegners ist genau das, was er sein soll. Nämlich tödlich...

WWW.360PEDIA.COM

Was bitte ist ein Assa... wer?

Da sage einer, Videospiele machen doof. Sie machen eher schlau. Wer sich zum Beispiel mit »Assassin's Creed« befasst, lernt, was ein Assassine ist: Ursprünglich aus dem Glaubenszweig der Schiiten entstanden, entwickelte sich die Glaubensgemeinschaft der Assassinen nach einem religiösen Schisma unter der Führung des Hasan e-Sabbāh Ende des 11. Jahrhunderts zu einer radikalen Gruppierung der Ismailiten. Ihr primäres Ziel war die politische Erschütterung des Orients, um die Ankunft ihres religiösen Oberhauptes vorzubereiten, der seine baldige Rückkehr auf die Erde verkündet hatte. Zahlreiche wichtige Persönlichkeiten erlagen daher in den nächsten Jahrzehnten den hinterhältigen Mordanschlägen der Sekte, darunter sogar der Kalif von Bagdad und Konrad von

Montferrat - auch er in »Assassin's Creed« ein prominentes Opfer. Die Taktik der Assassinen war dabei immer dieselbe: In zahlreichen Verkleidungen lauerten die Attentäter ihren ahnungslosen Opfern auf, um dann blitzschnell mit einem Dolch zuzustechen. Eine Vorgehensweise, die die Sekte bis Mitte des 13. Jahrhunderts beibehielt, ehe sie durch den Einfall der Mongolen zerschlagen wurde. Der Mythos der Sekte lebt aber bis heute fort. Und das nicht nur in »Assassin's Creed«. Durch das gesamte Mittelalter hindurch finden sich zahlreiche Berichte diverser Chronisten, die über die mysteriösen Attentäter und ihre Trickmorde Unglaubliches zu berichten wissen. Darunter auch so illustre Chronisten wie Wilhelm von Tyrus, Arnold von Lübeck und der Händler Marco Polo.



“MIR IST KLAR, DASS WIR EIN HEIKLES THEMA AUFGREIFEN” Jade Raymond



UNTER VIER AUGEN

Sie sieht gut aus, und klug ist sie außerdem. Produzentin Jade Raymond spricht mit uns über Sarazenen, Islam, Next-Gen-Technik und »Assassin's Creed«.

360 LIVE: DAS SPIEL THEMATISIERT DIE HISTORISCHEN KREUZZÜGE, ALSO DIE RELIGIONS-KRIEGE ZWISCHEN CHRISTENTUM UND ISLAM. IST DAS NICHT EIN BISSCHEN HEIKEL?

JADE RAYMOND: Mir ist schon klar, dass wir ein Thema aufgreifen, das ein sensibles Händchen erfordert. Aber wir binden Religion nur als historisches Element in unser Spiel ein. Wir arbeiten außerdem mit Experten der verschiedenen Kulturen zusammen, damit wir uns sicher sein können, dass wir die wirklich sensiblen Punkte mit Respekt behandeln. In »Assassin's Creed« sind letztlich also nicht die Ritter der Kreuzzüge der Feind der Assassinen, und auch nicht die Sarazen. Ihre Feinde sind der Krieg und die Leute, die ihn für ihre eigenen Zwecke schüren.

360 LIVE: WAS GENAU MEINT UBISOFT DAMIT, DAS TEAM HINTER »ASSASSIN'S CREED« WÄRE DASSELBE WIE BEI »PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME«? ICH WAR DAMALS WEGEN »PRINCE OF PERSIA« ZU

BESUCH BEI EUCH IN MONTREAL, UND KÖNNTE MICH BESTIMMT ERINNERN, WENN ICH SIE GETROFFEN HÄTTE...

JADE RAYMOND: Zu der Zeit war ich noch nicht bei Ubisoft, da habe ich noch für Sony und an anderen Sachen gearbeitet. »Jeopardy« und »Trivial Pursuit« zum Beispiel, später dann an einem Massively Multiplayer-Game mit dem Namen »There«, und als Produzentin für »Die Sims Online«. Zum Team von »Assassin's Creed« bin ich gestoßen, nachdem Ubisoft schon einige Monate daran arbeitete. Ich sollte das Team aufbauen, die Konzentration auf die Vorarbeiten schärfen, die Arbeiten an den Planzielen strukturieren.

360 LIVE: REDEN WIR ÜBER TECHNIK. WAS KANN IHR TEAM AUF DER XBOX 360 ERREICHEN, WAS VOR DREI ODER VIER JAHREN AUF DER ALTEN XBOX NOCH NICHT MÖGLICH GEWESSEN WÄRE?

Jade Raymond: Das ganze Spiel wäre nicht möglich gewesen. Wir wollen bei »Assassin's Creed« die

komplette Prozessor-Leistung der Konsole nutzen, damit am Ende ein Erlebnis herauskommt, das den Spieler total in sich aufsaugt. Die neuen Konsolen versprechen ja viel, technisch meine ich. Aber das was sie können, muss sich auch im Gameplay widerspiegeln, nicht nur in der Grafik. Es ist wirklich sehr leicht, ein Spiel von der alten Xbox auf die Xbox 360 umzusetzen – aber dann ist's immer noch dasselbe Gameplay. Deswegen gehen wir bei »Assassin's Creed« andere Wege bei der Programmierung und der Entwicklung der Künstlichen Intelligenz. Hoffentlich erreichen wir unsere Ziele.

360 LIVE: XBOX LIVE IST AUCH SO EIN DING, DASS SICH IN LETZTER ZEIT SCHÖN WEITER ENTWICKELT HAT...

JADE RAYMOND: Ja, aber wir konzentrieren uns auf das, was der einzelne Spieler erlebt. Wir haben in der frühen Entwicklungsphase einige Prototypen von Multiplayer-Herausforderungen entworfen, haben sie dann aber verworfen. Wir wollen nichts einbauen, das im fertigen Spiel wie draufgesetzt wirkt. Wir wollen ein Erlebnis aus einem Guss, wo jedes Detail am richtigen Platz steht. Allerdings planen wir Erfolge und Download-Extras. Ich kann bloß momentan noch nichts wirklich Sinnvolles über die Erfolge verraten, und was für gute Ideen wir dafür haben. Aber man kann sicher sein, es wird feine Wettbewerbe zwischen dem Spieler und seinen Live-Freunden geben.



Spiel ohne Grenzen: jeder Balkon, jedes Dach in den drei Städten Jerusalem, Damaskus und Akkon ist erreichbar

» den Dächern von Jerusalem, in den Straßen und zwischen Menschenmengen. Pferde, Wachen und andere sich verändernde Hindernisse sorgen für Dynamik. Ständig spürt man Verfolger im Nacken, die einem das Schwert zwischen die Rippen stoßen wollen. Dass Altaïr so frei mit seiner Umgebung umgehen kann, könnte allerdings Probleme bei der Bedienung bringen. Angenommen, man hätte als Spieler zu jeder Zeit den Zugriff zu allen Aktionen, egal ob sie in diesem Moment sinnvoll sind oder nicht – dann hätte das eine Steuerung zur Folge, die einen mit mehrfach belegten Tasten total überfordert. Deshalb funktionieren die meisten der knapp tausend Moves situationsabhängig. Klettern zum Beispiel: Jede Struktur an Wänden oder in den Kulissen, die sich mehr als drei Zentimeter abhebt, bietet Altaïrs Händen und Füßen einen Halt. Als Spieler drückt man nur den Control-Stick nach links, rechts, oben oder unten, und macht damit seinen Wunsch deutlich, dass man jetzt gerne in diese Richtung vorwärts kommen möchte. Sonst bleibt nichts zu tun, den Rest erledigt eine intelligente Programmierung. Beispiel: eine simple Fassadenkletterei über zwei bis drei Erker an der Mauer eines Hauses. Der Künstliche Intelligenz der Steuerung muss die Erker überhaupt erst als solche erkennen; sie muss abschätzen, ob die Erker den Händen und Füßen Halt geben; und sie muss entscheiden, ob Altaïrs körperliche Maße ausreichen, um von einem Punkt zum anderen zu greifen. Schließlich muss die Intelligenz prüfen, ob Altaïr kräftig und behände genug ist, die Aktion abzuschließen.

Sobald Altaïr sein Opfer erspäht und auf Tüchtführung herankommt, folgt eine effektiv inszenierte Meuchelszene





TU WAS DU WILLST

Die Freiheit des Killers

Wie man eine Mission erlebt, hängt sehr davon ab, wie man an sie herangeht. Man kann zum Beispiel an Fassaden und über Dächern turnen wie einer dieser Parkours-Athleten, und sich unauffällig dem Opfer nähern. Oder es durch die halbe Stadt jagen.

Oder aber man nutzt die Menschenmenge zum eigenen Vorteil, geht als einer unter vielen in der Masse unter, nähert sich unerkannt und erwischt

das Opfer da, wo es sich sicher fühlt. **Sofort nach** dem Meuchelmord ist direkt wieder Action angesagt. Die Leibgarde setzt zur Verfolgungsjagd an, und die entwickelt sich jedes Mal anders. Die Künstliche Intelligenz reagiert auf die Aktionen des Spielers, die Verfolger wählen verschiedene Wege und lassen sich nicht leicht austricksen.

2

3



2

LEBEN DURCH GRAFIKEFFEKTE

Auch beim Sound gehen die Entwickler einige Schritte weiter, als das bei den meisten Videospiel-Produktionen üblich ist. Die Dialoge werden in fünf Sprachen aufgenommen: Englisch, französisch, deutsch, türkisch und arabisch. Warum? Auch wieder so ein Detail, das den Spieler noch tiefer in das Spielerlebnis hinein saugen soll. Man will die ganze Atmosphäre der Dritten Kreuzzüge und Umgebung punktgenau treffen. »Die Grafik wird jeden umhauen, das hoffe ich jedenfalls. Allein schon wegen der riesigen Landschaften. Wenn man auf einen Turm steigt und sich umsieht, ist das ziemlich einzigartig«, beschreibt Jade Raymond das Werk ihrer Künstler. »Wir bauen Jerusalem, Damaskus und Akkon so auf, wie sie 1191 ausgesehen haben. Sehenswürdigkeiten, Straßen, der ganze Aufbau ist historisch belegt.« Obwohl »Assassin's Creed« die Eroberung des Heiligen Landes – also Palästina – während der Dritten Kreuzzüge durch Richard Löwenherz behandelt, soll das Spiel doch modern aussehen. »Die Grafik soll mit allen anderen Elementen des Spiels harmonie-

Zwischen den Städten liegen Wüsten und Wälder, Berge und Hügel. Ein Pferd hilft, die Distanzen kurz zu halten



ren«, erzählt Jade Raymond. »Die Umgebung soll das widerspiegeln, was der Spieler in diesem Moment fühlt.« Deshalb belässt es die Grafik-Engine nicht bei der bloßen Abbildung vorgefertigter Kulissen. Vielmehr legt sie eine Schicht an Grafik-Effekten darüber, die den aktuellen Spielverlauf betonen. »Post Production« nennen die Kinomacher in Hollywood diesen Prozess, bei dem eine fertig gedrehte Szene durch Hinzufügung

von Filtern und Bild- bzw. Ton-Effekten zu leben beginnt. Das ist es wohl auch, was an »Assassin's Creed« fasziniert: Dieses Spiel wirkt lebendig und macht den Eindruck, als wären alle Elemente füreinander gemacht. Wir haben selten eine Heldenfigur gesehen, die so menschlich und interessant wirkt. Allerdings ist noch längst nicht klar, wie gut sich das Ganze tatsächlich und auf Dauer spielt. Altaïrs größte Mutprobe steht also noch bevor, wenn er sich ab Spätsommer den Spielern stellt.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Künstliche Intelligenz, Gameplay, Grafik: Dieses Spiel zeigt, wie ein wahrer Next-Generation-Titel auszusehen hat.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Mit dem Geh-wohin-du-willst-Ansatz eröffnen sich vollkommen neue Möglichkeiten.
- Die letzten Teile der Serie sind nicht gerade ermutigend...



Erscheint/ 3. Quartal 2007

AUF EINEN BLICK

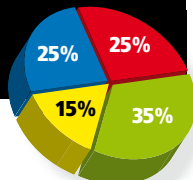
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Los Angeles
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Diesmal werden wir als Fallschirmjäger hinter die feindlichen Linien geschickt. Mit frischen Ideen versucht die Serie ein Comeback.

DAS STECKT DRIN

- Fallschirmspringen
- Ballern
- Fahren
- Rennen



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Ein alter Hund lernt einen neuen Trick

Wir beneiden heutzutage keinen Spielentwickler, der den Auftrag bekommt, ein Spiel vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs zu produzieren. Man braucht sich nur die Xbox 360 anzuschauen: Dank der »Call of Duty«-Reihe, oder solcher Titel wie »Blazing Angels« oder dem aktuellen »Battlestations: Midway« haben wir schon zu Land, zu Wasser und in der Luft gekämpft. In Frankreich, Italien, auf dem Pazifik, in First-Person-Shootern bis hin zu strategischen Massenschlachten. Man könnte den Eindruck gewinnen, dass das Thema langsam ausgelutscht sei und keine Schlachtfelder mehr übrig sind, die man noch nutzen könnte. Doch das sehen die Jungs von Electronic Arts anders. Sie wollen uns den wohl originellsten und gleichzeitig offensten First-Person-Shooter bringen,

den das Weltkriegs-Genre bisher gesehen hat. Man übernimmt nämlich in »Medal of Honor: Airborne« die Rolle eines Fallschirmspringers. »Klar«, könnte man jetzt sagen, »das ist wie 'Call of Duty' nur mit Fallschirmen.« Aber man braucht sich nur die Rolle eines Fallschirmspringers durch den Kopf gehen zu lassen, um seinen Fehler zu bemerken: Während nämlich die anderen Truppen in sicheren Stützpunkten Champagner schlürfen, stürzen sich diese todesmutigen Helden mitten in feindliches Gebiet. Dort sind sie vollkommen auf sich alleine gestellt und müssen ohne Vorrats- und Munitionslieferungen zusehen, wie sie klar kommen.

LANDUNG UNTER FLAKFEUER

Aber auch vom Gameplay her bringt der Absprung aus einer C-47 Dakota viele Mög-

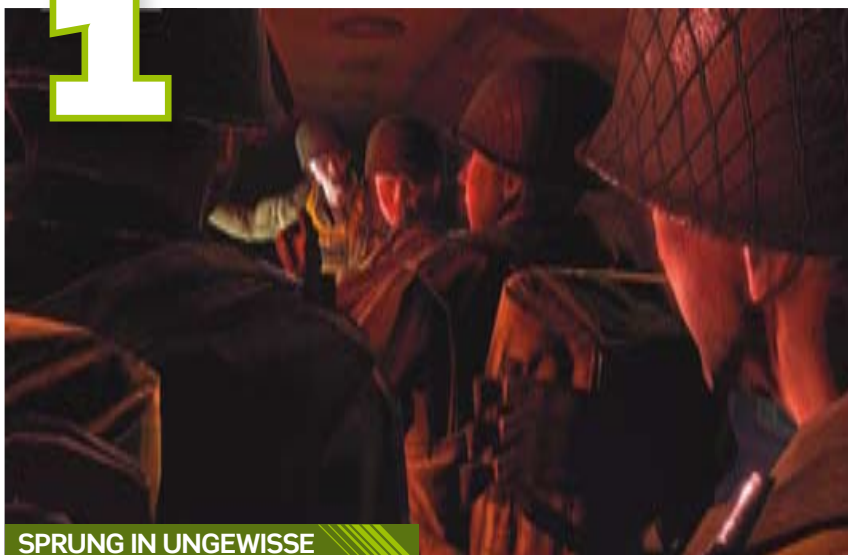


In Deckung. Jung! Vorstürmen will hinter den feindlichen Linien genau überlegt sein

liveundonline

- Ganz ehrlich: wir wissen noch nichts Genaues
- Ein Team-Modus scheint beschlossene Sache
- Deathmatch scheint auch recht sicher

1



SPRUNG IN UNGEWISSE



Fallschirmspringer: runter kommen sie immer

Während das Flugzeug die Abwurfzone erreicht, steigt die Nervosität. Die Anspannung ist klar auf den Gesichtern der Soldaten zu sehen und die Offiziere versuchen, die Moral aufrecht zu erhalten.

Und dann geht's los. Mit den Worten des alten Sergeants in den Ohren driften wir durch den Himmel mitten in feindliches Gebiet. Von so weit

oben hat man einen guten Überblick, aber man muss sich seinen Landepunkt gut aussuchen.

Landet man nämlich mitten im Stadtzentrum muss man sich nicht über baldigen Besuch wundern. Trotzdem sollte man so schnell wie möglich seine Sachen packen und zum Rest der Truppe stoßen.



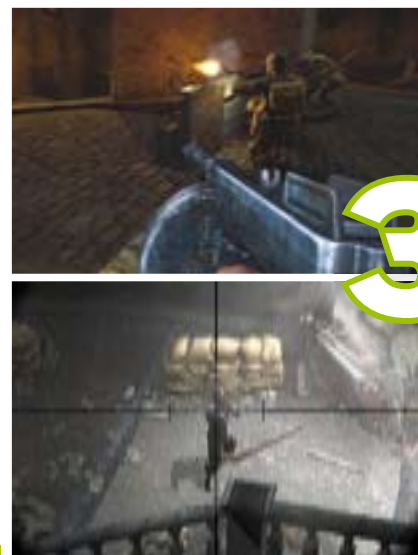
2

ONLINE AUF'S KORN GENOMMEN

Was bringt die Zukunft?

Bezüglich der Online-Modi von »Medal of Honor: Airborne« gibt sich Electronic Arts bisher noch zugeknöpft. Trotzdem sollte anhand des Team-basierten Einzelspieler-Modus' auf jeden Fall irgendeine Art von Koop zu erwarten sein. Die üblichen Deathmatches dürften aber auch nicht fehlen - umso mehr, als die Verschiebung vom Frühjahr auf Herbst vor allem damit begründet wird, man wolle ein reines Next-Gen-Game auf die Beine stellen.

3



lichkeiten, die es in bisherigen Weltkriegs-Shootern nicht gibt. Bisher war man nämlich an eine recht lineare Struktur gebunden, in der Missionsziel nach Missionsziel stur abgearbeitet werden musste. In »Airborne« hingegen sieht man das gegnerische Gebiet bei seinem Absprung und kann noch in letzter Minute über taktische Feinheiten entscheiden. Abhängig von den zu erreichenden Zielen und den zur Verfügung stehenden Informationen, kann man sogar noch während des Falls die Landezone seiner Kameraden bestimmen und selbst seinen Fallschirm steuern. Trotzdem muss man sehr aufpassen, wenn man sanft gen Boden schwebt. Die eigenen Chancen werden direkt mit der Genauigkeit der Landung gekoppelt. Driftet man zu weit von seinen Kameraden ab, oder landet man gar mitten in einer deutschen Garnison, sinken die Überlebenschancen dramatisch. Das bietet aber auch die Möglichkeit, sich ein bisschen umzusehen und genauere Informationen über das Gelände

und mögliche Ziele einzuholen. Sobald man dann sicher auf der Erde ist, zeigt »Airborne« seine ganze taktische Vielfalt. In jeder Mission sind nämlich meist ein Dutzend Ziele zu erreichen. Und obwohl einige davon in einer bestimmten Reihenfolge bewältigt werden müssen, entscheidet der Spieler meistens selbst, wie und von wo er die Sache angehen will. Mutige können also mitten in der Action landen, während Vorsichtige etwas weiter weg landen und die Gegner einzeln wegsnipern.

SPIEL MIT PERSÖNLICHKEIT

Der Nachteil bei diesem offenen Ansatz liegt vor allem bei der KI. Die kann sich jetzt nicht mehr auf strategisch genau platzierte Soldaten verlassen und einfach abwarten, bis der Spieler seinen Helm um die Ecke streckt. Sowohl die eigenen Truppen als auch die Gegner müssen wesentlich mehr auf dem Kasten haben, da der Angriff von allen möglichen Seiten erfolgen kann. Die Geg-

ner können sich obendrein auf ihre Kenntnis des Terrains verlassen, um taktisch kluge Entscheidungen zu treffen. Sie werden sich die besten Positionen suchen und natürlich auch Engpässe ausnutzen. Und wenn die eigenen Mannen endlich eine gegnerische Position eingenommen haben, soll-

Durch die verbesserten Gesichtsanimationen werden die Kumpels an der Front zwar keine Oscars gewinnen, wirken aber doch viel realistischer





SCHARFE SCHÜTZEN

Da das Spiel hauptsächlich hinter den feindlichen Linien stattfindet sind die Achsenmächte üblicherweise in der Überzahl. Die KI benutzt das Terrain zum eigenen Vorteil und man sollte mit starkem Widerstand rechnen.

VORSICHT MIT DEM BOLZEN

Alle Waffen sind originalgetreue Nachbildungen der im Zweiten Weltkrieg zum Einsatz gekommenen Ausrüstung. Bis hin zu den Modifikationen, die die Soldaten an ihren Gewehren vornahmen, um Feuerrate und Präzision zu erhöhen.

ROLLENTAUSCH

Man bekommt die Kontrolle über zwei sehr unterschiedliche Soldaten. Einerseits den Späher und andererseits den üblichen Fallschirmjäger für die eigentliche Mission. Diese zwei Rollen sollen sich sehr unterschiedlich spielen.



„Durch das Konzept mit den Fallschirmspringern ergibt sich das wohl offenste Gameplay aller bisherigen Weltkriegs-Shooter. Es ist einfach alles möglich!“

»ten sie sich nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen, sondern sich schon mal auf den Gegenangriff gefasst machen. Wie bei den vorherigen »Medal of Honor«-Titeln setzt EA den Schwerpunkt auch in »Airborne« wieder auf historische Genauigkeit. Die Missionen sind

echten Fallschirmspringer-Angriffen im Zweiten Weltkrieg entnommen: Operation Husky (die Invasion Siziliens), Operation Avalanche (der Angriff auf Salerno in Italien), Operation Neptune (die Vorhut für die berühmte Landung in der Normandie), Operation



Trotz der ganzen Rumschleicherei, fehlt es Airborne doch nicht an Action. Immerhin laufen uns auf feindlichem Gebiet massig Gegner über den Weg



Zerstörte Fahrzeuge und eingestürzte Häuser sind klare Zeichen für eine kürzlich geschlagene Schlacht

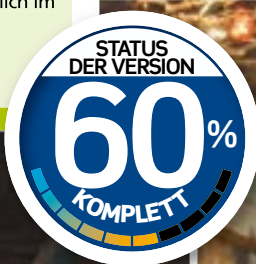
Wie es aussieht, ist auch diese stolze Dakota bald nur noch ein rauchender Haufen Altmetall



ARSENAL

Historisch korrekt, bitte

Die Waffen und Fahrzeuge bilden die Originale aus dem Zweiten Weltkrieg so exakt ab, wie das nur möglich ist. Zum Beispiel wird uns eine C-47 Dakota über die Absprungzone kutschieren, und auch das Waffenupgradesystem ist historisch genau gehalten. Die Waffenupgrades entsprechen nämlich den Änderungen, die die Jungs wirklich im Krieg an ihren Waffen gemacht haben.



Die Gegner-KI soll gegenüber vergangenen »Medal of Honor«-Teilen wesentlich verbessert werden. Das heißt, Obacht, erst die Umgebung sichern!



Auch die Partikelsysteme werden, wie anhand dieser Granatenexplosion zu erkennen, kräftig aufpoliert

Market Garden (wo alliierte Truppen niederländische Brücken sicherten) und Operation Varsity (der Startschuss für den eigentlichen Angriff auf Deutschland). Diese fünf Missionen scheinen trotz des riesigen Spielgeländes erstmal ein bisschen wenig. Aber EA hat auch hier eine neue Idee: Man wird jede Mission nämlich nicht nur einmal, sondern gleich zweimal spielen. In den ersten Missionen verkörpert man nämlich den Späher Eddie La Point von der 82. Army Airborne Division. Im zweiten Einsatz steckt man dann in den Stiefeln von Boyd Travers von der regulären Fallschirmspringer-Truppe. Diese beiden Soldaten stehen auch für vollkommen unterschiedliche Strategien und Missionsziele. Als Späher landet man mit einem kleinen Kontingent und sichert die Landezonen für die Hauptstreitkraft. Man erkundet das Gelände, findet die besten Positionen und eliminiert feindliche Gefahren. Ist das erstmal erledigt, tritt Boyd auf den Plan und erledigt mit seinen Jungs die Hauptmissionsziele.

KINO-FLAIR

Aber trotz der vielen Neuerungen bleibt sich die Serie treu. In pathetischen Zwischensequenzen und dramatischen Schlachten wird eine - wie Electronic Arts verspricht - filmreife Geschichte erzählt. Dazu kommen natürlich die Sequenzen kurz vor dem Absprung, wo

Im Städtekampf muss man sich mühsam Haus von Haus zu Haus, von Straße zu Straße vorwärts kämpfen



die Nervosität den Jungs mit jeder Sekunde mehr aus den Gesichtern spricht. Und während das Flugzeug von den deutschen Flaks durchgeschüttelt wird, brüllt der Sarge ermutigend ins Mikro. In diesen Momenten wachsen uns die Kameraden so richtig ans Herz. EA versucht mit nervösen Kommentaren, detaillierten Gesichtszügen und besseren Animationen diese Verbundenheit noch zu vertiefen. Das soll Charakteren die Möglichkeit geben, richtig die Stirn zu runzeln, zu lächeln und ein komplettes Arsenal an Gefühlen zu zeigen. Dazu kommen Unterschiede in der Art zu sprechen und sich zu

bewegen. Ist ein Soldat zum Beispiel nervös, soll sich das auch in seinen schnelleren Bewegungen und seiner aufgeregten Stimme zeigen. So hat man auf dem Feld dann nicht mehr den Eindruck, mit austauschbaren Pixelsoldaten durch die Gegend zu laufen, sondern an der Seite von echten Kameraden in die Schlacht zu ziehen.

SPRUNG INS UNGEWISSE

Die ersten Bilder sind dabei recht ermutigend. Trotzdem bleibt die Tatsache, dass die letzten »Medal of Honor«-Titel hinter den Erwartungen zurück geblieben sind. Also bleibt nur abzuwarten, ob EA das Versprechen halten kann. Wir würden es aber auf jeden Fall cool finden, uns zur Abwechslung mal aus einem Flugzeug werfen zu lassen.

Paolo Biggio

360 SAGT ...

Ohne allzu optimistisch wirken zu wollen: Wir können es kaum erwarten, ein bisschen Zeit mit diesem Game zu verbringen.

Hitpotenzial

Erscheint/ August 07

Lohnt sich's?

- ↑ Interessantes Setting, phänomenale KI
- ↓ Hoffentlich ist das Interface wirklich so zugänglich

Exklusiv...

INTERVIEW

...mit dem Creative Director

„Erfolge für geschaffte Levels sind witzlos!“

Details

Publisher/ TakeTwo Developer/ Irrational
Genre/ Ego-Shooter Players/ 1 Xbox Live/ nein



BIO

NAME/ Ken Levine
FIRMA/ Irrational Games
POSITION/ Creative Director

ARBEITE GERADE

AN/ Bioshock
SCHON GEWUSST/ Ken war anno 1995 bei Warren Spector's Entwicklungsstudio Looking Glass für die Story und das Gamedesign des diebischen Mittelalter-Thrillers »Dark Project« zuständig.

BIOSHOCK

Der kreative Kopf des Unterwasser-Thrillers packt aus: so wird »Bioshock«!

Für diesen August sollte man sich schon einmal die Badehose einpacken. Nicht für einen gemütlichen Strandurlaub in Italien, vielmehr für ein spannendes Überlebenstraining in den Tiefen des Ozeans. Denn »Bioshock« wird den Spieler in die zerstörte Unterwasserstadt Rapture entführen. Wir haben mit Ken Levine, Creative Director beim Entwickler Irrational Games, über die Ideen hinter »Bioshock« gesprochen.

360 LIVE: Warum »Bioshock«? Warum habt ihr euch dazu entschlossen, diese Welt zu erschaffen?

KL: Wir hatten gerade »SWAT 4« für den PC fertig und das war ein ziemlich geradliniges Spiel. Der Publisher wollte es so. Deshalb kommen die Leute aber normalerweise nicht zu Irrational. Sie kommen nicht, damit wir ein anderes Spiel machen oder Probleme lösen, die schon gelöst sind. Und ich glaube genau das ist eine gute Sache. Wir wollen neue Probleme lösen und Grenzen überschreiten. Wir hatten große Freiheiten und konnten unseren Interessen folgen.

360 LIVE: Aber bist du nicht ein wenig besorgt darüber, dass einige Entwickler einfach eine Idee benutzen und sie adaptieren, anstatt zu sagen »Ich habe eine super Idee« und anschließend hoffen, dass jemand anbeißt?

KL: Drehbuch-Autor William Goldman hat mal gesagt: »In Hollywood wollen die Leute das Gleiche - nur anders.« Und das trifft auch für unsere Industrie zu. Mit »Bioshock« versuchen wir genau das. Im Prinzip ist es ein Shooter, aber die Spieliefe ist ausgeprägter als je zuvor. Im Grunde ein wenig wie bei »Half Life«, wo die Leute das Interface durchaus kannten, aber noch nie solche Ingame-Zwischensequenzen oder KI erlebt hatten. »Bioshock« ist zwar vielschichtig, aber trotzdem seinen Wurzeln als Shooter treu.

360 LIVE: Was genau macht »Bioshock« so vielschichtig?

KL: Na ja, ganz einfach all die Dinge, die du im Spiel tun kannst: die Waffen-Modifikationen, das Plasmid-System, das Crafting,

das Sicherheitssystem-Hacken, die Möglichkeiten mit der KI zu interagieren. Letztere kann man sogar so manipulieren, dass sie Kämpfe für einen austragen, oder dass sie sich so benehmen wie man es noch nie zuvor gesehen hat. Es gibt einfach so viel zu tun. Für uns ist es eine besondere Herausforderung, das alles über ein sehr zugängliches Interface funktionieren zu lassen. Ein Spiel also, das sich wie ein Shooter spielt, sich so anfühlt, aber trotzdem viel mehr ist. Wenn man das Spiel nur als Ego-Shooter spielen will, kann man das gerne tun, aber dann kommt nach und nach immer mehr Spieliefe hinein. Ich glaube, genau das ist die Zukunft der Spiele: Einen Einstiegspunkt für den Spieler schaffen, an dem er ohne Probleme eintreten und dann immer tiefer und tiefer eintauchen kann.

360 LIVE: Woher wisst ihr eigentlich, wann ihr mit der Ideen-Findung aufhören müsst?

KL: Woher weißt du, wann du den ersten Schritt auf dieses Mädchen, das du wirklich magst, machen sollst? Man muss ein-

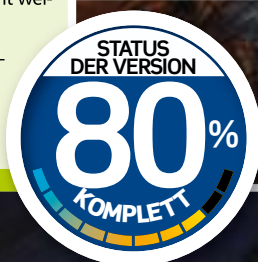
1



ICH SCHAFF'S NICHT!

Ein Fall für das dynamische Trainingssystem

Gute Neuigkeiten für Spieler, die direkt und ohne nervige Einführungen in »BioShock« eintauchen wollen. Die Entwickler verzichten nämlich auf derartige Abschnitte und lassen einen lieber selbst ein wenig herumforschen. Wenn das Spiel aber irgendwann merkt, dass man an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiterkommt, schaltet sich das Trainingssystem ein. So sollten sowohl Profis als auch Einsteiger keinerlei größere Probleme in Rapture haben.



3

DIE BEWOHNER VON RAPTURE

Von kleinen Schwestern und Spleißern

Die Spleißer sind Menschen, die zu viel an ihren eigenen Genen rumgespielt haben und schließlich

wahnsinnig geworden sind. Insgesamt soll es

neun Grundtypen geben, die sich durch Hauttöne und Kleidungsstücke voneinander unterscheiden.

Wer das Hacken beherrscht kann das Sicherheitssystem von Rapture für sich nutzen. Anstatt selbst auf

die Spleißer zu schießen und Munition zu verschwenden, lässt man einfach eine Drohne auf das Gesindel los

Die Little Sister entnimmt den Leichen in Rapture abgestorbenes Gewebe und injiziert es sich. Dann kann sie die aufputschende Droge Adam herstellen. Als Beschützer folgt ihr der schwer bewaffnete Big Daddy auf Schritt und Tritt.

2

3



2

fach auf sein Bauchgefühl hören und das Gehirn einschalten. In unserem Fall müssen wir uns viel umgucken, einen Haufen Spiele spielen, viel grübeln, mit Kollegen und Vertrauten reden und das Resultat anderen zeigen. Wenn du aber zu lange darüber nachdenkst, ist es eher selten, dass ein geniales Spiel herauskommt. Ich erinnere mich da an die Entwicklung von »System Shock 2«. Jemand hat mich gefragt: »Hey Ken, wird dieses Spiel gruselig?« Das hat mich umgehauen. Ich habe so einiges eingebaut, weil mein Bauchgefühl mir gesagt hat, dass es gruselig wäre. Aber würde es die Leute überhaupt erschrecken? Deshalb sollte man immer in engem Kontakt mit Kollegen bleiben, die dann aber öfter meinen, man sei wegen einer bestimmten Idee verrückt. Dann sollte man jedoch gelegentlich seinen Kopf durchsetzen. Wie bei der BigDaddy/Little Sister Sache. Da haben einige Leute gemeint, das müsste anders sein, aber für mich war das einfach ein wichtiger emotionaler und ethischer Teil des Spiels.

360 LIVE: Aber woher kommt so eine Idee?

KL: Sie entwickelt sich. Eine lange Zeit hatten wir sehr traditionelle Monster und ich war nicht wirklich glücklich darüber. Es ist immer gruselig, etwas zu haben mit dem man sich identifizieren kann, wie Zombies oder Vampire. Tief im Inneren weiß man nämlich, dass sie einmal Menschen

waren. Mit den Little Sisters wollten wir dann mit Hilfe der KI und dem Faktor »Beziehung« noch einen Schritt weiter gehen. Nicht nur der Beziehung zwischen dem Spieler und KI, sondern auch zwischen KI und KI. Die Idee des Beschützers und des Schützlings ist dann schnell aufgekommen. Zuerst hatten wir für letzteres kleine Insektenwesen und ich wunderte mich, warum ich sie so gehasst habe. Schnell kam ich zu dem Schluss, dass man sich in sie nicht hinein-fühlen kann. Wenn man ihnen also weh tut, ist es einem einfach egal. Dann zeichnete einer unserer Künstler etwas, das einem kleinen Mädchen ähnelte. Da wusste ich, dass wir genau so etwas brauchen. Denn dann kann der Spieler das Leid in der Spielwelt sehen. Einer Welt in der es okay ist, dass diese kleinen Kinder in so einer Umgebung leben müssen und ausgebeutet werden. Aber dann fragen wir den Spieler: »Findest du das in Ordnung? Wirst du sie ebenfalls ausbeuten? Wirst du sie verletzen, nur um das zu bekommen, was du willst?« Die einzige positive Beziehung in der Welt ist diese verdrehte Vater-Tochter Bindung. Sie bildet einen starken Kontrast, wie eine Blume auf einem Schlachtfeld beispielsweise.

360 LIVE: Wie werdet ihr die Erfolge im Spiel handhaben?

KL: Ich finde, dass Erfolge für geschaffte Levels witzlos sind. Sie haben nichts Einmaliges an sich, warum also

darüber nachdenken? Unsere Erfolge werden sich mehr auf den Spielstil des Spielers beziehen als auf das bloße Durchspielen. Ich mochte »Battlefield 2« wo man Medaillen für bestimmte Aktionen kassiert hat und ich bin ein großer Fan von kleinen Minibelohnungen. Ich würde »Diablo 2« allein wegen der kleinen Kristalle spielen. Das sorgt einfach für einen enormen Wiederspielwert.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Je mehr Infos an Land treiben, desto mehr ersehnen wir dieses Spiel. Da sollte wirklich nichts mehr schief gehen.

Hitpotenzial



Erscheint/ Mai 07

AUF EINEN BLICK

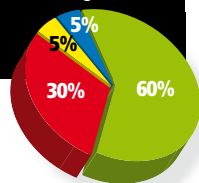
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live? unklar

KURZ & KNAPP

Unterhaltsame und irgendwie befreiende Superhelden-Action.

DAS STECKT DRIN

- Spinnen
- Bossgegner
- Peter Parker
- Schwung



SPIDER-MAN 3

Frei wie ein Superheld durch Manhattan schwingen. Herrlich!

Nur noch wenige Wochen bis zum Start des Films und des gleichnamigen Spiels. Mitte März hatten wir Gelegenheit für eine erste direkte Kontaktaufnahme mit dem ersten »Spider-Man« für die Xbox 360. Machen wir's kurz: Man sieht sofort, dass das sehr viel mehr wird als nur ein liebloser Umbau des populären »Spider-Man 2«-Games für die Xbox 360. Spider-Mans Heimat Manhattan kommt so frisch und so lebendig rüber wie das auf der alten Xbox nicht mal ansatzweise möglich gewesen wäre. Oben auf dem Empire State Building scheint Spider-Man förmlich im Wind zu frösteln, so hoch und kalt ist es hier. Beim Blick hinunter in die Schluchten kann einem schwindelig werden. Unten in den Straßen bieten Obstverkäufer ihre Waren feil, Dutzende Spaziergänger flanieren, Autos stauen sich in der Rush Hour vor roten Ampeln. Während sich die Sonne über den Horizont bewegt und die Stadt in hellblaue, tieforange und dunkelgraue Farbtöpfe taucht, spiegeln sich die Ereignisse in den blank gewienerten Glasfassaden der Wolkenkratzer wider. Roosevelt Island, Battery City Park; Theater District, Ellis Island – in jedem Bezirk springen einem neue Details

entgegen. Beeindruckend, wenn man das erste Mal die Karte aufruft. Denn sofort schaltet die Action in den Pausenmodus und die Kamera zoomt heraus, bis der Bildschirm mit ganz Manhattan und der näheren Umgebung ausgefüllt ist. Haupt- und Nebenmissionen sind hier symbolisch dargestellt.

Das blühende Leben in dieser Stadt bildet letztlich nur die Kulisse für abwechslungsreich inszenierte Action. Den grundsätzlichen Aufbau übernimmt »Spider-Man 3« vom populären Vorgängerspiel. Manhattan dient also als Spielplatz für alles, worauf man gerade Lust hat. Die Bewegungs- und Aktionsfreiheit ist vergleichbar mit der in »Crackdown« oder »Saints Row«. Also eine abwechslungsreiche Mischung aus Nahkämpfen, Verfolgungsjagden und Geschicklichkeitstests. Die vielen Tempowechsel haben was. Wer Spaß dran hat, kann stundenlang Punks oder die Mitglieder dreier Gangs vermöbeln, die die Stadt terrorisieren. Das stärkt nebenbei den Helden, sodass er mit der Zeit härtere Schläge austeilen, und selbst mehr einstecken kann. Dann kommen auch spezielle Superhelden-Kräfte stärker zur Geltung. Einmal umschalten in den »Spider-



So muss ein Superheld aussehen: Muskeln wie Berge und ein Blick aus Stahl



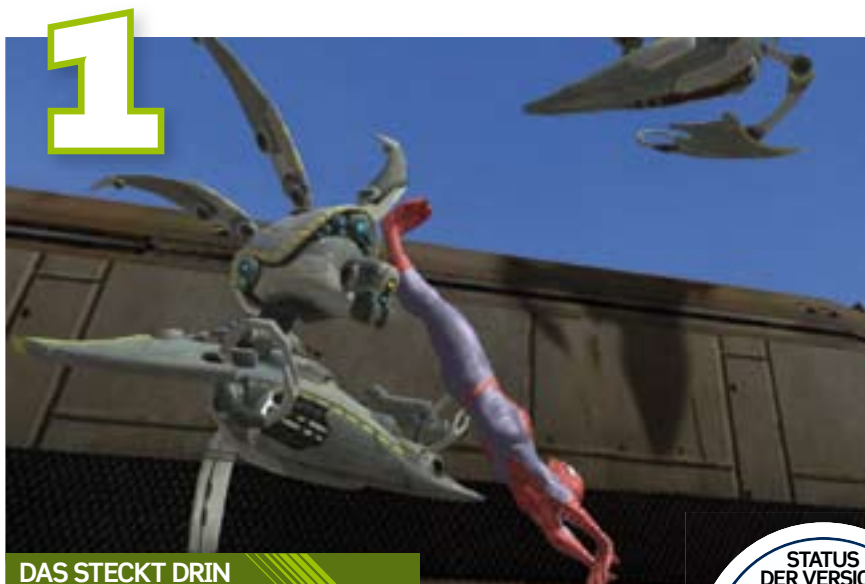
Schwing dein Ding: Mithilfe seiner Spinnenfäden durchheilt Spider-Man die Schluchten von New York fast wie im Flug



“Spider-Man trifft seinen schlimmsten Feind: Venom!”

Lohnt sich's?

- ⬆ Abwechslungsreiche Aufgaben, Kinoflair, Bewegungsfreiheit
- ⬇ steife Figuren, kein Mehrspieler-Modus, keine Filmausschnitte



DAS STECKT DRIN

Was Spider-Man so alles kann...

Am faszinierendsten ist diese grenzenlose Bewegungsfreiheit. Klasse, wie Spider-Man mit Hilfe seiner Spinnenfäden

Schwung holt und mit irrem Tempo die Schluchten von Manhattan durchheilt.

Die Glasfassaden dienen als Kulisse für eine Mischung aus Geschicklichkeitstests, Prügeleien und Rettungseinsätzen. Dazwischen immer wieder Dialoge, teils stark choreografierte Bossgegner-Fights.

Und Bonus-Missionen, wenn jemand Lust drauf hat.

Die Aktions- und Bewegungsfreiheit beschränkt sich nicht auf die Straßenschluchten. Die Gefolgschaft von Lizard Man zum Beispiel wird in der Kanalisation vermobelt, Sandman erhält seine erste Abreibung in einem U-Bahn-Schacht. Das U-Bahn-System funktioniert übrigens. Wer mag, fährt mit.

DER BOSS...

...sind wir!

Der Kinofilm startet am 1. Mai. Das Spiel folgt lose der Handlung, gewinnt aber durch viele zusätzliche Inhalte an Tiefe. Mehr Bossgegner-Aktion zum Beispiel. Allein bei unserem ersten Probespiel haben wir den New Goblin besiegt, dem Mad Bomber das Bombenlegen verweigert, dem Scorpion seinen Giftstachel verbogen, den Lizard aus der Kanalisation gejagt und uns dem Sandmann gestellt. Ziemlich intensive und minutenlange Auseinandersetzungen.



Reflex», schon erscheint die Umgebung in flimmernden Blau und alle Gefahren sind schillernd rot dargestellt, wie bei einem Röntgengerät.

Wer mehr über das Schicksal von Peter Parker alias Spider-Man erfahren will, klappert derart gerüstet die Ankerpunkte für die Story ab. Die Reihenfolge der Missionen orientiert sich an der Filmvorlage. Viel wird darüber bisher nicht verraten, außer dass Spider-Man unter anderem auf seinen schlimmsten Feind trifft, den Symbionten Venom. Eine Kreatur aus dem All, die ihren Wirt befällt und seine Psyche derart entstellt, dass selbst ein Menschenfreund wie Peter Parker zum Schurken wird; erkennbar am dunklen Kostüm. Im Spiel übernimmt man beide Seiten, die von Spider-Man und die von dunklen Spider-Man. Im dunklen Outfit verfügt Spider-Man über mehr Stärke und Ausdauer. Explosive Angriffsmöglichkeiten bestrafen die Gegner, mit einem Schlag kann ein ganzer Raum von ihnen befreit und gesäubert werden. Das Kampfsystem fußt auf dem bewährten Knöpfchen-Gedrücke. Aber hier hat's Raffinesse. Das Timing muss sitzen, und man kann sich durch antrainiertes Können - Spinnenfäden, Wutausbruch, Kombos, Konterattacken, Special Moves - echte Vorteile erarbeiten. Belesene »Spider-Man«-

Liebhaber stellen erfreut fest, dass das Spiel extra Vorkommnisse aus den Marvel-Comics übernimmt. Beispielsweise stellen sich Lizard und viele weitere Superschurken als Gegner zur Verfügung. Interessant, wie oft allein während eines einzigen Bossgegner-Fights das Tempo wechselt. In einem Moment prügelt man wie irre auf den Gegner ein, in der nächsten Sekunde brüllt er einem in einer kinomäßigen Einspielung Drohungen entgegen, nur damit man sofort danach in einer choreographierten Actionszene Reaktion und Timing unter Beweis stellen muss. Im richtigen Augenblick vorgegebene Aktionstasten drücken, um eine effektvolle Schlagsequenz nach der anderen zu starten und den Kampf schließlich siegreich zu beenden, das ist ja spätestens seit dem PS2-Knaller »God of War« groß in Mode. Außerdem kann man sein Gegenüber so mit spektakulären Finishing-Moves in Grund und Boden stampfen.

Das wird alles von der eingebauten Grafik-Engine auf den Bildschirm gemalt, auch bei Dialog- und Erzählsequenzen kommen keine Filmausschnitte zum Einsatz. Passt, weil's den Spielfluss in Gang hält, ohne Ladepausen oder sonstige Hemmnisse. Überraschend unterhaltsam, das Ganze. Kritik verdient nur die Zeichnung einiger Figuren. Spider-Man und

die meisten Schurken sehen richtig nach Power aus, aber Peter Parker und einige andere wirken leblos. Hier sollte Treyarch bis zum Veröffentlichung des Spiels noch nachbessern. Viele andere Kritikpunkte an der uns gezeigten Vorabversion - zweifelhafte Kameraführung, manchmal störrische Bildwiederholrate - werden laut Hersteller auf jeden Fall beseitigt. Das lässt auf eine richtig flotte und enorm motivierende Filmumsetzung hoffen.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

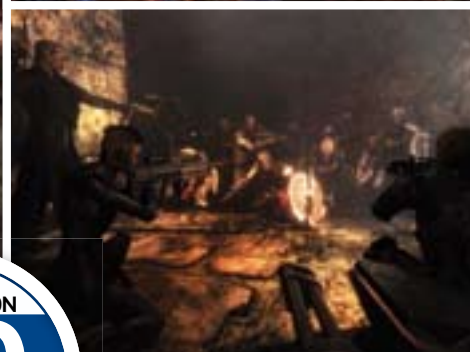
Könnte das werden, was »Crackdown« geworden wäre. Offene Welt-Action mit richtiger Substanz.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Nach »Undying« serviert uns Clive Barker wieder feinste Grusel-Unterhaltung.
- Es ist noch nichts über die Live-Inhalte bekannt.



Erscheint/ 2008



Guckt ganz schön finster, diese Kreatur aus der Hölle. Weiß wohl, dass sie es bald mit uns 360-Besitzern zu tun bekommt.

AUF EINEN BLICK

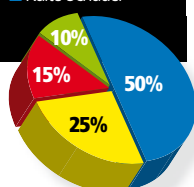
Publisher/ Codemasters
Hersteller/ Mercury Steam
Genre/ Horror Shooter
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Grauenhafte Monster, Höllensoldaten und das absolut Böse. Da sind starke Nerven gefragt.

DAS STECKT DRIN

- Gruselviecher
- Atmosphäre
- Magische Kräfte
- Kalte Schauer



CLIVE BARKER'S JERICHO

Zwischen Zeit und Raum wartet das Grauen

Der Name Clive Barker verursacht wohl bei jedem Gruselschocker-Fan angenehme Schauer der Vorfreude. Der Engländer ist nämlich für solche Erfolge wie »Hellraiser« oder »Candyman« verantwortlich, und nun beschwört er für diesen Horror-Shooter wieder die grässlichsten Viecher direkt aus der Hölle. Im Mittelpunkt steht die nahöstliche Stadt Al-Khali, wo gerade eine geheime archäologische Ausgrabung stattfindet. Plötzlich entsteht mitten in der Stadt ein Spalt, aus dem höllische Geschöpfe herausströmen. Um gegen diese Bedrohung zu kämpfen, wird die Jericho Squad entsandt. Eine Truppe von sieben Mann, die neben einer ganzen Reihe von modernsten Waffen auch exotischere Monster-Vertilgungs-Mittel im Arsenal dabei hat. Das Jericho-Team ist nämlich auch in den magischen Künsten bewandert und hat Exorzisten, Alchemisten, Blut-Magier und Hellscher in seinen Reihen.

So soll sich das Team bis zur innersten Kammer vorkämpfen, wo das Böse wartet. Das einzige Problem daran ist, dass die Stadt aus einem komplizierten Labyrinth von Wänden und Gassen besteht. Seit Jahrtausenden haben Krieger versucht, das Böse zu bezwingen... und sind gescheitert. Und in jedem Zeitalter sind diese Unglücklichen

chen in einer weiteren Schicht der Stadt gefangen worden. So trifft man zuerst auf modernere Kampftruppen, und arbeitet sich langsam durch die Zeitschichten ins Innere der Stadt. Dabei soll der Kampf immer intensiver werden, da immer primitivere Mittel zum Einsatz kommen. Auch müssen die Jericho-Mitglieder mehr und mehr auf ihre magischen Kräfte statt auf ihre Waffen vertrauen.

Da sich das Spiel noch im frühen Stadium seiner Entwicklung befindet, ist Genauerer aber kaum bekannt. Die Anzahl der Mitglieder des Jericho-Teams lässt aber viel Raum für Spekulationen: Können wir Wechsel zwischen verschiedenen Figuren erwarten, ähnlich vielleicht wie beim Gamecube-Grusler »Killer 7«? Oder kämpft jedes Mitglied gegen seine eigene Todsünde? Die PC-Produktion »Undying« hat bereits gezeigt, wie fesselnd und packend ein Horrorspiel unter Mitarbeit von Barker sein kann. Und anhand von Jerichos ersten Bildern kann man erahnen, dass der Ober-Horror-Schmied uns auch diesmal wieder einen Pflock ganz tief ins Rückenmark treiben will. Die Kreatur-Designs sind viel versprechend, die Biester sehen aus wie ein Fleisch gewordener Albtraum. Auch die im uns gezeigten Videotrailer ver-

wendeten Sound-Effekte lassen erahnen, wie kalt uns dieser Schocker erwischen will. Joe Falke, Chefdesigner des Projekts, sagt zur Zusammenarbeit mit Barker: »Clive und sein Team von Alchemic Productions liefern uns die Story, die Dialoge, die Konzepte und Designs für Jericho. Barker ist von Anfang an dabei, und seine Beteiligung ist ein Schlüsselement des Projekts.« Da müssen sich die Entwickler von Mercury Steam aber ranhalten, um diese ganze Ideenflut auch umzusetzen. Zumindest haben die Spanier bereits mit »Scrapworld« bewiesen, dass sie Mut zu Neuem haben. Horror-Fans sollten diesen Titel also gut im Auge behalten.

Paolo Biggio

360 SAGT ...

Der Trailer alleine lässt einem fast das Blut gefrieren. Aber kann Jericho auch gegen die Konkurrenz wie »F.E.A.R.« bestehen?

Hitpotenzial

Erscheint/ 9. Mai 07

AUF EINEN BLICK

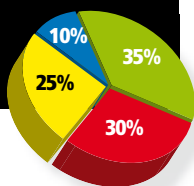
Publisher/ Zuxxez
Hersteller/ Reality Pump
Genre/ Rollenspiel
Spiele/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Mächtiges Fantasy-Rollenspiel mit interessanten Ideen und genialer Technik.

DAS STECKT DRIN

- Monster
- Weitsicht
- Double Up
- Helden



TWO WORLDS

Exklusivbesuch beim Hersteller: Nicholas Buracas hat sich durch das beste Rollenspiel seit »Oblivion« geabenteuert!

Erst kommt »Oblivion«, und dann lange nichts mehr. Bethesda's Mega-Rollenspiel dominiert das Genre derart, dass man glauben könnte, es bleibt nicht genug Luft für andere Fantasy-Abenteuer. Dennoch, im Mai droht der Rollenspiel-Kaiser der Sturz. Von wem? Von den Jungs der polnischen Entwickler Reality Pump und ihrem Projekt »Two Worlds«.

Wir waren beim Hersteller Zuxxez in Karlsruhe und haben den viel versprechenden Titel angespielt. Und um es vorweg zu sagen: Was wir da gesehen und erlebt haben, hat Klasse und Rasse. Zunächst aber zur Story: Die Fantasy-Welt Arborena ist bedroht. Der finstere Kriegsgott Aziraal droht aus seinem Schlummer zu erwachen und sämtliche Kräfte der Welt sind hinter seiner Macht her. Auf der einen Seite die Zwerge und Menschen, während Orks aus dem Süden immer weiter vordringen. Es sind also stürmische Zeiten, in die der Held hineingeworfen wird. Auf der Suche nach seiner Schwester Kyra verdient er sich Geld als Kopfgeldjäger. Wir verfolgten einen seiner Aufträge.

VON GROMS UND ORKS

So genannte Groms – goblinartige Kreaturen – haben sich in einem Tempel eingenistet, was einigen Dorfbewohnern nicht passt. Unser Held soll sich dieses Problems annehmen und mit den Viechern kurzen Prozess machen. Aufgrund des angenehm leichten Kampfsystems ist das kein Problem. Waffe gezogen und mit dem Schwert ein paar Hiebe verteilt, schon gehen die Biester zu Boden. Mit einem weiteren Knopfdruck durchsucht man die erledigten Gegner nach Waffen, magischen Gegenständen und natürlichbarer Münze. Nachdem sich im Tempel nichts mehr rührt, macht sich der Held also auf den Rückweg zu seinem Auftraggeber. Neben einem Goldbetrag bekommt er zudem einen Hinweis auf einen seltsamen Magier, der im Dorf auf ihn warten würde. Dieser stellt sich als der düstere Gandohar heraus, der hinter dem Verschwinden von Kyra steckt. Ob vielleicht mehr dahinter steckt, als eine bloße Entführung? Im Verlauf des Spiels gerät der Held immer weiter

Lohnt sich's?

- Interessante Hauptgeschichte, fantastische Grafik, angenehmer Soundtrack.
- Wie die zahlreichen Nebenquests sind, lässt sich leider noch nicht sagen.



Exklusive
BILDER

Nur im 360-Live-Magazin!



Reinhold Messner hatte Recht: Es gibt den Yeti wirklich!



ZAPPENDUSTER

Schaltet der Spieler in der Nacht eine Straßenlaterne aus, wird er von den wenigen nicht schlafenden Bewohnern angeschnauzt. Was fällt ihm auch ein...

EIN PLATZ VOLLER LEBEN

In den Städten herrscht tagsüber das pure Leben. 60 bis 70 Bewohner folgen ihren Tagesgeschäften. Dieser Herr wird wohl gerade aus der Taverne nach Hause ins Bett torkeln.

DER LANGE ARM DES GESETZES

In jeder Stadt patrouilliert die Stadtwache. Ganoven sollten sich deshalb dreimal umsehen, bevor sie ein Schloss knacken. Auch Zivilisten laufen schnell mal zur Wache. Wird man erwischt gibt's entweder Knast oder Stadtverbot...

liveundonline

■ Zwei Mehrspieler-Modi: Arena und Quest. ■ In der Arena treten die Spieler in bester Player-vs.-Player-Manier gegeneinander an. ■ Im Quest-Modus treffen sich hunderte Spieler in den Städten der Welt und gehen in Gruppen von bis zu acht Mann auf Abenteuer. ■ Neue Quests sollen später zum Download folgen.

in Geschehnisse, von denen das Schicksal der Welt abhängt. Bevor es aber dazu kommt, will Arborena erst einmal erforscht werden. Die Fläche von mehr als 50 Quadratkilometern ist groß genug für zahlreiche Dörfer, Städte und Siedlungen, in denen haufenweise Aufgaben auf den Spieler warten. Insgesamt 350 Quests sollen sich im fertigen Spiel finden.

DIE QUAL DER WAHL

Die Charakter-Erstellung zu Beginn ist recht einfach geraten. Statt sich mit massig Zahlen und Werten auseinander setzen zu müssen, kann der Spieler lediglich die Äußerlichkeiten des Helden festlegen. Wem das Aussehen sowieso egal ist, kann also auch direkt ins Spielgeschehen einsteigen. Charakterklassen gibt es keine, vielmehr entscheidet der Spieler nach jedem Stufenanstieg, welche Fähigkeiten er erlernen oder ausbauen möchte. Neben den vier Grundattributen Vitalität, Stärke, Geschicklichkeit und Willenskraft stehen insgesamt 38 Fertigkeiten zur Auswahl. Diese sind wiederum in aktiv und passiv unterteilt.

Letzteres sind Skills wie Reiten oder Schwimmen, also Dinge, die der Held ohne Tastendruck auf die Reihe bekommt. Aktive Fähigkeiten müssen vom Spieler selbst ausgeführt werden. Der »Dirty Trick« beispielsweise, mit dem der Held dem Gegner Staub ins Gesicht tritt und der selbst den zähesten Ork für kurze Zeit erblinden lässt. Wer in Gandalfs Fußstapfen treten möchte, kann seine Skill-Punkte auch in die fünf verschiedenen magischen Schulen stecken. Ob Feuer, Wasser oder Nekromantie, hier sollte für jeden etwas dabei sein. Toll am Fähigkeiten-System ist, dass jeder Charakter prinzipiell alles lernen kann. Zusätzlich gibt es in Arborena zahlreiche Trainer, die einem die Grundstufe verschiedener Skill beibringen. So trifft man relativ am Anfang einen Waldläufer, der einem das Reiten beibringen kann. Sollte man dennoch seine Skill-Punkte in eine falsche Fertigkeit gesteckt haben, kann man immer noch einen »Career-Changer« aufsuchen. Gegen ordentlich Bargeld kann dieser nämlich die Punkte zurückholen, sodass man sie erneut einsetzen kann.

HOTTEHÜ!

Reiten macht Spaß

Wer nicht immer zu Fuß reisen möchte, schwingt sich auf den Sattel eines Pferdes. Anstatt das Pferd wie ein Auto in »Saints Row« durch die Landschaft zu lenken, steuert der Spieler die Marschrichtung an den Zügeln. Einmal den Stick nach vorne tippen ist gleichbedeutend mit Trab, zweimal versetzt das Pferd in den Galopp. Das es die eine oder andere Verzögerung gibt, ist anfangs gewöhnungsbedürftig, gibt der Sache aber einen realistischen Touch. Nettes Detail: Das Pferd hat auch seinen eigenen Kopf, sodass es vor steilen Abhängen schon mal scheut und nicht in den sicheren Tod rennt.



ATTACKE!

Kleine Monsterkunde

Klar, dass so eine große Welt wie Arborena von zahlreichen Monstergattungen bewohnt ist. Je nach Landstrich fallen diese komplett unterschiedlich aus. Im hohen Norden sind Wildschweine, Bären und Wölfe zu Hause, während im

mittleren Cathalon Ogre und Dämonen leben. Im Süden finden sich dann die insektenartigen Trachidis und die rätselhaften Schlangemenschen. Anders als in »Oblivion« werden die Monster nicht zusammen mit dem Helden stärker.

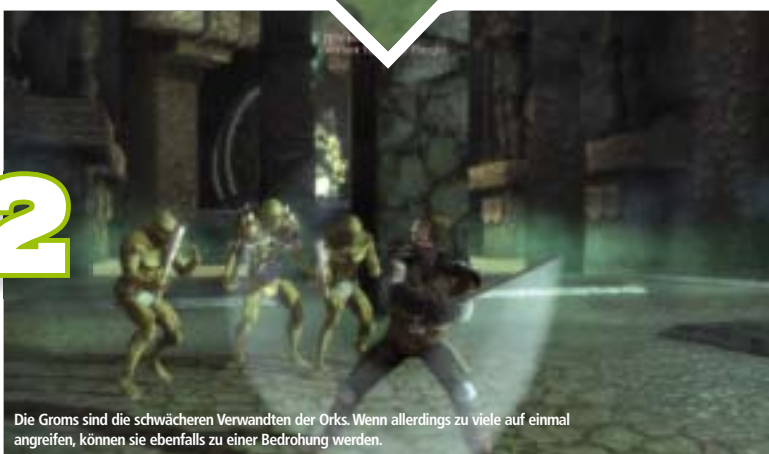
Vielmehr trifft man immer wieder auf Feinde, die zunächst zu stark sind. Ist der Held einmal aufgepowert, sollte allerdings selbst ein Drache kein Problem darstellen. Davon haben wir nämlich ein Exemplar in der Wüste getroffen...

1



Dieser Dämon sieht nicht gerade gut gelaunt aus. Schön, dass man zum Kampf nicht vom Pferd steigen muss. Das nimmt dem Feind wenigstens etwas von seiner Größe...

2



Die Groms sind die schwächeren Verwandten der Orks. Wenn allerdings zu viele auf einmal angreifen, können sie ebenfalls zu einer Bedrohung werden.

3



Wölfe wird der Held in den Wäldern des Nordens genug finden. Bei ihnen verhält es sich ähnlich wie mit den Groms: Einer ist leicht zu besiegen, ein Rudel wird zur tödlichen Gefahr...



» Wie eingangs schon erwähnt, ist die Welt Arborena ziemlich groß ausgefallen. Damit der Held nicht alles zu Fuß zurücklegen muss, gibt es neben Pferden auch noch weitere Reittiere; den Mutabi beispielsweise, eine Kreuzung aus Pferd und Echse. In die Luft geht es mit den Reittieren allerdings nicht. Macht aber nichts, denn das Reiten fühlt sich deutlich natürlicher an als bei »Oblivion« (siehe Kasten). Jede Gegend hat ihre ganz persönliche Atmosphäre und Monsterbevölkerung. Während im Norden dichte Wälder mit Wölfen und Bären zu finden sind, zeigt sich der südliche Teil von Arborena eher asiatisch angehaucht. Bambuswälder und exotische Wesen wie die insektenartigen Trachidis sind hier zu finden. Auch die Städte sind der Umgebung entsprechend gestaltet. Die Zwergengstadt Tharbakin im Norden ist beispielsweise sehr gotisch und europäisch gehalten. In der südlichen Hafenstadt Ashos kommt man sich hingegen eher wie im feudalen Japan vor. Die Hauptstadt Cathalos kommt römisch daher.

ALLES HAT KONSEQUENZEN

Viele Aktionen des Spielers haben die eine oder andere Auswirkung auf die Spielwelt. Wenn er beispielsweise von einigen Dorfbewohnern um Hilfe gegen eine Räuberbande gebeten wird, kann er es entweder annehmen oder ablehnen. Ist Letzteres der Fall, kann es passieren, dass zu einem späteren Zeitpunkt von dem Dorf nur noch eine rauchende Ruine übrig ist. Ähnlich verhält es sich mit den fünf Gruppierungen. Denen kann der Spieler zwar nicht beitreten, aber trotzdem für sie arbeiten. Allerdings bekommt er von

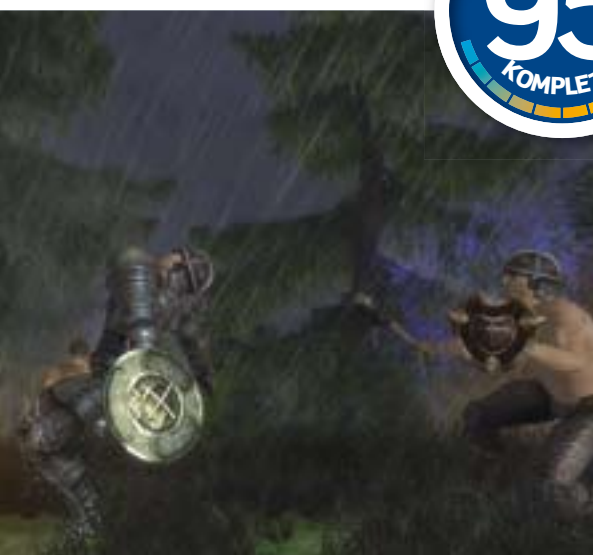
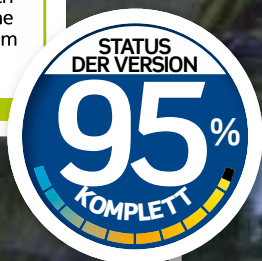


ihnen nur lukrative Aufgaben, wenn er einen guten Ruf hat. Wer gegen Monster immer den Kürzeren zieht und ins Gras beißt wird beispielsweise bei der kriegerischen Bruderschaft weniger Ansehen genießen. Apropos Monster: Anders als bei »Oblivion« steigen die Monster in ihrer Stufe nicht mit dem Charakter. Stattdessen trifft der Spieler in entfernten Regionen schon einmal auf Monster, die anfangs einfach zu stark sind. Wenn man beispielsweise in den wehenden Kornfeldern das Cathalonische Königreich über einen Oger stolpert, sollte man als Anfänger-Held lieber erst einmal die Beine in die Hand nehmen. Tritt doch einmal der Helden-Tod ein, ist das auch kein Beinbruch. An so genannten »Rebirth-Points« wird der Spieler wieder belebt und kann ohne Verzögerung weiter abenteuernd. Alles passiert übrigens komplett ohne Ladezeiten, was dem Spielfluss mehr

AUS ZWEI MACH EINS

Double Up

Wer seine Ausrüstung verbessern will, muss nicht wie bei anderen Rollenspielen zum örtlichen Schmied. Denn wenn man zwei identische Ausrüstungsgegenstände hat, kann man diese beiden per Knopfdruck miteinander verbinden - nach diesem so genannten »Double Up« hält der Held eine Waffe oder Rüstung höherer Stufe in Händen. Nette Sache, finden wir, da so was den Sammeltrieb in einem weckt. So freut man sich über einen besiegten Gegner gleich noch mehr, wenn er eine identische Waffe im Gepäck hat.



als gut tut. Schaden hat der Spieler von einer Wiedergeburt ebenfalls keinen, wenn es in Maßen passiert. Bei zu häufigem Gebrauch leidet das Ansehen bei den Gilden.

ONLINE-ABENTEUER

Neben dem Einzelspieler-Teil soll »Two Worlds« noch zwei Online-Modi bieten. Hierfür erstellt man einen neuen Charakter, der online gespeichert wird. Den Helden aus dem Einzelspieler-Spiel darf man nicht übernehmen. Dafür ist man hier nicht auf den Menschen als Rasse beschränkt, sondern kann beispielsweise auch als Zwerg durch die Lande ziehen. Im »Arena Modus« tritt der Spieler in bester Player-versus-Player-Manier gegen Helden aus der ganzen Welt an. Koop-Freunde werden sich über den »Quest Modus« freuen. Von einer Stadt, in

der 200-300 Spieler handeln und plauschen können, geht es mit bis zu acht Freunden auf Abenteuer. Dabei geht es nach der Quest-Auswahl automatisch in das entsprechende Gebiet, wo die Aufgabe wartet. Im Grunde wie bei »Phantasy Star Universe«. Mit einem kleinen, aber feinen Unterschied: monatliche Gebühren gibt es keine. Lediglich für neue Quests soll ein kleiner Betrag an Points fällig werden. Eines vorweg: Die Screenshots werden den bewegten Bildern absolut nicht gerecht. Was es hier alles zu sehen gibt! Angefangen von einer spektakulären Weitsicht bis hin zu den Bäumen und Gräsern, die sich im Wind wiegen. Da nicht immer eitel Sonnenschein in Arborena herrscht, verwöhnen auch diverse Wettereffekte das Auge. Wenn der Nebel zähflüssig über den Wiesen liegt und

sich ein Sturm mit düsteren Wolken nähert, meint man, man stehe wahrhaftig selbst im Spiel. Schön auch, dass die komplette Welt ohne größere Ladezeiten auskommt. Anders als bei »Oblivion« betritt man Städte und sogar Häuser ohne Unterbrechung des Spielflusses. Um die Atmosphäre des jeweiligen Ortes noch zu verstärken, sorgt ein dynamischer Soundtrack für Ohrenschmaus. Dieser geht stellenweise sogar vom Fantasy-Eierlei weg und bietet auch mal elektronisch angehauchte oder gar rockige Töne. Zuständig dafür ist übrigens der Hollywood-Komponist Harold Faltermeyer, der schon für die Musik von Filmklassikern wie »Running Man« oder »Beverly Hills Cop« verantwortlich war. Schön auch, dass das komplette Spiel eingedeutscht wird, inklusive allen Sprechern. Die Arbeiten wer-

den von Karlsruhe aus gesteuert, sodass ein denglischer Wörter-Brei wie bei »Oblivion« nicht zu befürchten ist. Das erste Anspielen macht auf jeden Fall Lust auf mehr - wir freuen uns wie ein Schnitzel darauf, Arborena ausgiebig zu erforschen. Ob die Produktion »Oblivion« letztendlich vom Rollenspiel-Thron stoßen kann, bleibt abzuwarten. Dank der interessanten Hauptgeschichte könnte das große Vorhaben allerdings tatsächlich gelingen!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Rollenspiel-Fans merken sich den Titel unbedingt vor. Hier sollte nichts mehr schief gehen.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ↑ Riesige Welt, herrliche Grafik
- ↓ Hoffentlich endet das nicht in monotonem Knopf-Gehämmer



Mit Schwert und Magie zählt die Seraphim zu den dynamischeren Charakterklassen. Hier vertrimmt sie gerade ein paar Goblins.



Erscheint/ Q4 07



Neben harmlosem Kleinvieh warten auch größere Bedrohungen in Ancaria. Trolle nehmen schon mal einen Felsbrocken und werfen ihn auf den Helden.

AUF EINEN BLICK

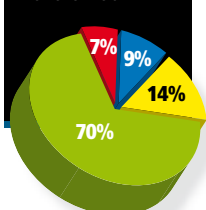
Publisher/ Ascaron
Hersteller/ Ascaron
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: in bester »Diablo«-Manier hunderte Monster vertrimmen.

DAS STECKT DRIN

- Lebende Monster
- Tote Monster
- Made in Germany
- Offene Welt



SACRED 2

Hack and Slay in riesiger Fantasy-Welt

Wer Elfen für Strumpfhosen tragende Schöngeister hält, sollte sich in der Fantasy-Welt Ancaria umsehen. Hier haben die Hoch-Elfen durch die so genannte Schöpfungsenergie eine beeindruckende Technologie entwickelt. Diese hat sie quasi zur Macht geführt, den Menschen bleibt nur die Rolle als Diener - oder als Kanonenfutter für bewaffnete Konflikte. Neben Elfen und Menschen treiben sich in Ancaria auch noch Zwerge und die Seraphim herum. So erzählt es »Sacred 2«, eine der ersten Großproduktionen für Xbox 360 aus deutschen Landen. Wer sich jetzt fragt, wo der erste Teil hin ist: »Sacred« ist vor drei Jahren auf dem PC erschienen. Mangelnde Vorkenntnisse stören aber nicht weiter, da Teil Zwei ohnehin ungefähr 2.000 Jahre vor den Ereignissen aus Teil Eins handelt.

Bevor es jedoch ins Abenteuer geht, entscheidet man sich für eine von sechs Heldenfiguren. Ob himmlische Seraphim oder düsterer Inquisitor, jeder soll sich dank eigener Handlungen und Spezialfähigkeiten anders spielen. Zusätzlich darf man sich vor Spielbeginn noch aussuchen, ob man für das Gute oder das Böse kämpfen möchte. Je nach Ausrichtung werden bestimmte

Charaktere oder Gruppierungen auf die Heldenfigur anders reagieren. Toll auch, dass die verschiedenen Kampfkünste der Helden bis zu acht Modifizierungen erlauben. Das Grundspielprinzip ähnelt dem von »Diablo« allerdings sehr: Man meuchelt dutzende von Orks, Trollen, Zombies und anderem Fantasy-Getier mit Waffengewalt oder Magie. Alles schön flott und zugänglich. Als Belohnung winken neben Erfahrungspunkten auch Gold und neue Gegenstände. Nebenher nimmt man Aufträge von Dorfbewohnern an oder erforscht finstere Dungeons auf eigene Faust. Die riesige Welt Ancaria ist, anders als bei »Diablo«, frei erkundbar. Wer die weitläufigen Landschaften nicht zu Fuß durchqueren möchte, schwingt sich einfach auf den Sattel eines Pferdes. Von dem aus darf der Held auch kräftig zuhauen, die eine oder andere Spezialfähigkeit ist dann jedoch nicht mehr möglich.

Grafisch präsentiert sich »Sacred 2« etwas anders, als es Spieler auf der 360 gewohnt sind. Denn anstatt in Ego- oder Verfolgeransicht betrachtet man das Spielgeschehen aus einer isometrischen Draufsicht. Die soll komplett dreh- und zoombar sein, sodass man eigentlich immer die

perfekte Übersicht zum Monsterschnetzeln hat. Dennoch sind speziell die Heldenfiguren bis auf das Taschenmesser detailliert dargestellt. Zusätzlich kommt jeder Teil der Welt mit seiner ganz eigenen Atmosphäre daher. Sowohl beschauliche Wäldchen als auch mit Schnee bedeckte Gipfel gibt es zu erforschen. Zur Abrundung schafft es auch noch ein Online-Koop-Modus ins Spiel, in dem man sich mit mehreren Freunden durch die Kampagnen kämpfen darf. Wie viele Kumpels wir auf Beutezeug mitnehmen dürfen, steht aber noch nicht fest. Für Freunde von Action-Rollenspielen sollte »Sacred 2« Ende des Jahres für heiße Winternächte sorgen.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Ein waschechtes Action-Rollenspiel fehlt der 360 bisher.

Wir freuen uns drauf!

Hitpotenzial



JETZT ABONNIEREN!

DEIN GESCHENK!

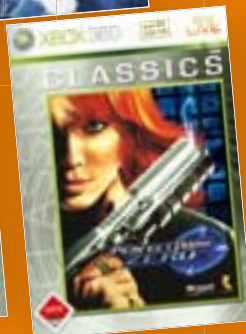


DEINS! JETZT!

Als neuer Abonnent erhältst du das mehrfach prämierte Action-Abenteuer »Kameo« oder den intelligenten Thriller »Perfect Dark Zero« kostenlos! Oder du entscheidest dich für die aktuellen Prämien des Monats: »Battlestations: Midway«! Oder »Just Cause«! Oder »Hitman Blood Money«! Oder »Tomb Raider Legend«! Die gibt's gegen eine Zuzahlung von nur 19 Euro. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



**PRÄMIEN
DES MONATS!**



DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du jetzt ein neues Abo abschließt, erhältst du eines von sechs tollen Spielen für deine Xbox 360 dazu! Darum jetzt das Abo abschließen und Spaß haben! Neu: Auch in Österreich und der Schweiz!

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de



ONLINE

Besuch die Webseite mit der Adresse abo.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 / 856327-77



BRIEF

Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an:
Airmotion GmbH, 360 Live / Abo
Tassiloplatz 7, 81541 München
Tel.: 089 / 856327-77
Fax: 089 / 856327-41.
Selbstverständlich reicht auch eine Kopie dieser Seite.

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360-Live-Magazin ab sofort zu. Ich habe markiert, welches Spiel ich mir als Abo-Geschenk wünsche. Das Abo gilt für ein Jahr (10 Hefte: 8 monatliche Ausgaben, zwei Sommer-Doppelausgaben). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 11 Ausgaben zum Preis von 10. Wenn ich nach einem Jahr weiter lesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 36,- Euro und - bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie - einer einmaligen Zuzahlung von 19,- Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslands-Konditionen erfahre ich online unter der Internet-Adresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 40,- Euro, Jahres-Abo Schweiz 70,- sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360-Live-Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Das von mir gewünschte Abo-Geschenk habe ich angekreuzt. Ich bestätige, dass ich die von der USK für die Spiele empfohlene Altersgrenze erreicht habe. Ich weiß, dass die Prämie separat verschickt wird, und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Mein Abo-Geschenk: ☐ Battlestations: Midway, USK: ab 12 Jahren, einmalige Zuzahlung 19,- Euro ☐ Tomb Raider Legend, USK: ab 16 Jahren, einmalige Zuzahlung 19,- Euro ☐ Hitman: Blood Money, USK: ab 18 Jahren, einmalige Zuzahlung 19,- Euro ☐ Just Cause, USK: ab 16 Jahren, einmalige Zuzahlung 19,- Euro ☐ Kameo, USK: ab 12 Jahren ☐ Perfect Dark Zero, USK: ab 18 Jahren

Airmotion
360 Live / Abo
Tassiloplatz 7
81541 München

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.

Erscheint/ Mai 2007

AUF EINEN BLICK

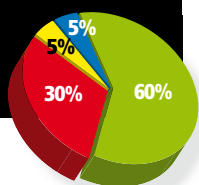
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Turn 10
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1-12
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Forza Motorsport, die zweite. Auch mit nur noch 47 Strecken vielleicht der beste Racer aller Zeiten.

DAS STECKT DRIN

- Traumautos
- Schadensmodell
- links
- rechts



FORZA MOTORSPORT 2

Start frei im Mai. Das reimt sich. Und was sich reimt, wird gut.

Ist schon wieder ein paar Ausgaben her, dass wir zuletzt über die einzige Rennsimulation berichtet haben, die in aller-nächster Zeit erscheint. Das Wichtigste wäre damit schon angedeutet: Spiel-Entwickler Turn 10 konnte sich endlich zu einem Start-termin durchringen. Im Mai ist es soweit, heißt es. Und was gibt's sonst Neues? In bisher drei Pressemeldungen – Stand Mitte März – hat Microsoft einen großen Teil der insgesamt über 300 enthaltenen Fahrzeuge beim Namen genannt. Eine ziemlich beeindruckende Auswahl. Sie reicht von halbwegs alltäglichen Flitzern wie VW Golf GTI, Ford Focus ST, Renault Clio V6 RS, Audi RS6 bis hin zu den schönsten Traumautos. Allein 15 Ferrari-Modelle, zum Beispiel F430, Enzo, Dino 246 GT! Dann die Lamborghini-Armada: Diablo, Countach, Gallardo, Murcielago. Geht's noch besser? Klar. Aston-Martin, Jaguar, Bentley, BMW Motorsport, Lotus, TVR, Saab, Volvo, McLaren, Mercedes, Maserati, diese Marken sind an Bord. Dazu über 50 US-Boliden. Dodge Viper von 1999 und 2004. Ford GT40 und

Mustang GT, Corvette Z06, Shelby Cobra, Shelby GT 500 - die bisher bei weitem noch nicht vollständig veröffentlichte Liste ist derart erregend, dass Autonarren sofort eine fiebrige Unruhe erfassen muss. Noch immer zwei Monate, bis wir endlich das Gas durchdrücken dürfen! Klar, nicht alle Autos sind vom Start weg verfügbar. Klar, dass man sich die steilsten Flitzer frei spielen muss. Aber wie genau das funktioniert und wie die Rennen aneinander gekoppelt sind, darüber redet Turn 10 noch immer nicht so gerne. Von gelegentlichen Presse-Demonstrationen haben wir zwar den Eindruck von einem relativ konventionell in eine Art Liga eingebundenen Karrieresystem, aber bestätigt ist das bisher nicht.

Sicher ist, dass Turn 10 mit Xbox Live viel vorhat. Wettrennen aller Art, Ranglisten, Downloads von neuen Autos, da brauchen wir eigentlich kaum große Worte drum machen, das ist alles drin. Einen ganz anderen Dreh haben die Ideen, die über die Xbox 360 hinausgehen. Wer seinen PC einschaltet und sich mit seinen Gamertag



„Das Lenkmoment ist die Sprache, in der die Vorräder zu dir reden“

Lohnt sich's?

- ⬆ 4x-Anti-aliasing, Motion-Blur, High-Dynamic-Range-Lighting, 60 Hertz. Alles klar?
- ⬇ Unspektakulärer Karriere-Modus, bisher kein Wort über den Motor-Sound.



TRÄUME AUS BLECH

Zum Angasen wie geschaffen...

Was wir sehen, ist ein Lexus kurz vor dem Scheitelpunkt der Kurve. Was wir nicht sehen, ist die volle Bildwiederholrate:

1 60 Hertz für superflüssige Grafik und ein optimales Handling.

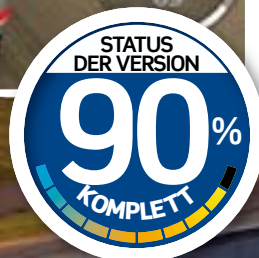
Alles original: Hier stehen 13 Porsche-Modelle am Start. Angekündigt sind etwa das Modell 914 aus dem Jahr 1970 und der aktuelle 911 GT3. Jetzt fehlt nur

noch der Carrera GT zum vollkommenen Glück. Bitte einbauen, Turn 10!

Durch die Beteiligung von knapp 100 Modellen aus USA und Japan kommt es zu Situationen, wo sich ein Hubraum-Monster wie die Corvette Z06 mit einem heiß gemachten Japanflitzer abgeben muss. Und das Duell wegen des überlegenen Turbo-Tunings vielleicht verliert.

2

3



3,2,1... MEINS!

Ebay dir dein Auto!

Das Auktionshaus ist eine der Neuerungen; sozusagen eine Art Autoscout oder Ebay nur für »Forza 2«-Gamer. Jedes der online angebotenen Autos ist mit einer verbrieften Geschichte gekoppelt: wie viele Siege, gefahrene Kilometer und so weiter. Im Kofferraum finden sich auf Wunsch sogar Ersatzteile. Das Auktionshaus ist mit dem PC und der Xbox 360 erreichbar.



auf der Webseite des Herstellers Turn 10 anmeldet, kann komfortabel seinen Rang, seine besten Runden, seine Gesamtspielzeit und vergleichbare Statistiken abrufen. Also ähnlich wie beim ersten »Forza«, nur deutlich schöner und komfortabler. Richtig neu ist die Idee mit den Versteigerungen. Bekanntlich wird man ja seine Lieblingsautos im Fotomodus des Spiels knipsen können, das ist bereits länger bekannt. Die fünf besten Motive wird man auf seine eigene Mini-Webseite laden dürfen; beispielsweise, um die Autos dann in einer Versteigerung meistbietend an den Mann zu kriegen. Kreative Köpfe können auf diesem Weg ihre besten Werke feilbieten, Autonarren ihre Sammlung vervollständigen. Das Ganze geht sogar so weit, dass man ähnlich wie bei Ebay etwas Spielgeld in die Hervorhebung seiner Auktion durch Top-Platzierung in den Suchen-und-Finden-Listen investieren kann.

Soweit also die guten Nachrichten, jetzt die weniger tollen. War nicht mal von ins-

gesamt 70 Streckenvarianten die Rede? Tja, das war gestern. Heute sind's laut Hersteller zwölf Rundkurse mit verschiedenen Streckenführungen, was insgesamt 47 Varianten ergibt. Sieht ganz so aus, als müssten wir uns mit Mugello, Suzuka, Sebring, Laguna Seca, Tsukuba, Road Atlanta, Silverstone, Maple Valley, Sunset Peninsula Infield, New York Circuit und dem Test Track zufrieden geben. Das war's dann. Fast. Außer noch die Nordschleife am Nürburgring. Sorry, falls der Herzkasper gerade an die Tür geklopft haben sollte. Und jetzt noch eine gute Nachricht: Asphalt, Kulissen, Kerbs: Alles wird komplett neu gebaut, nichts wird vom Vorgängerspiel recycelt. Wir dürfen also darauf hoffen, dass wir unsere Position auf der Nordschleife diesmal anhand der Farbe der Bordsteine und an den Graffiti auf dem Asphalt metergenau bestimmen können. Andere gute Nachrichten betreffen eher die technische Ausführung. Okay, zur Grafik sparen wir uns viele Worte. Ein Blick auf die Bilder sagt alles. Allerdings sind Grafik und Sound alleine bekanntlich nicht in der Lage, die Realität wirklich überzeugend abzubilden. Das weiß jeder, der mal »Formel Eins Championship« auf der PS3 ausprobiert – wenn's im Controller nicht rüttelt und vibriert, dann fehlt was. Dan Greenawalt von Turn 10: »Wir setzen bei »Forza 2« sozusagen auch greifbare Mittel ein, damit sich das Fahrerlebnis echt anfühlt.« Er meint den Rumble-Motor im Controller, vor allem aber Force-Feedback in Microsofts Wireless-Lenkrad. Turn 10 setzt einen Schwerpunkt auf ein möglichst authentisches Fahrerlebnis, und

dabei hängt viel von der Arbeit am Lenkrad ab. Genauer gesagt, vom so genannten Lenkmoment. Lenkmoment ist das, was die Hände am Lenkrad spüren. Lenkmoment korrigiert die Stellung des Lenkrads, wenn das Auto übersteuert oder driftet. Es zeigt dir, wann die Reifen in einem untersteuernden Fahrzeug ihre Haftgrenze erreichen. »Im Wesentlichen ist das Lenkmoment die Sprache, in der die Vorderräder zu dir reden«, weiß Dan Greenawalt. Wir werden zuhören.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Allein die Bilder machen uns heiß auf mehr. Viel mehr!

Hitpotenzial

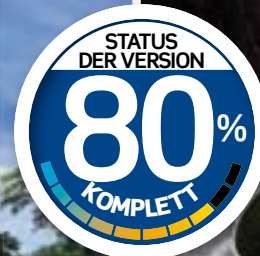
Lohnt sich's?



Realistische Moves und Sounds, super Grafik und Animation



Etwas trister Trainingspark, kein Splitscreen



Erscheint/ Juli 2007



AUF EINEN BLICK

Publisher/ EA

Sports

Hersteller/ EA

Black Box

Genre/ Sport/

Skateboard

Spieler/ 1-8

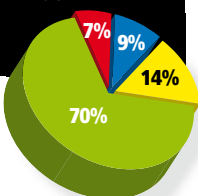
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Anspruchsvolle Skateboard-Simulation mit einer Fülle an Tricks.

DAS STECKT DRIN

- Rails
- Treppen
- Ledges
- Tricks



SKATE

Echte Konkurrenz für Tony Hawk?

Für Skateboarder gab's bisher nur »Tony Hawk's« und sonst nichts. Electronic Arts will das jetzt ändern. Wir haben in München Jay Balmer getroffen, den Produzenten von »Skate«. Jay - seit über 30 Jahren selbst aktiver Skateboarder, außerdem Mitproduzent der »SSX«-Reihe - macht uns sofort klar, was er und sein Team erreichen wollen. Sie wollen ein Spiel, das anders ist. Könnte klappen, nach dem, was wir jetzt ausprobiert haben. Das Spiel wird anders, und es wird ziemlich gut. Aber eins nach dem anderen.

»Skate« stellt 19 echte Skatepros auf, zum Beispiel Danny Way, Tommy Guerrero und Mark Gonzales. Wir starten unseren Probelauf in einem Park draußen vor der Stadt. Vor uns jede Menge Rails, Ledges, Treppen und Bowls. Genug Raum, um verschiedene Moves zu probieren, fernab von Ärgerissen wie Verkehr und Fußgängern. Nach dem Training fühlt man sich fit für die Stadt. San Vanelona soll eine Mischung aus San Francisco, Vancouver und Barcelona sein. Hier geht es dann schon anders zu: Autos, Menschen, jede Menge Obstakles. Von der Steuerung her erinnert »Skate« an »Fight Night Round 3«. Die meisten Moves werden also über die zwei Analogsticks ausgeführt. Der linke Stick kontrolliert die Richtung des Skaters.

Der rechte ist verantwortlich für die Fülle an Tricks, die man irgendwann alle auf Lager hat... oder haben sollte. Zum Beispiel einen einfachen Ollie: Nur den Stick nach unten drücken und danach nach oben. Oder der Stick wird nach oben gedrückt und etwas nach links oder rechts: schon macht der Skater Kickflips oder Heelflips. Nicht die Steuerung ist hierbei die Hürde, sondern das Timing. »Wir legen im Spiel viel Wert auf Realismus«, sagt Jay Balmer. Deshalb wohl ist jeder Sprung anders als der vorige, das Grinden auf Geländern ist eine echte Herausforderung: Stimmt der Aufsprungswinkel nicht, macht der Boarder schnell Bekanntschaft mit dem Boden. Beeindruckend auch, wie der Fahrer in der Halfpipe sein Gewicht so vorwärts drückt, dass das Board den korrekten Winkel bekommt. Das ist fast echtes Skateboarden. Der Schlüssel für perfekte Tricks ist, so genau wie möglich mit dem rechten Stick zu arbeiten. Bis das aber alles machbar ist, bedarf es einer Menge an Praxis. Um das Board zu grabben, drückt man entweder den rechten oder den linken Trigger oder auch beide. Verreißt man einen Trick, dann schlägt man ziemlich hart auf. Das gibt auch der realistische Sound wieder. Auch das Board fährt weiter - wie im richtigen Leben. Hat der Spie-

ler einen genialen Trick hingelegt und keiner hat's gesehen? Macht nix. Alles wird aufgenommen; man soll Videos und Fotos online verschicken können. Auch an konventionelle Webseiten, nicht nur via Xbox live. Das Video kann aus verschiedenen Kameraperspektiven angeschaut werden und wird auch in Slowmotion abgespielt. Selbst der Sound ist dann in Zeitlupe. Das Spiel hat mit seinem komplexen Tricksystem und dem Schwerpunkt auf Kontrolle und Realismus einen einmaligen Ansatz. Es ist schon überraschend, wie nah dieser Newcomer bereits an der »Tony Hawk's«-Serie dran ist.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

Ziemlich realistische Skateboard-Action. Bringt einen dazu, dauernd an sich zu arbeiten, bis man alle Tricks beherrscht.

Hitpotenzial



MITMACHEN UND GEWINNEN TRIFF DIE MACHER VON FORZA 2!

SPIEL DAS SPIEL, LANGE BEVOR ANDERE
DAMIT GAS GEBEN! UND BERICHTE DARÜBER!

DAS IST EINE EINMALIGE CHANCE: Microsoft und das 360 Live Magazin verlosen ein exklusives Meet & Greet mit Turn 10, den Machern der spektakulären Renn-Simulation »Forza Motorsport 2«! Ende April werden die englischen Entwickler für eine Presse-Veranstaltung Deutschland besuchen. Zwei glückliche Auserwählte haben die Chance, die Entwickler im Rahmen dieser Veranstaltung zu treffen. Und sie können »Forza Motorsport 2« spielen, während alle anderen Besitzer einer Xbox 360 dem Game noch entgegen fiebern. Microsoft ermöglicht den Treff und übernimmt die Kosten für die Zugreise. Vielleicht springen auch noch ein paar Fan-Artikel raus, wer weiß. Was die Sieger bei ihrer Probefahrt mit einer Vorabversion von »Forza 2« erleben und was sie dabei empfinden, das muss kein Geheimnis bleiben: Denn wir veröffentlichen die Erfahrungen der zwei Piloten hier auf diesen Seiten - im ersten Leserbericht des 360 Live Magazins! Darum am besten sofort zum Hörer greifen, online gehen oder eine Postkarte schreiben und mitmachen. Viel Glück!

1. PREIS
ZWEIMAL JE EIN MEET & GREET MIT TURN 10!
EXKLUSIVE PROBEFAHRT MIT FORZA 2!
ERLEBNISBERICHT IM 360 LIVE MAGAZIN!

**SO NIMMST
DU TEIL!**



TELEFON

Der schnelle und bequeme Weg:
wähle einfach die 01379 / 222 55
59. Jeder Anruf fließt in die Verlosung
ein und kostet nur 50 Cent aus dem
Deutschen Festnetz.



POST

Schicke einfach eine gewöhnliche
Postkarte mit dem Betreff »Forza 2-
Gewinnspiel« an Airmotion GmbH,
360 Live Magazin, Tassiloplatz 7,
81541 München. Bitte vergiss deine
Adresse nicht!



ONLINE

Öffne einfach auf deinem PC den
Internet-Browser und gib die Adresse
www.360-live.de ein. Klick dich
direkt von der Hauptseite durch zum
Gewinnspiel. Dann noch ein Klick,
schon gehörst du mit etwas Glück
zu den Gewinnern. Achtung: Zur
Teilnahme musst du als 360-Live-User
mit einer korrekten E-Mail-Adresse
angemeldet und im Besitz eines
Online-Abos für www.360-live.de
sein.



TEILNEHMEN UND ABSAHNEN! NUR BIS ZUM 13. APRIL!

Teilnahmeschluss ist der 13. April 2007. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 16. April 2007 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Microsoft, von Airmotion und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Lohnt sich's?

- Das anspruchsvollste Beat'em-Up aller Zeiten. Finden wir jedenfalls.
- PS3-Jünger dürfen schon jetzt kloppen. Kein Online-Gaming.

Erscheint/ September 07



AUF EINEN BLICK

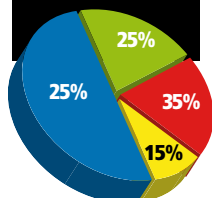
Publisher/ Sega
Hersteller/ AM2
Genre/ Beat'em Up
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Kein blödes Geprügel, sondern richtig anspruchsvolle Kampfkunst.

DAS STECKT DRIN

- Starke Grafik
- Perfekte Balance
- Realistisches Kampfsystem
- Akira der Gummimensch



Manche Moves sind so genannte Counter-Hits: Hier wird erst ein Angriff des Gegners unterbrochen, bevor die eigenen Schläge und Tritte treffen

liveundonline

- zwei Spieler, eine Arena. Aber nur an einer Konsole.
- Online-Versus wird es nicht geben.
- denkbar wären eingespielte Replay-Downloads

VIRTUA FIGHTER 5

Einmal bitte Birnen weich klopfen

Seit der glorreichen Videospiel-Ära Mitte der 90er Jahre teilt sich die Beat'em Up Fangemeinde in zwei Lager: Die einen lieben »Virtua Fighter«, die anderen den Rest. »Virtua Fighter« gilt als der Ur-Vater aller 3D-Beat'em-Ups, und hat sich von nackten Polygonmodellen schnell zu einem der optisch beeindruckendsten Games entwickelt, die das Genre hergibt. Der größte Unterschied zu »Tekken«, »Soul Calibur« und natürlich »Dead or Alive« liegt im Verzicht auf übernatürliche Moves, Waffen und magische Effekte. »Virtua Fighter« ist Kampfsport pur. Natürlich sind die Damen und Herren Prügelknaben schon sehr stark und extrem agil. Und selbst wenn einige Sprünge und Würfe für uns untrainierte Barbaren unmöglich in der Ausführung scheinen, so ist es doch vorstellbar, dass wahre Kampfkunst-Meister durchaus dazu in der Lage sind. Wer je einen Jet Li oder Tony Jaa in Aktion erlebt hat, weiß was gemeint ist.

Es gibt ja dieses geflügelte Wort: Ein Spiel ist leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern. Es wäre nur angemessen, sollte dieser

Satz zum ersten Mal im Zusammenhang mit der de »Virtua Fighter«-Reihe aufgetaucht sein. Alle grundlegenden Moves sind fix gelernt und ausgeführt, aber je länger man spielt, desto mehr Variation und Tiefe entdeckt man im Kampfsystem. Schläge, Kicks, Blocks und Ausweichbewegungen gehen bald locker von der Hand, aber schon die superschnellen Combos von Akira, oder die beinharten Wrestling-Moves von Wolf brauchen deutlich mehr Übung. Wenn man nach langem Studium der Tastenabfolge endlich die Combos und das Timing hinkriegt, fühlt man sich bereits unbesiegbar. Aber nur, bis man es das erste Mal mit einem wahren Kenner der

„Das ist wahre Kampfkunst für Kenner“

I



N

www.360-live.de

LIVE

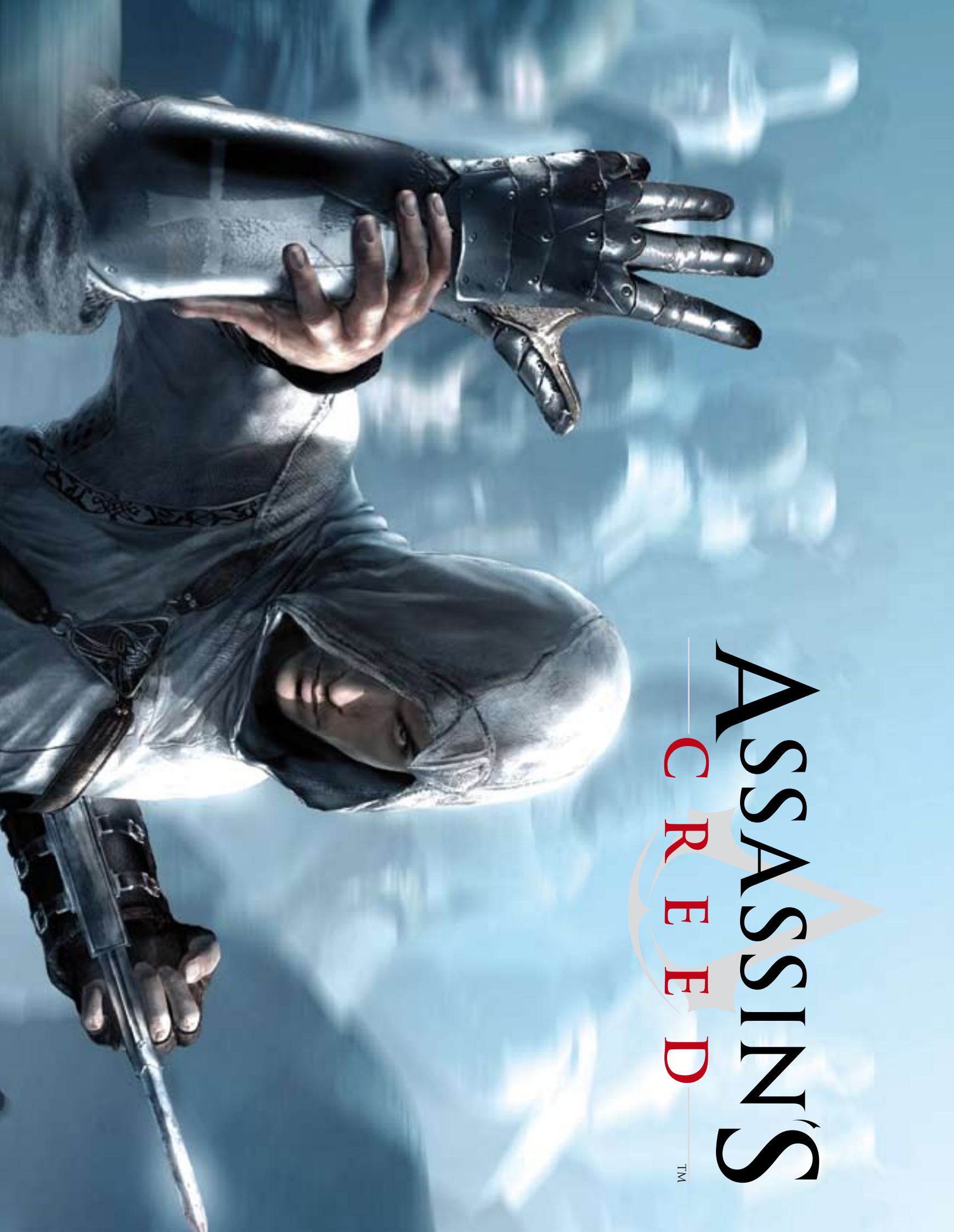
360

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN

UBISOFT



© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



ASSASSIN'S

— C R E E D —

TM

www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE



© 2007 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Def Jam®, Def Jam Icon™, and all associated trademarks and logos are used under license from DJR Holdings, LLC and Sircin, LLC. Microsoft Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft Group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



1



SO WIRD'S GESPIELT



Das Einmaleins eines Virtua Fighters

Ein Angriff soll den Gegner in die Defensive drängen. Dabei sind At-

1

cken auf mittlerer Höhe gut bei tief blockenden Gegnern, tiefe Kicks ideal bei hohen Blocks. Hohe Schläge und Tritte sind sehr effektiv, aber man kann ihnen durch einfaches Ducken entgehen.

Würfe bieten sich an, wenn der Kontrahent blockt oder ausweicht, werden aber bei einem Angriff unterbrochen. Dieses Stein-Schere-Papier-

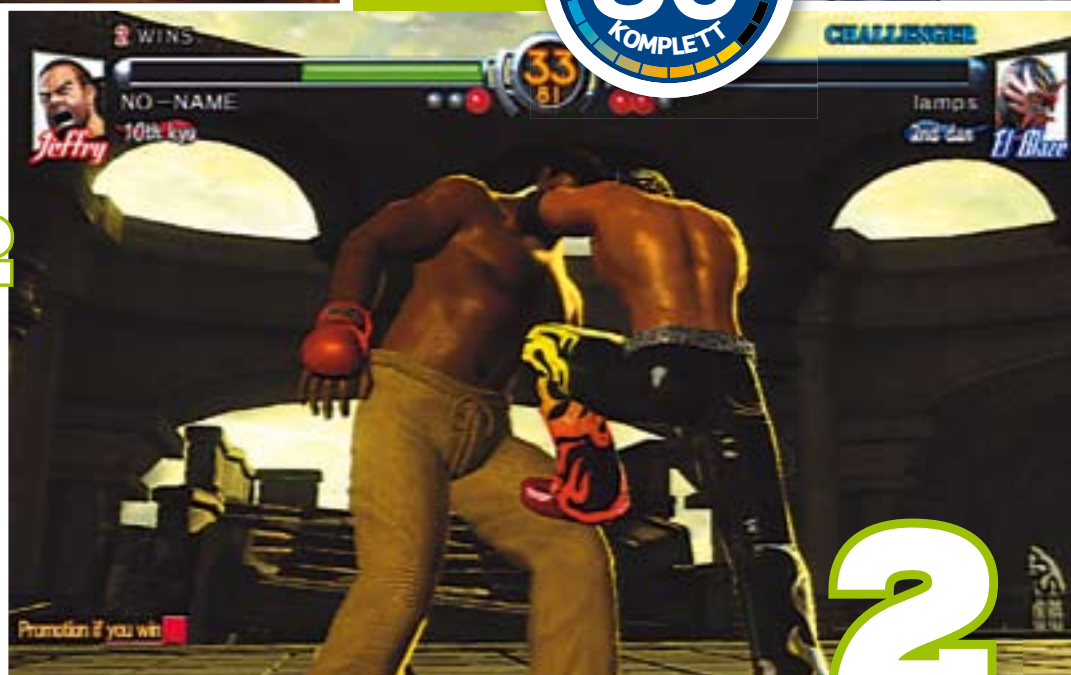
Prinzip lässt sich in die eigene Kampftaktik einbauen:

Täuschung! Gerade wenn der Gegner etwas erwartet, muss man ihn mit einem anderen Move überraschen.

So gewappnet schlägt man sich gut im Kumite/Quest-Modus. Hier reist man von Arena zu Arena und erspielt Geld für neue Kleidungs- und andere Gegenstände aus dem Virtua-Fighter-Shop.

3

2

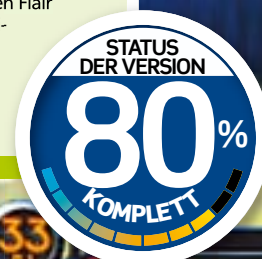


2

AUF DIE MOVES KOMMT ES AN

Die kleinen Dinge zählen...

Im Vergleich zu »Virtua Fighter 4« auf der PS2 sind die Ausweich-Animationen komplett überarbeitet. Die Kämpfer machen nun nicht mehr alle den gleichen Move, um einem Gegner auszuweichen. Goh zum Beispiel stampft mit einem großen Schritt zur Seite, während Pai sich grazil aus dem Weg tänzelt. Das trägt nicht nur positiv zum gesamten Flair des Spiels bei. Es steigert vor allem auch den Realismus und sieht obendrein noch verdammt gut aus.



3

»Virtua Fighter«-Reihe zu tun bekommt. So jemand scheint nie reagieren zu müssen; scheint immer schon im Voraus zu wissen, was man selbst plant. Aktion und Reaktion folgen so schnell aufeinander, dass dazwischen kein Wimpernschlag passt. Das ist dann wahre Kampfkunst-Akrobatik, und wohl auch der Grund, weshalb die Reihe in Europa bisher ein Nischendasein fristet. Im Vergleich zur »Dead or Alive« ist es deutlich schwieriger, Erfolge zu erringen. Dabei ist das Spiel schwer, aber nie unfair. Man wird hervorragend motiviert, nicht frustriert. Worauf es vor allem ankommt, ist Konzentration und Timing. Ein Block und die drauffolgende Konter-Attacke könnte schon spielentscheidend sein. Aber keine Angst, denn auch Anfänger haben ihren Spaß, besonders in ausgiebigen VS-Matches und im Training werden Geschwindigkeit und Timing geschult und man lernt die Feinheiten jedes Fighters kennen und lieben.

Besitzer einer PS3 können schon jetzt zuschlagen und sich wohlfühlen, wir 360-Eigner müssen noch bis September warten. Aber das könnte auch sein Gutes haben: die PS3-Umsetzung basiert auf der Version B des Arcade-Games. Sie ist mit einem zusätzlichen Team-Battle-Modus ausgestattet, in dem zwei Spieler mit acht Kämpfern Runde für Runde in die Arena steigen. Jeder Kampf wird in drei Runden zu je 60 Sekunden ausgetragen. Ist ein Fighter besiegt, tritt

man mit dem nächsten an. Es besteht die Möglichkeit, dass für die 360 noch etwas getan wird, beispielsweise beim Balancing der Figures. Neue Charaktere werden aber wohl keine auftauchen, außer El Blaze und Eileen: El Blaze konnte uns noch nicht so richtig überzeugen, aber seine Würfe machen schon Spaß. Eileen ist ein ernstzunehmender Neuling. Ihre superschnellen Moves hauen den Gegner nicht um, sondern halten ihn immer schön auf den Beinen. Dürfte vielen gefallen. Wir sind auch deswegen optimistisch, weil das Vorgängerspiel »Virtua Fighter 4 Evolution« schwer damit beschäftigt war, das Balancing zwischen den Kämpfern punktgenau hinzukriegen. Teil fünf dagegen kann sich ganz nach vorne orientieren. Alle Charaktere lernen neue Moves: Neue Würfe für Wolf, verbesserte Konter für Vanessa, Goh hat bessere Combo-Starter. Damit gilt es nur noch, sie herauszufinden, zu lernen und zu meistern. Ganz und gar nicht eilig hat es Sega mit dem Online-Gaming. In kaum einem Genre sind Reaktion und Timing im Hundertstel-Sekunden-Bereich so entscheidend wie hier. Aussetzer bzw. Lags wären somit das Todesurteil für einen fairen und ausgewogenen Kampf. Wer je »Dead or Alive 4« online gespielt hat, wird Segas Verzicht auf Online-Duelle nachvollziehen können. Trotzdem schade. Was bleibt, sind Duell an der heimischen Konsole. Da kann man

seinen Gegner sowieso viel schöner verhöhnen, von Angesicht zu Angesicht. Angedacht wird allerdings die Nutzung von Xbox Live für Downloads von »Ghosts«, Replays und Ranglisten. Diese Rankings wären dann aber mit Vorsicht zu genießen. Denn was würde mit Spielern passieren, die ein Match verlassen, um einer drohenden Niederlage zu entgehen? Wir hoffen, Sega findet eine schlaue Antwort auf die Frage.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Selten haben wir uns mehr auf eine Tracht Prügel gefreut als diesmal. Die Arcade-Version ist genial, die PS3-Umsetzung auch. Darum her mit der 360-Version!

Hitpotenzial

“ Bis zu 5.000 Leute können sich auf einem Server tummeln ”

Lohnt sich's?

- ⬆ Schlachten mit 200 Teilnehmern sollten für jeden eine Herausforderung sein.
- ⬇ Bisher ist noch nichts über das Zahlungsmodell des Onlinemodus bekannt.

AUF EINEN BLICK

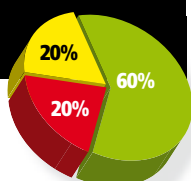
Publisher/ Webzen Games
Hersteller/ H-Studio
Genre/ Online-Shooter
Spieler/ bis 200
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Eines der ehrgeizigsten Projekte des Jahres. »Huxley« will uns mit Onlineschlachten von bisher unbekannter Größe konfrontieren.

DAS STECKT DRIN

- Action
- Mutanten
- Menschliche Gegner
- Sonnenblümchen



Erscheint/ Q4 2007

HUXLEY

Ein Spiel wie Counter-Strike. Nur greller und - Verzeihung - auch geiler.

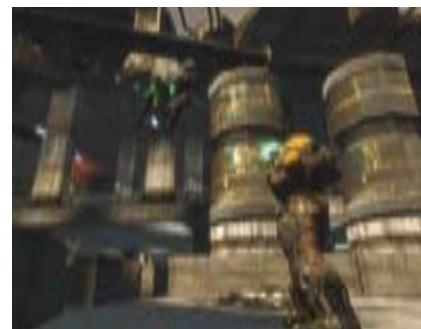
Die Zukunft sieht düster aus. Mal wieder. Aber »Huxley« schickt dich nicht alleine, oder nur mit ein paar Kumpels in die Schlacht. Nein, du lieferst dir in diesem Endzeit-Shooter erbitterte Schlachten mit hunderten von Gegnern gleichzeitig. Und jeder Einzelne von ihnen wird von einem Spieler gelenkt. Onlinerollenspiele sind in den letzten Jahren zum Platzhirsch unter den Computerspielen aufgestiegen. Millionen PC-Spieler auf der ganzen Welt klinken sich täglich in die Welt von »Azeroth« ein, oder messen bei »Counter-Strike« ihr Können als Scharfschützen. Aber auf der 360 fehlte bisher diese Erfahrung, jedenfalls in diesem Ausmaß. »Final Fantasy XI«, »Phantasy Star Universe« und »Test Drive Unlimited« sind im Verhältnis halt doch recht kleine Lichter.

Schon insofern ist der Ansatz interessant, den Webzen Games verfolgt. Ein 360-Shooter für die Massen, die sich auf Xbox Live treffen. Die Koreaner haben sich Großes vorgenommen. Zum einen wollen sie bis zu 5.000 Spieler

auf einen einzigen Server packen, was alleine schon eine Meisterleistung werden dürfte. Aber die ehrgeizigen Entwickler wollen außerdem Feuergefechte von bis zu 200 Spielern gleichzeitig ermöglichen. Das wäre eine beachtliche Leistung, wenn man bedenkt, wie viel Rechen- und Übertragungsleistung allein für Kalkulation der Schussbahnen der Projektile drauf geht. Technisch stützt sich Webzen auf den »Unreal 3«-Engine. Das Resultat sind atemberaubend detaillierte Figuren und Umgebungen. Die Charaktere sind bis in die letzte Hautpore ausgearbeitet und das breite Spektrum an Ausrüstungsgegenständen sorgt für abwechslungsreiche Modeerscheinungen auf den Schlachtfeldern von »Huxley«. Das Spiel selbst spielt in einer grimmigen Welt, in der Hoffnung ein Luxusgut ist. Durch verheerende Naturkatastrophen ist die Welt ins Chaos gesunken und die Energiereserven werden langsam knapp. Zu allem Überfluss sind über die Jahre Mutationen entstanden, die die Menschen in zwei Lager spalten: die Sapiens und die Alternative. Dazwi-

schen befinden sich die Hybrids, Halbblüter die niemand mag, was aber auf Gegenseitigkeit beruht. Und in diesem ganzen Kriegswirrwir erfindet der Wissenschaftler Huxley eine neue, scheinbar unerschöpfliche Energiequelle: die Lunarites.

Sobald man sich für eine Partei entschieden und seine Figur fertig gebaut hat, wird man auch schon auf die Welt von »Huxley« losgelassen. Dann wird entschieden, ob man die Einzelspieler-Kampagne angeht, oder aber direkt ins Onlineleben eintaucht. Auf den Servern kann man dann verschiedene Aufgaben übernehmen und mit anderen Spielern oder computergesteuerten Figuren konkurrieren. Wer hier aber denkt, diese Aufgaben wären nach dem Schema »gehe und töte zehn Mutanten« auf-



AB AN DIE FRONT

1 Ziel auf den Kopf! Natürlich haben Mutanten Köpfe!

Außerhalb der sicheren Zonen tobt der Krieg zwischen den Sapiens und den Alternative. Durch die riesige Teilnehmerzahl muss man zwangsweise Bündnisse eingehen und auf die Stärken seiner Kameraden bauen.

Zum Glück scheint Vielfalt kein Problem von »Huxley« zu sein. Die Möglichkeiten, seinen Charakter zu formen, erscheinen schier endlos. Es stehen Dutzende von Erscheinungsbildern, Rüstungen und Zubehör zur Verfügung. Was

aber die Schwimmweste genau tut, wissen wir auch nicht.

Die Charakterklassen legen verschiedene Schwerpunkte fest: Der Avenger zum Beispiel ist auf mittlere Distanzen am besten und heizt seinen Gegnern mit allerhand SMGs und Raketenwerfern ein. Mit dem Messer wird's aber schon kritischer. Da ist der Enforcer wesentlich besser geeignet.



2

liveundonline

■ Bis zu 5.000 Leute pro Server ■ Epische Schlachten zwischen 100 Menschen ■ 50 Heldenstufen und tonnenweise freischaltbare Fertigkeiten



Bei Teamgefechten wird man ziemlich grell in der jeweiligen Teamfarbe eingesprüht. Da sollte selbst Stevie Wonder die Figuren auseinander halten können.

NOSTALOMIA

Oase der Ruhe oder pulsierende Großstadt?

Wie in anderen Onlinespielen auch, gibt es in »Huxley« kommerzielle Zentren. Hier ist es die Stadt Nostalomia, eine der letzten sicheren Orte in einer Welt voller Chaos. Hier finden laut Entwickler bis zu 5.000 Spieler Platz. In den belebten Straßen kann man handeln, Gilden gründen, sich den nächsten Auftrag suchen und sogar ein eigenes Domizil kaufen.

an dieser Stelle beruhigt. Die drei Klassen stellen eher Schwerpunkte dar: Der Enforcer bevorzugt den Nahkampf, der Avenger kämpft auf mittlerer Reichweite und der Phantom versucht die Gegner aus großer Entfernung niederzustoßen. Bei den Rüstungen geriet die Namensgebung weniger fantasievoll. Es gibt leichte, mittlere und schwere Panzerungen, die dem Charakter so genannte Socket-Skills wie zum Beispiel Tarnfähigkeit verleihen. Mit zunehmender Stufe werden weitere Fähigkeiten freigeschaltet. So entsteht mit der Zeit ein echter Wunschcharakter. Dieses System erlaubt auch eine große Flexibilität. Schließlich darf bei den ganzen Klassen und Fertigkeiten nie vergessen werden, das »Huxley« in erster Linie ein Shooter ist. So kann man binnen kürzester Zeit seinen Charakter an die Situation anpassen. Bezüglich der Spielmodi wird es weniger darum gehen, so viele Gegner und Mutanten zu erschließen wie möglich. Die Spieler bekommen stattdessen eher Missionsziele, die erfüllt werden wollen. So muss man zum Beispiel bestimmte Positionen erobern und halten.

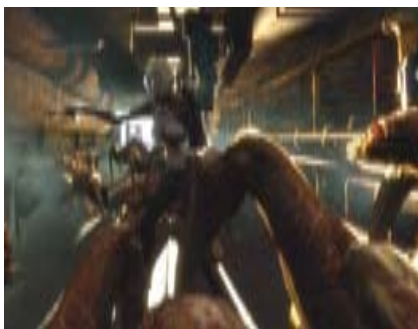
Alles in allem macht »Huxley« einen sehr guten ersten Eindruck, aber es bleiben noch Fragen offen. Zum Beispiel ist bisher noch ungeklärt, wie es sich mit Fahrzeugen im Spiel verhält. Außerdem kursieren Gerüchte, das Spiel würde sowohl Konsoleros als auch PC-Spieler auf demselben Server zulassen - vermutlich via »Live Anywhere« und Windows Vista. Bleibt also nur zu hoffen, dass die Koreaner für ihren Onlinegiganten keine hohen Abgebühren verlangen. Oder besser noch, gar keine.

Paolo Biggio

360 SAGT ...

Mit einer faszinierenden Welt und den epischen Schlachten könnte sich »Huxley« zum Onlinekracher des Jahres entwickeln.

Hitpotenzial



360 – das sind wir



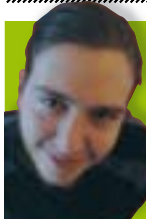
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Castlevania«, »Lost Planet«
FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«, »Forza Motorsport 2«



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister
GENRES/ Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »FEAR«, »Rainbow Six: Vegas«
FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«, »Alan Wake«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Advanced Warfighter 2«, »Shivering Isles«
FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »The Darkness«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spüttelgirle
GENRES/ Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Guitar Hero II«, »Bullet Witch«
FREUT SICH AUF/ »Mass Effect«, »Alan Wake«



ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow
GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Guitar Hero II«, »Gothic 3« (PC)
FREUT SICH AUF/ »Mass Effect«, »Assassin's Creed«



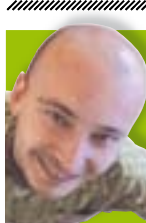
SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »FIFA 07«, »Virtua Tennis 3«
FREUT SICH AUF/ »Burnout 5«, »Sega Rally«



PAOLO BIGGIO REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BijouLePaul
GENRES/ Rollenspiele, Strategie, Simulation
SPIELT GERADE/ »Medieval II« (PC), »Neverwinter Nights 2« (PC)
FREUT SICH AUF/ »Halo Wars«, »Alan Wake«



TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Civilization IV: Warlords« (PC), »Shivering Isles«
FREUT SICH AUF/ »Halo Wars«, »Bioshock«

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion GmbH

HERAUSGEBER
Florian Petrich, Airmotion GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

PROJEKTLEITUNG
Redaktionsbüro Richard Löwenstein, Tassiloplatz 7,
81541 München

PRODUKTION
Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München

CHEFREDAKTION
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION
Nicholas Buracas

REDAKTIONELLE MITARBEIT
Seckin Özdündar, Matthias Lausmann,
Jan Kahlert, Paolo Biggio, Ann-Kristin Witter

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler, Rolf Mai

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Manfred Schmidt, Tomas Soucek, Hannah Klaiber

BILDREDAKTION, PHOTOGRAPHIE
Richard Löwenstein

DRUCK
Stiehler Druck & media GmbH
Robert-Bunsen-Str. 6, 79211 Denzlingen

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

ANZEIGENLEITUNG
Airmotion GmbH, Rebekka Sigl, Tassiloplatz 7,
81541 München, Tel.: 089 / 856327-77,
Fax: 089 / 856327-41, Email: marketing@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE
Tel. 089 / 856327-77

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION
Redaktionsbüro Richard Löwenstein / 360-Magazin
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude, 81541 München
E-Mail: redaktion@360-live.de

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: monatlich Vertrieb: im deutschsprachigen Raum über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte
Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.
Covermotiv: Assassin's Creed, Ubisoft
Postermotiv: Assassin's Creed, Def Jam Icon
Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

So werten wir

Spiele sind vielschichtig, sie sind geprägt durch Pluspunkte und Tiefschläge. 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.

8.5 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 8.4 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 8.5 Punkten abräumen. Kauftipps also!



Die blaue Auszeichnung
»Geheim Tipp«
erhält nur ein Titel pro Ausgabe. Dabei handelt es sich um ein Spiel ohne großen Namen, dafür mit Unterhaltungswert und guten Ideen.



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

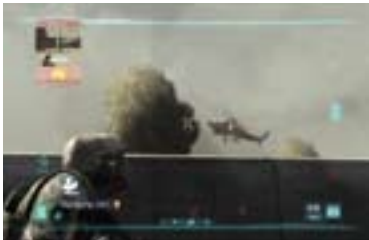
STANDPUNKT

Hier findest du unser Testergebnis. Die Einzelnoten für Grafik, Sound und Steuerung stehen für sich. In die Gesamtnote fließen weitere Fakten und Eindrücke ein, nämlich Ausstattung, Motivation und Unterhaltungswert.

Erscheint/ Erhältlich



Scott Mitchell hat wohl nie James Ryan gesehen. Sonst hätte er seinen Helm nach dem Unfall kaum liegenlassen.



Die Ghosts haben Helikopter. Die später anrückenden Söldner leider auch.

liveundonline

■ Insgesamt 28 Mehrspielermodi mit allerlei Optionen ■ 18 Karten, davon acht mit alternativen Tageszeiten Kartennachschub über den Live-Marktplatz folgt ■ Koop-Modus für bis zu 16 Spieler. Insgesamt sechs Panama-Missionen mit Parallel-Story zur Einzelspieler-Kampagne ■ 43 Erfolge: Singleplayer-Kampagne durchspielen, 500 Abschnitte etc.

AUF EINEN BLICK

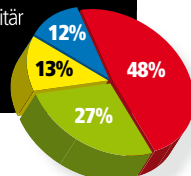
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
 Paris/ Redstorm Studios
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Taktik-shooter
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18

KURZ & KNAPP

Mit sinnvollen Verbesserungen optimierter Nachfolger zum Taktik-Knaller aus dem letzten Jahr.

DAS STECKT DRIN

- Miliz
- Mehrspieler
- Maultier
- Militär



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Zweiter Ausflug nach Mexiko. Und wieder ein Bombenspaß!

Das Leben in einer Spezialeinheit der US Army ist hart. Ruhm und Ehre? Vergiss es. Jeder unserer Einsätze ist streng geheim. Würde ich dir von unserem Besuch in Mexiko erzählen, müsstest du mich danach töten. Also wieder nix mit Ruhm, Ehre und all dem anderen Mist. Aber weißt du was? Ich erzähl dir von einem meiner Kameraden. Scott Mitchell. Er führt auch eine Spezialeinheit, die »Ghosts«. Hat vor einem Jahr einen Nuklearschlag rebellierender Mexikaner verhindert. Muss jetzt schon wieder ran. Denn scheinbar kocht der Hexenkessel Mexiko bald über. Es besteht die Möglichkeit, dass sich die Unruhen in der Grenzstadt Juarez auf das benachbarte El Paso im amerikanischen Texas ausweiten. Wegen eines Sicherheitsvertrages dürfen die USA aber offiziell nicht eingreifen. Jetzt kommt Mitchell mit seinem Team ins Spiel: Die Spezialität seiner Ghosts ist es, ihre Operationen quasi unsichtbar mitten im Feindesland durchzuführen. Natürlich

wieder alles streng geheim. Nun gilt es also, die Bedrohung durch die Staatsfeinde endgültig auszuschalten. Oder zieht vielleicht bei den Aufständen jemand anders die Fäden? Denn auf einmal stehen die Ghosts nicht nur mexikanischen Rebellen, sondern auch angeheuertem Söldnern gegenüber.

AUF NACH JUAREZ!

Da jedoch auch der Soldat der Zukunft mal ein wenig einrostet, geht die Reise von Mitchell zunächst nach Fort Bliss, Texas. Hier werden die Grundzüge der Steuerung Schritt für Schritt erklärt. Egal ob Bewegung oder Befehle, danach sollten selbst Einsteiger gut vorbereitet sein. Profis dürfen diesen Abschnitt aber auf Wunsch auch überspringen und landen direkt im Einsatzgebiet. Dann geht es auch schon in bekannter »Ghost Recon«-Manier los. Zusammen mit einem dreiköpfigen Team durchkämmt der Spieler als Scott

MASSIG MULTI

Alleine befreien? Nix da!

Dass »Advanced Warfighter 2« speziell für Mehrspielerfans interessant sein würde, stand schon in unserer letzten Ausgabe. Nach einigen Wochen Praxis haben wir jetzt die Bestätigung: 28 Spielmodi, 18 Karten und die tolle Koop-Kampagne lassen kaum noch Wünsche offen. Vor allem der Abwechslungsreichtum überzeugt: Ob simple

Deathmatch- oder Capture-the-Flag-Varianten oder die Königsdisziplin »Belagerung«, jeder Spielertyp wird bestens unterhalten. Nur wer wild ballend losrennt, wird viel und oft sterben. Ist halt ein Taktik-Shooter, keine John-Wayne-Ballerei...



Lohnt sich's?

- ↑ Unglaubliche Grafik, geniale Mehrspieler-Optionen
- ↓ Einzelspieler-Kampagne nicht im Koop spielbar



Mitchell Steppen, Städte und Wüsten - wahlweise in Verfolger- oder Ich-Perspektive. Bevor es jedoch losgeht, darf er sich sowohl seine Kameraden als auch seine Bewaffnung aussuchen. Die neue Sanitärklasse ist übrigens äußerst empfehlenswert, weil sie das Team vollständig heilen kann. Wer sich jedoch hart genug fühlt, kann darauf auch verzichten und nur Kämpfernaturen mitnehmen. Zusätzlich gibt es an jedem Sammelpunkt auch eine Übersicht über die Art der Mission. Was für Feinde erwarten das Team? Welche Sichtverhältnisse herrschen? So kann man sich perfekt für das richtige Personal und die passende Bewaffnung entscheiden.

Während einer Mission kann Mitchell seinen Kameraden wie schon im Vorgänger per Digikreuz Befehle geben. Lästige Befehlsmenüs fallen weg, da alles von der Situation abhängt. Zielt man beispielsweise auf eine Wand, bewegt sich der Trupp dorthin und geht in Deckung. Ruht das Fadenkreuz bei der Befehlsgabe auf einem Feind, nehmen die KI-Kumpel diesen unter Beschuss. Den Männern einzeln Befehle zu geben, ist übrigens nicht möglich. Ist auch nicht weiter schlimm, da so die Kon-

trolle über die Kameraden übersichtlicher und handlicher bleibt.

Über das CrossCom hat man am linken oberen Bildschirmrand immer genau im Blick, was dem Team vor die Linse kommt. Dieses Feature kommt bei »Advanced Warfighter 2« in einer verbesserten Variante zum Einsatz. Das neue CrossCom erlaubt es dem Spieler, den kleinen Bildschirmausschnitt auf Vollbild zu erweitern. Das ist nun zunächst nicht so wirklich eine praktische Neuerung. Da man die Kamera allerdings frei schwenken und der Truppe aus dieser Sicht auch Befehle geben kann, ergibt sich die eine oder andere taktische Möglichkeit. Geschickte Flankermanöver sind mit dem Team beispielsweise komfortabler ausführbar als beim Vorgänger. Außerdem bringt das neue CrossCom ein neues Gefühl im Umgang mit der UAV Cypher Drohne. Denn statt diese nur mit Befehlen zu steuern, darf Mitchell über die Full Command View gewissermaßen selbst an den Joystick. Wer möchte, kann aber hier auch weiterhin auf die gewohnte Befehlsgewalt zurückgreifen. Die Verbesserungen des CrossComs sind also ein nettes Gimmick, was

im Spielverlauf allerdings nicht zwingend verlangt wird. Spieler, die darauf verzichten, werden trotzdem ohne Probleme den Abspann über den Fernseher flimmern sehen.

Was nicht heißen soll, dass »Advanced Warfighter 2« leicht ist. Wie beim Vorgänger kommt es auch hier darauf an, die jeweilige Lage genau einzuschätzen und richtig zu reagieren. Wer Hals über Kopf dem Feind entgegenstürmt, wird sich schnell auf einem Heldenfriedhof wiederfinden. Damit selbiges auch den Teamkameraden erspart bleibt, darf der Spieler wie in »Rainbow Six: Vegas« die Verhaltensweise der CPU-Mitstreiter per Knopfdruck ändern. Sollen sich die Ghosts ruhig verhalten und nur zur Selbstverteidigung schießen, ist »Aufklärung« wohl die richtige Verhaltensweise. Damit werden Überraschungsangriffe deutlich effektiver, weil die Gegner ihre Überraschung nicht schon aus einem Kilometer Entfernung hören. Bricht einmal die Hölle los, kann Mitchell ruhigen Gewissens auf »Angriff« schalten. Aber neben diesen beiden Optionen verhalten sich die Kameraden auch so relativ intelligent und sind oftmals eine

echte Hilfe. Denn häufig geben sie Mitchell Ansagen: über Feindpositionen, wie viele Tangos, welche Bewaffnung und wo genau sie sich verschanzt haben. So wandert das Zielfernrohr schnell in die entsprechende Richtung.

ÜBER STOCK UND STEIN

Toll auch, dass die Umgebungen dieses Mal etwas mehr Abwechslung bieten. Statt wie im Vorgänger nur durch urbane Städte zu ziehen, verschlägt es die Ghosts diesmal zu zehner in eher ländliche Gebiete. Hier dominiert der Fernkampf. Trotzdem gibt's auch von authentischen Städten mehr als genug. War Mexico City im Vorgänger noch relativ intakt, kommt Juarez wie ein echtes Krisengebiet daher. Man merkt förmlich, dass hier schon seit einer Weile Bürgerkrieg herrscht. Eingerrissene Häuserwände, brennende Autos, das ist einfach ein echtes Kriegsgebiet. Passend zur jeweiligen Umgebung gestalten sich auch die Missionsziele. Während außerhalb der Städte häufig Aufklärungs- und Angriffsmissionen auf die Ghosts warten, geht's in urbanen Gebieten deutlich heftiger zur Sache. Panzer greifen bei-

RUMPELRUMPEL...

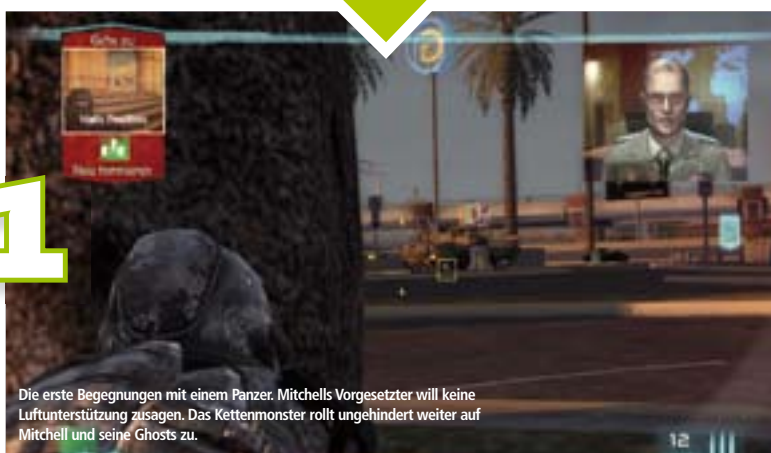
Wenn es richtig heiß her geht

Gut organisierte Rebellen wie die hier in Mexiko geben sich nicht mit Fußtruppen zufrieden. Auch der eine oder andere Panzer ist den Freischärlern in die Hände gefallen. Spannende Sache, wenn man im offenen Gelände plötzlich so einem Stahlkoloss gegenüber

steht. Was tun? Erst mal den Schock verdauen, den Puls in den Griff kriegen, und sich dann erinnern – stimmt, man kann ja jetzt Luftschläge von Jagdbombern erbitten. Spannende Sache! Die Piloten lassen sich prinzipiell so simpel dirigieren als würde man einem der Kameraden

einen Feuerbefehl erteilen. Soll heißen, das Ziel anvisieren und das Digikreuz nach oben drücken, schon verwandelt sich die Bestie aus Stahl in einen qualmenden Haufen aus Schrott. Über die Karte klappt das prinzipiell genauso.

1



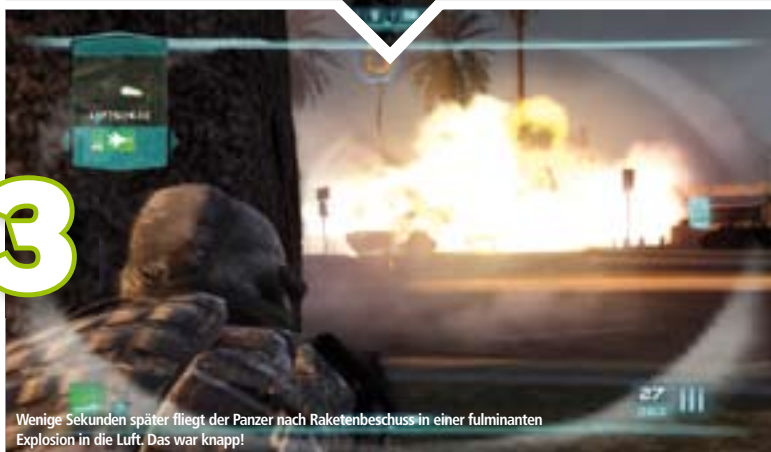
Die erste Begegnungen mit einem Panzer. Mitchell's Vorgesetzter will keine Luftunterstützung zusagen. Das Kettenmonster rollt ungehindert weiter auf Mitchell und seine Ghosts zu.

2



Schließlich lässt sich der Kommandant doch breitschlagen. Mitchell visiert die stählerne Bestie an und funkt den Angriffsbefehl durch.

3



Wenige Sekunden später fliegt der Panzer nach Raketenbeschuss in einer fulminanten Explosion in die Luft. Das war knapp!



» spielsweise an. Ein Glück also, dass die Ghosts auch diesmal immer wieder Befehlsgewalt über diverse Militärfahrzeuge haben. Diese sind nicht nur auf den Boden der Tatsachen beschränkt. Neben MTW Stryker sorgen AH-64 Apache- und Little Bird-Helikopter für Luftunterstützung. Als weiteres neues Feature ist der Raketenbeschuss von einem Kampfjet integriert. So ist jeder noch so gute Panzer reif fürs Alteisen. Aber nicht immer kann Mitchell auf soviel Unterstützung zählen. In einigen Missionen muss er sich als einsamer Wolf durchs Kampfgebiet bewegen. Zumindest eine der beiden Droh-

siwwaffen zu stark? Zwei Handgriffe später sind sämtliche Sprengstoffe deaktiviert. Ähnlich wie im Singleplayer-Modus geht es auch hier deutlich realistischer als bei anderen Shootern zu. Deshalb heißt es auch in Mehrspielerduellen: Vorsicht hält am Leben. Der eigene Soldat trägt nämlich nicht mehr als ein paar Treffer. Manchmal geht das aber recht glücklich aus und man geht nur schwer verletzt zu Boden. Dann müssen die Teamkameraden irgendwie zu Hilfe eilen und einem wieder auf die Beine helfen. Ist sicher vor allem bei den Spielmodi, bei denen Respawn deaktiviert ist, interessant.

“ Noch straffer und flüssiger als der Vorgänger! ”

nen hat er dabei jedoch meistens im Gepäck. Zwei Drohnen? Richtig, die Versorgungsdrohne »Mule« ist in die Inventarliste der Ghosts gewandert. In ihrem Kofferraum lagert immer ein fast vollständiges Waffenarsenal. Und ist einmal zu wenig Deckung da, kann Mitchell sich auch hinter ihr verschanzen. Da wird die zahlenmäßige Überlegenheit des Gegners doch ein wenig relativiert. Dennoch muss Mitchell hier vorsichtiger losziehen als im Rest des Spiels.

ONLINE MEXIKO BEFRIEDEN

Was wäre ein Spiel aus der »Ghost Recon«-Reihe ohne Mehrspieler-Modus? Die Entwickler haben für Xbox Live einiges auf dem Programm. Zunächst warten insgesamt 28 Spielmodi auf alle Hobbysoldaten. Das Tolle sind auch diesmal wieder die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten, die ein Spielleiter hat. Ex-

Damit die Matches nicht zu fad ausfallen, warten 18 Karten darauf, von den Xbox Live Legionen erforscht und gemeistert zu werden. Diese reichen von idyllischen Felsstränden mit Scharfschützenpositionen, über enge Häuserkämpfe, bis hin zur Absturzstelle eines Transportflugzeugs. Für »Ghost Recon«-Veteranen haben die Entwickler sogar ein Remake der Karte »Botschaft« aus dem Ur-Spiel auf die Disc gepackt. Da man aber seine Freunde nicht immer über den Haufen schießen will, gibt's auch noch eine Koop-Kampagne. Bis zu 16 Spieler erleben sechs Missionen quasi als Parallel-Handlung zum Singleplayer-Spiel. Statt in Mexiko sind die Ghosts hier in Panama und sollen unter anderem Waffenlieferungen an die Rebellen verhindern. Die Handlung setzt dabei ein wenig vor den Geschehnissen in Juarez und El Paso ein. Die sechs Missionen sind dabei angenehm flott in-

WAFFEN VON MORGEN

Allzeit bereit für aggressive Verhandlungen

Ohne ihr reichhaltiges Waffenarsenal wäre die Truppe um Mitchell wohl aufgeschmissen. Hier greift man auf einige bekannte Mittel zurück, auch wenn ein Großteil dieser Waffen bisher nur als Prototyp existiert. Neben dem M-RC Sturmgewehr haben beispielsweise das SR A550 Scharfschützengewehr oder der ZEUS T2 Raketenwerfer einen Auftritt in »Advanced Warfighter 2«. Je nach Situation sollte Mitchell allerdings die richtige Waffe im Gepäck haben. So einen Panzer knackt man schließlich nicht mit einem simplen Gewehr. Wie praktisch, dass man sich bei einigen Einsätzen auf die so genannte »MULE«-Drohn und ihren Kofferraum verlassen kann. Das praktische Lasttier trägt im Inneren jede Menge Knallkörper und Munition mit sich herum, so dass man auch bei einer einmal schlecht getroffenen Waffen-Wahl nicht zwingend aufgeschmissen ist.

AUFGEPASST!

Kenner von »Ghost Recon« dürfen sich freuen. Die äußerst beliebte Karte »Botschaft« aus dem allerersten »Ghost Recon«-Game gibt's im Multiplayer-Modus als 360-gemäß getunte Variante.



szeniert. Zwar kommen sie an die grandiose Einzelspieler-Kampagne nicht ganz heran. Wenn man aber mit einigen seiner Kumpels eine Rebellengruppe angreift, ist das schnell vergessen. Die Missionsstruktur ist übrigens recht dynamisch gehalten. Das bedeutet, dass nicht jedes Ziel erfüllt werden muss.

DARF KRIEG SO SCHÖN SEIN?

Grafisch trumpft »Advanced Warfighter 2« auf: enorme Weitsicht, verbesserte Feuer-, Rauch- und Explosionseffekte und detaillierte Figuren. Das wäre es in Kurzform. Klar, dass die Atmosphäre auf den Schlachtfeldern einen von Anfang an mitreißt. Speziell im vom Bürgerkrieg geplagten Juarez mit seinen zerbombten Häuserruinen ist die Spannung greifbar. Vor allem wenn plötzlich ein Panzer auf einem Supermarktparkplatz anrollt. Wenn die Reise dann später nach El Paso geht, erwartet die Ghosts ein völlig anderes Bild. Hier macht alles noch einen sauberen, hellen und freundlichen Eindruck. Durch solche Kontraste wirkt das Gesamtgefüge so-

gar noch packender und anschaulicher als der Vorgänger. Zur vollen Entfaltung der Detailfülle und Schärfe kommt es freilich erst auf HD-Ready-Fernsehern, aber wem sagen wir das. Tatsächlich haben wir nur zweierlei zu kritisieren: Die Grafik-Engine setzt immer noch extrem auf das 16:9-Format, und das hat auf konventionellen 4:3-Fernsehern beachtliche PAL-Streifen zur Folge. Dann muss man im Mehrspieler-Modus mit einer leicht abgesehenen Optik vorlieb nehmen. Wenigstens fällt das bei »Advanced Warfighter 2« deutlich weniger auf als beispielsweise bei »Rainbow Six: Vegas«. Beim Sound gibt's aber wirklich gar nichts zu meckern. Okay, die deutschen Stimmen treffen vielleicht nicht immer ins Schwarze. Aber man kann ja auf Englisch umstellen. Und der Rest passt. Bei den Explosionen bebt das Wohnzimmer, Geschosse pflügen sich förmlich durch die Gehörgänge. Der Soundtrack sorgt mit seiner Mischung aus Pathos und Elektronik-Klängen für intensive Kino-Gefühle. Was uns so richtig begeistert, ist der Spielfluss. »Advanced

Warfighter 2« präsentiert sich als komplett zusammenhängende Angelegenheit. Keine Ladezeiten oder langweilige Besprechungsbildschirme unterbrechen das Erlebnis. Vielmehr nutzt das Spiel nahtlos eingefügte Jeep-Fahrten, Helikopter-Flüge und Dialog-Szenen, um währenddessen neue Bereiche und Etappen nachzuladen. Missions-Beschreibungen werden per CrossCom übertragen. Neu ist hierbei, dass sich zu den Übertragungen aus der Konserve auch in Echtzeit gerenderte Filmaufnahmen gesellen. So gelingt der Wechsel zwischen Städten, Wüsten und Industrieruinen angenehm unauffällig. Stark gemacht!

Nur, was heißt das unter dem Strich? Wer das erste »Advanced Warfighter« liebt, wird schlichtweg begeistert sein. Die gut zwölf Stunden dauernde Kampagne hat weder Längen noch Langeweile, die Herausforderungen wirken aufgrund sinnvoller Verbesserungen eigenständig und interessant. Wer die Reihe noch nicht kennt – unbedingt ausprobieren. Die straffe Inszenierung, die unwahrscheinliche

Grafik, einfach wow! Selbst Actionliebhaber, die an den taktischen Ausprägungen wenig Interesse haben, können sie weitgehend ignorieren und den Mexiko-Trip so richtig genießen. Wie Mitchell.

Nicholas Buracas

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

GRAFIK/
Details, Atmosphäre, Effekte.
Einfach wow!

9

SOUND/
Realistische Waffensounds,
dynamischer Soundtrack.

9

STEUERUNG/
Situationsabhängig, handlich,
von Einsteigern schnell erlernt.

9

Leistet sich praktisch keine
Fehler. Verblüffend intelligent
und gut aussehend. Willst
du uns heiraten?

9.2
aus 10

Lohnt sich's?

- Neue Quests, neue Gegenden, neue Waffen, aber bewährtes Spielprinzip
- Nur als Download erhältlich, keine verbesserte Eindeutschung



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

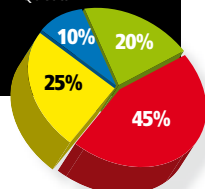
Publisher/ Bethesda
Hersteller/ Bethesda
Preis/ ca. 25 Euro
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Eine Erweiterung für Bethesdas Mammutrollenspiel. Bringt nochmal 35 Stunden Spielspaß.

DAS STECKT DRIN

- Mania
- Wahnsinn
- Demenzia
- Quests



Der Unterschied zwischen den Bezirken Mania und Demenzia: Erstere machen einen fast heiteren Eindruck, Letztere sehen düster aus.

liveundonline

10 neue Story-Erfolge mit 250 Gamerpoints

SHIVERING ISLES

Elder Scrolls IV: Oblivion. Mit Erweiterung jetzt noch besser. Ein Reisebericht aus dem Reich des Wahnsinns

Weit bin ich gereist. Vom südlichen Skingrad bis hoch hinauf ins nördliche Bruma. Zahlreiche Heldentaten gehen auf mein Konto, von denen die meisten noch in hundert Jahren von Barden am Hofe des Kaisers vorgetragen werden. Doch ich hatte noch nicht alles gesehen. Auf einer meiner vielen Reisen bekam ich Kunde, dass ein rätselhaftes Tor in der Bucht des Nibens erschienen sei. Sollte ein neues Abenteuer auf mich warten? Dabei dachte ich, selbst die entferntesten Winkel des Reiches Cyrodills wären mir bekannt. Ein wenig Abwechslung wäre gerade recht. Also auf in die Stadt Bravil, zu jenem rätselhaften Tor, vor dem mich einige Wachen furchtsam warnen. Mich würde dort der sichere Tod ereilen, sagten sie. Aber ich bin Kurgan, stärker als der Tod. Das grell leuchtende Portal macht mir keine Angst. Dennoch, auf der anderen Seite erwartet mich Ernüchterung. Ein einfach eingerichteter Raum, ein Tisch in der Mitte. Als wäre es eine größere Gefängniszelle. Am Tisch ruht ein älterer Herr mit spiegelnder Glatze. Ich soll Platz nehmen. Er stellt sich vor: Haskill, Berater von Sheogorath - ein Dämon, ein Daedra, der Prinz des Wahnsinns. Sheogorath also sucht einen

menschlichen Helden für seine Rettung. Doch ehe ich weitere Fragen stellen kann, teleportiert sich Haskill aus dem Raum; und wenige Augenblicke später verwandelt sich das Gemäuer in eine wahre Armee aus Schmetterlingen. Schon stehe ich mitten im Reich des Wahnsinns, den so genannten »Shivering Isles«. Was wird mich erwarten?

Das also ist der Einstieg in Bethesdas Erweiterungspaket für »Oblivion«. Wobei Einstieg vielleicht ein bisschen unpräzise ausgedrückt ist. Denn man bekommt sofort Nachricht vom Tor in der Niben Bucht, egal ob man vorher 90 Stunden in Cyrodill verbracht hat, oder bloß zwei. Die Stärke der Monster passt sich auch im Reich des Wahnsinns an die Stufe des Spielers an. Man kann also auch mit einem komplett neuen Helden starten. Aber was ist denn nun neu? Zunächst einmal

„Willkommen im Reich des Wahnsinns“

1



BERNSTEIN UND WAHNSINNS-ERZ?

Neue Schmiedesachen

Jäger und Sammler dürfen sich auf eine neue Beschäftigung freuen. In den Weiten der Shivering Isles finden sich unter anderem zwei neue Rohmaterialien: Bernstein und Wahnsinns-Erz. Daraus können die beiden Schmiede in Neu Sheoth, der Hauptstadt des Reiches, neue Ausrüstungsgegenstände basteln. Findet der Abenteurer zusätzlich noch eine so genannte Matrix, hämmern sie sogar verzauberte Waffen zusammen.



3

KLEINE MONSTERKUNDE

Neue Monster

Bevor es so richtig auf die Shivering Isles geht, muss der Held durch eines von zwei Toren gelangen. Beide sind jedoch verschlossen, und dieser sympathische Torwächter hat sich die Schlüssel in sein Fleisch eingenäht. Mahlzeit!

Die Grummities leben wie Amphibien, halb im Wasser, halb an Land. Und sie können ziemlich gefährlich werden. Zwar hält ihre Haut nicht allzu viele Schwertstreiche aus,

dafür haben sie einen Trumpf im Ärmel: Springen sie ins kühle Nass, regeneriert sich ihre Lebensenergie.

Ein Ent, ein Ent! Zumindest fast. Diese Kreuzung aus Birke und Wurzelgeschwür nennt sich Gnarl. Sind eigentlich nicht wirklich gefährlich, zumindest wenn sie klein sind. Gelegentlich kann man aus ihnen ein wenig Bernstein gewinnen.

2

3

2



das eher abgedrehte Szenario. Kommt »Oblivion« klassisch daher, erinnern einige Teile der Shivering Isles eher an das Vorgängerspiel »Morrowind«. Exotische Pflanzen, haushohe Pilze, fast so, als hätte sich der Held in Alice' Wunderland verlaufen. Ganz so wunderbar ist es aber nicht. Schließlich werden die Bezirke Mania und Demenzia von einer ganzen Schar neuer Monster bewohnt. Rieseninsekten namens Elytra, Meermenschen namens Grummities, alle wollen einem ans Leder. Sogar ein alter Bekannter aus »Morrowind« gibt sich die Ehre: Der Hunger, ein ausgemergelter Gnom mit langer Zunge. Auch an einen etwas anderen Umgang mit NPCs sollte sich der Spieler gewöhnen.

Da in der zwiespältigen Welt wirklich alles an verschiedenen Arten des Wahnsinns leidet, verhalten sich die Bewohner auch so. Entsprechend fallen die Haupt- und Nebenaufgaben aus. Ein Einwohner von Neu Sheoth ist beispielsweise schlaflos. Der Grund? Er hat fürchterliche Angst davor, dass ihm das Dach und die Wände seines Hauses auf den Kopf fallen könnten. Generell hat er vor jeder Wand Angst. Der Held soll ihm nun also einen Schlafplatz in der Wildnis suchen. Aber auch der Adel am Hof des Wahnsinns hat Macken. Allen voran Sheogorath, der paradoxe Reden liebt. An seiner Seite regieren der Herzog von Mania und Syl und die Herzogin von Demenzia: der eine begnadete Maler, die andere der Inbegriff der Paranoia. Sie sieht in fast jedem einen potentiellen Feind. Da unser Held jedoch im Auftrag des Prinzen zu ihr kommt, macht sie ihn prompt zum Groß-Inquisitor, um eine Verschwörung aufzu-

decken. Abwechslung ist also auch bei dieser Erweiterung zur Genüge geboten.

Toll, wie die beiden Teile Mania und Demenzia sich voneinander unterscheiden. Vor allem in Neu Sheoth wird einem dieser Unterschied bewusst. Die Hauptstadt ist nämlich geteilt: In Mania sieht eigentlich alles ziemlich gewohnt aus, während in Demenzia düsterer Nebel über den Dächern hängt und alles ein wenig verfallen daherkommt. Auch das Verhalten der Bewohner unterscheidet sich. Während in Mania eher harmlose Irre umherlaufen, sollte sich der Spieler vor einigen Anwohnern in Demenzia in Acht nehmen.

Auch in grafischer Hinsicht präsentiert sich »Shivering Isles« absolut märchenhaft. Vor allem der strahlende Nachthimmel hat es uns angetan. Nach kurzer Zeit kann man also komplett in die neue Welt eintauchen. Und das für eine ganze Weile. Denn 35 Stunden sollten Helden mindestens auf den Shivering Isles beschäftigt sein. Einziger Wermutstropfen: Leider ist das Erweiterungspaket nur als Download auf dem Xbox Live Marktplatz erhältlich. Wie es aussieht, gucken Abenteurer ohne Xbox-Live-Zugang - egal ob Silber oder Gold - bei dem zirka 1,5 Gigabyte großen Download also vorerst in die Röhre. Man munkelt zwar von einem Komplettpaket aus »Oblivion« mit allen Erweiterungen gegen Mitte des Jahres als »Game of the Year«-Edition, aber in Stein gemeißelt oder gar von einem Termin untermauert ist das noch nicht. Nun, davon abgesehen haut »Shivering Isles« aber richtig rein. Nach den mickrigen Mini-Downloads der letzten Monate ist diese Erweiterung wie ein

Augenöffner - mindestens so wertvoll, umfangreich und faszinierend wie »Tribunal« und »Bloodmoon« für das Vorgängerspiel »Morrowind«. Toll!

Nicholas Buracas

Elder Scrolls IV: Shivering Isles

GRAFIK/

Im Grunde alles beim Alten geblieben. Einfach märchenhaft!

9

SOUND/

Heldenhafter Soundtrack, gute englische Sprachausgabe.

8

STEUERUNG/

Auch hier nichts Neues: Perfekt aufs Gamepad abgestimmt.

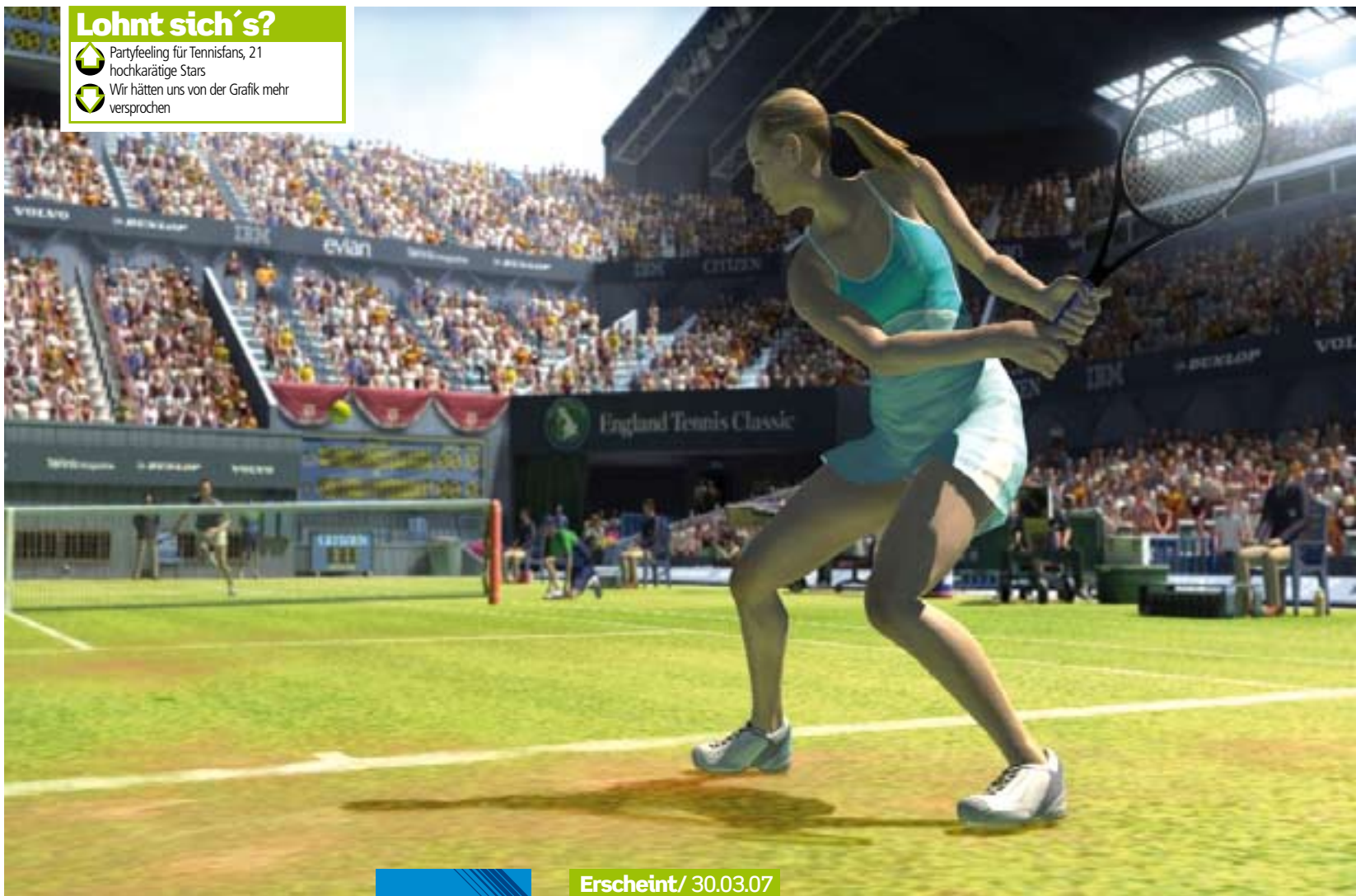
8

Das Spiel des Jahres 2006. Jetzt noch besser.

9.3 aus 10

Lohnt sich's?

- Partyfeeling für Tennisfans, 21 hochkarätige Stars
- Wir hätten uns von der Grafik mehr versprochen



Erscheint/ 30.03.07

AUF EINEN BLICK

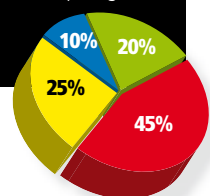
Publisher/ Sega
Hersteller/ AM2/
Sumo Digital
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja
USK/ o.A.

KURZ & KNAPP

Minigames, Online-Modus und handliche Steuerung sorgen für schnelles Tennis und Partylaune.

DAS STECKT DRIN

- Sharapova fliegt
- Sharapova keucht
- Sharapova stöhnt
- Sharapova gewinnt



VIRTUA TENNIS 3

Tennisspiel mit Partyfaktor

Wer hat nicht schon mal davon geträumt, in Wimbledon zu spielen? Mit »Virtua Tennis 3« können wir uns jetzt ganz nach oben kämpfen und Stars wie Tommy Haas oder Venus Williams mal zeigen, wer die Saiten zupft. Oder so ähnlich. Zentrales Element von Segas Leibesertüchtigung ist der »SPT World Tour« genannte Karriere-Modus. Hier bauen wir uns zuallererst einen Spieler zusammen. Geschlecht, Gesicht und Trikot sind schnell ausgewählt und eingefärbt. Dann kann man noch ein paar Spielanimationen festlegen und schon geht's los. Vom gewählten Heimatort reist man über die ganze Welt auf der Suche nach neuen Herausforderungen. Dabei versorgt uns unser Trainer mit nützlichen Tipps. Als Einsteiger folgen wir seinem Rat und besuchen zunächst die Tennis-Akademie. Hier lernen wir in Etappen grundlegende und fortgeschrittene Techniken wie Grundlinienschlag, Volley, Schmetterball und Aufschlag. Und obwohl sich bald Erfolge einstellen, müssen wir oft für Bestnoten an der Akademie denselben Kurs gleich mehrmals spielen und hart arbeiten. Abhängig von der Spielweise verbessern sich

die Werte: Wie stark sind die Vor- und Rückhand? Wie präzise ist der Aufschlag? Und schnell kriegen wir auch mit, dass unser Athlet nicht ewig weitermachen kann. Nach einem gequälten »Ich bin fix und fertig« werden wir von unserem Trainer in den Zwangsurlaub geschickt. Dieses Spiel mit der Müdigkeit bringt einen Tick Realismus in die Sache und entwickelt sich mit der Zeit zu einem taktischen Element. Man muss den Veranstaltungskalender ständig im Auge behalten, das Training und seinen Urlaub genau timen, damit man den Platz fit betreten kann.

Bei den Turnieren geht's richtig zur Sache - dabei spielt man sich über drei oder manchmal gar fünf Sätze von Runde zu Runde. Hier fällt deretwaszurückgeschraubte Schwierigkeitsgrad auf. Entweder hat sich unsere Zeit auf der

„ Wir sind 40 Plätze in der Weltrangliste hochgeschnellt! „



Alte Tennis-Weisheit: Grundlinienspieler tun sich schwer am Netz.

live und online

- bis zu vier Spieler an einer Konsole
- Online-Gaming: Einzel, Doppel und Mixed
- Themes und andere Inhalte zum runterladen
- Über »V.T.V.« kann man auch nur zuschauen
- 15 Erfolge

3



DIE TENNISGÖTTIN

Weg an die Spitze

Nachdem wir uns einen Spieler personalisiert haben, geht's im Karriere-Modus auch schon los. Um unsere Spielwerte auf Vordermann zu bringen und die Grundlagen der

Steuerung zu lernen, besuchen wir die Tennis-Academy. Hier üben wir Vorhand, Rückhand und Aufschlag.

Hat man erst die richtige Technik drauf, geht's an die Minispiele. Hier verdienen wir uns unsere ersten Sporen und warten auf das nächste

Turnier. Hier können wir uns unsere ersten Ranglistenplätze erkämpfen. Jetzt beginnt die Tour durch die Arenen von Barcelona, Düsseldorf, Mailand, London und und und...

Dann der Schock! Unsere schöne Athletin ist verletzt und muss zwölf Wochen aussetzen. Da gehen nicht nur Weltrangplätze flöten, sondern unsere Fitness gleich dazu. Da heißt es vor dem nächsten Turnier erstmal wieder trainieren bis zum umfallen.

MINISPIELE

Ab zum Curling

Die Spielmodi unterscheiden sich nicht wesentlich von dem, was man aus anderen Sportsimulationen kennt. Kernstück des Einzelspieler-Modus ist die so genannte »SPT World Tour«. Hier setzt man sich im Rahmen der Damen- oder Herren-Tour an wechselnden Schauplätzen gegen die Tennis-Stars durch. Dazu kommen Freundschafts-Matches, Doppel, Mini-Spiele und Online-Matches, bei denen die Mitspieler jederzeit ein- und aussteigen können. Klappt gut!



1

1

2

3

2



Akademie gelohnt, oder die Profis lassen sich schneller ausspielen als wir dachten. Mit kluger Taktik scheuchen wir Martina Hingis und Co. über den Platz und lassen sie immer wieder ins Leere laufen. Schnell haben wir unser erstes Turnier gewonnen und sind ganze 40 Plätze in der Weltrangliste hochgeschneit. Dann doch die erste Enttäuschung. Um an den US Open teilzunehmen, ist unser Rang noch zu niedrig. Also heißt es wieder trainieren und - weil wir ein bisschen Abwechslung brauchen - die sieben Minispiele angehen. Die meisten kennen wir aus alten »Virtua Tennis«-Games. Hungrige Krokodile wollen die Filzkugel an den Schädel gedonnert kriegen, damit sie zurück weichen; nett auch die Idee, mit Tennis-Rack und Ball eine Bowling-Partie zu spielen. Beim abgebildeten Früchte-Sammeln purzeln einem übergroße Filzbälle und allerlei Obstsorten entgegen. Die Filzkugel soll das Obst treffen, ohne dass Tennisbälle den Spieler überrollen. Ergo muss man richtig schwitzen, um die verlangte Punktzahl zu erreichen.

Was uns zu einem Kritikpunkt bringt: Ladepausen. In den Turnieren weniger störend, sägen sie in den Minispielen und an der Akademie an den Nerven. Diese Spiele dauern nämlich meist nicht länger als eine Minute, und bei jedem Scheitern muss man den Ladebildschirm über sich ergehen lassen. Die großartige Atmosphäre übertüncht jedoch diese Schwäche. Die Stadien mit ihren Zuschauermassen, Balljungen, Schiedsrichtern und originalgetreuen Werbebannern von »Dunlop« oder

»Head« lassen perfekte Tennisstimmung aufkommen. Glücklicherweise, wer über einen Full-HD-Fernseher verfügt; handelt es sich hier doch neben »NBA Street Homecourt« um das bisher einzige 360-Game, das den Videomodus 1080p direkt unterstützt. Springt der Ball auf Sand, erkennt man kleine Staubwölkchen; und per »Self-Shadowing« werfen die Arme und Beine der Tennisspieler Schatten auf den Körper. Trotzdem wirken die Figuren ein bisschen flach, weil der Detailgrad in den Gesichtern zu wünschen übrig lässt. Die potentiell ebenfalls sehr lebendigen Figuren wirken dadurch austauschbar. Das wird nur zum Teil durch die spektakulären Animationen wettgemacht. Wenn unser Athlet nämlich nach einem Ball hechtet und mit einer Rolle wieder auf die Füße kommt, staunt man erst mal nicht schlecht.

Außerdem überraschte uns vor allem im Doppel die KI sehr positiv. Ohne Aufforderung oder lange Verzögerung versteht der Partner einen Seitenwechsel sofort und hält uns somit immer den Rücken frei. Die Steuerung selbst könnte einfacher nicht sein. Mit dem Stick über den Platz hetzen, in Stellung gehen und über verschiedene Knöpfe entweder einen Slice, einen Lob, oder einen Groundschlag ausführen. Je mehr Zeit man sich dabei lässt, desto härter wird der Schlag und die Richtung bestimmt man dann mit dem Stick. Klingt hektisch und ist es auch, aber mit ein wenig Übung hat man den Bogen schnell raus. Wie kaum anders zu erwarten, entpuppt sich

»Virtua Tennis 3« als absolute Spaßgranate. Alleine oder mit Freunden flitzt man übers Feld und kann trotz nicht wirklich überwältigender Grafik kaum die Finger davon lassen.

Paolo Biggio

Virtua Tennis 3

GRAFIK/

Schön animierte Figuren, leider etwas flach und wenig detailliert.

8

SOUND/

Das Stöhnen der Spieler: wie aus dem echten Leben.

8

STEUERUNG/

Für Einsteiger gewöhnungsbedürftig, aber durchdacht.

8

Tolles Tennis-Action ohne viel Tiefe, dafür handlich, witzig und temporeich.

8.1
aus 10

Lohnt sich's?

- Genialer Controller, süchtig machendes Spielprinzip, massenweise Songs
- leider bisher kein Mehrspieler-Modus per Xbox Live

Jetzt gucken
VIDEOBLOG

Auf www.360-live.de

Diese verkabelte Gibson-Gitarre aus Plastik liegt dem Spiel bei. Was erklärt, warum die Packung fast einen Meter breit ist.

AUF EINEN BLICK

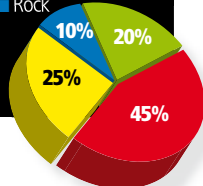
Publisher/ Activision
Hersteller/ Harmonix
Preis/ ab 80 Euro
Genre/ Geschicklichkeit
Spieler/ 1-2
Xbox Live?/ ja
USK/ ohne Einschränkung

KURZ & KNAPP

360-Version des beliebten Musik-Partyspiels. Mit ein paar neuen Funktionen.

DAS STECKT DRIN

- Stadion
- Rock
- Klampfen
- Rock



live und online

- 50 Erfolge: beispielsweise eine Zugabe verweigern oder eine 1000er Notenserie schaffen
- Downloads von weiteren Musikstücken sind angekündigt
- Ein Online-um-die-Wette-schrammeln-Modus wird evtl. per Patch nachgeliefert

Erscheint/ erhältlich

GUITAR HERO 2

Schrammeln bis die Finger bluten: im bisher musikalischsten Game für die Xbox 360

Es gibt Spiele, die reißen einen durch ihr interessantes Spielprinzip vom Hocker. »Guitar Hero 2« ist eines davon. Seit rund vier Monaten bringt das Spiel auf der Playstation 2 die Bude zum Rocken, nun steht endlich die Version für die Xbox 360 im Handel. Mit dabei: ein Gitarren-Controller, neue Songs und ein viel versprechendes Download-Feature. Man muss übrigens nicht Gitarre spielen, um mit »Guitar Hero 2« Spaß zu haben. Ein gesundes Gefühl für Rhythmus ist allerdings äußerst hilfreich. Zumindest wenn man die Schwierigkeitsgrade jenseits von »leicht« meistern möchte. Aber beginnen wir von vorne...

Kern des Spiels ist der Karrieremodus. Hier sucht sich der Spieler einen von acht stereotypisch durchgeknallten Gitarristen aus und schon geht es auf Tour. Zu Beginn rockt die Band noch auf einem kleinen Highschool-Wettbewerb, später dann sogar in riesigen Stadien. Pro Location müssen insgesamt sechs

Songs zum Besten gegeben werden. Aber wie wird nun eigentlich gespielt? Dazu müssen wir uns erst einmal den Gitarren-Controller, der einer Gibson X-Plorer nachempfunden ist, genauer ansehen: Neben Guide-Button, Start- und Back-Taste hat dieser ein Tastenlayout, das es auf dem regulären Controller einfach nicht gibt. Am Hals befinden sich beispielsweise insgesamt fünf verschiedenfarbige Tasten, mit denen die jeweiligen Akkorde gespielt werden. Am Bauch der Gitarre wartet schließlich die »Strum«-Bar darauf, dass der Spieler die gedrückten Akkorde spielt. Während eines Songs rasen dann farbige Markierungen über den Bildschirm, wie man

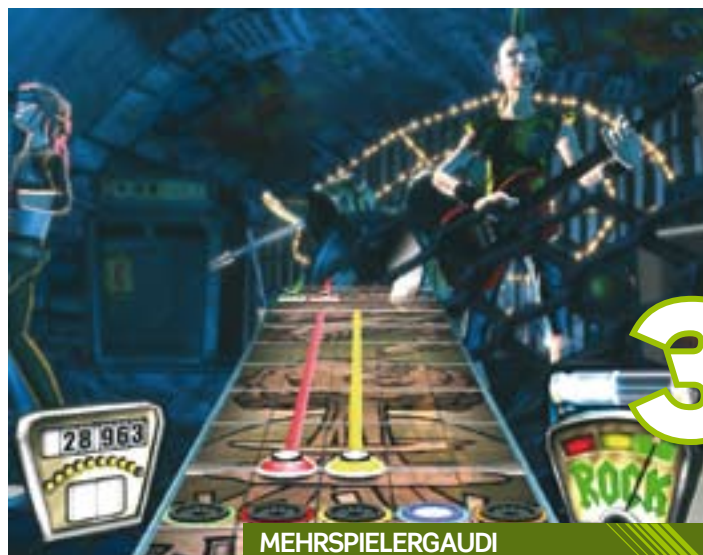
„Die Luftgitarre kannst du wegsperren. Lang lebe Guitar Hero!“



ÜBERFORDERT?

Übung macht den Meister

Ein Jimmy Hendrix fällt nicht vom Himmel... Aber »Guitar Hero 2« bringt auch Einsteiger gut ins Spiel mit seinen zwei Trainingsmodi. Der erste bringt einem den grundlegenden Umgang mit der Plastikklampfe bei. Mit leichten Übungen gewöhnt sich der Spieler langsam an das Spielprinzip. Wer schon seine ersten Songs zum Besten gegeben hat, aber bestimmte Teile einfach nicht hinbekommt, sollte sich den zweiten Übungsmodus genauer anschauen. Hier kann man die Lieder aus dem Karrieremodus in langsamer Geschwindigkeit einstudieren, egal ob Solo, Bridge oder den ganzen Song. Ideal, um sich die Bewegungsabläufe eines Songs heranzutasten. Ach ja, um auf Jimmy Hendrix zurückzukommen: In den Optionen findet sich der so genannte »Lefty Flip« - damit wird das Tastenlayout für Linkshänder umgekehrt.



MEHRSPIELERGAUDI



Da bebt das Stadion

Das Highlight ist wohl der Koop-Modus. Hier übernimmt ein Spieler die Lead-Gitarre während der andere Bass oder Rhythmus-Gitarre zupft. Letzteres ist beispielsweise bei Danzig's »Mother« der

Fall. Ist kein zweiter - extra erhältlicher - Gitarren-Controller zur Hand, ist der Standard-Controller als Ersatz erlaubt. Macht aber nur halb so viel Spaß.

Im Face-Off-Modus geht es darum, herauszufinden, wer der bessere Virtuose ist. Zunächst wird ein Song gewählt, anschließend darf jeder

Seiner seinen Schwierigkeitsgrad wählen. Danach muss jeder abwechselnd einmal an die Gitarre und wer am Ende die meisten getroffenen Noten hat, gewinnt die Runde.

Damit man sich im Pro-Face-Off-Modus beweisen darf, muss man zunächst den Karriere-Modus auf Normal bezwingen.

Danach ist es prinzipiell das gleiche Schema wie beim Face-Off. Mit dem kleinen Unterschied, dass nun beide Spieler den gleichen Schwierigkeitsgrad wählen müssen. Ist schließlich auch fairer.

es von Musikspielen allgemein kennt. Nun muss der Spieler die entsprechenden Tasten drücken und mit der Strum-Bar für den guten Ton sorgen. Wird Letzterer nicht getroffen, gibt's statt eines jaulenden Solos ein missbilligendes »Ploink« und die Gitarre schweigt. Es wird also nicht nur Fingerakrobatik vom Spieler verlangt, sondern - zumindest ansatzweise - so etwas wie Rhythmus-Gefühl. Einige der Markierungen haben zusätzlich eine bläuliche leuchtende Umrandung. Wenn der Spieler diese nun ohne Fehler hintereinander spielt, steigt seine Starpower. Um diese noch zu steigern, kann der Spieler bei blau umrandeten langen Noten die Whammy-Bar, also den Tremolo, betätigen. Ist die Energieleiste dann komplett gefüllt, reißt man die Gitarre wie ein Rock Gott in die Höhe und bringt die Menge zum Kochen. Damit wird nicht nur die Punktzahl für getroffene Töne verdoppelt, sondern auch das Publikum etwas milder gestimmt. Speziell in späteren Songs hebt das »Rock-Meter« die Zuschauer-Laune gerne einmal in den roten Bereich. Dann ist es allerhöchste Zeit, seine Star-Power einzusetzen oder fleißig die Töne zu treffen. Sonst kann es durchaus passieren, dass der rockende Mob keine Lust mehr auf die schlechte Performance hat - dann muss man neu beginnen. Für jeden kompletten Song wandert Bares auf das Konto des Rockstars, mit dem neue Klampfen, Outfits oder Bonus-Songs im Laden gekauft werden können.

Apropos Songs: Satte 74 Tracks finden sich auf der Spiele-DVD, genug Stoff, um die Gitarre nicht allzu schnell in die Ecke zu stellen. Zehn Stücke sind exklusiv der 360-Version vorbehalten, von Bands wie Pearl Jam, Alice Cooper und Iron Maiden, Reverend Horton Heat, Iggy Pop und Rancid. Dass die meisten Songs Coverversionen sind, fällt kaum auf. Nur »Dead« von My Chemical Romance, »Stop« von Jane's Addiction, »John the Fisherman« von Primus und »Possum Kingdom« von den Toadies sind original, dazu die 25 Bonus-Tracks. Das sind die Stücke, die man mit dem im Karrieremodus verdienten Geld frei schaltet. Eigene MP3-Songs in die Gitarren-Action einzubinden, das klappt leider nicht. Dennoch soll bald neuer Stoff folgen, nämlich als Download. Man munkelt, dass die komplette Songliste aus dem allerersten »Guitar Hero« auf den Xbox Live Marktplatz wandern könnte.

Das hört sich nicht nur gut an, sondern sieht auch schräg aus. Dynamische Lichteffekte und lebendige Figuren unterstreichen den trashigen Look. Allerdings bekommt man davon während eines Songs nur wenig mit. Schließlich ist man voll und ganz auf die Töne konzentriert. Das macht aber nichts, denn dank des genialen Controllers macht das Spiel einfach nur Spaß. Und genau deshalb sollte »Guitar Hero 2« in keiner Sammlung fehlen, außer der Onkel Doktor

hat eine schwere Allergie gegen laute und harte Riffs diagnostiziert.

Nicholas Buracas

Guitar Hero 2

GRAFIK/
Detailverliebt, prima animiert, aber halt immer dasselbe

6

SOUND/
Die gecoverten Songs klingen fast wie die Originals

8

STEUERUNG/
Dank des Gitarrencontrollers eine echte Wucht

8

Ein Partyspiel das rockt, im wahrsten Sinn des Wortes

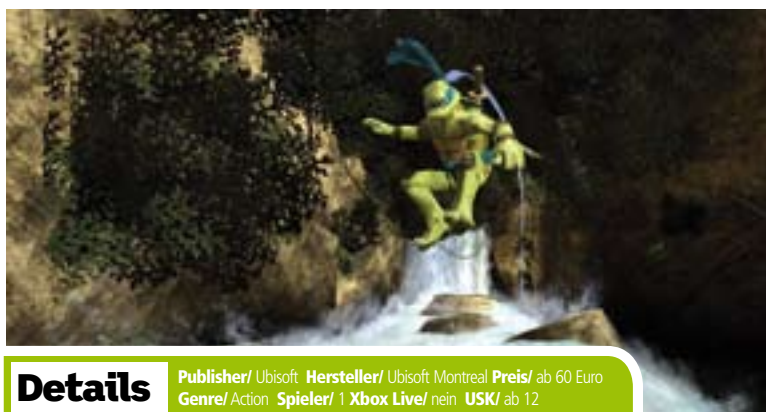
8.7
aus 10

Erscheint/ erhältlich



KURZ GESAGT ...

Gemeinsam mit Kumpels Shredders Schergen vermobeln - ob das Spaß gemacht hätte? Wir werden's nie erfahren: Es gibt keinen Mehrspieler-Modus.



Details

Publisher/ Ubisoft **Hersteller/** Ubisoft Montreal **Preis/** ab 60 Euro
Genre/ Action **Spieler/** 1 **Xbox Live/** nein **USK/** ab 12



TMNT

Ob die wohl zappeln, wenn man sie auf den Rücken legt...?

Yippie! Unglaublich! Cooool! Nein, damit ist nicht dieses Spiel hier gemeint. Das sind die Kampfschreie der TMNT, der Teenage Mutant Ninja Turtles. Teenage... was? Das sind vier mutierte Schildkröten, in der fernöstlichen Kampfkunst Ninjutsu ausgebildet und von Mentor Splinter geistig angeleitet. Ein quirliches Quartett, von Kevin Eastman und Peter Laird ursprünglich für Comic-Bücher erfunden, ab Mitte April bereits zum vierten Mal auf der Leinwand. Das Spiel übernimmt die Story aus dem computergenerierten Kinofilm, ergänzt um Elemente aus den Comics. Schlimme Vorzeichen? Ja... aber die ersten fünfzehn Minuten sind noch halbwegs vergnüglich. Gemeinsam mit einer der Kampfkröten - Donatello - eilt man einen Dschungelpfad entlang und trainiert so ziemlich alles, was so eine mutierte Schildkröte eben können muss: rennen, hüpfen, an Felskanten hangeln, an Wänden entlang rennen, sich mit Hilfe seiner Schenkel im Inneren eines Felskamins nach oben stoßen. Das fühlt sich überraschend dynamisch an, ein bisschen wie früher in der »Prince of Persia«-Reihe. Dann noch etwas Kampfkunst: boxen, kicken, den Gegner mit dem Bo-Kampfstab von den Beinen holen. Die ersten Siege folgen, und Donni ruft zum ersten Mal – Yippie! Nach einer Viertelstunde haben Donni und

das Bo ihren ersten Einsatz hinter sich. Danach geht das große Wiedersehen mit Leonardos Katana, Raphaels Sais und Michelangelos Nunchakus los. Abwechselnd ziehen die Vier los, jene Übeltäter vertrimmen, die New York City ins Chaos stürzen. Shredder, Foot Clan, Max Winter - Kennern der Reihe sagen die Namen vermutlich etwas. Wirklich suchen muss man nach ihnen nicht.

KAMPFKRAMPF

Das Spiel läuft wie auf Gleisen - sehr geradlinig. Zwei Drittel des Gameplays bestehen aus hüpfen, springen, Hindernissen ausweichen, im Dschungel, in der Kanalisation, über den Dächern von New York. Immer wenn sich eine größere Ebene ins Bild schiebt, flitzt der Schriftzug »Kampf« über den Monitor - und vier bis sechs Muskelprotze plumpsen ins Bild. Sobald die ersten ihre Abreibung gekriegt haben - Yippie! - plumpsen noch mal vier rein - Yippie? - und dann noch mal zwei bis vier ... und so weiter. Der Spaß an den Keilerei verflüchtigt sich zügig, weil die meisten Gegner wie angewurzelt stehen bleiben und stur die Keule schwingen. Wie öde! Daher ist es angenehm, dass die Teen-Kröten mit jedem Treffer Wut aufstauen. Denn sobald sich der Zorn in einer Super-Mega-Hyper-Attacke entlädt, hat's wenigstens mit der

laufenden Angriffswelle ein schnelles Ende. Nach dem ersten Spieldrittel machen die Turtles gelegentlich auf Team-Action. Das wird aber weitgehend von der Konsole gesteuert, einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht.

KUNG-FU-KRÖTEN

Das ist alles so vorhersehbar wie der Misserfolg der Turtles an der Kinokasse. Wenigstens linst ab und zu ein Bossgegner ins Bild, hüpfert wie auf Steroiden herum, verschießt Laserstrahlen und bringt so das Blut kurz in Wallung. Die Boss-Kämpfe wären sogar recht ausgefuchst, würde die Steuerung präziser reagieren. Tatsächlich gelingen pixelgenaue Sprünge aber nur manchmal. Das und die eher auf schöne Landschaften als auf optimale Übersicht fixierte Kamera führt zu einigen unverschuldeten Heldenopfern. Dass kein Frust aufkommt, ist den großzügig im Gelände verteilten Rücksetzungspunkten zu verdanken. Sonst ist das Spiel handwerklich ordentlich gemacht. Die Grafik sieht gut aus, in den Südamerika-Abschnitten gehen einem sogar richtig die Augen auf. Clever auch, wie man per Freispiel-Extras zur wiederholten Bewältigung der rund sieben Stunden umfassenden Krötenkeilerei angespornt wird: Wer fleißig Zeit- und Highscore-Rekorde bricht, spielt sich 16 anspruchsvolle

Jump'n'Run-Geschicklichkeitstests im Technodrome frei, dessen Neon-Kulisse an »Tron« erinnert. Außerdem gibt's Bonus-Münzen als Zahlungsmittel für 24 kurze Filmchen, etwa Gag-Videos und Ausschnitte aus dem Kinofilm. Die Eindeutschung überzeugt, Jüngere dürften die Sprüche ganz Yippie finden. Wobei die aber streng genommen nicht spielen sollten: Obwohl zahmer als die meisten TV-Cartoons im Nachmittags-Programm, ist das Spiel erst ab 12 Jahren freigegeben. Cowabunga!

Richard Löwenstein

TMNT

GRAFIK/

Bunt, flüssig, aber einfallslos.

7

SOUND/

Pow! Kabuff! Cowabunga! Und Musik...

7

STEUERUNG/

Handlich, aber unpräzise.

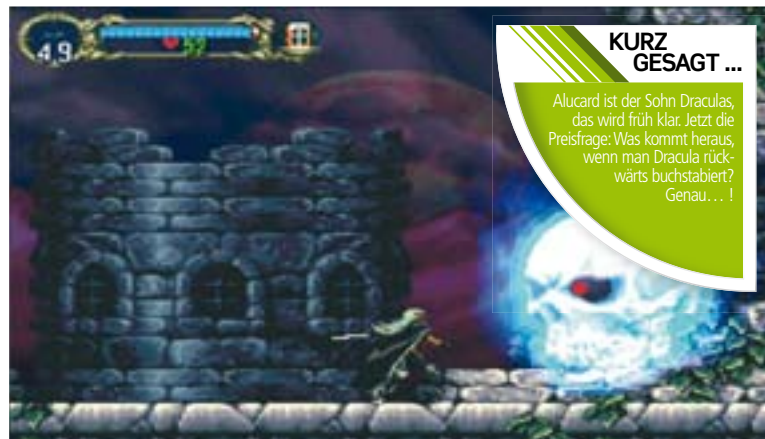
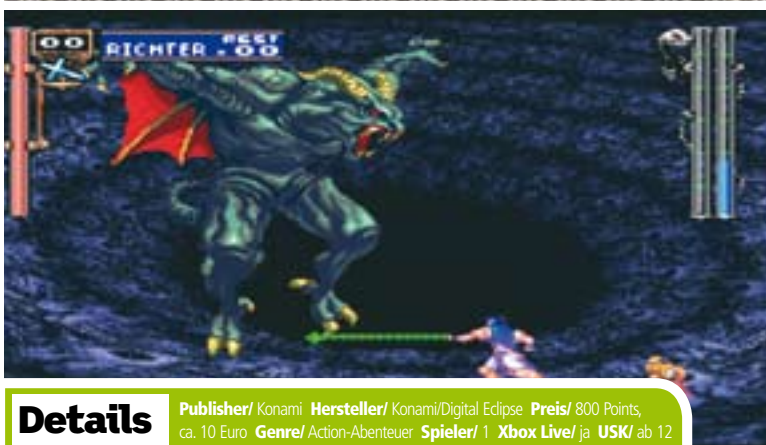
5

Eine dieser Filmumsetzungen, wegen denen Filmumsetzungen einen schlechten Ruf haben.

5.7

aus 10

Erscheint/ erhältlich



CASTLEVANIA

Symphony of the Night: der beste Retro-Flash auf Live Arcade

Eine alte Burg, in deren Gemäuern die Horden des Vampirs Dracula toben. Ein Held namens Alucard, zu meucheln die dämonische Brut: So erzählt es »Symphony of the Night«, der nach Meinung traditionsbewusster PlayStation-Zocker beste Ableger aus Konamis legendärer »Castlevania«-Reihe. Das PlayStation-Original ist vor ziemlich genau zehn Jahren veröffentlicht worden und feiert jetzt seine Wiederauferstehung als Konvertierung für Xbox Live Arcade. Nebenbei: mit 95 MB der bisher größte Download. Auf den ersten Blick gleicht dieses »Castlevania« anderen Teilen wie ein Vampir dem anderen. Düstere Gothic-Stimmung, Blitz und Donner, ein Held mit weißen und wehenden Haaren. Alucard rennt und hüpfert durch alte Gemäuer, prügelt mit dem Schwert auf Blutsauger, Skelette und Zombies ein. Action eben. Aber es steckt mehr dahinter, viel mehr. Ernst zu nehmende Elemente eines Rollenspiels, auch wenn's zunächst kaum danach aussieht. Die Parallelen zu Nintendos »Metroid«-Serie und sogar zu »Crackdown« oder »Oblivion« schälen sich mit jeder Stunde Spieldauer deutlicher heraus. Der Held kann sich ziemlich frei durch die Umgebung bewegen. Sichtbare Grenzen stoppen einen selten, eher schon na-

türliche Barrieren, zum Beispiel übermächtige Oberkrieger oder breite Schluchten.

EXTRAS IN JEDEM KERZENSTÄNDER

Weil Alucard mit jedem kleinen Sieg ein bisschen Sprungstärke und Schlagkraft gewinnt, fallen die Barrieren mit der Zeit. Kann sein, dass man auf Heldenstufe Zehn beim Sprung einen Treppenabsatz um drei bis vier Bildpunkte verpasst; aber eine halbe Stunde später, mit Heldenstufe 15, krallt sich Alucard dann endlich an den Balkon, und wieder öffnet sich ein Weg zu einem unerreichbaren Abschnitt innerhalb des Gruselschlusses. Weitere Höhepunkte folgen Schlag auf Schlag. Bossgegner-Fights zum Beispiel: Ziemlich zu Anfang kämpft Alucard gegen ein Spiegelbild von sich selbst, übrigens ein charmanter Hinweis auf später folgende Ereignisse. Und so sucht man Herzteile, findet Schilder und Rüstungen, stolpert immer wieder über Ideen, die auch heute noch erstaunlich frisch wirken. Per Magie die Uhr anhalten, oder die Gestalt von Fledermaus, Wolf oder Nebel annehmen und so über Schluchten schweben und Mauern durchdringen, solch sympathische Dinge halt. Mit acht magischen Fähigkeiten – auszulösen über trickreiche

Kombinationen der Aktionstasten – fiese Blutsauger grillen und filetieren, das alles gab's vor zehn Jahren schon? Tatsächlich.

SO HERRLICH JAPANISCH

Ärgernisse allerdings auch: diese lästigen Medusen-Köpfe zum Beispiel. Generell der hohe Schwierigkeitsgrad, und dass sich die Game-Over-Sequenz nicht abbrechen lässt. Aber das wiegt wenig im Vergleich zur tiefen Befriedigung, die sich in einem ausbreitet, wenn ein hochgestufter Alucard eine Horde mächtiger Axtritter lässig rasiert, die zu Spielbeginn unbezwingbar schienen und einem drei Heldentode beigebracht haben. Die Dialoge zwischen dem Helden, seinen Helfern und Häschern sind schwülzig, hochgestochen und manchmal komisch eingedeutscht. Aber so muss das sein in einem japanischen Abenteuerspiel. Der Look? Retro, mit vielen 2D-Bauklötzchen und ein paar interessanten Strukturen und 3D-Effekten als Blickfang. Die Grafik lässt einem die Wahl zwischen originaler und getunter Version, wobei sich die Verbesserungen auf eine Glättung der Pixelanten beschränken. Die Action findet ab Werk in einem umrahmten Fenster statt, man kann auf Vollbild zoomen. Wäre halt bequem gewesen, wenn die einmal getrof-

fene Bildeinstellung zusammen mit dem Spielstand verewigt würde. Als kleine Entschädigung mögen die Neuerungen für Xbox 360 dienen: sechs online abrufbare Listen mit Höchstpunkten und Bestzeiten bei Speedruns, dazu zwölf prima ausbalancierte Erfolge. Alles andere bleibt sehr original, inklusive der Choräle und Symphonien, die die feierliche, dramatische, kämpferische Stimmung perfekt einfangen. Unter dem Strich ist dieses »Castlevania« für uns der momentan beste Retro-Kick auf Live Arcade. Und schon deshalb einen großen Test wert, weil der Spielumfang den vieler Vollpreis-Produktionen übertrifft.

Richard Löwenstein

Castlevania: SoTN

GRAFIK/

Ist halt zehn Jahre alt, hat aber Charme.

4

SOUND/

Stimmungsvolle Musik, ordentliche Effekte

8

STEUERUNG/

Handlich, durchdacht, nahezu perfekt

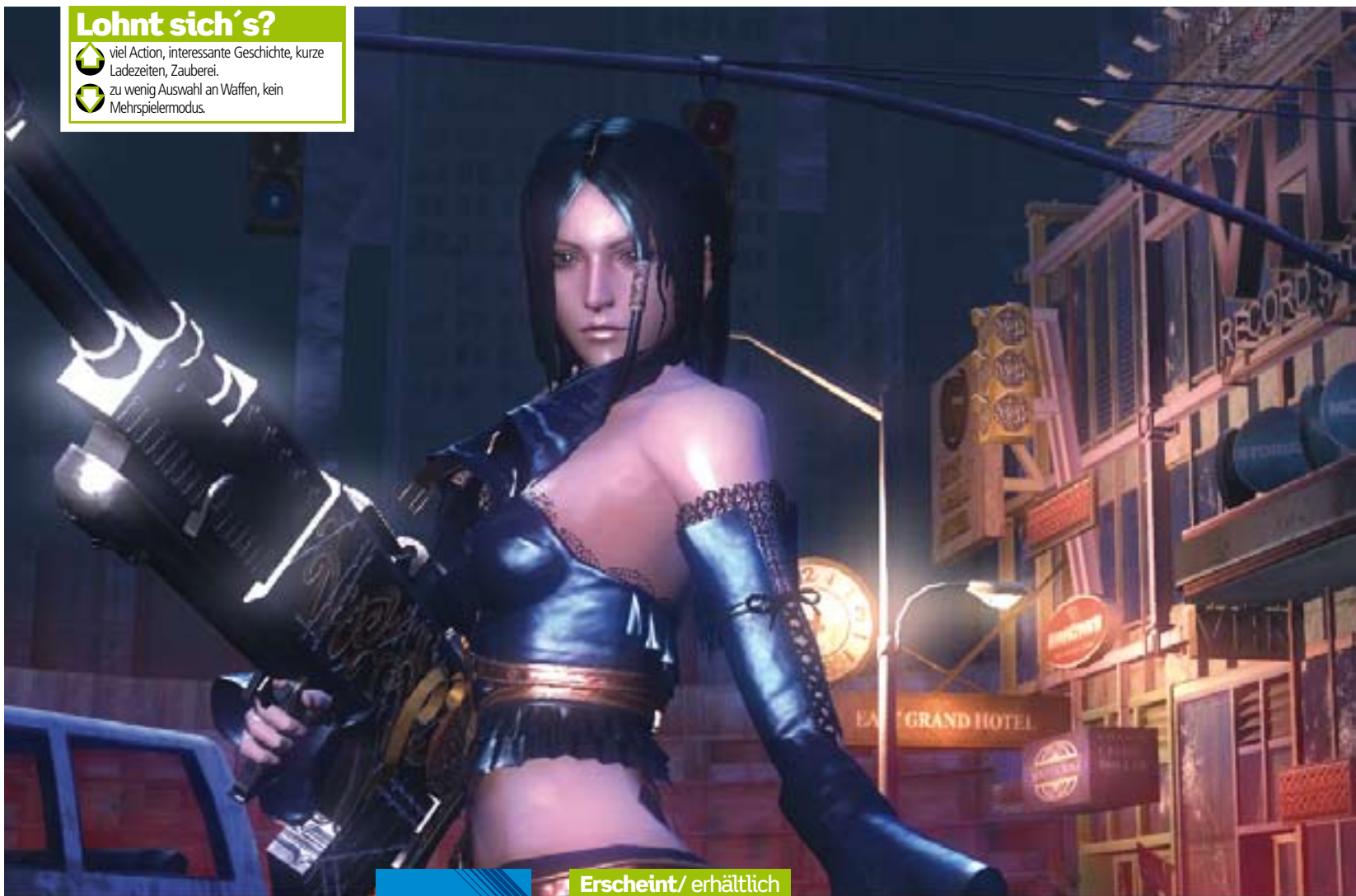
8

Umfangreiches und motivierendes Action-Rollenspiel, dem die Zeit nichts anhaben kann.

8.5 aus 10

Lohnt sich's?

- viel Action, interessante Geschichte, kurze Ladezeiten, Zauberei.
- zu wenig Auswahl an Waffen, kein Mehrspielermodus.



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

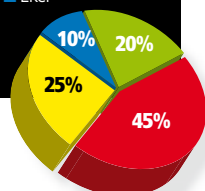
Publisher/ Atari
Hersteller/ Cavia
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18

KURZ & KNAPP

Eine Zeitreise in unsere Welt, nur nach ihrem Untergang.

DAS STECKT DRIN

- Dämonen
- Magie
- Action
- Ekel



BULLET WITCH

Heiße Konkurrenz für Lara und Rayne

Wir schreiben das Jahr 2013. Es herrscht großes Chaos. Seit sechs Jahren wird die Erde von Kriegen, Naturkatastrophen und Hungersnöten heimgesucht. Nur wenige Menschen haben das überlebt. Und als ob das nicht schon genug wäre, wurde die Welt von unzähligen Dämonenhorden überrollt. Und die wollen die Menschheit ausrotten. Doch die Rechnung haben sie ohne Alicia gemacht, eine sexy Hexe mit riesiger Waffe und gewaltiger magischer Kraft. Sie will nur eines: den Dämonen so richtig Feuer unterm Hintern machen.

Die erste Videosequenz, die zum ersten Schauplatz überleitet, zeigt fünf flüchtende Menschen. Sie werden verfolgt von einer Gruppe dämonischer Soldaten, die Waffen und sogar Soldatenhelme tragen. Ohne Mitleid werden vier der Zivilisten niedergeschossen. Der letzte Überlebende bettelt darum, wenigstens noch einmal beten zu können, bevor auch er erschossen wird. Na klar, sonst noch Wünsche? Die Zombies haben noch ein bisschen Spott für ihn übrig, bevor sie ihn von seinem Leid

erlösen – so, wie es sich für richtig böse Typen eben gehört. Dann erscheint unsere Heldin Alicia. Es ist Zeit, den Biestern eine Portion Blei in den Hintern zu jagen – oder ins Hirn. Denn je später das Spiel, desto abgedrehter die Geschöpfe. Da trifft man dann nicht mehr nur Zombies, irre Mutanten und derlei Gesocks, sondern auch Bossgegner. Und auf Wesen, denen die Beschreibung außerordentliche geistige Intelligenz und telekinetische Fähigkeiten zuordnet – erkennbar am riesigen Gehirn, das aus dem Schädel quillt, und an der seltsamen Melodie, die in deren Umgebung zu hören ist. Jedenfalls können diese Wesen undurchdringliche Barrieren erschaffen, was mitunter reizvolle Kämpfe zur Folge hat.

“ Wer hat Angst vor dem bösen Hirn? ”



Schießt Alicia auf Autos, dann fliegen die und alles, was sich in der unmittelbaren Nähe befindet, in die Luft.

liveundonline

- 14 Erfolge: Alle Schwierigkeitsmodi schaffen und fünf geheime Erfolge.
- Kein Mehrspieler-Modus. ■ Neue Kostüme für Alicia zum Download.

1



UND SCHON GEHT'S LOS...

Auf in den Kampf!

Die **Geschichte** beginnt in einem kleinen amerikanischen Vorort, in dem es vor Dämonen nur so wimmelt. Ab der ersten Sekunde heißt es: schießen, aufpassen und in Deckung gehen.

Neben Dämonen trifft man hier auch erstmalig auf Viecher, die in der deutschen Version ganz kuschelig als »Walnussköpfe« umschrieben werden. Das sind Geister, die über dem Ort schweben und an ihrem überdimensional großen Gehirn sofort zu erkennen sind. Achtung, die Jungs können

per Telekinese Autos werfen!

In einer folgenden Etappe erreicht Alicia über eine Brücke die »Stadt der Schreie«. Hier trifft sie auf Soldaten, die den Willen zum Kämpfen noch nicht verloren haben. Angeführt werden diese vom gut aussehenden Maxwell Cougar. Er sorgt sich um Alicia und stellt ihr deshalb zwei Soldaten zur Seite; Jones und Nash. Diese begleiten sie nun in den nächsten großen Kampf.

3



2

DONNERWETTER

Lass es richtig krachen!

Alicia ist stark. Fast nichts kann sich ihr und ihren Waffen in den Weg stellen. Aber nur fast. Panzer lassen sich nicht so leicht außer Gefecht setzen. Hier sind schon härtere Maßnahmen nötig. Ein Griff in die Magietrickkiste hilft da weiter. Beschwöre einen mächtigen Blitzschlag, der auf die Panzer niederschmettert. Da bebt die Erde und es bleibt garantiert nichts an seinem Platz. Das hinterlässt Eindruck...



3

Alicia selbst könnte durchaus als Schwester von Lara Croft oder Blood Rayne durchgehen. Sie ist genauso sexy und bis an die Zähne bewaffnet. Sie trägt ein riesiges Gewehr und hat neben einer Vielfalt an Munition auch Zauberkraften. So kann Alicia mit einem Zauber eine Mauer errichten. Diese baut sich direkt vor ihr auf und dient zur Abwehr von Schüssen. Sie hält anfangs allerdings nur ein paar Sekunden. Des Weiteren kann sie noch Opfer heilen. Das bedeutet, sie kann mit ihrem Blut überlebende schwerverletzte Menschen retten. Durch ihren Willen ist sie fähig, eine magische Welle freizusetzen und dadurch mit Objekten um sich zu werfen. Das erinnert doch stark an die telekinetische Macht von »Storm« aus »X-Men«. Sie kann im Laufe des Spiels auch Krähen, Tornados und Meteore beschwören. Diese Zauber sind inzwischen recht leicht auswählbar. Im Vorab-Muster, das uns für das Preview in der letzten Ausgabe des 360-Live-Magazins vorlag, gestaltete sich die Auswahl viel komplizierter und aufwändiger. Dabei hat das Auswahlménü den gesamten Bildschirm verdeckt und alles dauerte viel zu lange. Gut, dass die Entwickler von Cavia das noch hingebogen haben. Insgesamt ist die Steuerung, was Bewegung und Zielen angeht, prima umgesetzt. Auch die Kamera überzeugt: »Bullet Witch« ist eigentlich ein 3rd-Person-Spiel. Um besser zielen zu können, gibt es aber die Möglichkeit, in die 1st-Person-Sicht zu wechseln. Dann befindet sich die

Kamera über Alicias rechter Schulter. Der Wechsel klappt flott und reibungslos.

Am Ende jedes Levels gibt es Punkte und zusätzlich auch Fähigkeitspunkte. Damit kann man, dank integrierter Rollenspiel-Elemente, entweder Alicias Zauberkraften oder ihre Waffe »Gun Rod« pimpen. Sie kann aber auch ihre Magieregenerationsrate oder Treffsicherheit steigern. Alicia wählt neben Gun Rod auch eine Flinte, Kanone oder ein Gatling, der besonders effektiv für Unterdrückungsfeuer ist. Auch diese Waffen können mit den Fähigkeitspunkten verbessert oder frei geschaltet werden. Im ersten Level gibt es nur ein Gewehr oder eine Kanone. Die Schwierigkeitsstufen leicht, mittel und schwer unterscheiden sich wenig voneinander. So oder so bleibt's bei relativ geradliniger Action, nicht allzu anspruchsvoll, aber auch nicht allzu doof. Schade nur, dass die Spieldauer durch einige lästige Rennereien von A nach B nach A etwas arg künstlich verlängert wird. Wen so was aber nicht schocken kann, den dürfte noch interessieren, wie viele Erfolge es im Spiel zu holen gibt - es sind genau 14. Und nicht zu vergessen: 1000 Gamerpoints können eingefahren werden. Also, wenn man nun in Stimmung ist, die Welt von Zombies zu säubern: Warum nicht? Ist ordentlich unterhaltsam. »Bullet Witch« geht zwar bestimmt nicht als das Actionspiel schlechthin durch, weil es an einer High-End-Grafik fehlt und das Gameplay insgesamt ein wenig kurz geraten ist.

Dennoch sollten Action-Fans das Spiel ausprobieren. Prima Steuerung, halbwegs interessante Geschichte, und eine wirklich hübsche Heldin... Warum nicht?

Ann-Kristin Witter

Bullet Witch

GRAFIK/

Wenige Schauplätze, aber reich an Effekten.

7

SOUND/

Sich wiederholendes Hintergrundgedudel, realistische Geräusche.

7

STEUERUNG/

Ein wenig träge, aber schnell erlernt.

7

Action, Zombies und Ballerei. Quasi ein B-Movie zum Mitspielen.

7.3
aus 10

Erscheint/ erhältlich



Details

Publisher/ Activision Value **Hersteller/** Magic Wand Productions
Preis/ ab 35 Euro **Genre/** Sport **Spieler/** 1 **Xbox Live/** ja **USK/** o.A.

KURZ GESAGT ...

Zu schwere Köder landen in seichtem Wasser schnell mal auf dem Grund. Da ist Fingerspitzengefühl gefragt, um sie wieder hoch zu holen.



RAPALA TOURNAMENT FISHING

Den Köder auswerfen, zurücklehnen, entspannen und einschlummern...

Besitzer einer Dreamcast-Konsole erinnern sich vielleicht an die gemütlichen Abende mit »Sega Bass Fishing«. Man warf den Köder aus und ließ sich einfach eine Weile treiben. Jetzt versucht Activision zusammen mit Rapala, einem renommierten Hersteller von Angelzubehör, diesen Sport auch Nex-Gen Konsolenbesitzern schmackhaft zu machen. Leider mit nur mäßigem Erfolg. Dreh- und Angelpunkt - dieser Gag sei gestattet - ist das Hauptmenü, von dem sich die Wege zum freien Fischen, zum Arcade-Fischen und den Zeitherausforderungen verzweigen. Gleich was man wählt, alles ist sehr geradlinig angelegt, ohne bemerkenswerte Entscheidungs-Freiheiten. In den insgesamt 20 Turnieren muss man in wechselnden Disziplinen zum Beispiel den schwersten, oder den längsten Fisch einer bestimmten Gattung fangen. In das nächsthöhere Turnier wird man erst zugelassen, wenn man in allen Disziplinen unter den ersten Zehn ist. So angelt man sich von Turnier zu Turnier an insgesamt elf Schauplätzen, darunter Minnesota, Kalifornien, Alaska, der Amazonas, die Mongolei und Afrika.

Dass einem dabei schon mal die Köder schal werden können, hängt mit der faden Machart zusammen. Trotz vieler Schauplätze und hübscher Panoramen bleibt das Areal klaustrophobisch klein. Kaum hat man den Motor in seinem Boot - Achtung Markenfetischisten: original Lizenz Ranger und Lund - angeschmissen, muss man ihn auch schon wieder abstellen, weil das Ende der Karte erreicht ist. Außerdem scheinen die Gewässer jeweils nur von einer einzigen Fischart bevölkert zu sein, was die Restriktion, nur jeweils Wels, Barsch oder sonst ein von Kiemen betriebenes Getier zu ködern, eher sinnlos macht.

RÄTSELN ZWISCHEN RUTEN

Als nächstes wäre die Ausrüstung zu erwähnen. Rapala setzt einem Dutzende von Angeln, Leinen und Köder vor. Erfahrenen Fischfängern sollte die Wahl nicht schwer fallen, aber dem Neuling bleibt anhand der fehlenden Funktionsbeschreibungen nur wildes Rätselfahren zwischen Ruten. Und auch der Führer im Boot gibt seinen Senf erst dazu, wenn der Köder schon längst im Wasser treibt - na danke. Trotzdem scheint's, als hätten Quecksilber

und Schwermetalle im Wasser die Fische magnetisch gemacht. Denn selbst wenn der vollkommen falsche Köder am Haken hängt, beißen die Viecher spätestens nach dem dritten Wurf. Selbst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe bekommen die Wettbewerber zu Schnarchereien sondergleichen.

SCHUPPT DIE GRAFIK?

Zwar sehen zum Beispiel das Wasser oder die Fische für eine Portierung von der PlayStation 2 doch ganz passabel aus, aber die lieblosen Animationen und die Clipping-Fehler zerstören das Bild. Teilweise schwimmen die Fische in der Unterwasser-Ansicht schon halb durch den Köder, bevor sie beißen. Und beim ranholen zappeln die Tiere im Boot, während man noch den Haken losmacht. Die Steuerung ist für den Ungeübten erstmal verwirrend. Trotzdem kriegt man den Dreh schnell raus und wenn man den Bildschirmanweisungen einigermaßen folgt, ist eine gerissene Leine auch bei den dicksten Brocken so selten wie ein Schneeball in der Wüste. Selbst das Minispiel - Fische mit dem Netz fangen - ist so anspruchslos wie Paris Hilton. Alles in

allem stellt sich schon die Frage, warum man sich diese Preiswert-Produktion in die Konsole holen sollte. Man nehme besser einen Besenstock mit einer Schnur, knotet 'ne Gabel dran, hält die Konstruktion in die Badewanne und hält nach Heringen Ausschau. Ist vergleichbar entspannend. Wir haben's ausprobiert. Ehrlich. Oder auch nicht...

Paolo Biggio

Rapala Tournament Fishing

GRAFIK/

Für eine PS2-Umsetzung recht annehmbar.

5

SOUND/

Die ständigen Wiederholungen nerven.

4

STEUERUNG/

Weist nur beim Einholen in Paar Schwächen auf.

7

Angeln kann so entspannend sein...

4.7
aus 10

LESERPOST

Kurz vor der Auferstehung des Herrn gab's in der Redaktion hohen Besuch: Das Osterhäschen kam ein bisschen vor der Zeit und ließ ein Säcklein voller Post bei uns liegen. Die besten Zuschriften gibt's wie immer auf dieser Doppelseite zu bestaunen: Viel Spaß!

Richard Lammert

KONTAKT

E-MAIL

Der schnelle und direkte Draht zur Redaktion. Schreibt an unsere E-Mail-Adresse: redaktion@360-live.de

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 den Airmotion, 360 Magazin/Leserpost, Tassiloplatz 7, 81541 München

SMS

Der schnelle und bequeme Weg: Du sendest eine SMS an die Nummer 88044 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der SMS-Text beginnt mit dem Wort »360live«, dann ein Leerzeichen, dann dein Vers. Beispiel: »360live ich liebe euch!«.

NACHWORT

Ich schreibe euch, weil ich eine Anmerkung zum Artikel »eSport« habe. An und für sich war der Bericht ja interessant. Wie Sie aber selbst gemerkt haben müssen, handelt es sich dabei um PC eSport und PC Gaming Ligen. Warum werden mit keinem Wort die World Cyber Games erwähnt? Mit 70 teilnehmenden Nationen und fast 900 Gamern, die jedes Jahr gegeneinander um den Titel und hohe Preisgelder antreten, ist das doch erwähnenswert. Vor allem, weil bei der WCG auch Xbox-Titel gespielt werden. Ende 2005 gab es die Sensation bei den WCG. Eine Frau hat es tatsächlich geschafft, sich zu qualifizieren. Die erste und einzige bisher. Warum kann man darüber nichts in eurem Heft lesen? Schade

Matthias Degner

Der Autor - nur dem Namen nach ein Matthias wie du, jedoch unwürdig diesen Titel zu tragen - er quält sich, will sein Unvermögen schönreden, sich wie ein Wurm aus seinem Versagen heraus winden. Doch es ist ihm nicht gelungen, sein Name wird geschmäht werden für alle Zeiten. Denn du, wahrlich würdiger Matthias, hast Recht: Eine Frau nicht zu nennen, wenn sich uns schon mal die Chance bietet, geschwei-

ge denn ihre Vorzüge mit einem aussagenkräftigen Ganzkörper-Foto zu würdigen, das ist unverzeihlich.

HALBGAR

Liebe 360-Redaktion, ich will ja nicht klagen, aber - na ja, ich tu's trotzdem. Mir ist in letzter Zeit aufgefallen, dass Hersteller immer öfter so schrecklich halbgare Versionen ihrer Spiele auf den Markt bringen. »Pro Evolution Soccer 6« zum Beispiel. Nettes Game, aber das Publikum ist ja wohl madig animiert, die Kommentarstimme befremdlich. Oder »Sonic the Hedgehog«. Von der Presse als gelungenes Remake des Originals gehyped. Ich find's aber ziemlich gewöhnlich. Da merkt man echt, dass die Hersteller irgendwie unter Zeitdruck standen, oder keinen Bock mehr hatten. Und für so was soll ich dann 60 Euronen aus der Tasche zaubern? Nicht mit mir!

Alex Neuhaus

Halbgare Titel unters Volk zu werfen, ist garantiert kein modernes Problem. Im Gegenteil, die durchschnittliche Qualität aller Spiele steigt seit Jahren deutlich. Noch am 1. April 1997 gab es exakt 56 Spiele im Handel, die haben tatsächlich null Spaß gemacht. Wirklich null. Totalnieten. So

etwas kommt heute praktisch nicht mehr vor. Klar, man kann darüber streiten, ob Sega bei »Sonic« alle Register der Xbox 360 gezogen hat. Aber dass das Spiel Unterhaltungspotenzial hat, da sind wir uns, glaub ich, einig.

BEI ANRUF: KORB

Hallo, ich habe folgendes Problem: Beim Original-Xbox-Spiel »Splinter Cell: Chaos Theory« wird im Online Koop-Modus jedes Mal die Verbindung gekappt, manchmal erst nach 20 Minuten, manchmal sofort nach dem Laden des Spiels. Mit 360-Spielen hatte ich dieses Problem noch nie. Und jetzt folgt der Hammer: Ich kam auf die grandiose Idee, mich beim Microsoft-Support zu erkundigen. Nach ein paar wirklich langwierigen Wartezeiten konnte ich dann endlich mein Problem schildern. Nach 100 anderen Fragen, die mir zum Teil zwei- oder dreimal gestellt wurden, und nach 100 Mal »einen Moment, bitte« wurde mir gesagt, dass es wohl am Spiel liegen würde, und man mir es gerne umtauschen würde. Da ich schon dasselbe Spiel von einem Freund ausprobiert hatte, mit dem gleichen Ergebnis, blieb es bei einem freundlichen »einen schönen Tag noch«. 45 Minuten saß ich am Telefon. Ich

Top Thema

Liebe 360-Redaktion.

Der Grund meines Schreibens ist schlicht und ergreifend: der Sinn von Xbox Live Arcade. Versteht

mich nicht falsch, ich war schon immer ein großer Fan von Videospielen, habe seit den frühen 80ern wohl jede Konsole besessen und geliebt, die irgendwann Bedeutung hatte. Aber wer will diese Dinger denn heute noch spielen? Das Gameplay ist oftmals so lahm, dass einem beim Spielen sämtliche Körperteile einschlafen. Von den grauisigen Grafiken will ich gar nicht erst

reden. Schon seit Anbeginn der Videospiele haben wir immer von photorealistischer Optik geträumt, und erst mit der aktuellen Generation sind wir diesem Traum endlich nahe gekommen. Wozu dann also noch immer diese Uralt-Games? Will Microsoft den jungen Spielern zeigen, welche Evolution die Videospiele hinter sich haben?

Georg Peintner

Du magst es nicht glauben, aber Menschen leiden ab 20 an einer Krankheit, die man allgemein als »Nostalgie« klassifiziert. Ein hässliches Gebrechen, das uns zu weh-

leidigen Krüppeln macht und unsere Augen mit bitteren Tränen füllt, sobald wir mit Dingen aus unserer Kindheit konfrontiert werden. Für solche Leute ist Xbox Live Arcade ein Stück Vergangenheitsbewälti-



gung. Ein Jungbrunnen. Außerdem wissen wir von vielen jungen Lesern, dass sie Klassiker genauso gern mögen. Über Geschmack lässt sich halt vortrefflich streiten.



OLLE KAMELEN

Ich bin erst seit kurzer Zeit online, aber ganz schön entsetzt, wenn ich mir da so einige Gamertags und Mottos diverser Live-Mitglieder ansehe. Was dort an rassistischen, antisemitischen oder sexistischen Äußerungen ausgesprochen wird, lässt mir wirklich sämtliche Haare aufstehen. Warum

unternimmt niemand was gegen User wie z08Hitler80z, die sich in ihren Online-Mottos auf unserer Schublade über Juden auslassen? Sowas gehört echt verboten!

Mariam Zimmerer

LASS ES RAUS UNSERE MOTZECKE

Da hast du vollkommen Recht. Und gegen solche Menschen ist durchaus ein Kraut gewachsen. Es nennt sich »Beschwerde einreichen«, klappt direkt vom Dashboard aus oder auf www.xbox.com, und führt in vielen Fällen sogar zum Erfolg: Sollten über einen User nämlich vermehrt Beschwerden eingehen, spricht Microsoft schon mal eine Sperre aus. Auf Xbox Live gilt also, was auch im normalen Leben selbstverständlich sein sollte: Wenn jemand sich richtig daneben benimmt, nicht wegsehen, sondern aktiv werden.

war am Rande eines Nervenzusammenbruchs. Lange Rede, kurzer Sinn: Warum bringen es die Mitarbeiter nicht fertig, einfach einmal »Es tut mir Leid, ich kann Ihnen nicht weiterhelfen« zu sagen, anstatt die Kunden so lange mit unnötigen Fragen zu löchern?

Sacha Pandolfi

Tja, gute Frage. Die Antwort ist: Telefon-Seelsorger sind dazu angehalten, dem Problem mit einem vorgefertigten Fragenkatalog auf den Leib zu rücken. Dieser Katalog soll systematisch alle möglichen Fehlerquellen ausklammern. Manchmal klappt's, manchmal nicht. Generell leisten die Mitarbeiter der Microsoft-Hotline unserer Erfahrung nach vergleichsweise gute Arbeit; in aller Regel lösen Sie Probleme. Andere Hotlines lösen eher Magengeschwüre aus.

RENTNERDASEIN

Hallo, ich habe mir vor einem Jahr die Xbox 360 zugelegt und bin eigentlich super zufrieden. Von den Spielen kann ich das allerdings nicht behaupten. Von den acht Titeln, die ich mir im letzten Jahr gekauft habe, habe ich bislang nur ein einziges durchgezockt. Bei den anderen bin ich kaum über die Hälfte hinausgekommen. Da ich nun etwas älter bin und nicht mehr die Reaktionen eines Teenagers habe, müsste in Spielen doch wenigstens die Möglichkeit gegeben sein, dass man nach dem fünfzigsten Fehlversuch trotzdem weiter kommt und auch mal das Ende sieht. Ich nehme mal an, dass es vielen so geht, abgesehen von den Freaks, die 365 Tage vor der Xbox 360 sitzen und alles in zwei Stunden durchspielen.

Gruß Stefan

Genau aus diesem Grund geht die Spieleindustrie zunehmend dazu über, bei einzelnen Titeln die Spieldauer zu verkürzen. »Lost Planet« zum Beispiel lässt sich innerhalb von drei Abenden gemütlich durchzocken, und lässt zumindest uns begeistert zurück. Oder »Splinter Cell: Double Agent«: eher kurze Kampagne, aber damit die »Freaks« nicht aufheulen, gibt's verschiedene Abzweigungen und damit gute Gründe, mehrmals mit Sam Fisher auf

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Live Arcade wird immer populärer, die ehemaligen Größenbeschränkungen für Spiele sind mittlerweile offiziell auf 150 MB erweitert worden. Zeit für eine Zwischenbilanz: Wie seid ihr mit dem Angebot zufrieden? Eure Meinungen aus dem Forum (www.360-live.de)

Shark302 Ich finde Xbox Live Arcade ne tolle Sache, aber für mich gibt es einfach zu wenig interessante Titel. »Paperboy« und Co. find ich einfach nur mies. Aber über Spiele wie »UNO« und »Worms« freue ich mich und werd sie mir auch kaufen.

ARRG Ich ziehe mir eigentlich immer nur die Demos, weil ich einfach zu geizig bin, um für Spiele zu zahlen, die es für den PC in 100-facher Form als Freeware gibt.

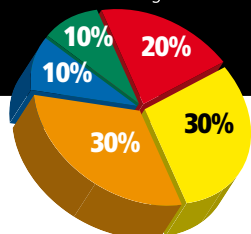
PinguinOnline Sorry, ich hab mir keine 400-Euro-Konsole gekauft, um dann Spiele zu zocken, die besser zum DS passen. Hört sich böse an, aber irgendwie können die Arcade-Titel höchstens ein kleiner »Snack« für zwischendurch sein, ein Pausenfüller sozusagen...

grasmo Es gibt einige ziemlich gelungene Spiele (»Alien Hominid«, »Heavy Weapon«, »Assault Heroes«), bei anderen finde ich's ein bisschen schade, da hätte mehr drin sein können, z. B. überarbeitete Grafik etc.

Cruelkiller 117 Es gibt ja zur Zeit eine Menge Arcade-Titel auf dem Markt, aber die meisten gefallen mir persönlich nicht so besonders, da die Spiele oft schlecht programmiert oder einfach nur langweilig sind. Worauf ich mich aber besonders freue, ist »Worms«.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Virtua Fighter 5
- Halo-3-Gerede
- Killerspiele
- Kann ich mal gegen euch spielen?
- Endloses PS3-Bashing



die Pirsch zu gehen. Sieht für uns nach einer salomonischen Lösung aus.

NACHSCHLAG

Liebe Redaktion,

Die Leserbriefe finde ich super. Aber mir wären vier statt zwei Seiten lieber. Könntet ihr nicht mal mehr Briefe abdrucken? Ihr bekommt doch bestimmt genügend.

Master Max aus dem Forum

Frei nach Karl Valentin: Mögen täten wir schon wollen, aber tun haben wir uns nicht getraut. Oder um es anders zu formulieren: Die Leserbriefe sind wie Stefan Raab. Nur ab und zu genossen, machen sie Spaß. Zu oft und zu viel davon, beginnt es, fade zu werden.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Hallo Herr Löwenstein.

Als ich mir letztes zum ersten Mal euer Heft gekauft habe, stellte ich überraschend fest: Hoppla, die Cube-Crew. Als ich aber dann die Leserpostseite in Angriff nahm, war ich geschockt. Früher wart ihr noch Nintendo-Fans. Jetzt seid ihr ein 360-Magazin und macht Nintendo runter. Warum müsst ihr immer über die Grafik des Wii modern? Mittlerweile sollte klar sein, dass Nintendo nicht mal in der grafischen Liga von Microsoft oder Sony mitspielen will. Außerdem finde ich, dass ihr die 360 immer viel zu gut dastehen lasst. Vor allem der Anteil der defekten 360-Konsolen ist doch bestimmt viel höher, als ihr tatsächlich zugeben wollt. Denn die häufigsten Leserbriefe im letzten Jahr drehten sich um defekte 360-Konsolen. Und das sind mit Sicherheit nicht wenige. Das mit dem Abo muss ich mir daher noch mal gründlich überlegen.

Alex Bausch

Wir? Nintendo-Bashing? Nichts liegt uns ferner! Die meisten hier lieben »Zelda«, der Chef lädt sich dauernd irgendwelche Oldies für PC Engine und Super Nintendo auf seine Wii-Konsole. Ach ja, und dann noch der, dessen Name für immer verächtlich sein soll. Der spielt auf seinem Nintendo DS was mit Hunden und Knochen und Dressur. Seltsames Hobby.

SMS-SCHNIPSEL

DAS IST MEINE ERSTE ANSCHRIFT AN EINE ZEITSCHRIFTENREDAKTION. ABER IHR HABT'S ECHT VERDIENT.

Du bist aber auch toll!

HALLO, LIEBES 360-TEAM! ICH WOLLT MIR FRAGEN, OB ES SICH BESTÄTIGT HAT, DASS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 3 IN DER ENTWICKLUNG IST?

Offiziell nicht. Aber polier trotzdem schon mal deinen Laserstab: Sternenkrieger können ab Herbst bei »Star Wars: The Force Unleashed« loslegen.

ICH WOLLT MICH BESCHWEREN. EURER HEFT KOSTET 3,60 EURO, HAT NUR 80 SEITEN UND KEINE CD, MEIN ALTES PC-MAGAZIN KOSTET NUR 5 EURO HAT ÜBER 100 SEITEN UND EINE CD MIT 50 VERSCHIEDENEN PROGRAMMEN. ALSO MACHT EUER HEFT DICKE, LEST EINE CD BEI, ODER WERDET BILLIGER, DANKE FÜR IRE AUFTMERKSAMKEIT. AUF WIEDERSEHEN.

Jedes Heft kostet das, was es wert ist.

COOL! DANKE FÜR DAS BULLET WATCH-POSTER! HABE MIR DESWEGEN GLEICH MEHRERE EXEMPLARE GEKAUFT.

Ah, wenn das nicht Alicia aus der letzten Ausgabe ist. Freut uns, dass dir das Poster gefällt!

TEST TEST - KÖNNSTU DAS HIER AN? Und wieder haben die Telekomiker 57 Cent verdient...

GIGA GAMES

PRÄSENTIERT DIE

**MONTAG - FREITAG
AB 22 UHR BEI GIGA**

COMMUNITY

360

Was tut sich alles
rund um Xbox Live?

SCENE

**Xbox-Watch,
Szene-News**

NACHRICHTEN

**Neues aus der
Consoles Sport
League**

DOWNLOADS

**Lost Planet,
Battlestations:
Midway**

XBOX LIVE ARCADE

**Alien Hominid HD,
Pinball FX, Jetpac,
Mad Tracks**

TABELLEN

**Die Ladder-Meister
der Consoles Sport
League**

CONSOLES SPORT LEAGUE

Wilkinson Cup

Nun ist es also soweit: Die erste Saison des Wilkinson Cup in »Need for Speed: Carbon« ist zu Ende. Insgesamt vier Spieler haben es ins Finale geschafft. B1gT4nk, dzs Kampf, Aztec und Lonewolf lieferten sich noch ein mal halbsbrecherisch spannende Rennen. Im finalen Rennen traten dann schließlich B1gT4nk und dzs Kampf gegeneinander an. Ersterer holte schließlich den Sieg und darf sich über ein Preisgeld von 1000 Euro freuen. 500 Euro gingen an Kampf und seinen zweiten Platz. Platz drei und damit immer noch 250 Euro Preisgeld gehen an Lonewolf. Aber auch die Fahrer vier bis zehn gingen nicht leer aus. Die dürfen sich zukünftig nämlich mit dem Quattro Titanium Energy von Wilkinson rasieren. Wir gratulieren natürlich allen Siegern und freuen uns schon jetzt auf die zweite Saison!

Rückkehr der Shoot-Outs

Einige Monate sind seit den letzten Shoot-Outs in »Halo 2« vergangen. So standen andere Modi und Turniere eine ganze Weile im Vordergrund. Seit März geht es nun aber wieder rund an der »Halo«-Front. Die besten acht der 1on1- und 2on2-Ladder treten gegeneinander an, um zu erfahren wer der beste Knarren-Virtuose ist und ob er seinen Platz auch wirklich verdient hat. Nächsten Monat gibt's natürlich die Ergebnisse!

**„ Vier Spieler
haben es ins
Finale geschafft „**

CONSOLES
SPORT LEAGUE
WWW.CONSOLES.NET

Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Da musste ich dann doch den Kopf schütteln, als ich in meiner Xbox-Community, dem Xbox Liveforum, diese Umfrage gesehen habe. Die Frage war »Welches Games spielt ihr im Clan am häufigsten?« Zwei der Top-3-Games sind indiziert und werden nur umschrieben, da sich die Betreiber der Seite davor fürchten, indizierte Spiele auch nur voll zu erwähnen. Also wird das erfolgreichste Spiel für die Xbox 360 mit Sternchen kaschiert und »F.E.A.R.« mit »Ich habe Angst« umschrieben.

GEGEN BEVORMUNDUNG

Ich habe in diesem Blog klar Stellung bezogen: Ich lehne sinnlose Gewaltdarstellung wie in »De** R**ing« und das Kettensägen-Achievement in »GoW« ab. Beide Spiele findet ihr noch nicht einmal in meiner Playlist – ich mag keine Spiele, in denen ich alle Erfolge nur freispielen kann, wenn ich ein Verhalten anwende, das ich ablehne. Gleichzeitig nimmt die Verbotskultur in Deutschland ein Ausmaß an, das ich ebenfalls nicht mehr akzeptieren mag. Mein persönlicher Ekel ist die eine Sache, die gesellschaftliche Überreaktion steht auf einem anderen Blatt – und das beschreibe ich nun erstmals.

Schon bei Quake 4 musste ich mir eine UK-Version kaufen, da ich sonst keine Mitspieler für den Multiplayer mehr gefunden hätte. Muss ich mich illegal fühlen, weil ein indiziertes Spiel in meiner Gamercard auftaucht? Vollends absurd wird es aber nun, wenn sich deutsche Clans in internationalen Wettbewerben im erfolgreichsten Spiel der Xbox 360-Welt messen wollen. Sie dürfen das Spiel nur unter der Hand tauschen, fürchten sich davor, öffentlich Wettbewerbe auszurichten oder News zu Clan-Erfolgen mit vollem Spielnamen zu posten.

TOLERANZ UND GELASSENHEIT

Die Hysterie in Deutschland nimmt ein Ausmaß an, das Furcht in mir aufkeimen lässt, und ich fürchte mich nicht vor Killerspielern. Aufgeklärte Gesellschaften zeichnen sich durch Toleranz aus, durch Gelassenheit und eine gewisse Entspanntheit. Natürlich muss sich eine freiheitliche Gesellschaft schützen und ihren common sense immer wieder neu definieren. Doch wenn die Reaktion selbst verbittert und überzogen wird, zerstören sich die Werte selbst. Die Extremisten dürfen ebensowenig gewinnen wie die Gewaltverherrlicher. Es wird Zeit, dass das Pendel wieder weniger ausschlägt und wir zur Mitte zurückfinden.



BIO

**NAME/ Thomas Kaspar
SCHON GEWUSST?**

Thomas Kaspar ist begnadeter Journalist und begeisterter 360-Gamer. In seiner Freizeit berichtet er über Kurioses und Alltägliches in seinem Medienblog zur 360. Die Adresse: www.xbox-watch.de

INTERVIEW

Unter vier Augen mit
Black Devil Clan

STEVEN »PATE« KÜHNE, CLANLEADER BDC

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

SK: Im Vordergrund steht für uns immer der Spaß und die Freundschaft, denn ohne diese läuft kein Clan. Wir legen viel Wert auf den Charakter und das Verhalten des Spielers, worauf wir auch bei neuen Mitgliedern achten. Um unseren Mitgliedern online mehr zu bieten, werden wir ab dem ersten Geburtstag von BDC, am 21. März 2007, mit einer neuen Homepage und Board online gehen.

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

SK: Zurzeit haben wir vier aktive Squads und einen im Aufbau. Wir unterscheiden zwischen »Haupt- und Nebensquads«. Die Hauptsquads müssen drei Mal in der Woche trainieren, es steht den Spielern frei, wann sie üben. Die Nebensquads haben »freies Training«, das heißt, es ist nicht vorgeschrieben, wie oft trainiert wird. Wir legen viel Wert darauf, dass jeder Spieler zum Training erscheint und es bei den Hauptsquads durchgeführt wird.

**„ Die eSports-Szene
wird täglich größer „**

360 LIVE: Was haltet ihr von der Entwicklung der eSports-Szene bei den Konsolen?

SK: Die eSports-Szene wird täglich größer. Es bieten immer mehr Plattformen Turniere und Ligen für Clans an, zudem kommen auch neue Community-Foren dazu. Man sieht viele neue Clans in der Szene wachsen, aber leider auch viele die es in der Szene nicht schaffen und sich schnell wieder auflösen. Die Consoles Sports League ist dank ihrer großen Auswahl an Turnieren, Ligen und dem guten Support eine angesehene Konsolen-Liga. Durch die zunehmenden Partner und Sponsoren der Consoles Sports League kann man nicht nur Awards sondern auch fette Preise abstauben, was die Consoles Sports League noch viel interessanter macht.

360 LIVE: Was sollte sich eurer Meinung nach bei Xbox Live ändern? Oder seid ihr im Grunde zufrieden mit den vorhandenen Features?

CD: Im Grunde sind wir mit Xbox Live zufrieden. Als Clan würden wir uns aber einen privaten Chat wünschen, wo man mehrere Teilnehmer aus seiner Freundesliste hinzufügen kann.



LOST PLANET

NEUE KARTEN IN SICHT

Wenn ein Spiel auch noch Monate nach dem Release im Mehrspieler-Modus überzeugen will, muss für Kartennachschub gesorgt werden. Denn ohne die nötige Abwechslung wechseln mehr und mehr Spieler zur Konkurrenz. »Lost Planet« sollte das allerdings nicht passieren. Denn in den nächsten paar Monaten will Capcom insgesamt sieben neue Karten für die Eis-Ballerei auf dem Marktplatz veröffentlichen. Inzwischen stehen die ersten beiden Karten »Radar Field« und »Island 902« für 400 Punkte zum Download bereit. Erstere ist mit seiner verschachtelten Radaranlage eher was für Nahkämpfer, da hinter jeder Ecke ein Gegner warten kann. »Island 902«

hingegen lässt mit ihren verbundenen Inseln und weiten Unterwasserabschnitten einiges offen. Flankier-Liebhaber und Scharfschützen sollten hier einige interessante Taktiken herausfinden können. Als kleinen Bonus soll mit den kommenden Paketen auch die »Battleground«-Karte kostenlos veröffentlicht werden, die bisher nur den Käufern der Limited Edition vorbehalten ist. Wann, steht jedoch noch nicht genau fest. Allerdings wird sie es mit einem der Kartenpakete in den kommenden Monaten auf den Marktplatz schaffen. Eis-Krieger sollten also auch online noch jede Menge Spielstoff bekommen.



TURNIER-BERICHT

NIGHT CUP IN FIFA 07

Anfang März ging das erste Turnier der Night Cup Serie in »FIFA 07« zu Ende. 16 Kicker spielten eine Nacht lang, um sich einen Platz im »Night Club Champion Turnier« zu sichern. Mit dabei waren auch Ball-Virtuosen wie eGo*MuStiLinHo, eGo*zero und Strasczek, die beim ersten Mitternachtscup die Plätze eins bis drei belegten. Am Ende konnte sich Strasczek gegen GX Memo Stylez durchsetzen. Diese beiden haben sich ihren Platz im Turnier also schon gesichert und dürfen an den anderen beiden Night Cups nicht mehr teilnehmen. Diese haben leider den Redaktionsschluss verpasst, sodass es die Sieger im nächsten Heft gibt.

NEED FOR SPEED CANYON CUP

Normale Straßenrennen kann ja eigentlich jeder fahren. Spannender wird es da bei blitzschnellen Canyon-Rennen. Deshalb haben sich nun acht tapfere Rennfahrer gefunden, die sich auf eine Fahrt auf Leben und Tod einlassen. Darunter auch B1gT4nk, der schon die erste Saison des Wilkinson Cups für sich entschieden hat. Na hoffentlich erlebt ihr die zweite dann noch mit! Die Gewinner gibt's in der nächsten Ausgabe!

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Preis/ 600 Herst./ Eidos

Auch Flottenkapitäne bekommen neue Arbeit. Eidos veröffentlicht zwei neue Karten. »The Battle of Sibuyan Sea« basiert auf der See- und Luftschlacht im Golf von Leyte und ist eine reine Mehrspieler-Karte. Dies war die bis dato größte Seeschlacht, in der letztlich im Oktober 1944 die japanische Flotte komplett zerstört wurde. Einzeltäger bekommen mit »The Raid on Truk« eine neue Mission aufgetragen. Diese basiert auf der »Operation Hailstone«, in der die amerikanischen Streitkräfte im Februar 1944 versuchten, einen japanischen Stützpunkt auf der Insel Truk einzunehmen. Zusätzlich gibt es fünf neue Vehikel zu kommandieren, darunter den »P-38 Lightning«-Abfangjäger und den »IJN Shimakaze«-Zerstörer. Für 600 Points bekommen Hobby-Generäle also wieder einiges zu spielen.

FINAL FANTASY XI

Preis/ gratis Herst./ Square-Enix

Endlich wird im Fantasy-Reich Vana'diel Deutsch gesprochen. Denn inzwischen steht ein kostenloser Patch zum Download bereit, der sämtliche Menüs und Gespräche von NPCs übersetzt. Prima Sache, allerdings sind Englischkenntnisse trotzdem angebracht. Denn die Online-Welt ist international bevölkert und Spieler-Dialoge werden logischerweise nicht übersetzt. Am eigentlichen Spielprinzip ändert sich nichts. Dank der übersetzten NPC-Dialoge sollte allerdings der Einstieg für Neulinge deutlich angenehmer werden. Der Download ist optional, wird einem also beim Start des Spiels nicht aufgezwängt. Ab 30. März gibt es »Final Fantasy XI« auch als neue deutsche Vollversion, inklusive Sprachwahl und allen bisher verfügbaren Downloads.

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

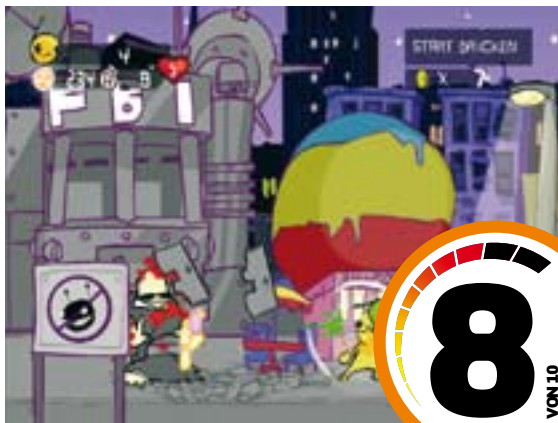
LIVE ARCADE TOTAL

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

ALIEN HOMINID HD

Preis/ 800 Points **Hersteller/** The Behemoth **Schwierigkeit/** schwer

Ist's ein Maiskorn auf Ecstasy, oder doch ein Alien mit Über-Knarre? Vor einiger Zeit sorgte die Independent-Produktion »Alien Hominid« als Flash-Game auf PC für Wirbel. In klassischer Shoot'em-Up-Manier steuert man ein gelbes Ding durch 16 seitlich scrollende Kulissen und ballert massenweise FBI-Agenten über den Haufen. Sieht aus wie ein überdrehter Cartoon à la »Happy Tree Friends«, nur geschmackvoller. Nun gibt's das Spiel als aufgebohrte HD-Variante für Xbox Live Arcade. Und damit wir Deutsche unserer Seele nicht wehtun, als gekürzte Version: Leichen verschwinden, statt Blutfontänen spritzen Blumen aus den Körpern. Wenigstens bleibt das Gameplay unverändert. Noch immer fordert einen die Action mit massenhaft Standardfeinden und knackigen Bossgegnern heraus. Damit es leichter wird, kann jederzeit ein Mitspieler einsteigen. Allerdings nur an einer Konsole, Xbox Live wird nur bei ein paar der acht Minispiele unterstützt. Schade eigentlich, denn mit seinem bitterschwarzen Humor zeigt »Alien Hominid«, dass auch kleine Entwickler-Teams Großes erreichen können. Wer sich vor einem beinharten Schwierigkeitsgrad nicht fürchtet, kann sich dieses Spiel geben. Wir sind gespannt auf »Castle Crashers«, dem nächsten Arcade-Projekt von The Behemoth.



PINBALL FX

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Zen Studios **Schwierigkeit/** mittel

Was wäre eine Spielhalle ohne Flipper? Genau, keine Spielhalle. Höchste Zeit also für die erste Kugelei für Live Arcade. Drei Flippertische stehen zur Wahl, weitere gibt's per Download auf dem Marktplatz. Die Themen - Auto, American Sports, Agent - sehen alle ansprechend aus und sind gespickt mit abwechslungsreich gestaffelten Bumpen und Bahnen, Kugelstopps und Score-Multipliern. Der Glitzer-Look erinnert an »Pinball Illusions« und »Pinball Dreams« auf dem Amiga-Computer, wer's noch kennt – hier aber in 3D-Grafik. Die wild mitzoomende Kamera sieht zwar cool aus, in der Praxis ist aber die eher statische Variante vorzuziehen. Ballphysik und Schwierigkeitsgrad sind topp; die Kugel rollt ziemlich selten ins Aus. Sofern man sich halbwegs geschickt anstellt, ist sogar das Rütteln per Analogsticks sehr effektiv einsetzbar. Kaum mehr als ein Gag ist allerdings die Steuerung über die Live Vision Kamera. Wenn man die Flipper mit rudernden Armen statt den Schulterrasten auf dem Controller auslöst, sieht das nicht nur albern aus, sondern funktioniert viel zu ungenau. Besser gefällt uns da schon, dass sich bis zu vier Spieler online abwechselnd an den Flippertischen messen können. Schöner Zeitvertreib!



JETPAC

Preis/ unklar **Hersteller/** Rare **Schwierigkeit/** mittel

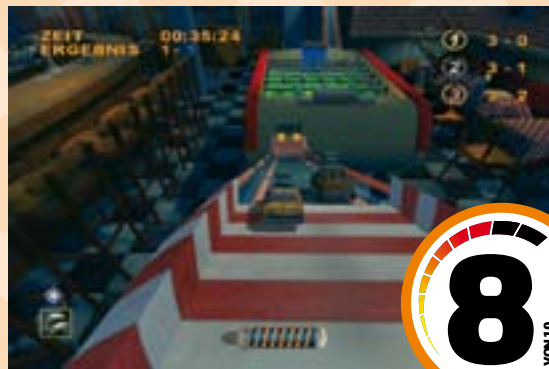
Den Namen des englischen Entwickler-Teams Rare kennt heute Gott und die Welt. Mitte der 80er-Jahre hießen die Engländer aber noch Ultimate Play The Game und versorgten den Heimcomputer ZX Spectrum mit allerlei Spieleperlen. Das original »Jetpac« zum Beispiel. Jetzt bringt Rare das Remake für Xbox Live Arcade heraus. Das Prinzip ist simpel: Ein Astronaut namens Jetman sammelt auf wechselnden Planeten Raketenteile und tankt das dann fertig gestellte Gefährt auf. Währenddessen flitzen allerlei Aliens um einen herum. Gegen die Schwerkraft ankämpfen, die Balance mit der Schubsteuerung halten, das ist der Gag hier. Witzig für zwischendurch, und für die 360-Version aufgepeppt. Das Original-Game ist aber auch mit an Bord. Handlich und hübsch, ein netter Geschicklichkeitstest für zwischendurch.



MAD TRACKS

Preis/ unklar **Hersteller/** Load **Schwierigkeit/** mittel

Und wieder ein Genre mehr auf Xbox Live Arcade. Mit »Mad Tracks« kommen Rennspielfreunde auf ihre Kosten. Zumindest wenn sie auf »Micro Machines« und Co stehen. Denn anstatt mit Ferrari oder anderen Flitzern über traditionelle Rennstrecken zu donnern, klemmt man sich hier hinter Steuerwendiger Spielzeugautos. Die Strecken führen über Esstische oder durch den Garten. Allerdings bestehen die 45 Etappen nicht nur aus Rennen. Immer wieder muss der Spieler in spaßigen Minispielen sein fahrerisches Können unter Beweis stellen. Mal soll er Gegenstände vom Tisch fahren, ein anderes Mal einen Minigolf-Ball einlochen und dann wieder eine Runde Tischfußball gegen zwei Computergegner gewinnen. Sieht mit seiner 3D-Grafik ganz nett aus und macht auch Laune. Das liegt vor allem an der unkompliziert arcadigen Steuerung. So richtig zündet das Spiel aber erst im Mehrspieler-Modus. Bis zu vier Spieler dürfen sich via Xbox Live oder an einer Konsole per Splitscreen die Extra-Waffen um die Ohren hauen. Ein rundum gelungener Fun-Racer also.



CSL-CHARTS

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

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

HALO 2

Der Mehrspieler-Betatest zu »Halo 3« bietet einen Ausblick auf zukünftige Mehrspielerduelle. Das ist jedoch kein Grund, den Vorgänger in die Ecke zu stellen. Die Besten der 1-on-1 Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	PrOGamEr	●	1458	32
2	Squall	▲	1281	24
3	Tok I Skill	▲	1274	42
4	Tok I Luck	●	1223	82
5	IBaLLeRI	▲	1184	17



GOW

Grimmige Aliens und eine düstere Zukunft, darum geht's bei Epics Action-Game. Hier die besten Spieler in der 4-on-4-Ladder der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	eAxis.Bigben GoW	●	1393	1393
2	dzs.brooklyn	●	1329	1329
3	Prof. Board and Onlinegaming	●	1317	1317
4	Vortex	●	1195	1195
5	NeXuS GoW	●	1136	1136

FIFA 07

Die Champions League im Fernsehen gucken? Macht nur halb so viel Spaß, wie selber kicken. Die besten Torschützen von »FIFA 07« gibt es hier:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Straschek	▲	1466	106
2	xxxx M4RKO xxxx	▲	1457	50
3	FerNaNDo	▲	1402	118
4	GX Budz Burner	▼	1348	164
5	ZH On Fir3	▲	1310	141

NEED FOR SPEED: CARBON

Blitzschnelle Überholmanöver, Tuning ohne Ende und spritziges Arcade-Gameplay, das alles bietet der neueste Racer von Electronic Arts. Die besten Streetracer der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	NG GUS I Extern	●	1203	15
2	B1gT4nk	▲	1160	8
3	Hias	▲	1142	20
4	SANGR3AL	▲	1123	22
5	ATroX TeQuila	▼	1087	19



PRO EVOLUTION SOCCER 6

»Pro Evolution Soccer 6« hat sich trotz fehlender Bundesliga in die Herzen der Fans gedribbelt. Die fünf Torschützenkönige der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Z*tuf2K	▲	1390	65
2	TCS.KingFresh	▼	1367	49
3	Marussia	●	1336	40
4	Eifersucht	▲	1309	61
5	SaD.Xenion	▼	1287	112



LOST PLANET

Im ewigen Eis scheint es einsam zu sein. Das ist unsere einzige Erklärung dafür, dass bisher nur die 1-on-1-Ladder ordentlich zieht. Trotzdem: Hier die besten Einzelkämpfer:

	Spieler		Punkte	Matches
1	druSja :: JoeDmx86	●	1195	15
2	DSO Rommel	●	1148	7
3	DX Svensational	●	1037	7
4	NsF Jackal	●	1033	3
5	Kim 51	●	987	1

GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

Wir sprechen mit einem der besten Gamerscore-Jäger der Welt: StripClub DJ. Durchbruch als erster die 100.000er-Marke



Name/ StripClub DJ **Age/** geheim
Stadt/ Sacramento, Kalifornien **GamerPoints/** 117.619 **Weltrangliste/** 3. Platz

360 Live: Wie hast du dich gefühlt, als du die 100.000er Marke überschritten hast?

SCDJ: Um ganz ehrlich zu sein, glaube ich, dass die Welt in diesem Moment fröhlicher war als ich. Aber so nach einer Minute kam es mir dann. Hey, ich bin der Erste gewesen und das kann mir niemand nehmen!

360 Live: Wie viele Glückwunsch-Nachrichten hast du bekommen, nachdem du diese magische Grenze überschritten hast?

SCDJ: Schwer zu sagen. In den ersten zwei Wochen würde ich so 200 pro Tag schätzen. Inzwischen sind es »nur« noch 40 bis 50.

360 Live: Und wie viele Hass-Mails?

SCDJ: Das wären auch so um die 50 bis 100 pro Tag. Ich antworte aber keinen von denen. Blockier-Funktion sei dank!

360 Live: War der Punktestand eigentlich den Aufwand wert?

SCDJ: Um Gottes Willen, nein! Ich habe ein Jahr meines Lebens verschwendet und für was? »Den höchsten Gamerscore in der Welt«, mit dem ich einem Zwölfjährigen imponieren kann. Das Problem ist halt, dass ich die Spiele liebe. Deshalb bin ich am Ball geblieben und wollte unbedingt auf Platz eins landen. Was letztendlich ja auch hingehauen hat.

360 Live: Wie viele Nachrichten bekommst du im Monat von Leuten, die wissen wollen ob du ein echter Strip-Club DJ bist?

SCDJ: Viel zu viele! Aber an euch alle da draußen, die denken ich wäre ein fauler, arbeitsloser und fetter Videospiler: Ihr liegt total daneben! Ich arbeite schon seit neun Jahren im »The Bodyshop« in Sacramento, Kalifornien. Und ja, als DJ.

360 Live: Was war das schlechteste Spiel durch das du dich für Gamerscore gequält hast?

SCDJ: Da gibt es so ein paar Kandidaten. Spontan fallen mir da »Rumble Roses XX«, »Every Party« und natürlich »Pimp my Ride« ein.

360 Live: Wie lange bist du für diese Punktzahl am Fernseher gehockt und wie viel Geld hast du in dein Hobby gesteckt?

SCDJ: Also im ersten Jahr habe ich so acht bis zehn Stunden am Tag an der Konsole verbracht. Und bisher habe ich Spiele für etwa 5.000 Dollar eingekauft.

DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



DEAD OR ALIVE XTREME 2

Ja, wir wissen, es dauert ewig und drei Tage, aber prinzipiell sind diese Erfolge hier leicht zu schnappen. Eigentlich musst du nur den Spezial-Bikini für jedes Mädels sammeln. Beim Spielen bemerkst du einen unmarkierten »Block« in ihren Bikinisammlungen. Wenn dieser gefüllt ist, bekommst du den jeweiligen Erfolg. Das ist vielleicht langwierig aber trotzdem leicht verdiente 180 Punkte.

Kasumis hübsche Sammlung:	20
Ayanes bezaubernde Sammlung:	20
Hitomis erfrischende Sammlung:	20
Leifangs begehrte Sammlung:	20
Kokoros niedliche Sammlung :	20
Helenas berühmte Sammlung:	20
Christies wilde Sammlung:	20
Tinas umwerfende Sammlung:	20
Lisas tropische Sammlung:	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 180



CRACKDOWN

Auch in Pacific City gibt es leichte Beute zu holen. Einfach einen Gangboss zusammen mit einem Kumpel killen und anschließend einen Nachschubpunkt befreien. Dann eine Gruppe Gegner aus der Luft mit dem Raketenwerfer beschießen und schon ist das Gröbste überstanden. Für die letzten beiden musst du mit Dreisterne-Agilität auf das Agenturgebäude klettern und anschließend von der Spitze ins Wasser springen. War doch gar nicht so schwer, oder?

Nachschubpunkt befreit:	10
Coop-Mission gemeistert:	10
Feindgruppe aus der Luft getötet:	10
Agenturgebäude erklommen:	10
Basejumper:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 50



NEW RALLY-X

Ja, das Spiel macht ungefähr soviel Spaß wie der allmorgendliche Stau in der Münchner Innenstadt. Trotzdem sind die Erfolge bis auf Fehlerfrei (Runde 7) und Doppeltes Extraleben ziemlich einfach. Ersteres braucht ein wenig Übung und viel Vorsicht. Dann solltest du es aber ohne Lebensverlust bis Runde 7 schaffen. Das doppelte Extraleben kannst du kassieren, indem du in jedem Level so schnell wie möglich die Spezialfahne aufsammlst. So hagelt der Punktebonus über die gesamte Runde auf dein Konto.

Fehlerfrei (Runde 7):	40
Doppeltes Extraleben:	20
Runde 16 fertig:	30
Runde 12 fertig:	25
Spezialfahne fehlerfrei :	15
Benzinbonus:	10
Runde 4 fertig:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 160

ROBOBLITZ

Wenn du »Roboblitz« auf dem Meister-Schwierigkeits-Modus ohne Upgrades beendest, stolperst du im Verlauf über alle Erfolge. Klar, dass du ohne Waffenupgrades kämpferisch nichts drauf hast. Mit dem Punkt-zu-Punkt-Strahl kann Blitz aber die hartnäckigsten Feinde an die Wand »kleben«, damit er heil an ihnen vorbeikommt. Ist nicht wirklich leicht, aber was tut man nicht alles für 140 weitere Punkte...

Lehrling:	5
Techniker:	10
Superstrahl für Blitz:	10
Traktorstrahl für Blitz:	15
Supertechniker:	15
Meister:	20
Asketischer Blitz:	40
Sieg für Blitz:	25

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 140



MS. PAC-MAN

Die Erfolge für die unterschiedlichen Obstsorten sind quasi geschenkt. Nach ein bisschen Spielzeit sollten dir auch alle Geister einmal gut gesinnt sein - und sich fressen lassen. Um die Runden-Erfolge brauchst du dir ebenfalls keine Sorgen zu machen. Wie bei Namco Bandai Arcade-Spielen üblich, darfst du sofort in jedem Level starten, das du schon einmal erreicht hast. Da rückt Runde 21 näher als es klingt!

Die ganzen Obst-Erfolge:	90
3 Geister:	10
Alle Geister:	15
Runde 5 erledigen:	15
Runde 21 erledigen:	40

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 170



LOST PLANET

Bei Team-Modi kassierst du für jeden Sieg eine Medaille. Bei Solo-Eliminierung am besten ein Sniper-Match suchen, dann klappt's auch hier mit dem ersten Platz. Grand Slam ist also auf jeden Fall drin. Den Großteil aller Orden-Erfolge schaffst du nach ein wenig Spielzeit auch, zumindest, wenn du in die richtigen Teams reinrutschst. Du kannst übrigens kein Level absteigen, ein Level 50 Status ist also nur eine Frage der Geduld.

Grand Slam	30
Eroberer Orden	30
Eliminierungsorden	30
Verfolger Orden	30
Online-Meister	50
Kopfgänger	50
Online Jahrhundert	50

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 270

Deutschlands erfolgreichste Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	Turambar360 	▲	75188	Call of Duty 3, Viva Pinata, Samurai Warriors 2
2	i2za 	▲	69548	versteckt
3	DA CHOZEN ONE 	▲	67130	Crackdown, Blitz: The League, Splinter Cell: Double Agent
4	TheThirdWave	●	65045	Call of Duty 3, Crackdown, Lost Planet
5	Ebo88	●	62707	WWE Smackdown vs. Raw 2007, FIFA 07, World Series of Poker

Quelle: www.mygamerpoint.net, Stand: 28. Februar 07

GIBT'S NICHT?

Gibt's doch! Robo erspielt Gamerscore

Not macht erfinderisch. Dieses Sprichwort hat sich der amerikanische Gamer David Harr zu Herzen genommen und gehandelt. Zwei der wohl zeitaufwendigsten Erfolge von »Perfect Dark: Zero« wollte er knacken, namentlich »1.000 Deathmatch-Spiele gespielt« und »1.000 DarkOps Spiele gespielt«. Deshalb hat er den »xBot« gebastelt, eine Maschine, die ihm diese beiden Erfolge erspielt, während er etwas anderes machen kann. Bestehend aus einem 360-Controller, einem Baukasten-Set, zwei rotierenden Zylinder-Spulen und verschiedenen Transistoren arbeitet der »xBot« in vier Schritten. Zunächst betätigt er den Start-Knopf und damit auch das jeweilige Match, sowie den internen Zyklus. Bei Schritt zwei wurde das Frag-Limit im Spiel erreicht und es wird automatisch auf den Nachbesprechungs-Bildschirm geschaltet. Danach drückt der »xBot« die B-Taste, woraufhin wieder der Startbildschirm erscheint. Damit die Erfolge nicht ewig und drei Tage dauern, hat David die Einstellungen für jeden Matchtyp so gewählt, dass es möglichst schnell endet. Beim Deathmatch Erfolg hat er beispielsweise 15 Bots auf höchstem Schwierigkeitsgrad, nur Raketenwerfer und das niedrigste Frag-Limit eingestellt. Gewusst wie! Die witzige Erfindung funktioniert übrigens nur mit »Perfect Dark Zero« und diesen beiden Erfolgen. Wer sich um den Controller sorgt: Dem tut das nicht weh, der ist nämlich nicht fest mit dem »xBot« verbunden, sodass er auch weiterhin als ganz normales Steuergerät verwendet werden kann. Wir sind gespannt, wann die nächste Gamerpoints-Maschine aufschlägt. Besser als das Benutzen von Save-Games ist es allemal, finden wir. Schließlich hat der jeweilige Bastler auch eine gewisse Leistung erbracht!



HARDWARE TEST

ARCADE GAME STICK

Endlich mal wie in der Spielhalle fühlen.
Der erste Arcade-Stick für die 360

Waren das noch Zeiten, als wir den gelben Pillen süchtigen Pac-Man durch verschachtelte Labyrinth getrieben haben. Controller wie heute gab es damals nicht, dafür aber mehr oder weniger gute Joysticks. Die Jungs von Mad Catz wollen dieses angenehme Retro-Gefühl im Magen wieder auslösen. Mit einem Stick, der auf die Klassiker-Remakes von Live Arcade zugeschnitten ist.

DIE VERARBEITUNG

Schnell ist der Arcade Game-Stick aus seiner Verpackung geschält, die dabei leider drauf geht. Erster Eindruck: sieht annehmbar aus, sieht solide aus. Nimmt man das gute Stück allerdings in die Hand, fallen sofort einige Detailschwächen auf. Die Kunststoff-Anmutung zum Beispiel. Dann ist der Joystick etwas leicht geraten, dürfte gerne satter in der Hand liegen. Und rutscht trotz Gummifüßen auf glatten Oberflächen doch hin und her. Wirklich gravierend ist allerdings die Tatsache, dass der Stick nur ein verlängerter Analog-Stick ist; kein digitales Teil mit sattem Mikroschalter-Klack, wie man es aus den 80er und 90er-Jahren gewohnt ist. Das kostet Präzision. An der Oberseite des Sticks befindet sich ein abgeflachter Feuerknopf, der mit der A-Taste parallel geschaltet ist.

WIE FÜHLT SICH'S AN?

Darüber hinaus finden sich sämtliche Elemente wieder, die auch den Standard-Controller prägen, einschließlich Schultertasten, D-Pad und Buchse für das Headset. Zusätzlich gibt's eine programmierbare Turbo-Feuer-Funktion. Bringt nur wenig, weil die meisten Live-Arcade-Titel entweder kein Dauerfeuer benötigen, oder es bereits ab Werk eingebaut haben. Das eigentliche Problem ist aber ein anderes: Rechtshänder, die den XXL-Stick wie gewohnt mit der rechten Hand führen wollen, verdecken aufgrund der Konstruktion die Feuertasten und müssen das Handgelenk über den rechten Ministick heben. Unbequem. Linkshänder haben es besser: Sie führen den XXL-Stick wie gewohnt, und erreichen die Feuertasten dennoch.

KAUFEN ODER LASSEN?

Ob der Stick gute Dienste leistet oder nicht, hängt also erheblich von der Händigkeit ab. Wir haben den Stick für Rechtshänder mit diversen Download-Games getestet. »Alien Hominid« wird nur noch schwieriger als es ohnehin schon ist. Auch die beiliegenden drei Arcade-Spiele »Time Pilot«, »Frogger« und »Astropop« sind mit Problemen behaftet. Während »Astropop« die A- und B-Taste benötigt und deswegen nur schwer in den Griff zu kriegen ist, fühlt man sich bei »Time Pilot« vom Ministick eingeeengt. Bei »Frogger« kommt die Ungenauigkeit zum tragen, die sich durch die langen Hebelwege ergibt. Dadurch passiert es immer wieder, dass man den armen Frosch nach rechts bewegen will, er stattdessen aber todesmutig geradeaus ins nächste Auto springt. Wer also als Linkshänder 60 Euro übrig hat, könnte einen guten Kauf machen. Der hohe Preis relativiert sich etwas durch die drei beiliegenden Live-Arcade-Titel. Eigentlich hatten wir uns aber mehr erwartet. Nämlich einen Stick alter Schule, solide, schwer und unempfindlich gegen Rüttelattacken beim kommenden Arcade-Sportspiel-Spaß »Track and Field«. Schade, Chance verpasst.

Arcade Game Stick

Retro-Joystick für Live-Arcade-Games

- + Drei Live-Arcade-Games gratis
- + 3-Meter-Anschlusskabel
- + funktioniert auch am PC

- nur wenige Games besser spielbar

5.7
aus 10



AUF EINEN BLICK

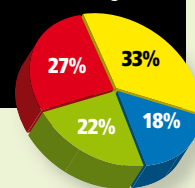
Hersteller/ Mad Catz
Produkt/ Arcade-Stick
Erscheint/ erhältlich
Preis/ ab 60 Euro

KURZ & KNAPP

Und noch ein Stück Retro-Feeling

DAS STECKT DRIN

- analoge Machtart
- trasieriger Look
- Handschmerzen
- Verarbeitung



TEXTER

Blitztipper

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Blue Orb **Produkt/** Skurrielles
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 30 Euro

Spieler von »Final Fantasy XI« (ja, es gibt sie!) werden dieses Problem kennen: Man will sich mit einem anderen Spieler unterhalten, braucht aber für einen Satz zwei Minuten. Schuld daran ist das lästige Ingame-Keyboards. Die US-Firma Blue Orb will dieses Szenario mit ihrem »Texter« in die Vergangenheit verbannen.

UND WIE DAS?

Der »Texter« ist im Prinzip ein kleines Kästchen, welches per USB zwischen Kabelcontroller und 360 angeschlossen wird. Mit einem Doppelklick auf den linken Analog-Stick wird das System dann im Spiel aktiviert. Und jetzt wird's interessant: Der Verpackung liegt eine Schablone für den 360-Controller bei. So bekommt der rechte Analog-Stick eine Umrandung mit dem Alphabet in unterschiedlichen Farben. Beim linken Stick gibt's dann das Gleiche, jedoch nur die Farben. Jetzt einfach den rechten Stick auf die jeweilige Buchstabenkolonne bewegen und anschließend mit dem linken die Farbe des gewünschten Buchstaben auswählen.

UND DAS GEHT WIRKLICH SCHNELLER?

Nun ja, anfangs ist das ganze äußerst gewöhnungsbedürftig. Nach einer Weile bekommt man aber deutlich schneller Sätze auf den heimischen Fernseher als mit der Software-Tastatur. Dennoch ist der »Texter« an sich unnötig. Denn nach wie vor ist es deutlich praktischer, einfach eine USB-Tastatur an die 360 anzuschließen. Und die gibt es für deutlich weniger als 30 Euro.



Wertung

+ Witzige Idee

- gewöhnungsbedürftig
- eigentlich unnötig
- nur mit Kabelcontroller

6.5
aus 10

CHEAT SAVES

Eins, zwei, Schummelei

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Xploder **Produkt/** Cheat Software
Centre **Erscheint/** erhältlich **Preis/** ab 25 Euro

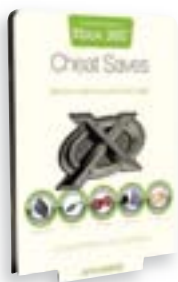
Wer bei einem Spiel nicht weiterkommt und trotzdem das Finale erleben will, könnte die »Cheat Saves« von Xploder theoretisch gut finden. Ein Zubehör, das Spielstände aus dem Internet auf einen Windows-PC lädt, von wo aus man sie auf eine - nicht beiliegende - 360-Memorykarte speichert. Warum nicht?

DIE ERSTE HÜRDE

Eine Anleitung sucht man in der Verpackung vergebens. Sie befindet sich nur als pdf-Datei auf der Installations-CD, leider nur englisch und unvollständig. Sei's drum: Die Installation von Soft- und Hardware am PC klappt prinzipiell gut. Das Lesegerät für die Memorykarte kommt per USB-Stecker an den Rechner, Memorykarte rein, einmal Software und Treiber kopieren, fertig. »Windows XP« ist Voraussetzung. Die Treiber haben es allerdings in sich: Auf einem Rechner wurde das Lesegerät nicht erkannt, auf einem anderen Rechner mussten wir die Treiber zweimal kopieren.

KEINE BETRÜGEREIEIEN MÖGLICH

Nach letztlich doch erfolgreicher Installation flutscht es. Eine übersichtliche Benutzer-Oberfläche zeigt, für welche Spiele Hersteller Xploder bereits Spielstände in seiner Datenbank abgelegt hat. Die Liste umfasste beim Test Anfang März allerdings nur 20 Titel, darunter aber immerhin einige Hochkaräter: »Oblivion« und »Call of Duty 3« durchgespielt, »Project 8« alle Cheats frei gespielt, »PGR 3« fünf starke Flitzer verfügbar. Die Handhabung klappt gut, hat man sich ein bisschen in die Bedienung reingefuchst. Man muss aber hinnehmen, dass der Cheat-Spielstand an einen fremden Gamertag gekoppelt ist. Fühlt sich komisch an, hat aber den Vorteil, dass niemand mit Gamerpunts etc. betrügen kann. Alles in allem also sicher nicht das Ei des Kolumbus, dieses Produkt. Aber halbwegs tauglich ist's schon. Eine Liste der aktuell verfügbaren Spielstände gibt's im Internet unter www.xploder.net.



Wertung

+ Backup-Möglichkeit für Spielstände

- Arbeitet nur mit Memorykarte
- Bisher nur 20 Spielstände

7.2
aus 10

WIRELESS ADAPTER

Kabellos am PC



AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Microsoft **Produkt/** Funk-Empfänger
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 20 Euro

Wer neben der 360 auch immer wieder mal am PC daddelt, wünscht sich sicherlich hin und wieder, er könne den drahtlosen 360-Controller oder vielleicht sogar das Wireless-Lenkrad am PC mitbenutzen. Microsofts »Wireless Adapter« bietet nun diese Möglichkeit.

WIRKLICH ALLES?

Der etwa Schlüsselbund-große Empfänger wird per USB an den PC angeschlossen, dann noch die Treiber installiert - klappt flott und komfortabel - fertig. Die Zuordnung von Empfänger und Wireless-Steuereinheiten funktioniert genau wie an der Xbox 360, also über einen kleinen Knopf. Sind alle Schritte erledigt, werden Controller, Lenkrad und auch das Wireless Headset sofort erkannt. Wie funktioniert's in der Praxis? Zuverlässig. Punkt. Keine Auffälligkeiten. Klappt einfach. Nur beim Klang des Headsets werden PC-Spieler die Nase rümpfen. Mit einer Übertragungsrate von 8 kHz klingt es wie aus einem kaputten Telefonhörer. Für Internet-Telefonie à la Skype also eher zweite Wahl.

NÜTZT ES MIR WAS?

Der Controller dagegen, wem erzählen wir das, ist topp. Auch am PC. Und wer öfter »GTR« oder andere Rennsimulationen am PC startet, muss sich nur noch ein Lenkrad in die Bude stellen. Das spart Platz und Geld. Den »Wireless Adapter« gibt's einzeln und als Paket mit einem Wireless-Controller für knapp über 40 Euro. Gutes Angebot.



Wertung

+ Kabelloses 360-Zubehör am PC
+ Schnelle Installation
+ Für Windows XP und Vista

8.5
aus 10

HD VGA CABLE

Scharfe Strippe

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Mad Catz **Produkt/** Videokabel
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 20 Euro

Wer seine 360 an den heimischen Monitor anschließen möchte, kommt um ein VGA-Kabel nicht herum. Sogar an manchen HD-Fernsehern bekommt man damit ein deutliches Plus an Bildqualität. Mad Catz hat nun das »HD VGA Cable« herausgebracht, was neben dem eigentlichen Kabel zusätzlich noch ein optisches Audiokabel für digitalen Klang zu bieten hat.

VERARBEITUNG

Zunächst fällt die Länge von knapp fünf Metern positiv auf. So muss die 360 nicht zwingend direkt in der Nähe des Monitors stehen. Weniger toll sind da die dünnen Kabeladern, vor allem bei den beiden Audiosteckern. Ein bisschen mehr Volumen hätte nicht geschadet. Die Stecker sind blass vergoldet, was wohl Korrosion vorbeugen soll. Wir würden das aber eher als bloßes kosmetisches Plus bezeichnen.

DIE SACHE MIT DER BILDQUALITÄT

Im Praxisbetrieb unterscheidet sich dieses VGA-Kabel kaum von anderen. An kleinen Fernsehern bzw. Monitoren überzeugt die Bildqualität, auf größeren TV-Geräten können schon mal Schlieren auftreten. Wir führen die Schlieren auf die ziemlich dünnen Adern zurück, die zwangsläufig kaum adäquat abgeschirmt sein können. Ein Komponentenkabel ist beim Betrieb an Großbild-Glotzen also vorzuziehen, in jedem anderen Fall tut's das »HD VGA Cable«. Zumal 20 Euro für die Strippe einschließlich optischem Audiokabel wirklich ein gutes Angebot ist.



Wertung

+ preiswert
+ Optisches Kabel beiliegend

- Dünne Kabel-Adern

6.9
aus 10



BÖSE JUNGS

DAS BÖSE IST FASZINIEREND. DAS GILT GERADE DANN GANZ BESONDERS, WENN ES SICH IN VIDEOSPIEL-HELDEN MANIFESTIERT. BÖSE JUNGS HANDELN, STATT ZU REDEN. SIE GEHEN IHREN WEG OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE. SIE VERTRETEN IHRE EIGENEN GESETZE. **RICHARD LÖWENSTEIN** AUF DEN SPUREN VON RIDDICK, AGENT 47, LOBO UND CO. »



BÖSE JUNGS



Ein Held wie aus dem Bilderbuch: Der griechische Kriegsgott Kratos ist stark, furchtlos, er nimmt's mit den größten Kreaturen auf und macht sich die Frauen untertan. Toller Kerl. Leider nur zu treffen in »God of War 2« auf der PlayStation 2.

Die Faszination von Videospielen beruht zu einem großen Teil auf der Tatsache, dass sie einem Wege öffnen, die einem im wahren Leben verschlossen bleiben. Meistens markiert man den Sportchampion, den Fantasyhelden, den Weltraumpionier, den Weltenretter. Also im weitesten Sinne einen edlen Menschen. Oder zumindest einen, der für edle Ziele kämpft und sie vielleicht sogar erreicht. Aber es gibt auch den Gegenpol zu den guten Jungs: böse Buben, die Böse-Buben-Sachen tun. Typen wie zum

Das Böse (ahd. *bôsi*, von vorddeutsch **bausja-gering*; *schlecht*); genaue Etymologie unklar) ist in der Philosophie das, was ethisch falsch ist, was schlecht und damit abzulehnen ist. Es ist also das Gegenteil des moralisch Guten. »Gut« und »böse« sind normative, präskriptive Begriffe: Wer sie benutzt, beschreibt im Allgemeinen nicht nur, sondern wertet und hätte gerne, dass andere ebenso werten und entsprechend dieser Werturteile handeln.

Beispiel ein Carl Johnson. Ein schwarzer Gangster, der ständig flucht, klagt, Frauen beleidigt und Menschen in seinem Viertel tötet, um sich den Respekt von seinen Gang-Mitgliedern zu erarbeiten. Man sollte meinen, dass so eine Gestalt abschreckt, dass niemand mit so jemandem Zeit verbringen möchte. Aber es ist anders. Carl Johnson ist die Hauptfigur im Gangster-Game »Grand Theft Auto: San Andreas«. Allein in Deutschland mischen weit über 500.000 Gamer gemeinsam mit Carl Johnson die fiktive US-Metropole Los Santos auf. Weltweit nähern sich die Verkäufe der Versionen für PC, PlayStation 2 und Xbox der 20-Millionen-Grenze.

DAS BRUTALSTE SPIEL DER WELT

Und das bei einer Produktion, die am 25. November 2005 von der englischsprachigen Familienwebseite »Family Media Guide« als eines der zehn brutalsten Videospiele geächtet wurde. Offenbar strahlen böse Buben wie Carl Johnson eine Faszination aus, der sich viele nicht entziehen können. Ein Phänomen, das keineswegs nur Videospiele betrifft oder gar neu ist. Schon die alten Griechen liebten ihre Helden und Götter nicht perfekt und aalglatt, sondern mit Ecken

und Kanten. Der Sagenheld Herkules zum Beispiel wird von verschiedenen Quellen als extrem jähzornig beschrieben. Er soll sogar die eigene Ehefrau Megara und ihre gemeinsamen Kinder in einem Anfall von Wahnsinn ermordet haben. Die Literatur der neueren Zeit ist ebenfalls häufig von Hauptfiguren bevölkert, die sich durch ihr unverwechselbares Profil von Menschen wie dir und mir abheben. In seinem Abenteuer-Roman »Die Schatzinsel« beschreibt Robert Louis Stevenson den Piraten Long John Silver als niederträchtigen Freibeuter und Mörder. Doch seine Motive sind nachvollziehbar; so wird er zu einer Figur, mit der sich der Leser identifizieren kann. Er kann in die Geschichte eintauchen und wird sozusagen zum Komplizen des bösen Mannes. Genau dieses Stilmittel findet heute in Videospielen Anwendung.

Aber wann ist ein Mann böse, wann wird ein Held zum Antiheld? Und ist er damit von Natur aus anziehend? In seiner 1990 veröffentlichten Analyse »Die Faszination Jugendlicher am Grauen« beschreibt Elmar Reß die wesentlichen Merkmale moderner Horrorfilme. Auszüge daraus lassen sich eins zu eins auf das Videospiel-Genre übertragen, und können auch als Definition von Videospiel-Schurken und der

Der utopische Unterwasser-Thriller »Bioshock« von 2k Games baut auf dem Konzept des Action-Rollenspiels »System Shock« auf, und stellt den Spieler vor die Frage: Wie weit darf man gehen, um selbst zu überleben?



Ein unvergesslicher Bösebul: Vorzeige-Rocker Ben aus Lucasarts Abenteuerspiel »Vollgas«. Ein stets schlecht gelauntes, aber letztlich doch gutherziges Rauhebein aus dem Jahre 1995.

„Gute Jungs sind festgelegt. Böse Jungs können sich austoben“

Umstände gelten, in die sie hineingeboren werden. Zentrales Element ist demnach ein pessimistisches Gesellschaftsbild, das auf dem Verfall althergebrachter Strukturen basiert. Gesetz und Ordnung können nicht mehr aufrechterhalten werden. Unter der glatten schönen Oberfläche herrschen Gewalt, Angst, Brutalität und Grauen. Eine Heldenfigur, die hier klar kommen möchte, muss in diese Abgründe des Bösen abtauchen. Damit sie das kann, muss sie sich Charakterzüge seiner Umgebung aneignen. Der Spieler geht diesen Weg mit ihr gemeinsam.

Einer der ersten Aufräumer mit weniger vorbildlichem Wesen hört auf den Namen Duke Nukem. Er ist der zentrale Held einer Serie von Actionspielen aus den neunziger Jahren, der erste Star von der Sorte »Raue Schale, weicher Kern«. Der Ego-Shooter »Duke Nukem 3D« von 1996 war seinerzeit einer der meistgespielten Titeln überhaupt. Der Grund: Duke Nukem ist ein Typ mit unverwech-

selbarem Profil. Kennt kaum Skrupel und keinen Respekt, dafür aber viele lockere Sprüche. Duke Nukem ist der Stereotyp eines US-amerikanischen Actionhelden. Ein platinblonder Macho, der Frauen erniedrigt, Angreifer einäschert, mit coolen Sprüchen als Begleitkonzert: »Waffen töten nicht. Ich tue das.« Er traut sich, was sich sonst niemand traut. Und wird darum beneidet.

GOLDENE HELDEN-REGELN

Dukes Gewaltaktionen sind aber geradezu grotesk überzeichnet und heben sich damit klar von der Realität ab. Dukes Opfer sind außerirdische Invasoren, die Taten werden noch dazu durch seine sarkastischen Sprüche entschärft. Dadurch wird sein grundsätzlich abzulehnendes Verhalten akzeptabel, sogar attraktiv. Obwohl der Duke nach »Duke Nukem 3D« keinen wirklich nennenswerten Auftritt mehr hatte, ist die Figur unter Actionliebhabern noch immer im Gespräch. Warum? Weil es Kriterien gibt, die alle interessanten Heldenfiguren erfüllen müssen, egal ob gut oder böse. Und der Duke erfüllt sie. Andere wie Marcus Fenix (»Gears of War«) oder Richard B. Riddick (»Escape from Butcher Bay«) eifern ihm nach. David Perry vom US-Spielehersteller Shiny Entertainment kennt ein entscheidendes Kriterium: »Humor hilft. Wenn du den Spieler mit Witz unterhalten kannst, hast du den Erfolg auf deiner Seite.« Wichtig auch, dass die Figur sofort

SCHURKEN MIT HERZ

»Es sind gute Männer, die halt in gewalttätige Situationen geraten!«

Wenn böse Buben im Videospiel den Helden markieren, haben sie deshalb noch lange keine Narrenfreiheit. Sie dürfen nicht wahllos schlachten, das würde kaum ein Spieler akzeptieren. Auch die schlimmsten Finger müssen Grundsätze haben, Prinzipien folgen und Regeln einhalten, damit man die Action mit ihnen genießen kann. Warum das so ist, weiß Jens-Peter Kurup, IO Interactive, der gerade als Game-Director die mordlustigen Streithähne »Kane & Lynch: Dead Men« für die Xbox 360 vorbereitet: »Gutes Gamedesign nimmt Rücksicht auf die Neigungen des Spielers. Der Held muss nicht gut sein, aber jeder muss seine Verhaltensweisen nachvollziehen können. Sogar der größte Bastard geht in Ordnung, solange er keine kalte und leblose Killermaschine ist. Wir erwarten nicht, dass alle Xbox-Besitzer Kane und Lynch mögen. Aber die Ziele unserer Figuren, die müssen alle mögen.« Damit der Spieler eine böse Figur ins Herz schließt oder zumindest ihre Beweggründe akzeptiert, muss er ihr also letztlich so etwas wie Herzensgüte zugestehen - verbunden mit der Hoffnung, dass die Figur trotz ihrer schabigen Taten letztlich einem guten Ziel verpflichtet ist. Kane und Lynch mögen Meuchelmörder sein, aber sie dürfen nur jemandem schaden, der das auch verdient. Ihr Ziel sind Yakuza-Bosse. Noch mal Jens-Peter Kurup: »Wir wollten von Anfang an ein Spiel machen, das so erwachsen wie möglich ist, ohne dass der Spieler den Anschluss daran verliert. Ein Hardcore-Spiel für Gelegenheitsspieler eben, mit Inhalten die sicher nicht kindgerecht sind. Die Atmosphäre ist grimmig und die Hauptfiguren... na ja, das sind gute Männer, die halt in gewalttätige Situationen geraten.«



TYRANNEI BÖSER MÄNNER

Böse Videospiel-Helden morden. Sie sind Killer in Killer-Spielen. Die Diskussion um ein Verbot so genannter Killer-Spiele ist ja nicht neu. Bereits im Koalitionsvertrag vom 11. November 2005 strebt die deutsche Regierung ein Verbot so genannter Killer-Spiele an. Einige Studien geben der Regierung recht. Sie sehen Videospiele als Auslöser von Aggression und Gewaltbereitschaft. Andere sagen etwas anderes. Eine aktuelle Studie der University of Illinois zum Beispiel spricht Videospiele von diesen Vorwürfen frei. Gleiches gilt für den Fraktionsbeschluss von Bündnis 90/Die Grünen vom 24. Januar: Auf Basis aktueller Medienwirksamkeitsforschung wird die These »Gewaltspielen = Gewalthandeln« entkräftet. Der Augsburger Professor Wolfgang Michaelis berichtet in einem Gutachten aus dem Jahr 2003, dass momentan nur etwas über sehr geringfügige und kurzzeitige Effekte bekannt ist: »Über die bedeutsameren mittel- und langfristigen Wirkungen, vor allem die Wirkung wiederholten und häufigen Spielens, fehlt jeglicher empirische Forschungsbeitrag.« Tatsache ist, dass es seinen Reiz hat, gemein sein zu dürfen, solange man keine Konsequenzen fürchten muss und niemandem tatsächlich weh tut. Wir sehen es gerne, wenn jemand nicht perfekt ist. Darum mögen wir Donald Duck lieber als Micky Maus. Deshalb sind auch Typen reizvoll, wie zum Beispiel der aus »Crackdown«. Ein Polizist - eigentlich. Aber er geht über Leichen. Nicht immer rücksichtsvoll, aber immer irgendwie fair. Selbstverständlich kommt es zu Drohungen und Schießereien. Jedoch sind Figuren, Dialoge und Aufträge überzeichnet dargestellt und durch Satirisches und Surreales entschärft. Das dreht den Ernst der Lage ins Gegenteil - ein Stilmittel, das in Filmen und Comics seit Jahrzehnten angewendet wird. Unter anderem von Lobo, dem König des Sarkasmus. Wäre mal an der Zeit für ein wirklich gutes Spiel mit ihm als Heldenfigur. War ja mal eins angekündigt, vor Jahren.



Der Science-Fiction-Krieger Richard B. Riddick aus dem Ego-Shooter »Escape from Butcher Bay« ist eine vergleichsweise düster angelegte Figur: tötet eher im Stillen und nur wenn er muss. Nebenbei unterhält er uns mit sarkastischen Gedanken. Bald auch auf Xbox 360, wenn die Gerüchte stimmen...

» erkennbar ist. Sie ist mit einer unverwechselbaren Silhouette gezeichnet und trägt einen Namen, der sich im Gehirn festsetzt wie ein Ohrwurm. Vielleicht am wichtigsten: »Das Spiel muss großartig sein. Wenn es das nicht ist, kannst du die genialste Heldenfigur aller Zeiten erschaffen, das wird dann trotzdem niemanden interessieren«, sagt George Broussard von 3D Realms. Vielleicht arbeitet das US-Team deshalb schon so lange an einem Comeback von Duke Nukem. Am 27. April ist es genau zehn Jahre her, dass 3D Realms den Ego-Shooter »Duke Nukem Forever« auf der Fachmesse E3 angekündigt hat.

Bei näherer Betrachtung der Kriterien für Actionhelden zeigt sich: guter Junge oder böser Junge, Held oder Antiheld - die zwei Gruppen sind offenbar gar so nicht verschieden, die Regeln gelten für beide. Allerdings kann der böse Junge auf eine komplexe Palette an Entfaltungsmöglichkeiten zwischen gut und böse zurückgreifen, was Gestik, Mimik, Äußerungen und Taten betrifft. Lobo, Duke, Carl Johnson, das sind eben nicht nur Totschläger, sondern - wenn sie es wollen und wenn die Situation es zulässt - eben auch witzige, zuvorkommende, manchmal sogar charmante Figuren. Daraus ergibt sich für sie ein unschätzbarer Vorteil: Sie können den Spieler eher überraschen und sein Interesse fesseln, als das etwa einem reinen Gutmenschen wie Superman möglich ist. Der müsste schon seine Identität aufgeben, damit in einem Videospiel mit ihm als Hauptfigur etwas Unvorhersehbares passiert. Gute

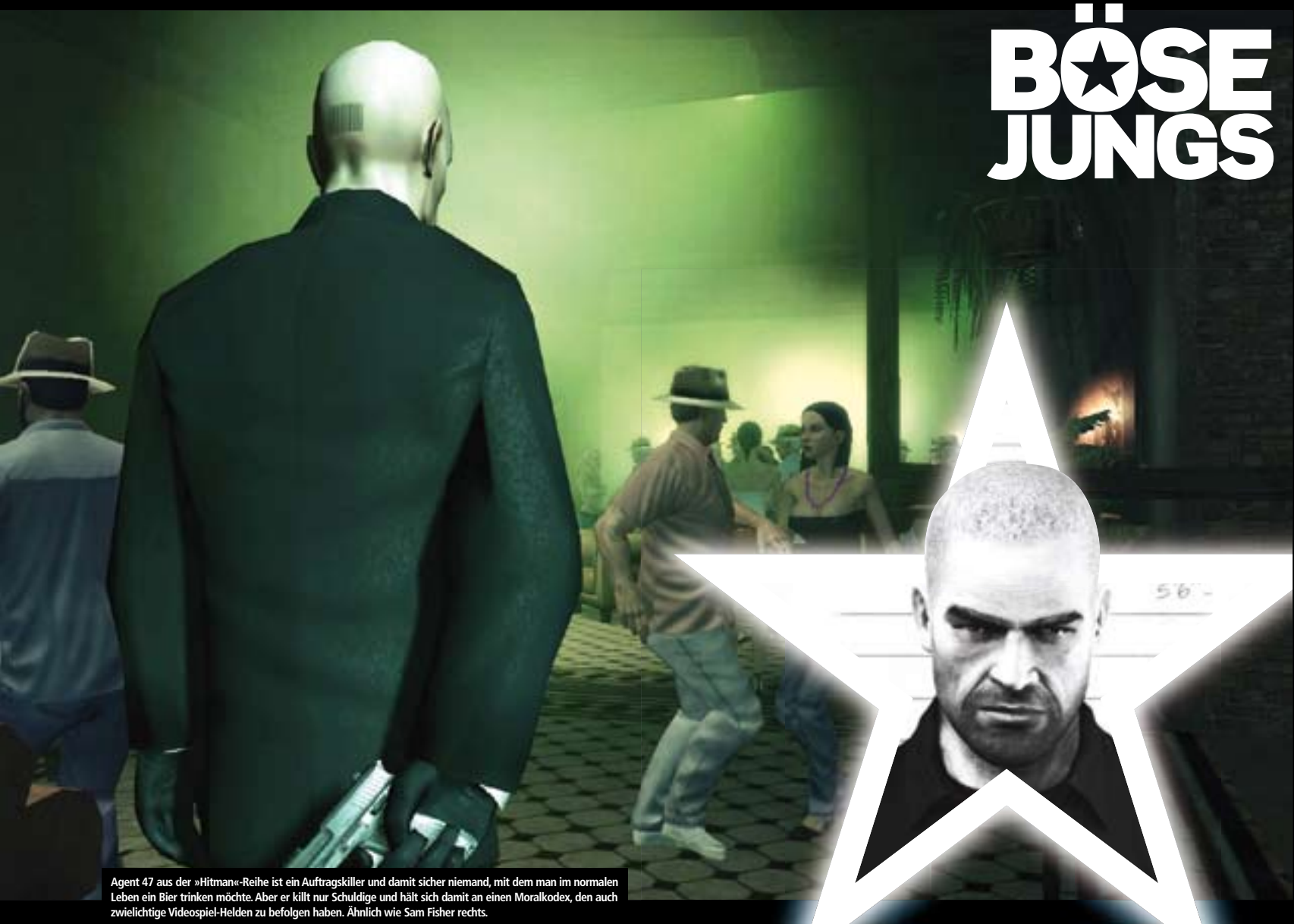
„Völlig gewissenlose Killer fallen beim Publikum durch“

Jungs sind auf das eine Ende der Moral-Skala festgelegt. Böse Jungs können sich austoben.

AUCH BÖSE BUBEN WEINEN

Allerdings muss selbst ein zwiespältiger Held von einem moralisch akzeptablen Kern angetrieben sein. Der bereits erwähnte Carl Johnson zum Beispiel ist zumindest anfänglich fest entschlossen, sich von seiner kriminellen Vergangenheit zu lösen. Erst äußere Umstände zwingen ihn in die Kriminalität. Dass eine Figur gegen ihren Willen vom Schicksal mitgerissen wird, kennen wir alle aus unserem Leben. Und Carl Johnson ist eben nicht immer Herr der Lage. Dadurch wirkt er umso glaubwürdiger und darf sich einer gewissen Sympathie sicher sein. Die Fähigkeit, bei aller Stärke auch eine gewisse Milde und Hilfslosigkeit zu zeigen, das Getriebenensein, solche Charakterzüge sind entscheidend für die Akzeptanz beim Spieler. Im Vergleich zu einem grotesk überzeichneten Macho wie Duke Nukem fasziniert Carl Johnson freilich mit ganz anderen Wesenszügen. In seinem Sachbuch »Killing Monsters: Why

BÖSE JUNGS



Agent 47 aus der »Hitman«-Reihe ist ein Auftragskiller und damit sicher niemand, mit dem man im normalen Leben ein Bier trinken möchte. Aber er tötet nur Schuldige und hält sich damit an einen Moralkodex, den auch zwielichtige Videospiel-Helden zu befolgen haben. Ähnlich wie Sam Fisher rechts.

Children Need Fantasy, Superheroes and Make-Believe Violence« äußert sich dazu der US-Autor Gerard Jones: »Wir sehen - im Film oder im Spiel - einen Banküberfall und wissen, so was werden wir nie tun. Aber: wir könnten.« Typen wie Carl Johnson oder der Auftragskiller Agent 47 aus der »Hitman«-Reihe können nicht nur, sie tun es. Sie entführen uns also in eine Spiegelung unserer wahren Welt, und zeigen die uns in aller Regel unbekannte Seite davon.

Die realitätsnahe Abbildung wirft allerdings umso mehr die Frage auf, ob realistische Spiele aggressiv machen oder nicht. Das Problem wird unter Laien und Gelehrten seit vielen Jahren diskutiert. Eine allgemeingültige Wahrheit scheint es nicht zu geben. Aktuell sind die Sozialforscherinnen Astrid Kristen und Caroline Oppl von der Freien Universität Berlin bei einer Befragung von 278 Schülern zu dem Ergebnis gekommen, dass Computerspiele zumindest bei Kinder zwischen acht bis 13 Jahren kein Aggressionspotenzial aufbauen. Es sei vielmehr so, dass sich die Kids eben jene Spiele suchten, die ihren ohnehin vorhandenen, persönlichen Neigungen entsprächen.

Völlig gewissenlose Killer scheinen beim Publikum ohnehin durchzufallen. Ein gutes Beispiel dafür ist der PC-Titel »Postal«. Hier handelt es sich um eine Produktion aus den USA mit einer Hauptfigur, die selbst Unschuldige lustvoll abschlachtet. Das Spiel ist noch vor der Indizierung in Deutschland allgemein auf Kritik gestoßen, sowohl in der Fachpresse, als auch in den üblichen Foren der Videospieler. Der Grund: Der

»Held« hat keine Rechtfertigung für seine Taten. Er ist damit eine Killermaschine, die keinerlei Sympathie bekommt. Unabhängig davon, ob eine Figur nun als Killer oder Heilsbringer auftritt, sind die Charakterzüge in aller Regel fest einprogrammiert. Das Schicksal des Helden fährt wie auf Gleisen. Ein Carl Johnson etwa kann - trotz aller Handlungsfreiheit - sein Gangsterdasein nicht wirklich zugunsten eines anderen Lebens aufgeben.

Durch die Weiterentwicklung der Hardware und der Werkzeuge für Gamedesign tun sich jedoch zunehmend Möglichkeiten zur freien Entfaltung der charakterbestimmenden Wesenszüge auf. Beispielsweise muss sich Sam Fisher im Actionthriller »Splinter Cell: Double Agent« entscheiden. Er kann das Leben einer Geisel verschonen, oder sie um die Ecke bringen. Welchen Weg der Spieler für Sam wählt, ist eine Frage des Gewissens. Während »Splinter Cell: Double Agent« den Spieler allerdings nur in vier Schlüsselszenen zu moralischen Entscheidungen zwingt, bauen die Gewissens-Elemente im kommenden Abenteuerspiel »Bioshock« auf einer breiteren Basis auf. Um sein eigenes Überleben in einer apokalyptischen Unterwasser-Metropole zu sichern, kann der Spieler kleine Mädchen umbringen und sich deren heilendes Serum aneignen - er kann sie aber auch beschützen und nach alternativen Wegen zur Rettung suchen. Der Übergang zwischen gut und böse ist fließend, je nachdem wann man sich mit welchen Taten profiliert. Ein cleverer Schachzug der Designer von Irratio-

nal Games: Der Charakter kann sich in einem Spektrum entwickeln, wie es selbst in Rollenspielen bisher nicht möglich war.

AUSERWÄHLTER ODER WELTENVERNICHTER?

Welchen Weg der Spieler bevorzugt, hängt dann im Idealfall nur noch von eigenen moralischen Werten ab. Und wenn der Mensch die Wahl hat, so scheint es, entscheidet er sich im Zweifelsfall doch für das Gute. Es ist halt einfach erhebender, wenn einen das Fantasy-Abenteuer »The Legend of Zelda: Twilight Princess« als Auserwählten und Retter bezeichnet, nicht als Killer oder Unmensch. Einen ähnlichen Schluss pro Ritterlichkeit und contra Börsartigkeit lässt der Blick in die aktuellen Verkaufscharts zu. Dort finden sich kaum böse Killerspiele, sondern vor allem Weltenretter-Erzählungen (»Lost Planet«), Rennspiele (»Test Drive Unlimited«) und Simulationen (»Ghost Recon Advanced Warfighter 2«). Das mag aber natürlich auch damit zusammenhängen, dass es momentan schlichtweg an einprägsamen Gaunern fehlt. Aber vermutlich nicht mehr lange. Den 19. Oktober 2007 hat Rockstar Games bereits als Starttermin für »Grand Theft Auto IV« reserviert. Außerdem wird unser Gewissen in diesem Jahr noch einige weitere Male geprüft, etwa bei »Bioshock« oder »Kane & Lynch«. Schön!

Richard Löwenstein

AB DEM 25. APRIL!

Jetzt monatlich: »mehr Spiele »mehr Bilder »mehr Meinungen

**GLEICH
ABONNIEREN,**
Prämie abgreifen,
eher lesen: Seite 35

TITELSTORY

SPIDER-MAN 3

Wir weben die Spinnenfäden und schwingen uns dann rechtzeitig zur nächsten Ausgabe durch die Straßenschluchten von New York City. Ein Spiel wie »Grand Theft Auto«, nur mit Superhelden-Power, so heißt es. Aber mit einem Superhelden, der das Böse in sich entdeckt. Der Spinnen-Mann im Test.

HALO 3

In den kommenden Wochen soll der geschlossene Beta-test von Microsofts heiß erwartetem Science-Fiction-Actiondrama starten. Wir stehen bereit, haben die Waffe geschultert. In der nächsten Ausgabe der Erlebnisbericht.

TWO WORLDS

Gibt es tatsächlich ein Abenteuer, das die Rollenspiel-Großmeister »Oblivion« und »Gothic 3« übertreffen kann? Es sieht ganz danach aus. Wir erstatten Bericht von unserem Ausflug nach Antaloer. Test!

MOTO GP 07

Schon ist es wieder soweit: Die Zeit der schwarzen Lederkombis, heißen Bikes und irren Rennstrecken startet. Passend dazu werfen wir einen Blick auf den Nachfolger der Motorrad-Rennsimulation »Moto GP 06«. Heißes Eisen, soviel vorweg!

PLUS!

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Und noch ein Preview voller Pferdestärken: Wir geben Vollgas beim vielleicht brachialsten Alles-Kaputt-Rammen-Positionskampf für die Xbox 360. Ist das Ding wirklich besser als »Burnout«? Wir werden sehen!

COMMUNITY

Der Community-Teil, stark wie selten. Voll mit Turnieren, CSL-News, Ranglisten, Live-Arcade-Games... und Einladungen zu zwei offiziellen Turnieren. Nur im 360-Live-Magazin!

REPORT: GÖTTLICHE MACHER

Heute sind wir alle verwöhnt von High-End-Spielen mit Full-HD-Auflösung und Kinosound. Aber wie war das eigentlich vor zehn oder zwanzig Jahren? Wer sind die Helden, denen wir unsere Live-Arcade-Spiele verdanken? Was ist aus diesen Frauen und Männern geworden? Wir haben die Antwort.

DIE BESTEN GAMES

ALLE HITS ...

Battlefield: Bad Company, Alone in the Dark, Lost Odyssey, Colin McRae DIRT, Fable 2, Half-Life 2, Army of Two, Halo 3, Kane & Lynch: Dead Men, Shadowrun, Blazing Angels: Secret Missions, Indiana Jones, Star Wars, Mercenaries 2: World in Flames, Burnout 5, Skate, Clive Barker's Jericho und mehr. **Und natürlich: Grand Theft Auto IV!!!**

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 25. APRIL 2007!

