

360

LIVE

**C&C3
GEWINNSPIEL**
Spiel und exklusive
Airbrush-Konsole für
einen Leser!

NUR FÜR



XBOX 360

NUR 3,60 €

ERSTES PREVIEW!

GRAND THEFT AUTO IV

Volle 4 Seiten: erste Details
und neue Bilder aus Liberty City

DIE ACTION-ÜBERRASCHUNG

SPIDER-MAN 3

Totale Freiheit, packende Bossgegner, Wow-Grafik!
Exklusiv auf 6 Seiten. Mit Poster in der Heftmitte!

TWO WORLDS GENIAL WIE OBLIVION

Der weltweit erste Test
Was für ein Rollenspiel!

COLIN VS. FORZA 2

Duell der Rennspiele
auf 8 Seiten



QUAKE WARS

Exklusiv gespielt:
Beinhart-Action auf XBL



COMMAND & CONQUER 3 TEST & POSTER

Echtzeit-Strategie mit Action, Köpfchen
und überzeugender Steuerung

XBOX 360 ELITE

Edler und besser. Lohnt sich das
Warten auf das neue Modell?



PLUS

Flatout
Call of Juarez
Mercenaries 2
Hour of Victory
Devil May Cry 4
Earth Defence Force

REPORTAGE

Die Gründerväter:
Was machen die Pioniere des
Gamedesign heute?



Willkommen bei 360 LIVE



Ab jetzt meinen also auch Sony-Anhänger die aktuelle und nicht mehr die kommende Games-Generation, wenn sie von Videospielen in HD-Auflösung schwärmen. Der Start der PlayStation 3 liegt hinter uns und damit ist die neue Konsolen-Riege komplett. Jetzt muss sich die Xbox 360 im Alltag gegen Nintendos Wii und Sonys PlayStation 3 durchsetzen. Und nach allem, was ich mitbekomme, ist Microsofts Position gar nicht so schlecht. Allein schon wegen des gewachsenen Preisunterschieds. Die Premium-Version der Xbox 360 gibt's inzwischen bei Saturn und Media Markt für 299 Euro. Was Microsoft in England übrigens zu einem netten Gag bewogen hat. Unsere englischen Kollegen von der »Computer & Video Games« bekamen anlässlich des Starts der PlayStation 3 den

Preisunterschied zwischen beiden Konsolen in Bierdosen ins Haus geliefert. 600 Euro minus 300 Euro, das ergäbe bei uns immerhin 20 Kästen Bier vom Feinsten. Oder umgerechnet 400 Flaschen. Anscheinend waren in Deutschland nicht allzu viele Menschen bereits, knapp 600 Euro für eine Konsole auszugeben. Der deutsche Handel hat jedenfalls einen schleppenden Start für die PlayStation 3 gemeldet. Egal ob Berlin, Hamburg oder München - kein Problem, eine PlayStation 3 zu ergattern, ganz anders als bei Xbox 360 und Wii. Auch andernorts laufen die Verkäufe eher mau. Im Februar konnte Sony laut einer Meldung der Branchen-Postille GamesMarkt in den USA nur 127.000 der neuen Konsolen verkaufen, Microsoft dagegen fast doppelt so viele Xbox 360. Microsoft hat allerdings nicht den geringsten Grund, sich zufrieden zurückzulehnen. Denn Nintendo hat für seine Wii noch einmal 100.000 neue Freunde mehr gefunden.

Gerade in Deutschland scheint die Situation wenig zufriedenstellend. Wenn ich mit Spieleherstellern über die Xbox 360 rede, höre ich oft Klagen. Vor allem darüber, dass die Konsole viel zu wenig verbreitet sei und dass Microsoft mehr tun müsse, um die Bekanntheit zu steigern. Ich höre immer wieder, dass sich einige wenige Top-Titel verkaufen wie geschnittenes Brot, aber andere Entwicklungen im Regal liegen bleiben. Gerade kleinere Spiele-Schmieden reden außerdem von harziger Zusammenarbeit, von arrogantem Verhalten und sinnlosen Verböten. Der Hersteller eines Fantasy-Rollenspiels, dessen Name mir gerade entfallen ist, muss angeblich sogar den Online-Teil seines aktuellen Projekts beschneiden - offenbar weil Microsoft ähnliche Pläne mit einem eigenen Game hat und keine Konkurrenz duldet. Dabei wäre Microsoft mit einer offenen Herangehensweise besser beraten. Man könnte sich zum Beispiel mehr um die Community kümmern, mehr auf die Wünsche der Hardcore-Gamer eingehen. Beispielsweise den Wunsch vieler Clans nach der Einbindung eigener Server ins Netzwerk von Xbox Live. Am PC ist das längst üblich. Da mietet jeder größere Clan eigene Rechner, die ständig online im Netz hängen - längst ein großes Geschäft für Strato und andere Internet-Anbieter. Warum nicht auch für Microsoft? Clans könnten sich so eigene Knotenpunkte schaffen, auf denen sich die Team-Mitglieder - und nur die - verabreden und sportlich messen. Niemand müsste vor der Eröffnung einer Online-Partie erst aufwändig seine Freunde suchen und dann darauf achten, dass der Spielleiter eine schnelle Leitung hat. Statt Host-Vorteil: totale Chancengleichheit. Vielen Clans wäre so ein Service bestimmt zwischen 10 bis 20 Euro pro Monat wert. Microsoft könnte so seine Position im Online-Markt stärken und bekäme außerdem etwas Geld in die Kassen gespült. Da gäbe es nur Sieger.

In diesem Sinne, viel Spaß bei der Lektüre der folgenden Seiten...

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360 live-Magazin

P.S.: Schon bemerkt? Wir drucken auf neuem Papier. Fühlt sich besser an, außerdem kommen die Screenshots brillanter rüber. Gut so? Schreib deine Meinung ins Forum 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

Spider-Man 3

Es geht also doch: Filmumsetzungen können richtig was hermachen. Sie dürfen sich halt nur nicht sklavisch an die Kinovorlage halten, sondern müssen mutig eigene Wege beschreiten. So wie »Spider-Man 3«. Ein befreiendes Erlebnis, dieses Rumturnen zwischen den Wolkenkratzern von Manhattan.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

18 COVERSTORY

Spider-Man 3
Preview und Poster

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

14 PREVIEWS

Die Spiele von
Morgen

52 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

76 REPORTAGE

Die Gründerväter

EXKLUSIVE BILDER

52 TWO WORLDS

Der weltweit erste Test des größten
Rollenspiels seit Oblivion!



ERSTE INFOS

14 GRAND THEFT AUTO IV

Gangster-Action, und diesmal wird alles
anders. Oder doch nicht? Wir suchen
Antworten in Liberty City. 4 Seiten!



AKTUELL

- 06 BURGER KING GAMES
- 07 XBOX 360 ELITE
- 06 UNREAL TOURNAMENT 3
- 08 BLUE DRAGON ANIME
- 08 MICROSOFT SERVICE
- 08 XBOX LIVE ANYWHERE
- 10 HALO 3
- 10 BANJO KAZOOIE
- 11 FABLE 2
- 12 MITMACH-CHARTS
- 13 SPIELE-TERMINE

POSTER

- 41 SPIDER-MAN 3
- 42 COMMAND AND CONQUER 3

REPORTAGE

- 76 DIE GRÜNDERVÄTER

SERVICE

- 50 IMPRESSUM
- 25 ABO
- 31 GEWINNSPIEL
- 68 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU



KOMM INS NETZ! 360-LIVE.DE

Videos zu allen Topthemen, News, Gewinnspiele und ein Forum findest du auf unserer Webseite. Die Adresse: www.360-live.de

68 SERVICE

70 COMMUNITY

Leserbriefe

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

COVERTHEMA



18 SPIDER-MAN 3

Wer hätte gedacht, dass eine Filmumsetzung je so spielenswert sein könnte? Next-Gen-Look, Tempo satt und steile Bossgegner auf 6 Seiten

PREVIEW

- 14 GRAND THEFT AUTO IV
- 18 SPIDER-MAN 3
- 24 CALL OF JUAREZ
- 26 ENEMY TERRITORY:
QUAKE WARS
- 30 DEVIL MAY CRY 4
- 32 HOUR OF VICTORY
- 34 PIRATES OF THE
CARIBBEAN
- 36 COLIN MCRAE: DIRT
- 40 FLATOUT: ULTIMATE
CARNAGE
- 46 FORZA MOTORSPORT 2
- 48 MERCENARIES 2

Nur in 360-Live

EXKLUSIV

Bilder aus Colin, Flatout & Forza 2

TEST

- 52 TWO WORLDS
- 58 COMMAND AND CONQUER 3
- 62 CABELA'S AFRICAN SAFARI
- 63 RAYMAN RAVING RABBIDS
- 64 EARTH DEFENCE FORCE 2017
- 66 FINAL FANTASY XI

COMMUNITY

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

TOPSPIELE



26 Enemy Territory:
Quake Wars



14 Grand Theft Auto IV
18 Spider-Man 3

30 Devil May Cry 4

32 Hour of Victory



36 Colin McRae: DiRT

40 Flatout: Ultimate
Carnage

46 Forza Motorsport 2
52 Two Worlds



58 Command and
Conquer 3

64 Earth Defence
Force 2017

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

BURGERBRATER
Fritten, Pommes und Games
SCHWARZE ELITE
Die neue Xbox 360
LIVE ÜBERALL
Xbox Live auch für PC
DREIMAL DREI
Halo 3 in drei Versionen
WANN UND WO?
Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / CHRIS SWAN, BLITZ GAMES

Machen Videospiele dick? Die von Blitz Games auf jeden Fall. Denn sie sind Teil eines schmackhaften Sparmenüs. Chris Swan erklärt...

Andere Länder, andere Sitten. In den USA holen sich stolze Besitzer einer Xbox 360 ihre Games neuerdings im Fastfood-Restaurant ab. Kein Scherz: Bei den meistgespielten 360-Titeln im Land der unbegrenzten Geschmacklosigkeiten handelt es sich momentan um Werbespiele. Genauer gesagt um Produktionen des US-Developers Blitz Games, die drüben via Fastfood-Kette an den Mann und die Frau gebracht werden. Und zwar bei Burger King, für schlappe 3,99 US-Dollar im Sparmenü mit Fritten und Cola. Warum auch nicht? Wenn schon die Pommes kalt sind, dann ist wenigstens der Preis heiß. Ergo werden die Titel zu hunderten gedaddelt, sehr zur Freude von Chris Swan von Blitz Games. Mister Swan begab sich auf Anfrage nur allzu gerne auf den heißen Stuhl, um uns in das Phänomen Werbespiel einzuweihen: »Im Grunde sind solche Titel in der Entwicklung nicht großartig anders als jede andere Softwareproduktion. Der größte Unterschied liegt vermutlich im Zeitplan. In nur sieben Monaten waren wir verpflichtet, drei Spiele fertig zu stellen. Ein ziemlicher Druck.« Und das merkt man den Titeln auch an. Denn die entpuppen sich schon nach kürzester Zeit als eher leicht verdauliche Durchschnittsware, die – wenn überhaupt – nur durch ihren ulkigen Hauptdarsteller eine Erwähnung wert



BIO

NAME/ Chris Swan
FIRMA/ Blitz Games
POSITION/ Arcade-Manager

ARBEITE GERADE AN/ diversen Spiele-Downloads

SCHON GEWUSST/ Blitz Games hat unter anderem die »Bratz«-Spiele verbrochen.

ist. Der Held nennt sich sinnigerweise Burger King, zu Deutsch Stullenkönig, was anhand der goldenen Krone auf dem Haupt und des Grinsens im Gesicht auch sofort zu erkennen ist. Dieser Werbekönig also lauert in »Sneak King« ahnungslosen Passanten mit Fast Food auf, quält sich in »Pocketbike Racer« über öde Hindernisparcours und erledigt im Auto-Scooter-Gemetzel »Big Bumpin'« mit Karacho ahnungslose Burger King-Mitarbeiter. Lausig? Nix da, Chris Swan findet's lustig: »Zusammen mit dem Burger King-Team haben wir ein paar wirklich coole Ideen verwirklicht, die bei den Spielern super ankommen. Der Erfolg gibt uns schließlich Recht.« Das mag schon sein, wenn auch viel vom Erfolg allein nur mit dem Sparpreis zusammenhängt. Da momentan ja auch im deutschsprachigen Raum Werbesprüche der Marke »Billig will ich« und »Geiz ist geil« extrem populär sind, droht durchaus ein Überschwappen der Budgetspiel-Seuche zu uns.



Blitz Games, Inc. (USA only).
 Corporation outside USA. All rights reserved.

Unreal Tournament 3

Geselliger denn je

In »Unreal Tournament 3« tobt ein Bandenkrieg. Das möchte man zumindest meinen, wenn man dem führenden Designer von Epic Games Jeff Morris zuhört. Denn zum ersten Mal in der Geschichte des Next-Generation-Videospiels könnten sich im geplanten Action-Titel PC-Gamer, 360-Daddler und PS3-Freaks Plattform übergreifend die Schädel von den Schultern snipern. Technisch gesehen wäre dieses Konzept kein Problem, so Morris, jedoch sehe man bei den unter-

schiedlichen Steuerungssystemen auf der jeweiligen Plattform vor allem für Konsolenspieler ziemliche Tücken. Denn das Daddeln über Controller sei in Shootern noch lange nicht so akkurat wie über Computermaus und könnte sich im Online-Krieg böse für die Besitzer von PS3 und Xbox 360 bemerkbar machen. Verständlich also, dass sich Epic erstmal zurücklehnt und abwartet, wie andere Spiele mit der Misere zurechtkommen. Microsofts »Shadowrun« zum Beispiel...





 BK® GAMER.com



MICROSOFT SIEHT SCHWARZ

Xbox 360 Elite gibt's ab sofort

Treue Leser des 360 Live-Magazins wussten's zwar schon, aber seit dem 28. März ist es offiziell: Es gibt ein neues Modell der Xbox 360, und das ist kraftvoll, schwarz und hochauflösend. Am 29. April steht das Ding im Handel. Der Name des Modell-Updates: »Xbox 360 Elite«, zu erkennen am Wohnzimmer-verträglichen schwarz und am neuen HDMI-Videoport auf der Rückseite. Die Kapazität der Festplatte wird auf 120 Gigabyte aufgestockt. Außerdem sind ein HDMI- und Komponenten-Video-kabel, ein Wireless-Controller, ein Headset, ein Netzwerk-Kabel, eine Xbox-Live-Silber-Mitgliedschaft und ein Monat Xbox Live Gold im Preis enthalten. Es handelt sich übrigens – entgegen Gerüchten im Internet – um kein zeitlich oder mengenmäßig begrenztes Angebot. Die Konsole kommt und bleibt. Der Preis liegt bei 479 US-Dollar. Dollar deswegen, weil die Elite-Konsole vorerst nur in den USA zu haben ist. Der Tarif für Deutschland und Europa stand bis Redaktionsschluss noch nicht fest, ebenso wenig ein Starttermin. Wir tippen auf Spätsommer und 399 Euro. Teurer wohl nicht, nachdem die Premium-Version der Xbox 360 bereits für 299 Euro gehandelt wird. Offen ist auch, ob die Elite-Konsole wahlweise im schicken Weiß zu haben sein wird, und wie es um ein Update der technischen Innereien steht. Speziell eine eingebaute Antenne für Wireless-Internet und ein gesenkter Lärmpegel durch ein leiseres Laufwerk und optimierte Kühler kämen sicher gut an. Beides ist im amerikanischen Modell nicht enthalten, die schwarze Xbox 360 gibt sich nach Einschätzung amerikanischer Kollegen genauso laut wie der uns bereits vertraute Typ. Fraglich außerdem, ob der HDMI-Port das 1080p-Bildsignal einer HD-DVD an entsprechend ausgestattete TV-Geräte leitet, und wie's um den HDCP-Kopierschutz bestellt ist. Es bleiben also viele Fragezeichen, aber es gibt auch Antworten. Zum Beispiel auf die Frage, ob es zur Elite-Xbox passendes Zubehör in Schwarz geben wird. Ja, nämlich Wireless Controller, Play & Charge-Kit, Lenkrad, verdrahtetes Headset – leider nicht in der Wireless-Version – und HDMI-Video-kabel. Die Festplatte ist separat erhältlich und passt auch auf die aktuelle Xbox 360. Kostet allerdings stolze 180 Dollar.



Black is beautiful: die neue Xbox 360 Elite

NEUES AUS JAPAN

JAPAN GUCKT IN DIE RÖHRE

Warum haben es die Japaner nur so gut? Eine Xbox 360 zu einem vernünftigen Preis. Videospiele, die es niemals in unsere Breiten schaffen. Spacige Ein-Quadratmeter-Appartments im Zentrum von Tokio. Und vor allem: die coolsten Zeichentrickserien der Welt. Tja, liebe Anime-Fans, seid jetzt bitte ganz stark, denn seit 7. April gibt's davon im japanischen Fernsehen eine mehr. In Zusammenarbeit mit dem Sender TV Tokio Channel 12 hat die Softwareschmiede Mistwalker eine Anime-Serie zu ihrem Rollenspielhit »Blue Dragon« ins Leben gerufen. Jeden Samstag werden Kinder und Kindgebliebene mit neuen Abenteuern rund um Shu und seine Freunde versorgt. Eine Taktik, die den schwindenden 360-Verkäufen wieder mächtig Auftrieb geben könnte. Denn schon in der Vergangenheit machten diverse Videospiel-Serien mit ent-

„EINE TAKTIK, DIE DEN SCHWINDENDEN 360-VERKÄUFEN WIEDER MÄCHTIG AUFTRIEB VERLEIHEN KÖNNTE“

sprechender TV-Präsenz bei den Fans gehörig Boden gut. Denken wir an »Pokémon«, denken wir an »Sonic«, denken wir – wenn auch nur der Vollständigkeit halber – an die »Super Mario Brothers Super Show«. Die erzielte trotz oder sogar wegen ihrer drittclassigen Real-Schauspieler in der ganzen Welt Top-Quoten. Lediglich »Viva Piñata« bildete in dieser langen Tradition eine sträfliche Ausnahme und blieb trotz reger Unterstützung durch eine TV-Serie weit hinter den erwarteten Verkaufszahlen zurück. Welche Karriere nun »Blue Dragon« im TV einschlägt? Warten wir's ab...



Gute Freunde kann niemand trennen: Shu und seine Lieblingssechse.

MICROSOFTS SUPPORT

AUSGESPIELT

Spätestens seit Helmi, dem siebten Sinn und den beiden Ampelmännchen wissen wir: Rot bedeutet »Vorsicht«. Und auch eine Xbox 360, die statt des grünen »Ring of Light« plötzlich mit besagter Signalfarbe rot auf sich aufmerksam macht, verheißt nichts Gutes. In der Regel braucht die Konsole dann nämlich einen umfassenden Gesundheitscheck und sollte schleunigst bei Microsoft eingeschickt werden. Doch genau hier liegt der Haken. Wie die englische Verbraucherschutzsendung »Watchdog« nämlich herausfand, kann die oft gescholtene Kunden-Hotline in den wenigsten Fällen helfen. Viel schlimmer noch: Meistens ist der Kunde sogar angehalten, für die Reparatur selbst zu zahlen. Ein Großteil der defekten 360-Einheiten stammt nämlich noch aus der allerersten Generation, auf die der Hersteller exakt 12 Monate Garantie verspricht... Doch die sind mittlerweile längst verstrichen, der Anspruch auf kostenlose Hilfe erloschen. Ein ganz schön teures Vergnügen, das sich für den Hersteller auf Dauer zu einem Image schädigenden Problem mausern könnte. Denn die Quote der defekten Geräte ist vergleichsweise hoch. Von den interviewten Kunden berichteten Besorgnis erregende 30 Prozent von diversen Problemen mit ihrer Konsole, die selbst nach der Reparatur durch Microsoft nicht behoben werden konnten. So hatten vereinzelte Käufer ihre 360 zum Teil bis zu sechsmal hintereinander zu einer Generalüberholung eingeschickt – und die Konsole kam einige Male sogar mit einem neuen Fehler im System zurück. Auch ein Weg, sich um regen Kundenkontakt zu bemühen. Nur bestimmt nicht der allerbeste. Bleibt zu hoffen, dass sich Microsoft derartige Negativ-Publicity zu Herzen nimmt und reagiert.



TAG DER EINHEIT

TRAUTE ZEISAMKEIT

Will man Microsoft Glauben schenken, bricht am 18. Mai eine neue Ära des Online-Gamings an. Dann soll sich das Netzwerk von Xbox Live nämlich auch für PC-Benutzer öffnen. Zumindest solche, die ihren Rechner mit »Windows Vista« betreiben. Das Konzept hört auf den schönen Namen »Games for Windows Live« und soll PC-Besitzern prinzipiell Zugriff geben auf alles, was für uns 360-Besitzer selbstverständlich ist: Erfolge, Gamertag, Profil, Sprach-Chat, Freunde-Liste und so weiter. Die zwei Welten sollen verschmelzen. Live Silber- und Gold-Abos funktionieren auf beiden Plattformen, PC und Xbox 360. Auch die Tarife sind gleich: Silber gibt's gratis, ein Gold-Abo kostet um die 50 Euro im Jahr. PC-Besitzer können mit Silber online gegeneinander spielen. Gold braucht's, um sich von uns 360-Zockern die Hosen ausziehen zu lassen. Das erste PC-Spiel für Games for Windows Live soll die längst überfällige Vista-Version von »Halo 2« sein. Blöd nur, dass man ausgerechnet damit nicht gegen Xbox-Besitzer spielen kann. Das erste beinharte Aufeinandertreffen beider Welten ist für Juni geplant, im Ego-Shooter »Shadowrun«. Im Lauf des Jahres soll noch einiges an Software folgen, unter anderem eine Vista-Version des uns 360-Besitzern längst geläufigen Kartenspiels »UNO«.

Offenbar will Microsoft Xbox Live zur weltweit größten und bedeutendsten Online-Community ausbauen und damit endlich auch das PC-Rollenspiel-Phänomen »World of Warcraft« übertrumpfen, das weltweit 8,5 Millionen Abonnenten hat – mehr als Xbox Live. Ob sich der tumorhafte Zuwachs von Neuzugängen allerdings positiv auswirkt, wird sich freilich erst zeigen müssen. Da stellt sich zum Beispiel die Sicherheitsfrage: Über den PC dürfte es für Hacker und Cheater sehr viel leichter sein als auf der Xbox 360, mit den Live-Servern Schindluder zu treiben. Fraglich ist außerdem, wie viele PC-User überhaupt eine Abogebühr für Online-Gaming akzeptieren, wo sie doch vergleichbare Dienste meistens gratis bekommen. Microsoft scheint darauf abzielen, das kostenpflichtige Abo-Modell auch auf dem PC durchzusetzen. Sollte Microsoft genug Spiele-Hersteller als Partner für die Idee gewinnen, scheint der Plan Aussicht auf Erfolg zu haben. Electronic Arts, THQ und einige andere sind bereits an Bord.



Microsofts Live-Dienst sieht auf dem Vista-PC fast genauso aus wie auf der Xbox 360



Beim Kartenspiel UNO können Besitzer von Vista-PCs und Xbox 360 gegeneinander karteln

HALO 3 MAL 3

Aller guten Dinge sind drei. Ergo wird Bungies Ego-Shooter »Halo 3« in drei Versionen veröffentlicht. Neben der Standard Edition nämlich als Limited Edition mit Artbook und Making-of-Bonusdisc. Wer 130 Euro über hat, holt sich die Legendary Edition. Nicht nur, dass das Bundle in einem limitierten Spartanerhelm ausgeliefert wird. Auch zwei Bonus-Discs sind mit an Bord, die neben dem Inhalt der Limited Edition auch überarbeitetes Film-Material aus »Halo: Combat Evolved« und »Halo 2« beinhalten. Das fasst die bisherigen Geschehnisse zusammen und ist mit Kommentaren der Entwickler ergänzt. Dazu gibt's exklusive Inhalte von den Machinimäkünstlern »Red vs. Blue« und »This Spartan Life.«



ABROCKEN LIGHT

An alle Luftgitaristen, die glauben, mit einer furiosen Gnaddel-Darbietung in »Guitar Hero II« ihre Chancen bei Frauen zu verbessern, ein gut gemeinter Hinweis: Es kann nicht klappen. Nicht nur, dass die Klampfe im typischen 360-Elfenbeinweiß daherkommt – das Ding ist einfach zu klein zum Aufreißen! Beweisfoto gefällig? Hier Microsofts Peter Moore beim Abrocken.



ALTE BEKANNTHE

Zu einer Zeit, als ein Großteil der 360-Redaktion noch zur Schule ging und die Xbox nichts weiter als ein theoretisches Hirngespinnst war, feierte ein Bär namens Banjo auf dem N64 seinen furiosen Einstand. Und blieb bis heute eines der witzigsten Jump'n'Run-Games. Ein Erfolg, den Rare nun mit einem neuen Banjo-Game auf der 360 wiederholen möchte – und sich dabei auf altbekannte Tugenden verlässt. So möchte der Hersteller alle Charaktere der Serie komplett beibehalten. Die Spielwelt soll jedoch umgestaltet werden. Das verriet nun Rare-Mitarbeiter Ryan Stevenson in einem Interview mit gametrailers.com. Man darf gespannt sein.

NEUES VON SQUARE ENIX

FINAL FANTASY 360?

So richtig haut uns »Final Fantasy XI« ja auch in der neuen, deutschen Version nicht um. Sowas wie »Final Fantasy XII« auf der Playstation 2 wäre uns allemal lieber. Um uns Next-Gen-Jünger zu versöhnen, ließ Hiromichi Tanaka, seines Zeichens verantwortlich für den Nintendo DS-Port von »Final Fantasy III«, eine kleine Bombe platzen. Im Gespräch mit der Internetseite Pro-G.co.uk gab der Japaner zu, dass zeitgleich zu »Final Fantasy XI« ein zweites Online-Rollenspiel in Entwicklung war, an dem bis heute fleißig gewerkelt wird. Und das Beste: Der Titel wird Next-Gen-exklusiv.

Ob es sich hierbei um einen Ableger aus der »Final Fantasy«-Serie handelt oder um ein komplett eigenständiges Spiel, blieb im Laufe des Gesprächs ungeklärt. Unbestätigte Quellen aus den Tiefen des immer sprudelnden Internets wollen jedoch vernommen haben, dass das neue Opus in der Welt von »Final Fantasy XII« spielen soll.

Ob das etwa auch ein Wiedersehen mit der sexy Fran und ihren Häschen-Ohren bedeutet? Wir wollen es hoffen.

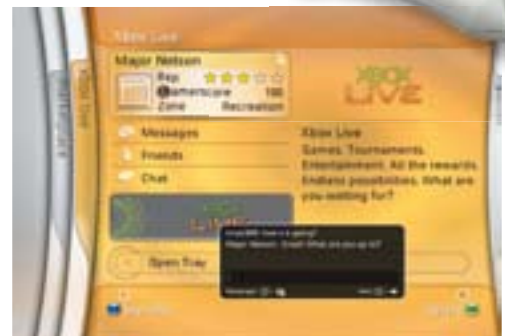


ALLE JAHRE WIEDER...

DASHBOARD-UPDATE UND MINI-TASTATUR

Am 7. Mai ist es wieder soweit: Ein frisches Dashboard-Update steht an. Wer sich ab diesem Datum ins Xbox-Live-Netzwerk einklinkt, dessen Konsole wird automatisch aktualisiert. Auch diesmal kommt wieder eine Vielzahl von Neuerungen auf unsere geliebte Konsole zu. Erfolgsgläubigen wird beispielsweise deutlich mehr Komfort spendiert. Schaltet man einen Erfolg frei, sieht man sofort den Namen des Erfolgs auf dem Bildschirm und wie viele Punkte er einem bringt. Des Weiteren wird die Benutzeroberfläche um einen komplett neuen Reiter ergänzt, genauer gesagt um einen eigenen Bildschirm nur für den Marktplatz. Auch die Downloads bekommen eine neue Funktion, die speziell bei größeren Dateien praktisch sein dürfte. So schaltet die Konsole während des Downloads in einen Energiespar-Modus, und schaltet sich nach Vervollendung des Downloads auf Wunsch automatisch ab. Die wohl interessanteste Neuerung ist das neue Chat-Feature. Statt nur mit Kumpels in der Freundesliste chatten zu dürfen, wird das ganze nun auf den Windows Live Messenger erweitert. Beim spielen und Filme gucken darf man mit bis zu sechs Kumpels gleichzeitig chatten, allerdings nur textlich. Von einem Sprachchat für mehrere Spieler fehlt weiterhin jede Spur. Damit man nicht alles per Software-Tastatur mühsam

eingeben muss, bringt Microsoft zum gleichen Zeitpunkt eine Minitastatur auf den Markt, die einfach an den Controller angesteckt wird. So richtig komfortabel sieht das allerdings noch nicht aus; da ist man wohl mit einer USB-Tastatur nach wie vor besser bedient. Bleibt nur zu hoffen, dass es diesmal nicht wieder ähnliche Probleme gibt wie letztes Jahr im Oktober. Damals hat die erste Version des Updates einige Konsolen zerschossen.





360 HEISSE AUSSICHTEN

FABLE 2

Märchenstunde

Es war einmal vor langer langer Zeit. Da lebte ein Hersteller namens Lionhead Studios und erfreute seine Gemeinde mit einem grandiosen Videospiel-Abenteuer. »Fable« war der Name, und dessen hervorragender Ruf eilte – von kleinen Fehlern abgesehen – durch das ganze Königreich der Videospiele. Und als die Zeit gekommen war, da gab Studio-Chef Peter Molyneux einen Nachfolger bekannt, der da weitermachen sollte, wo der grandiose Vorgänger aufgehört hatte: »Wir wollen«, so sprach er, »das viel gepriesene Gut-Böse-System von »Fable« ausbauen, damit sich Entscheidungen des Spielers nun viel stärker auf das soziale Umfeld auswirken. Familienmitglieder oder Freunde, die permanent übers Ohr gehauen werden, verhalten sich im Laufe des Spiels zunehmend ablehnender oder kündigen dem Helden die sozialen Bande komplett. Selbiges gilt auch für

die Interaktion mit der Umwelt: Jede Aktion des Spielers zieht positive oder negative Konsequenzen nach sich. Wer zum Beispiel mit kleinen Dörfern immer in regen Handelsbeziehungen steht, hilft den Siedlungen in Windeseile zu einer blühenden Metropole. Ausgestreutes Saatgut führt bei liebevoller Pflege zu fruchtbaren Äckern und Wohlstand. Die gesamte Welt von »Fable 2« ist von Anfang bis Ende durchdacht, jede Handlung bis in ihre kleinsten Details nachvollzogen. In derartigen Ausmaßen für ein Videospiel etwas völlig Neues! Wir arbeiten mit absoluter Leidenschaft an einem wirklich revolutionären Spiel.« So sprach König Molyneux und entzückte die Fangemeinde im ganzen Land. Hoffen wir nur, dass die guten Vorsätze sich auch im fertigen Produkt widerspiegeln. Aber bleiben wir mal positiv. Märchen haben ja in der Regel immer ein fulminantes Happy End.

Klein- gedruckt

KRIEG DER STERNE

» Shooter-Fans können frohlocken: Nachdem jüngst Treasure den irrwitzigen Reaktionstest »Ikara« für Xbox 360 angekündigt hat, folgt bald ein weiterer Knaller: Wie Chong Ahn von UFO Interactive bekannt gab, ist eine Umsetzung der Sternengeballers »Raiden IV« geplant – bisher allerdings nur für die USA. Wird schon seinen Weg nach Europa finden... Hoffen wir...



360 SAUGT WATT

» Bei den turbinenartigen Arbeitsgeräuschen der Xbox 360 im Betrieb möchte man meinen, die Konsole hätte den größten Stromverbrauch von allen. Aber weit gefehlt: Wie die Kollegen von Hardcoreerors.net nun herausgefunden haben wollen, setzt die Playstation 3 in diesem Bereich die Maßstäbe, mit einem Verbrauch von 150 bis 200 Watt pro Stunde im laufenden Betrieb. Die Xbox 360 verbraucht 116 Watt, Nintendos Wii angeblich nur 20 Watt. Eine wirklich grüne Konsole ist sie trotzdem nicht, weil der Standby-Verbrauch bei 10 Watt liegt; der der Xbox 360 bei 2 Watt.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

RESIDENT EVIL: EXTINCTION...

... ab September in den Kinos.

DAYTONA USA...

... wird angeblich von den Toten wiedererweckt.

NEW LINE CINEMA...

... sichert sich Filmrechte an »Gears of War«.

ELECTRONIC ARTS...

... kündigt neues »Herr der Ringe«-Game für 2008 an.

SAM'N'MAX...

... kommt auf die Xbox 360.

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 April 07



Pos	Titel	Publisher
1	Fight Night Round 3	EA
2	Guitar Hero 2	Activision
3	Virtua Tennis 3	Sega
4	Just Cause	Eidos
5	UEFA Champions League 07	EA

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte April 07



Pos	Titel	Publisher
1	Guitar Hero 2	Activision
2	Phantasy Star Universe	Sega
3	Indiziert	Microsoft
4	GRAV 2	Ubisoft
5	Major League Baseball 2K7	2K Sports

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte April 07



Pos	Titel	Publisher
1	Call of Duty 3	Spike
2	Test Drive Unlimited	Microsoft
3	Armored Core 4	From Software
4	Dead or Alive Xtreme 2	Tecmo
5	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft

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

13,37%

Tendenz



Je mehr News über den Titel bekannt werden, desto stärker schleicht sich Bungies vermeintliches Meisterwerk in die Herzen der Fans. Ob sich die Vorfreude auch auszahlt?

Einschätzung/ Sehr gut



2

ASSASSIN'S CREED
PUBLISHER/ UBISOFT

9,09%

Tendenz



Richys XXL-Preview der letzten Ausgabe zeigt offensichtlich Wirkung. »Assassin's Creed« zieht unsere Leser zunehmend in seinen Bann. Ubisoft wird's freuen.

Einschätzung/ Sehr gut

3

ALAN WAKE
PUBLISHER/

8,56%

Tendenz



Huch, wo kommt der denn her? Überholt mal eben aus dem Nichts »Forza 2« und »GTA IV«. Manipulation? Vorfreude? Auf jeden Fall viel versprechender Horror.

Einschätzung/ Sehr gut

- 4 **Grand Theft Auto IV**
8,56% **Einschätzung/** Sehr gut
- 5 **Fable 2**
5,88% **Einschätzung/** Sehr gut
- 6 **Bioshock**
5,62% **Einschätzung/** Sehr gut
- 7 **Forza Motorsport 2**
5,35% **Einschätzung/** Sehr gut
- 8 **Army of Two**
4,81% **Einschätzung/** Sehr gut
- 9 **Mass Effect**
3,21% **Einschätzung/** Sehr gut
- 10 **Kane & Lynch: Dead Men**
3,19% **Einschätzung/** Sehr gut

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

1

OBLIVION
PUBLISHER/ 2K GAMES

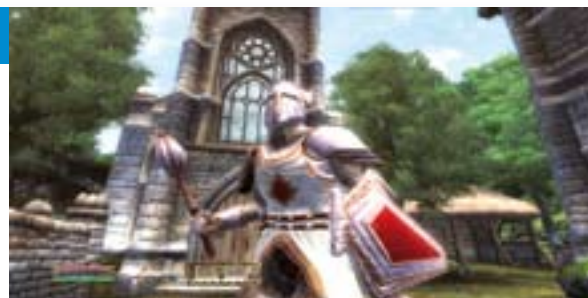
9,16%

Tendenz



Und da ist er wieder: Nach einem Kurzurlaub auf Platz 2 hat sich der Dauerbrenner »Oblivion« wieder an die Spitze der Charts ge(rollen)spielt. Willkommen zurück!

360-Wertung/ 9.3



2

ADVANCED WARFIGHTER 2
PUBLISHER/ UBISOFT

9,16%

Tendenz



Never change a winning team: Und genau deshalb beruft sich Ubisoft bei »Advanced Warfighter 2« auf die Tugenden des hoch gelobten Vorgängers. Mit Erfolg. Der Titel schießt von Null auf Platz 2.

360-Wertung/ 9.2

3

CALL OF DUTY 3
PUBLISHER/ ACTIVISION

8,40%

Tendenz



Gegen High Tech-HUDs und moderne Präzisionswaffen vom Kaliber eines »Advanced Warfighter 2« fällt der Zweite Weltkrieg etwas ab. Und zwar auf Rang 3.

360-Wertung/ 8.7

- 4 **Indiziert**
7,63% **Wertung/** 8.1
- 5 **Test Drive Unlimited**
6,87% **Wertung/** 8.5
- 6 **Advanced Warfighter**
6,11% **Wertung/** 9.1
- 7 **Pro Evolution Soccer 6**
4,58% **Wertung/** 8.7
- 8 **Project Gotham Racing 3**
3,82% **Wertung/** 9.0
- 9 **Rainbow Six: Vegas**
3,82% **Wertung/** 9.0
- 10 **Lost Planet**
3,05% **Wertung/** 8.7

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



HEIST

Wir schreiben das Jahr 1969 in San Francisco: Der Sommer der Liebe ist angebrochen. Gitarren sind in der ganzen Stadt zu hören, Cannabisduft schwängert die Luft, Frauen tragen Blumen im Haar. Und im Falle von »Heist« gibt es noch einen Ganoven namens Johnny Sutton: Der macht sich den ganzen Flower-Power-Trubel zunutze, um einen ganz großen Coup zu landen. Er will in die streng bewachten Banken der Stadt einbrechen. Und so trommelt der Gangster seine ehemalige Crew zusammen, verdient sich mit kleinen Gaunereien in Strip-Bars, Restaurants, auf der Straße und anderen Lokalitäten Geld und Equipment zusammen, um sich langsam aber sicher seinem heiß ersehnten Ziel zu nähern. Atemlose Verfolgungsjagden mit der Polizei, offenes Gameplay und ein riesiges Straßennetz sorgen dabei für GTA-ähnliches Großstadtfliar, dass »Heist« seinem geistigen Urahn in nichts nachstehen soll. Ob Hersteller Codemasters seine Versprechen hält? Der Winter wird's zeigen.

MAI 2007

Blazing Angels: Secret Missions	UBISOFT
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
Sensible World of Soccer	CODEMASTERS
Spider-Man 3	ACTIVISION
Two Worlds	ZUXXEZ

JUNI 2007

All-Pro Football 2k8	2K SPORTS
Call of Juarez	UBISOFT
Colin McRae: Dirt	CODEMASTERS
Earth Defence Force 2017	D3
Fluch der Karibik 3	BUENA VISTA
GTR	THQ/SIMBIN
Mass Effect	MICROSOFT
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Overlord	CODEMASTERS
Shadowrun	MICROSOFT
Shrek der Dritte	ACTIVISION
The Darkness	2K GAMES
Transformers	ACTIVISION

JULI 2007

Flatout Ultimate Carnage	EMPIRE
Ikaruga	TREASURE
Project Sylpheed	MICROSOFT
Skate	EA

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
Blue Dragon	MICROSOFT
Battlefield Bad Company	EA
Bioshock	IRRATIONAL GAMES

Blacksite: Area 51	MIDWAY
Boom Boom Rocket	MICROSOFT
Brothers in Arms: Hell's Highway	UBISOFT
Blue Dragon	MICROSOFT
Burnout 5	ELECTRONIC ARTS
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Chambara Beauty X	D3 PUBLISHER
Clive Barker's Jericho	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
Devil May Cry 4	CAPCOM
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Driver 4	UBISOFT
Duke Nukem Forever	2K GAMES
Eets: Chowdown	MICROSOFT
Elveon	10TACLE STUDIO
Fable 2	LIONHEAD
Fatal Inertia	KOEI
Frontlines: Fuel of War	THQ
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR GAMES
Golden Axe	SEGA
Halo 3	MICROSOFT
Halo Wars	MICROSOFT
Haze	UBISOFT
Heist	CODEMASTERS
Hellboy	KONAMI
Hour of Victory	MIDWAY
Huxley	WEBZEN
Indiana Jones	LUCASARTS
Infernal	PLAYLOGIC
Infinite Undiscovery	MICROSOFT
Interview with a Mad 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
Knights of the Old Republic 3	LUCASARTS
Könige der Wellen	UBISOFT
LA Noire	ROCKSTAR
Lost Odyssey	MICROSOFT
Major League Baseball 2K7	2K SPORTS
Marvel Universe	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	ELECTRONIC ARTS
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
Monster Madness	SOUTHPK
MotoGP 07	THQ
MX 07	THQ
Naruto	UBISOFT
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
Project Gotham Racing 4	MICROSOFT
Ratatouille	THQ
Resident Evil 5	CAPCOM
Rock Band	HARMONIX
Sacred 2	ASCARON
Sega Rally	SEGA
Star Wars: Force Unleashed	LUCASARTS
Stuntman 2	PARADIGM

Sudeki 2	MICROSOFT
Surf's Up	UBISOFT
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
Turning Point: Fall of Liberty	CODEMASTERS
Turok	BUENA VISTA
Unreal Tournament 3	MIDWAY
Virtua Fighter 5	SEGA
Voodoo Nights	MINDWARE
Wing Commander Arena	ELECTRONIC ARTS
World Airforce	TAITO
WWE® SmackDown vs. Raw 2008	THQ
Zoids	ATARI
Conan	THQ

WOLFsoft!
Schulstraße 3 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + 3 Spiele + 4 Monate	349,99 Euro
Xbox Live	299,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole	179,99 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	35,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	11,99 Euro
Xbox Live 3 Monate (OEM, ohne Hülle)	54,99 Euro
Forza 2 (usk0 25.05.07)	64,99 Euro
Forza 2 Limited Edition (usk0 25.05.07)	9,99 Euro
Project Gotham Racing 3 (OEM, ohne Hülle)	9,99 Euro
Kameo (OEM, ohne Hülle)	49,99 Euro
Ghost Recon Adv. Warfighter 2 (usk18)	79,99 Euro
Guitar Hero 2 inkl Gitarre (usk0)	39,99 Euro
Viva Pinata (usk0)	49,99 Euro
Def Jam Icon (usk18)	

Geräte sofort lieferbar...

Software ab 34,99 Euro

Viele 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, Memcard USB Adapter, spezielle Anschlusskabel sowie Umbauten & Modchips für sämtliche Konsolen (auch für Oldies).

Bei allen Artikeln gilt nur zeitnahe Verfügbarkeit

0700 WOLFsoft - www.wolfsoft.de

Erscheint/ 19. Oktober 07

GRAND THEFT AUTO IV

Jetzt ist der Gangster aus dem Sack: **Nicholas Buracas** und **Richard Löwenstein** haben erste Infos zu Rockstars neuestem Böse-Buben-Epos gesammelt. Und von ihrem Trip nach Liberty City ein paar Fotos mitgebracht.

AUF EINEN BLICK

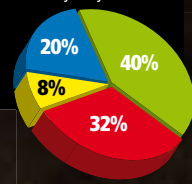
Publisher/ Take 2
Hersteller/ Rockstar North
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

»GTA« wie man es kennt – nur mit deutlich aufpolierter Next-Gen-Technik

DAS STECKT DRIN

- Gangster
- Missionen
- New York
- Liberty City



Am 29. März um Punkt null Uhr war es endlich soweit. Der Countdown auf der offiziellen »GTA IV«-Webseite näherte sich der Nullmarke. Hersteller Rockstar wollte erste handfeste Informationen zum heiß erwarteten Gangster-Epos öffentlich machen. Drei, zwei, eins, aber dann noch nicht meins, das mögen sich viele gedacht haben – wir auch. Denn statt Bildern oder gar einem Video war da erst mal nur ein schwarzer Bildschirm zu sehen, ein bisschen später die Fehlermeldung des Browsers. War ja zu erwarten, dass der Server von Hersteller Rockstar dem Ansturm nicht lange standhalten würde. Wie dem auch sei: Wer den Trailer noch nicht kennt, dem legen wir einen Besuch auf unserer Webseite ans Herz. Dort liegt das eine Minute und drei Sekunden lange Filmchen in einer qualitativ hochwertigen HD-Version zum Download bereit. Allzu viele konkrete Aussagen sind in dem Streifen kaum enthalten, aber wer die Serie kennt, kann sich daraus – und aus zwei bis drei weiteren Detailschilderungen eines US-Fachmagazins – einiges erschließen. Zum Beispiel den Schauplatz: Es handelt sich um Liberty City, also quasi die »GTA«-Version von New York. Hersteller Rockstar North baut vier Bezirke der Stadt nach, die man am besten kennt, weil man dort den Firmensitz hat: Brooklyn, Manhattan, Queens und die Bronx. Liberty City hat sich bereits in »Grand Theft Auto III« auf der Xbox und in »GTA: Liberty City Stories« auf der PSP und der PlayStation 2 als Schauplatz bewährt. Der Hey-das-

kenn-ich-doch-Effekt stellt sich sofort ein, vor allem wegen der zahlreichen Sehenswürdigkeiten. Von der Freiheitsstatue über die Brooklyn Bridge bis hin zum Times Square und dem Empire State Building wirkt die ganze Metropole sehr lebendig und quirlig. Autos gondeln durch die Straßen, quälen sich durch die Rush-Hour, ein Zug scheppert durchs heruntergekommene Industrieviertel, das beinahe 100 Jahre alt zu sein scheint. Wir sehen den Central Park, wo sich Tauben auf einer der Statue niederlassen. Wir sehen eine Straße mit Villen viktorianischen Baustils, die aber alle schon bessere Zeiten gesehen haben. Wir sehen ein Frachtschiff am Dock liegen, registriert auf einen Eigner in Liberty City. Wir sehen ein verwittertes Holzschild über einer Anlegestelle. Darauf steht geschrieben »Liberty Ferry« – wohin werden wir damit übersetzen können? Das ist nur eine von so vielen offenen Fragen. Klar ist nur: Dieser Moloch lebt.

STADT ODER STAAT?

Wirklich nur eine Stadt? Das erscheint nach den zwei Bundesstaaten Kalifornien und Nevada in »San Andreas« doch ein bisschen mager. Allerdings ist es wirklich zu früh zum meckern. Denn zum einen könnte diese eine Großstadt so detailliert abgebildet werden, dass sie sich eben doch wie ein kompletter Staat anfühlt. Genug unterschiedlich aussehende Viertel hätte »

**Erste
BILDER**
Das Debüt von »GTA IV«!

Lohnt sich's?



Überzeugende Technik mit atmosphärischen
Lichteffekten und schönen Details
Hoffentlich wird's wieder genauso offen
und frei wie »San Andreas«

“ Es ist schön,
wieder in Liberty City
zu sein! ”

liveundonline

■ Noch ist nichts Definitives bekannt. Aber Multiplayer-Herausforderungen sind spätestens seit den Deathmatches in der PSP-Version von »Liberty City Stories« zumindest denkbar.
■ Dass es auf der Xbox 360 exklusive Download-Inhalte geben wird, hat Microsofts Sprachrohr Peter Moore letztes Jahr verraten. Angekündigt sind zwei jeweils zehn Stunden umfassende Episoden zum Download via Xbox Live.

1

NEW YORK, NEW YORK...?

Nein, wir sind Liberty City!

Wie wir drüben auf der rechten Seite sehen, sehen wir die bekannte Silhouette einer der größten Metropolen der Welt, nämlich die von New York City. Das Empire State Building, Brooklyn Bridge, alles da. Und trotzdem sind wir nicht in New York, sondern in Liberty City.

turen und Sehenswürdigkeiten. Wie zum Beispiel die Freiheits-Statue. Mit der Liberty-Fähre sollte man die Lady komfortabel besuchen können.

Der Hafen. Offensichtlich auch die Anlaufstelle für den Bananendampfer Platypus, zugelassen auf einen Eigner in Liberty City. Ob von hier aus Reisen in andere Städte möglich sind, die Küste rauf und runter? Immerhin ist der Held ja im Menschenschmuggel tätig...

Die »GTA«-Reihe nimmt traditionell existierende Metropolen zum Vorbild, verfremdet aber Namen, Stadtteile, Straßenstruk-

2



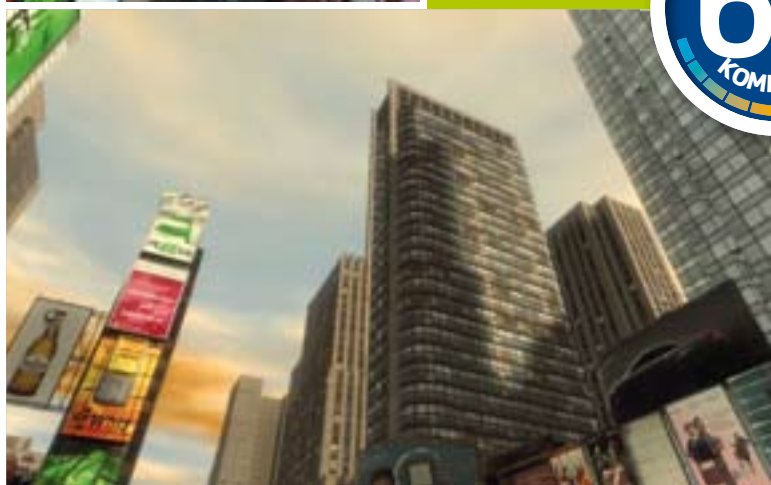
3



3

» New York ja nun wirklich zu bieten. Es werden also sicherlich noch spannende Monate bis zum Erscheinen des Spiels vergehen, denn Rockstar behält seine strenge Informationspolitik auch diesmal bei. Aber nicht nur den vermeintlichen Schauplatz gibt es im Trailer zu sehen, sondern auch die neue Hauptperson. Vom Ghetto-Gangster aus »San Andreas« geht es zurück in die Kreise des organisierten Verbrechens. Der neue Charakter gibt sich geheimnisvoll. Er soll Niko Bellic heißen, spricht mit slawischem Akzent, kommt aus Osteuropa. Rumäne? Tscheche? Offenbar ein reicher Menschenhändler in seiner Heimat, sucht die Figur nun ihr Glück in Liberty City. Die einzige Unterstützung ist ein Typ namens Roman: ein Sprücheklopper und ein Loser, der von vielen gejagt wird. Mehr erfährt man vorerst nicht. Klingt für uns allerdings schon ein bisschen nach einer Vom-Immigranten-zum-Tellerwäscher-zum-Großkriminellen-Story wie im Hollywood-Streifen »Scarface« von Brian de Palma. Ein Einwanderer also, der sich mit aller Kraft von ganz unten bis ganz nach oben kämpft. Welche Auftraggeber hat er? Die Russenmafia? Italiener, Iren, Japaner? Über all dem steht bisher ein großes Fragezeichen. Bestätigt ist dagegen, dass wir es wieder mit einer offenen Welt und jeder Menge Bewegungsfreiheit zu tun haben, dass wir Autos und Motorräder klauen, dass wir tun und lassen können, worauf wir grad Lust haben. Rockstar will uns offenbar eher mehr Freiheiten

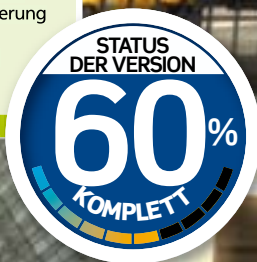
Die haben 'nen Schatten: Wer unten genau hinguckt, sieht wie der Schatten der Gebäude mit der Sonne mitwandert



ROCKSTARS UNTER SICH

Die Politik schießt quer

Ein Highlight des neuen »GTA« ist zweifellos die Technik. Rockstar North ist sichtlich stolz auf die realistischen Wechsel zwischen Tag und Nacht. Vor allem die Abbildung der Schatten selbst in den kleinsten Ecken und Kanten scheint sehr naturgetreu zu gelingen, beispielsweise an den Stahlseilen der Brooklyn Bridge. Überzeugend auch der fließende Übergang der Farben von grellen Tönen in der Mittagshitze über das sanfte Orange der Abenddämmerung bis ins dunkle Blau der Nacht. Gleichzeitig leeren sich die Straßen. Sehr beeindruckend...



einräumen als in vorangegangenen Spielen aus der »Grand Theft Auto«-Reihe. Per Handy und Organizer soll man sich beispielsweise auf die Schnelle mit Kumpels und Bekannten treffen und mit denen ein Ding durchziehen können, ganz unabhängig von der Handlung. Apropos Handlung: Es verdichten sich die Gerüchte, dass das Schicksal der Heldenfigur an einigen Weichen in diese oder jene Richtung gelenkt wird.

NEXT-GEN-GHETTO

Grafisch macht das Gezeigte einen interessanten und vor allem stilsicheren Eindruck. Sollten die Bezirke tatsächlich so aussehen wie im Trailer, dann können wir uns auf eine enorm lebendige Umgebung freuen. Haufenweise Fußgänger, deren Animation kaum natürlich aussehen könnte. Eine Überraschung ist das freilich kaum, schließlich haben uns schon die letzten Teile aus der »Grand Theft Auto« auch und vor allem aufgrund der realistischen Abbildung von Gesichtern, Gesten und Posen begeistert. Drum herum überall hoch aufgelöste Werbeplakate und Autos auf den Straßen. Und über allem ein Schleier aus braunen und grauen Farbtönen; eine etwas trostlose, aber gerade deshalb eben auch sehr reizvolle Atmosphäre. Wie im Trailer mit Licht und Schatten gearbeitet wird, das beeindruckt. Sehr schön, wie einige Bilder im Zeitraffer vorbeiziehen, um damit die schnelle Wanderung der Sonne über den Horizont zu betonen. Scheint ganz so, als wäre die hauseigene »Rage«-Engine für richtig großes, atmosphärisches Gaming gut. Waren die Vorgänger allesamt eher spaßig gehalten, scheint es in »Grand Theft Auto IV« etwas ernster zur Sache gehen. Ihren Humor scheinen sich die Entwickler dennoch zu bewahren. Beispiel gefällig? Bei einer Kamerafahrt über die Skyline von Liberty City

stößt einem ein Wolkenkratzer mit dem Logo »GetALife« ins Auge. Ein kleiner Seitenhieb an die Millionen Fans der Serie, die bis Mitternacht wach geblieben sind, nur um einen kurzen Ausblick auf ein Spiel zu bekommen? Klar, wir haben's auch gemacht. Neben solchen Kleinigkeiten finden sich altbekannte Hinweise auf vorangegangene Titel aus der »GTA«-Reihe. Sprunk, BurgerShot und Cluckin' Bell Chicken zum Beispiel. Ein kleiner aber feiner Wink, der weitere Vermutungen zulässt. Nämlich, dass die Charakterentwicklung von »San Andreas« es ebenfalls wieder ins Spiel schafft. Man darf gespannt sein, was die Jungs von Rockstar noch veröffentlichen. Fürs erste scheint die Neugier der Fans jedenfalls angestachelt. Wie schreibt NoFox bei uns im Magazin-Forum auf www.360-live.de? »Also hammergeil. Die Grafik ist einfach eine Bombe.«

BÖSER BUBE, BRAVER BÜRGER?

Aber wer weiß, wie es um das Gameplay bestellt ist? Und wer kann sagen, ob Rockstar den Starttermin am 19. Oktober tatsächlich halten können? Ist immerhin denkbar, dass man die deutsche Version schneiden muss. Vielleicht wird sich der Hersteller aber von vornherein am Riemen reißen und weniger Gewalttaten einbauen. Immerhin hat »GTA IV« schon lange vor dem Start auch in den USA einigen Staub aufgewirbelt. Politiker haben sich schon wegen der enormen Ähnlichkeit zwischen Liberty City und New York beschwert. Am 31. März sagte Jason Post, seines Zeichens Sprecher für New Yorks Bürgermeister Michael Bloomberg: »Der Bürgermeister unterstützt kein Videospiel, in dem man Punkte für das Verletzen oder Töten von Polizisten verdient.« Wie es um das Verletzen und Töten von Zivilisten steht, wurde nicht gesagt. Was uns auch interessieren würde: Woher weiß der gute Jason Post,

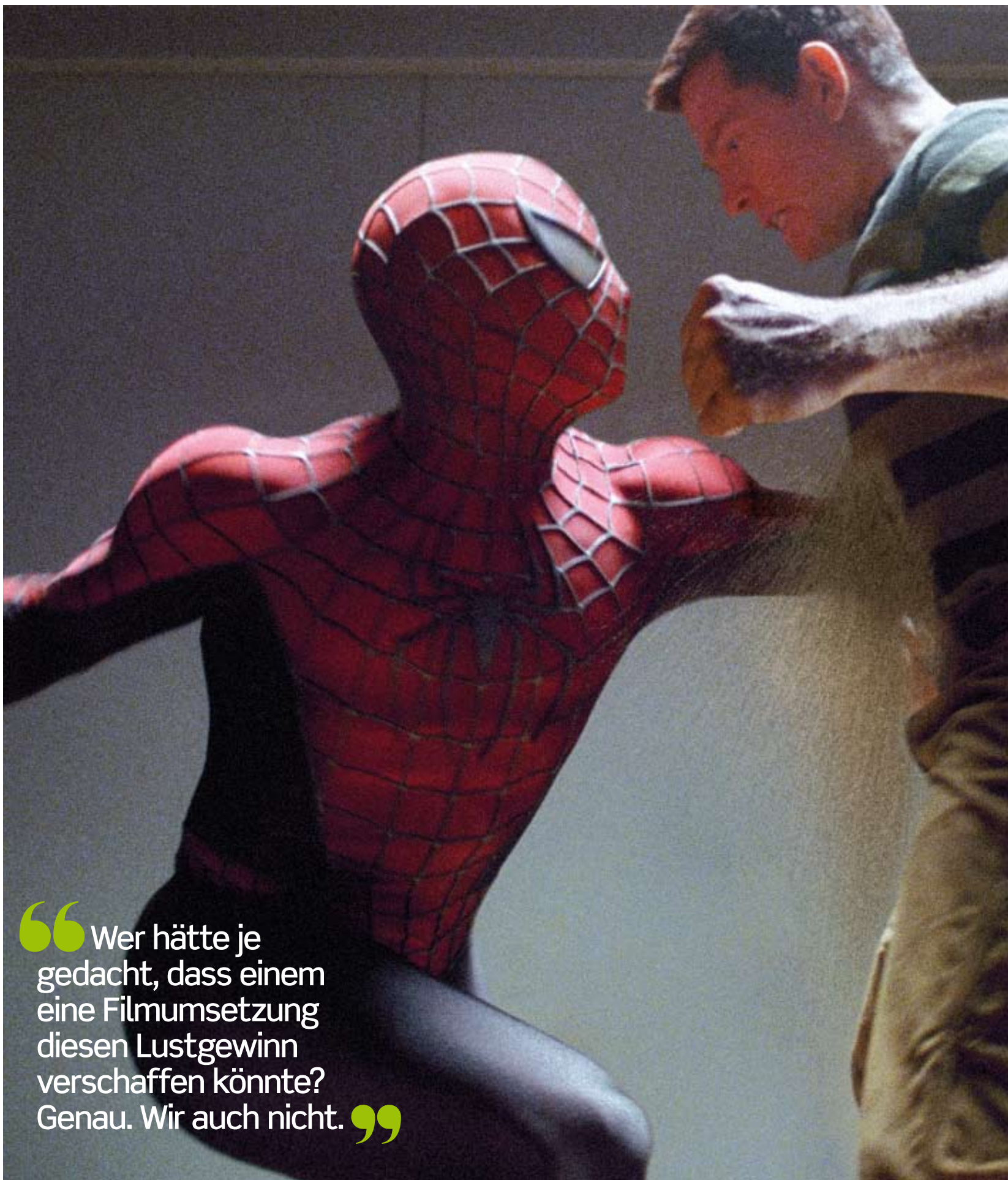
dass es für die Tötung von Polizisten Punkte gibt? Das wird im Trailer nicht gezeigt, es wird auch nicht gesagt. Wie dem auch sei: Der Trailer ist jedenfalls selbst in den – bei Blut und Gewalt vergleichsweise liberalen – USA nur ab 18 Jahren freigegeben. Und um noch mal auf das Schicksal des Helden zurück zu kommen: Wäre es vielleicht sogar denkbar, dass unser osteuropäischer Immigrant gar keine Gangsterkarriere einschlägt? Könnte er vielleicht auch in eine Vermittler-Rolle schlüpfen, zwischen Polizei und der Russenmafia in den Ghettos? Immerhin steht der Trailer unter dem Motto »Things will be different«, zu Deutsch: Die Dinge werden anders sein. Es steht nirgends in Stein gemeißelt, dass die Hauptfigur eines »GTA«-Games von vornherein auf eine Kriminellen-Karriere festgelegt sein muss. Die Dinge könnten tatsächlich anders sein.

Nicholas Buracas
Richard Löwenstein

360
SAGT ...

Vielleicht das größte Spiel des Jahres. Für die Woche nach dem 19. Oktober auf jeden Fall Urlaub einplanen.

Hitpotenzial



“Wer hätte je
gedacht, dass einem
eine Filmumsetzung
diesen Lustgewinn
verschaffen könnte?
Genau. Wir auch nicht.”

SPIDER-MAN 3

Auf den alten Konsolen haben sich Activisions Spider-Man-Spiele schon einen ziemlich guten Ruf erarbeitet. Jetzt gibt's die erste Adaption für die Xbox 360. **Richard Löwenstein** über die Lust an der Freiheit zwischen den Wolkenkratzern und Glasfassaden von New York City.

Warum vertreiben wir uns so gern die Zeit vor der Xbox 360, wenn nicht wegen dieser gewissen magischen Momente? Wenn uns ein Game mit einem Feuerwerk aus Grafik, Sound und Hochgefühlen ein überraschtes »Aha!« und ein verblüfftes »Wow!« abringt, so wie das momentan auf keiner anderen Konsole je passieren könnte. Diese New-Gen-Augenblicke sind es, die wir erst herbeisehnen, dann bis auf die letzte Sekunde auskosten und schließlich im Gedächtnis behalten. Aber Hand aufs Herz – wer hätte je gedacht, dass uns irgendwann mal eine Filmumsetzung diesen Lustgewinn verschaffen würde? Noch dazu eine, die auf einem Comic basiert? Genau. Wir auch nicht. Und doch gab es Indizien, dass das erste »Spider-Man«-Game für die neue Konsolen-Generation viel Potenzial in sich haben würde. Zum Beispiel hat der Hersteller Activision mehrere Entwickler mit den Arbeiten an verschiedenen Versionen beauftragt, statt nur einen für alle, was zwangsläufig Kompromisse bei der Produktqualität zur Folge gehabt hätte. Stattdessen wurden die Arbeiten an den Versionen für PlayStation 2 und Co. an Vicarious Visions übertragen, während sich das Team von Treyarch ganz auf die New-Gen-Konsolen konzentrieren sollte. Und zwar buchstäblich bis zuletzt. Parallel zum Start des dritten Kino-Abenteuers am 1. Mai rettet Marvels rotblau gekleideter Superheld die Welt auf der Xbox 360. Dennoch wurden die Arbeiten am Spiel so knapp vor dem Starttermin abgeschlossen, dass uns der Hersteller bis zum Redaktionsschluss Mitte April kein testfähiges Spielmuster zur Verfügung stellen konnte, bei dem vom Introvideo bis zum Finale wirklich alle Elemente ineinander greifen. Ergo: kein Test, dafür immerhin viele Stunden Gameplay mit einer fast vollständigen Version, bei der die Missionen aber noch von Hand einzeln angewählt werden. Und obwohl sich daraus zwangsläufig Brüche im Spielfluss ergeben, hat uns dieses Probespiel fiebernd zurück gelassen – wir hätten gern alles erlebt, mehr Zeit mit Spider-Man verbracht!

Die Bedrohung im Kinofilm beschränkt sich diesmal nicht nur auf den einen Superschurken namens Sandman, der sich schon im Kinotrailer vorgestellt hat. Auf der Leinwand und im Spiel hat Spider-Man einiges mehr zu tun. Denn für die 42 Missionen halten auch jede Menge Figuren und Elemente aus den Comics her. Den Retter der Welt mimt

natürlich wieder Peter Parker – ein unauffälliger Student, mit ausgewaschenen Klamotten am Leib, Hornbrille auf der Nase und Unschuldsgesicht. Sobald Not am Mann ist, springt Parker in sein Spider-Man-Kostüm und rettet Menschen. So weit so edel. Diesmal muss Parker aber nicht nur einen bösen Buben in seine Grenzen weisen, er stellt sich einer weiteren Herausforderung: Er trifft den Symbionten Venom – eine Kreatur aus dem All, die den Wirt befällt und seine Psyche derart entstellt, dass selbst der friedliebende Peter Parker seine gute Erziehung vergisst. In »Spider-Man 3« zeigt Parker also die dunklen Seiten seiner Seele.

SUPERHELD OHNE GRENZEN

Das Gameplay ähnelt dem der zwei Vorgängerspiele »Spider-Man« und »Spider-Man 2« auf der alten Xbox. Man findet sich mitten in New York City wieder, genauer gesagt auf der Halbinsel Manhattan. Roosevelt Island, Midtown East, Harlem, Battery City Park, Lenox Hill und Ellis Island dienen als Kulissen einer offenen Welt, die dem Bewegungs- und Tatendrang kaum Grenzen setzt. Die Glasfassaden, Wolkenkratzer-Schluchten und Industrieanlagen sind der Spielplatz für eine abwechslungsreiche Mischung aus Prügeleien, Verfolgungsjagden, Rettungseinsätzen, Geschicklichkeitstests und eine Handvoll Schalter-Puzzles. Die Handlung der Kinovorlage dient nur als loser Leitfaden; man kann Spider-Mans Jagd nach Sandman und Co. jederzeit beiseite legen und sich um andere Aufgaben kümmern, beispielsweise nette Damen vor bösen Rowdies retten. Oder Fotomissionen erledigen, in denen Peter Parker als Fotoreporter für die Tageszeitung Daily Bugle loszieht und auf der Karte markierte Motive einfängt. Oder aber man mischt die Mitglieder dreier Gangster-Banden auf, die die Bevölkerung von Manhattan in Angst und Schrecken versetzen. Wer genug hat von Punk-Verdresche oder Extras-Suche, kann den Handlungsfaden an markierten Ankerpunkten jederzeit wieder aufnehmen.

Als Klebstoff für die Action-Elemente dienen Dialoge und choreographierte Szenen. Solche cineastischen Einschübe malt »Spider-Man 3« in Spielegrafik auf den Bildschirm. Kino-Ausschnitte gibt es keine. Einerseits schade, andererseits kommt es zu keinen Brüchen im Look. Erstaunlich, wie flüssig die Elemente schon in unserer noch unvollständigen Version zusammenkommen. Ganz ohne »

AUF EINEN BLICK

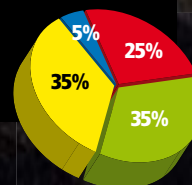
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Facettenreiche Film- bzw. Comic-Adaption mit viel versprechender Offener-Welt-Action

DAS STECKT DRIN

- Rumschwingen
- Bossgegner
- Tolle Aussicht
- Puzzles



» Ladepausen folgen Dialoge und Kämpfe Schlag auf Schlag. Selbst der banale Aufruf der Karte geschieht in einem sehenswerten Zoom, bei dem die Action einfriert und die Kamera innerhalb weniger Augenblicke aus der laufenden Situation herausfährt, hoch und höher, bis auf ein- oder zweitausend Meter Höhe, so dass schließlich ganz Manhattan auf den Bildschirm passt. Mit Hilfe der B- und Y-Tasten lässt sich's zoomen, rotieren und den Ausschnitt verschieben, als wär's »Google Earth« auf Speed. Praktisch ist die Karte außerdem. Ein- und ausblendbare Symbole bzw. Hilfe-Texte markieren Primär- und Sekundärziele. So kommt man sich nie verloren vor, und weiß immer, wo was zu tun ist.

DIE LUST AM SCHWINGEN

Aber was »Spider-Man 3« wirklich ausmacht, sind die inhaltlichen Höhepunkte. Einer davon ist die pure Lust an der Fortbewegung. Behände schwingt sich Spider-Man mit Hilfe seiner klebrigen Spinnenfäden durch die Straßenschluchten von Manhattan, schwungvoll wie Tarzan an der Liane, nur auf Turbo. Fühlt sich herrlich dynamisch, unkompliziert und richtig kraftvoll an. Durch die detailreiche Grafik ergeben sich außerdem immer wieder erhebende Anblicke, etwa wenn Spider-Man die Spitze des Empire State Buildings erreicht. Von hier oben lässt sich ganz New York City überblicken. Stark auch die Details am Helden und in den Straßen. Die Straßen strotzen vor Leben, und an Spider-Man ist das Muskelspiel unter dem Kostüm zu erkennen. Weitere Höhepunkte liefern die Auseinandersetzungen mit zehn Bossgegnern. Keine dumpfen Prügeleien, sondern ausgefuchste, tempo- und abwechslungsreiche Duelle wie selten in einem Videospiel. Jeder Bossgegner-Kampf gliedert sich in Etappen aus Einstieg, Höhepunkt und Ende. Beispielsweise der Kampf gegen Macdonald Gargan alias »Scorpion«.

Im Inneren eines mit Hightech voll gestopften Gebäudes schlängelt man sich an Laserbarrieren vorbei, knüpelt ein paar Wachen um, aktiviert Schalter, öffnet Tore. Das Radar am rechten unteren Bildrand zeigt klar und deutlich, wo das Ziel liegt. Irgendwann erreicht Spider-Man einen düsteren Raum. Das Gameplay hält kurz inne

und macht Platz für eine kinoähnliche Kamerafahrt. Mitten im Raum ist ein Mensch zu erkennen, der an eine Art elektrischen Stuhl gefesselt ist: Macdonald Gargan. Er sieht Spider-Man, bittet ihn um Hilfe. Offenbar ist er in dieser Situation noch Opfer statt Täter. Doch eine nur silhouettenhaft gezeichnete Figur im Hintergrund bemerkt den Hilferuf, legt einen Schalter um und besiegelt damit das Schicksal des Macdonald Gargan. Die Implantate in seinem Hirn sind aktiviert und wecken das Böse in ihm: Scorpion ist erwacht, eine menschliche Kampfmaschine, der aus dem Rücken ein mächtiger, mechanischer, todbringender Stachel wächst. Jetzt setzt die Action wieder ein. In einem ersten klassischen Zweikampf lernt man Scorpions Angriffstaktik kennen, seine Stärken und Schwächen. Nachdem ein paar Handkanten getroffen und einige Kicks den Gegner geschwächt haben, drischt Spider-Man Scorpion gegen eine Glasfassade. Scorpion stürzt ins Freie, kommt einige Stockwerke tiefer zu liegen, stemmt sich hoch und flieht. Eine Verfolgungsjagd quer durch die Straßen von New York City beginnt. Die Position von Scorpion ist anhand einer grün leuchtenden Aura gut zu erkennen. Ein Entfernungsmesser zeigt an, ob sich der Kerl Luft verschafft oder ob man ihm näher kommt. Wer den Abstand verkürzen will, muss Spider-Mans kunstvolle Fortbewegung Marke »Wie Tarzan nur mit Spinnenfäden« im Griff haben. Sobald Scorpion eingeholt ist, kommt es wieder zu einem choreographierten Reaktionstest. Scorpion drischt seinen Stachel in den Asphalt, löst eine Energiewelle aus, Dutzende Autos fliegen Spider-Man entgegen. Nur durch reaktionsschnelles Drücken der Aktionstasten auf dem Controller entsprechend den Vorgaben auf dem Bildschirm entgeht man jetzt dem schnellen Heldenlot zwischen Betontrümmern und Autowracks. Sehr angenehm: Sollte was schief gehen, setzt die Action sofort zu Beginn der gerade abgebrochenen Szene wieder ein. Das verhindert langweiligen Leerlauf. Auch die Reihenfolge der Tasten ist und bleibt dieselbe. Wer also mit Reaktion alleine nicht vorwärts kommt, kann die Herausforderung immer noch allein mit der Kraft seines Gedächtnis bewältigen – und letztlich Scorpion mit einem heftigen

JA, SPINN ICH?

Spider-Man und das schwarze Kostüm

Sieh mal an: Spider-Man turnt in zwei Outfits durch New York City: im gewohnten blau-roten Dress und im schwarzen Look. Wie es dazu kommt, wird in den Original Marvel-Comics so erzählt: Ein Außerirdischer namens »Beyonder« entführt Superhelden aus der ganzen Galaxie auf den Planeten Battlefield, um sie gegeneinander kämpfen zu lassen. Spider-Man wird ebenfalls gekidnappt. Auf dem Planeten erhält er seinen neuen, dunklen Anzug. Der verstärkt die Kräfte des Superhelden, aber nicht nur das. Nach seiner Rückkehr zur Erde stellt Peter Parker fest, dass der Anzug ein eigenständiges Lebewesen ist; ein Symbiont, der eines Nachts von ihm Besitz zu ergreifen versucht. Der Symbiont lebt vom Adrenalin seines Trägers, er weckt zugleich aber die dunklen Seiten in ihm. Parker befreit sich von dem Symbionten, doch der findet einen neuen Wirt im Foto-Journalisten Eddie Brock. Aus Eddie wird Venom, Spider-Mans gefährlichster Gegner. Denn durch den Symbionten weiß Eddie alles über Peter Parker und dessen zweites Leben als Spider-Man. Und er verfügt über alle seine Fähigkeiten.

Lohnt sich's?

- Offene Welt, bemerkenswerter Spielumfang, flüssige Action
- Kein Mehrspieler-Teil, keine Filmausschnitte



Wer's geschickt anstellt, kann Spider-Mans Netz-Fähigkeiten auch zum U-Bahn-Surfen missbrauchen

NEW-GEN-GRAFIKPOWER

Nur auf der Xbox 360 macht Spider-Man so eine knackige Figur: An den Oberschenkeln zeichnen sich die Muskelstränge unter dem Kostüm ab; an den Oberarmen bilden die Bi- und Trizeps-Muskeln dicke Beulen.

liveundonline

■ Downloads von neuen Kostümen, beispielsweise Goblin II als Heldenfigur ■ 43 Erfolge und 1.000 Gamerpoints, zum Beispiel 25-mal vom Wolkenkratzer gefallen... ■ kein Mehrspieler-Modus, weder online noch an einer Konsole

SCHAU GENAU!

Das Netzmuster auf Spideys modischem Outfit ist räumlich ausgeformt, so dass die Strukturen kleine Schatten werfen. Zwischen den Schnittpunkten ist der rote und blaue Stoff fein strukturiert. Kaum zu sehen, unbedeutend fürs Gameplay, aber ein nettes Detail.

KAMPF AUF ECHS

Hier hauen sich gleich Spider-Man und »Die Echse« auf die Nase. Teile des Kampfes sind choreographiert. Schnelles Antippen der am Bildschirm eingeblendeten Tasten auf dem Controller löst eine Sequenz nach der anderen aus. Und wenn man zu langsam reagiert, dann noch mal von vorne. Den Abschluss bildet ein spektakulärer Finishing-Move.

STICH DES SCORPIONS

Ein Held wächst an seinen Gegnern

Was wäre ein Superheld ohne Superschurken? Genau, arbeitslos. Zehn böse Buben stellen sich Spider-Man in den Weg. Vier davon stammen aus der Filmvorlage, sechs steuern die Marvel-Comics bei. Höchstpersönlich aufgemischt haben wir Harry Osborn als Kobold II, Flint Marko als Sandman, Curtis Connors als Die Echse und Macdonald Gargan alias Scorpion. Dazu kommen laut Hersteller Aleksei Sytsewch

als Rhino, Eddie Brock als Venom, Wilson Fisk als Kingpin, Sergej Kravinoff als Kraven und Luke Carlyle. Nummer zehn ist noch ein Mysterium, und zwar buchstäblich. Laut Gerüchteküche wird Bruce Campbell im Film Mysterio spielen. Genau der Campbell also, der beim Einstieg ins Spiel noch zu einem spricht und einem Tipps gibt. Warum sich diese Figur später gegen Spider-Man wendet, wird der Spielverlauf zeigen.



Wie so viele Superschurken in New York City, ist auch Scorpion nicht von Grund auf böse. Er kriegt trotzdem seine Abreibung

AUS SAND GEBAUT

So sieht ein typischer Bossgegner-Kampf aus

Ein U-Bahn-Schacht irgendwo unterhalb von New York City. Spider-Man im schwarzen Kostüm trifft auf Flint Marko, den Sandman – einen der Gegner aus dem Film. Ein Schurke, der seinen Körper aus Sand verformen kann. Es kommt zum ersten Austausch von Hieben und Tritten; Sandman taumelt benommen über die Gleise, der Sog einer U-Bahn droht beide zu erfassen.

sen. Jetzt folgt ein in die Action eingeflochtener Reaktionstest: Ein gelbes Y-Symbol fordert zum schnellen Antippen der entsprechenden Taste auf dem Controller auf. Sie löst einen herben Kick gegen Sandman aus; dann schnell die A-Taste für Action drücken: Spider-Man presst Sandmans Schädel gegen die vorbeirauschende U-Bahn. Aber Sandman kann sich

befreien; drischt mit seiner Faust auf Spider-Man ein; Analogstick links und rechts, so weicht Spidey den Dampframmen aus. Held und Schurke stürzen einen verfallenen Schacht hinunter, es folgen einige Sekunden konventioneller Zweikampf. Je nach Geschick und Reaktion dauert der weitere Austausch von Freundschaften zehn bis 20 Minuten.

1



2



3



Nebeneffekte einer Physik-Engine: Spidey darf Schurken bewusstlos prügeln, sie einspinnen, an Ampeln aufhängen und mit ihnen spielen wie mit einem Pendel

» Finishing-Move bezwingen. Immer wieder kommt es zu diesen Szenen, die seit »God of War« und »Tomb Raider Legend« so schwer in Mode sind. Man muss binnen weniger Augenblicke wechselnde Aktionstasten drücken, löst so eine Kampf-Sequenz nach der anderen aus, bringt die Auseinandersetzung letztlich erfolgreich zu Ende. Solche Momente lockern die oft viele Minuten umfassenden Bossgegner-Kämpfe auf, brechen das Tempo und sorgen für spektakuläre Szenen im besten Hollywood-Action-Stil. Egal ob Scorpion, Sandman, Goblin II oder die Echse: Die vier Bossgegnerkämpfe, die wir ausprobieren konnten, sind stark durch Dramatik und Tempo geprägt.

WAS KANN BLACK-SPIDEY?

Im Alltag auf den Straßen gibt sich das Kampfsystem – hauen, kicken, Deckung suchen und neue Moves freispielen – zunächst ähnlich unspektakulär wie in den Vorgängerspielen. Also ein eher planloses hauen und kicken, wie es scheint. Aber das täuscht. Das Glück verliert an Einfluss, die Kombos, Netz-Attacken und Finishing-Moves lassen sich gezielter einsetzen. An Tiefe gewinnt das Kampfsystem durch den Einsatz von Superattacken. Wer seine Gegner beobachtet, kann deren Angriffe im Ansatz erkennen und kontern. Ein System aus Symbolen über den Köpfen der Angreifer hilft beim einschätzen der Lage. Die RB-Taste erweist sich als nützlich. Sie hat einen der so genannten Spinnen-Sinne unter Kontrolle, nämlich die Zeitbremse. Für einige Sekunden lässt sich die Uhr Matrix-mäßig ausbremsen, was Raum für gezielte Reaktionen auf gegnerische Attacken lässt. Sobald Spider-Man seine Superhelden-Fähigkeiten ausbaut, gewinnt die Sache an Pfiff. Dann kann Spider-Man Gefahren mit seinem

röntgenartigem Spinnen-Blick orten, und Gegner mit Spinnenfäden einwickeln und durch die Kulissen schleudern. Weil Gegner ständig ihre Taktik ändern, kann man sich nie auf einstudierte Abläufe verlassen. Einige Male kommt man vielleicht mit dumpfen Hieben und Tritten per X- und Y-Tasten weiter. Aber dann verbergen sich die ersten Jungs hinter Schilden; andere suchen erhöhte Positionen und greifen zu Handfeuerwaffen. Wer dann noch siegen will, muss sich also schon eine Taktik zurechtlegen.

Was uns noch nicht ganz klar ist: Welcher Unterschied ergibt sich aus dem Wechsel der Heldenfigur? Wie bereits in der letzten Ausgabe berichtet, gewinnt im Spielverlauf ein außerirdischer Symbiote die Oberhand über Peter Parker. Aus Spider-Man wird sein dunkles Ebenbild. Klar ist, dass Spidey im schwarzen Kostüm mit jedem gewonnenen Zweikampf ein »Wut«-Meter auflädt. Wenn dieses voll ist, löst schnelles antippen der RB-Taste den einige Sekunden anhaltenden »Wut«-Modus aus. Dann fegt Schwarz-Spidey ganze Gegnergruppen wie eine irre gewordene Dampftramme aus dem Bild, oder er haut sie alle innerhalb weniger Sekundenbruchteile in Grund und Boden. Aber wirklich anders als bei Spidey im blau-roten Kostüm hat sich das noch nicht angefühlt. Beeindruckend ist jedenfalls, wie sich die Grafik seit unserem letzten Probespiel weiterentwickelt hat. Die reklamierten Aussetzer und Grafikruckler sind komplett verschwunden. Was auch immer los ist, die Bildwiederholrate bleibt bei stabilen 30 Hertz, obwohl die Straßen vor Leben, Dynamik und sehenswerten Details bersten. Der Verkehr beispielsweise: In der Rush Hour stauen sich die Autos vor den roten Ampeln. Irgendwann schalten die auf grün, und der Wurm aus Blech

NEBENHANDLUNG

Apocalypse Now!

Was bei »Crackdown« für ein ganzes Spiel reichen muss, wird hier zur Nebenhandlung: Die Apocalypse-Gang und zwei weitere Banden terrorisieren Manhattan, sie müssen ausgeschaltet werden. Hat Spider-Man die Bösewichte verprügelt, sinkt die Kriminalitätsrate im entsprechenden Stadtteil, und das Leben kehrt zur Normalität zurück. Man ist nicht gezwungen, sich um diese Facette des Spiels zu kümmern. Wer aber gar nichts unternimmt, muss mit mehr und mehr Prügeleien auf den Straßen rechnen.

SCHWING DEIN DING!

Ein Höhepunkt ist die pure Lust an der Fortbewegung. Wie behände Spider-Man mit Hilfe seiner klebrigen Spinnenfäden durch die Straßenschluchten von Manhattan eilt, toll! Wer das Timing perfektioniert, den Haltefaden kurz nach dem Scheitelpunkt löst und einen neuen verschießt, verdoppelt glatt das Tempo.



kriecht nach links, rechts und vorne weiter. Hat auf das Gameplay nicht den geringsten Einfluss, aber durch so etwas gewinnt ein Spiel an Charakter. Wer Spaß an der Zerstörung hat, kann stattdessen Lichtmasten, Mülltonnen und überhaupt ziemlich viel Krempel umtreten.

SCHÖNER ALS DIE BILDER

Klasse auch, wie die Sonne beinahe unmerklich über den Horizont wandert

und die Straßenschluchten morgens in ein gelbes Bad auf Farben taucht. Mittags verstärken sich die Kontraste zwischen grell spiegelnden Häuserfronten und tiefschwarzen Schatten. Bei Sonnenuntergang dominiert dann ein herrliches Orange, nachts ein Meer aus Schwarz und flimmernden Neonreklamen. Schade, dass wir nichts davon abbilden dürfen. Das ist einer der Nachteile an so mancher Lizenz-

produktion: Filmverleiher Sony Pictures erlaubt vor dem Start der Filmvorlage keine Verbreitung eigenhändig gemachter Bilder, wohl aus Sorge, es könnte zu viel über die Handlung verraten werden. Die auf diesen Seiten abgebildeten Motive sind alle das Extrakt einer wochenlangen Freigabe-Prozedur zwischen Hersteller und Sony Pictures. Und wie so oft, wenn zu viele Köche mitmischen, schmeckt das Ergebnis fad – und die Bilder sehen nicht so steil aus, wie die Grafik tatsächlich ist. Allein schon innerhalb der Trainingsetappe – man macht sich an einem abfackelnden und einstürzenden Hochhauses mit dem Kampfsystem vertraut, lernt danach an der frischen Luft das Schwungholen mit Spider-Man – haben wir uns einige Dutzend Male inmitten traumhaft interessanter, schöner und spektakulärer Szenen wieder gefunden, hätten zu gern den Auslöser gedrückt, durften aber nicht. Selbst die Abbildung der Karte, die rein gar nichts

vom Spielablauf oder der Filmhandlung verrät, ist uns erst für die nächste Ausgabe mit dem Test erlaubt. Da werden dann auch die restlichen Fragen beantwortet. Zum Beispiel, ob Treyarch den in unserer Version bei Nahaufnahmen noch etwas ausdruckslosen Figuren mehr Pep einimpft. Ob die deutschen Stimmen zu den Figuren passen. Wie viel Gewicht die Handlung innerhalb des Spielablaufs hat. Ob der Schwierigkeitsgrad stimmt, und wie's mit der Spieldauer ist. Eben, ob »Spider-Man 3« am Ende ein Adrenalinkick ohne jeden Vergleich ist, oder eben doch »nur« eine verflücht gute Filmumsetzung.

Richard Löwenstein



Gefakte Screenshots mal andersrum: So kahl sehen die Kulissen nur auf den Bildern aus, die der Hersteller freigegeben hat. Tatsächlich wirken sie natürlich und lebendig

360 SAGT ...

Vielseitige, temporeiche und flüssig spielbare Filmumsetzung mit hoch motivierendem Offene-Welt-Charme.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ↑ Interaktivität mit allen Objekten, herrliche Grafik
- ↓ Wie die versprochenen Verbesserungen aussehen werden, ist noch unklar



Gestatten, Ray McCall. Entweder du jagst ihn oder er jagt dich!



Erscheint/ Juni 07



Willst du überleben, muss dein Revolver locker sitzen

AUF EINEN BLICK

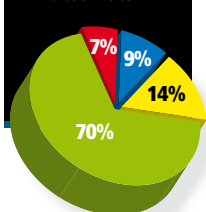
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Techland
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: ungewöhnliche Mischung aus Action-Abenteuer, Ego-Shooter und Wilder Westen

DAS STECKT DRIN

- Duelle
- Saloons
- Kakteen
- Endlose Weiten



CALL OF JUAREZ

Spiel mir das Spiel vom Tod!

Seit den Zeiten von Hernando Cortez lebt die Legende des verschollenen Goldschatzes von Juarez in den Erzählungen der Menschen weiter. Man erzählt sich, es handle sich dabei um das Lösegeld für Montezuma, der von den Spaniern in der Aztekenhauptstadt Tenochtitlan als Geisel genommen wurde. Die Stadt wurde geplündert und seitdem ist der Schatz verschwunden. Man vermutet, dass er in der Nähe der Grenzstadt Juarez vergraben und mit einem Fluch belegt wurde. Der Fluch wird von den Einheimischen »Call of Juarez« genannt.

Spannend ist also schon die Hintergrundgeschichte und Action geladen geht es im Gameplay weiter. Die Spieler stürzen sich in rasante Schießereien, Duelle und Bar-Schlägereien. An vielen unterschiedlichen Schauplätzen wie Saloons und Freudenhäusern kann man so richtig das Wild-West-Feeling spüren. In der Einzelspieler-Kampagne schlüpft der Spieler in die Rolle zweier unterschiedlicher Charaktere: »Billy die Kerze« und »Reverend Ray McCall«. Beide haben verschiedene Stärken und Fähigkeiten. So ist Ray körperlich robuster und kann deshalb

auch besser treten und schwere Gegenstände tragen. Billy kann dafür aber schneller über Hindernisse klettern, einen Bogen benutzen, schleichen und seine Peitsche vielseitig einsetzen – entweder zur Verteidigung oder als Hilfe beim Klettern. Beide Figuren können reiten. Man sollte nur nicht zu lange im Galopp unterwegs sein, weil das Pferd sonst müde wird. Spielt man gerade mit Ray, dann kann man in den Konzentrationsmodus wechseln. Damit kann Ray seine Waffe schneller ziehen. Zwischen Billy und Ray entflammt ein regelrechtes Katz-und-Maus-Spiel. In Sekundenbruchteilen werden die Spielfiguren gewechselt, um den Gegenspieler zu überlisten. Und zwar um entweder Billy in die Finger zu bekommen oder der Umklammerung von Ray zu entkommen.

Es geht aber nicht nur um diese beiden Charaktere. Das Spiel hält auch Mehrspieler-Modi bereit. So kann man beispielsweise wählen zwischen »Skirmish«, bei dem zwei Teams gegeneinander kämpfen. Hat man alle Mitglieder weggeblasen, hat das Team verloren. Oder man tritt in einem »Deathmatch« gegeneinander an. Der Spieler muss so viele Gegner töten wie möglich. »Call of

Juarez« nutzt die Chrome Engine von Techland. Dadurch kann der Spieler sämtliche Objekte, wie zum Beispiel Stühle, Kisten und Steine als Waffen oder Werkzeuge benutzen. Klug, spannend, atmosphärisch dicht und technisch toll – das gilt zumindest für die schon länger erhältliche PC-Version. Auf der Xbox 360 will das polnische Entwicklerstudio Techland die Messlatte noch mal ein Stück höher legen. So soll die neue Version mit verbesserter Grafik und Physik glänzen, außerdem will man an der KI feilen. Sieht also alles nach genau dem Western aus, der Never-softs »Gun« leider ja nicht so ganz gewesen ist.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

Ziemlich düsteres Wild-West-Abenteuer mit steiler Technik.

Hitpotenzial



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!



Als neuer Abonnent erhältst du den vielfach prämierten Weltkriegs-Shooter »Call of Duty 3« oder das rasante Skatebaord-Game »Tony Hawk's Project 8« gegen eine Zuzahlung von nur 19 Euro. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!



DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:
Wenn du jetzt ein neues Abo abschließt, erhältst du eines von zwei tollen Spielen für deine Xbox 360 dazu! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Jetzt 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 (zehn Hefte: acht monatliche Ausgaben, zwei Sommer-Doppelausgaben). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also elf Ausgaben zum Preis von zehn. 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 Bankinzug 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 Bankinzug 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: ☐ Call of Duty 3, USK: ab 18 Jahren, einmalige Zuzahlung: 19,- Euro

☐ Tony Hawk's Project 8, USK: ab 12 Jahren, einmalige Zuzahlung: 19,- Euro

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/ September 07

AUF EINEN BLICK

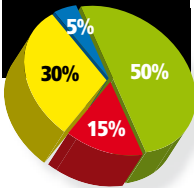
Publisher/ Activision
Hersteller/ Nerve Software
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Ein Mixer mixt »Call of Duty 3«, »Quake 4« und »Battlefield 2« in ein Game. Hier ist das Ergebnis.

DAS STECKT DRIN

- Grabenkämpfe
- Nekromantie
- Fahrzeuge
- Star Wars?



ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Ist online noch Platz für einen weiteren Mehrspieler-Shooter? Wir glauben ja!

Erdbeben treten gerne auf, ohne dass irgendjemand damit gerechnet hätte. Das texanische Entwicklerteam id Software hat vor elf Jahren ein solches Beben ausgelöst. Leider hierzulande auch beim Jugendschutz, weshalb wir uns eine konkrete Namens-Nennung des Spiels mit dem Q sparen. Jedenfalls, nachdem mit dem zweiten Teil erstmals die Stroggs als Gegenspieler des Helden eingeführt wurden, ist aus Teil drei eine reine Mehrspieler-Ballerei geworden. Erst in Teil vier durften sich Hobby-Space-Marines wieder heiße Duelle mit den Cyborg-Aliens liefern, erstmals auch auf der 360. Nun scheint es wieder zurück Richtung Online-Gameplay zu gehen. Kein Wunder. Schließlich erfreuen sich Mehrspieler-Shooter größter Beliebtheit. Xbox Live macht die 360 dafür besonders interessant. »Battlefield: Bad Company«, »Frontlines: Fuel of War« und »Unreal Tournament 3« werden um die Gunst der Mehrspieler-Daddler kämpfen. Wer gewinnt, das steht natürlich noch in den Sternen. Wie ein plötzlich auftretendes Erdbeben gesellt sich nun mit »Enemy Territory: Quake Wars« ein weiterer Titel in den Ring, und zwar einer, mit dem wohl kein Konsolenspieler gerechnet hätte. Bereits seit einer Weile für den PC in Entwicklung, kommt der Multiplayer-Shooter im Herbst auch auf unsere 360. Selbst wenn es der Name »Quake« vermuten lässt: Auch wenn das Spiel in der Tat auf id-Softwares Shooter-Reihe basiert, entsteht es nicht in

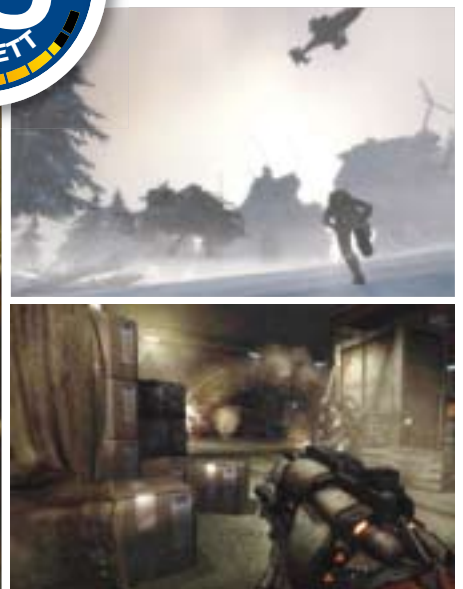
Texas. Stattdessen nehmen sich die Jungs von Nerve Software der 360-Fassung an. Das sind die Entwickler, die schon für das das Addon zu »Doom 3« gerade stehen. Erfahrung haben sie also, aber reicht's, um die Konkurrenz auszu-schalten? Zwar haben die Spiele der »Quake«-Reihe eine deutlich längere Geschichte, das Shooter-Genre hat sich jedoch weiterentwickelt. Speziell im Mehrspieler-Modus. Weg von der Einzelgänger-Erfahrung des Deathmatches hin zu mehr teamorientierten Gameplay. Was tut also »Quake Wars«, um die Massen auf seine Seite zu bringen?

JE GRÖßER, DESTO BESSER

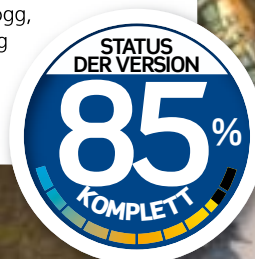
Zunächst einmal ist »Quake Wars« riesig. So riesig, dass man es eigentlich selbst gespielt haben muss, um diese volle Ladung wirklich zu erleben. Es sind nicht einmal die Karten, die besonders groß sind, sondern viel mehr die Details, die die Jungs von Nerve in ihr Projekt pressen. Das lässt so manchen anderen Shooter reichlich flach aussehen. Okay, die Story wird wohl keinen Oscar gewinnen. Sie spielt vor den Ereignissen von Teil zwei und lässt im Grunde zwei Armeen in einem blutigen Krieg aufeinander los. Zum einen wären da die angriffslustigen Stroggs, eine Kreuzung aus Cyborg und Alien. Diese unlieb-samen Zeitgenossen bringen eine Rasse nach der

Lohnt sich's?

- ✓ Überzeugende Mehrspieleraction mit taktischer Komponente
- ✓ Für Einzelkämpfer wohl eher nichts...



Der dicke Mann ist eine Kneipe in München. Und eine Kanone der Stroggs. Im Übermaß genossen, können einen beide platt machen.





**Exklusives
PREVIEW!**
360 Live hinter feindlichen Linien



Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Und wer nicht pünktlich die Abholzone erreicht, muss eben nach Hause laufen...



Wenn die Global Defense Force mal nicht mit Strogg-Abknallen beschäftigt ist, machen sich die Jungs schon mal ans Plündern...



Durch ihre überzeugende Muskelkraft erreichen die Strogg-Gesellen auch Positionen, die Menschen höchstens mit technischer Unterstützung kennen lernen

anderen um, damit ihr Hunger nach der Energie-Ressource Stroyent gestillt werden kann. Auf der anderen Seite steht die Global Defense Force, quasi eine zukünftige Version der Vereinten Nationen. Diese will mit ihrem Hightech-Waffenarsenal die Strogg-Bedrohung abwehren. Auf welche Seite sich der Spieler schlägt, bleibt ihm selbst überlassen.

Neben der Wahl der Rasse entscheidet man sich vor Spielbeginn noch für eine der diversen Spezialistenrollen, ähnlich wie man es aus »Call of Duty 3« oder den »Battlefield«-Spielen kennt. Auf beiden Seiten stehen jeweils fünf Klassen zur Wahl, die je nach Fraktion unterschiedlich daherkommen. Der Sanitäter bei der Global Defense Force verarztet beispielsweise verwundete Teamkameraden oder greift zur Not sogar zum Defibrillator, um wiederzubeleben. Im Gegensatz dazu sind die Strogg quasi Cyborgs, so dass bei ihnen ein Techniker zum Einsatz kommt. Der dreht dann alle losen Schrauben seiner Kameraden wieder fest, kann aber noch mehr. So überträgt er gefallene Teammitglieder in die Leichen des Feindes, was diese zu einer

Art Spawn-Punkt macht. Klar aber, dass die restlichen Einheitentypen den gewohnten Sniper, Mechaniker, schweren Soldaten und normalen Soldaten umfassen. Jeder von ihnen hat seine ganz eigenen Spezialfähigkeiten, die nicht selten ein wenig davon abweichen, was Spieler bisher kennen. Vor allem die Strogg machen häufig Gebrauch von eher düsteren und verstörenden Taktiken, die in irgendeiner Form den Umgang mit gegnerischen Leichen erfordern. Damit erhoffen sich die Blechbüchsen aus dem All, die Oberhand in diesem Konflikt zu bekommen.

Insgesamt 18 Waffengattungen warten auf beiden Seiten darauf, fleißig eingesetzt zu werden. Dabei können die einzelnen Klassen nur bestimmte Waffen einsetzen, darunter natürlich auch eigene Sekundärwaffen wie Pistolen oder Klingen. Klar, eine gewisse Einschränkung ist das schon. Auf der anderen Seite zwingt es den Spieler, sich wirklich Gedanken zu machen, bevor er sich für einen Einheitentyp entscheidet. Da jede Waffe ebenfalls auf eine bestimmte Vorgehensweise getrimmt ist, sollte es einen »

DA RUMPELT DAS WOHNZIMMER

Wenn's mal mehr sein soll: die tollsten Bunker-Knacker

Die Artillerie bekommt man in »Quake Wars« häufiger zu spüren. Als würde es nicht ausreichen, dass einen ständig gegnerische Truppen und Fahrzeugen erschießen, verstümmeln, verbrennen oder wiederbeleben wollen – es herrscht dazu noch ständige Gefahr eines wahren Munitionsregens von oben. Auch andere bleihaltige Argumente sorgen für Stimmung. Von kleineren Anti-Personen-Geschützen bis hin zur gewaltigen Zerstörung durch die Monsterwumme namens »Strategic Strike Gun« oder den Raketenwerfer namens »Hammer«. Die dicken Knaller gehören so ziemlich zum Beeindruckendsten, was wir in einem Videospiel je gesehen haben. Und irgendwie hat so eine gerade gestartete Rakete ja was Meditatives, wenn man sie dabei beobachtet, wie sie gemütlich über den Horizont segelt und dann das Ziel in Schutt und Asche legt.



Später sind ein seltsames Volk: Sie operieren meist hinter den Frontlinien, visieren Strogg-Ziele an, machen sie dann mit einem tödlichen Artillerie-Regen platt. Und hauen dann ab...



Kanonenfutter

Der normale Fußsoldat der »Global Defense Force«-Armee ist immer an der vordersten Front zu finden, der Arme. Mit seinem GPMG-Maschinengewehr tritt er der Angriffsspitze der Strogg entgegen.

liveundonline

■ Im Team arbeiten und die Fahrzeuge nutzen, um Kommando-Punkte zu erobern ■ Beförderungen gehen nach einer Mehrspieler-Runde nicht verloren ■ Deathmatch scheint auch recht sicher

Der Zorn der Strogg

Plasma-Schläge werden von den Stroggs ausgelöst, und richten furchtbaren Schaden unter den Kriegern der »Global Defense Force«-Leute an. Diese Bälle aus Plasma schaden erst dem unmittelbaren Ziel und breiten sich dann in die nähere Umgebung aus.

Land Rover Extrem

Der »Trojan APC« kann bis zu vier Soldaten mitnehmen, hat ein MG am Dach montiert und bewährt sich als vielseitiges Transportfahrzeug. Land, Wasser, kleinere Klippen, alles kein Problem für den Trojan.

MEGA POWER

Das Herz von Quake Wars

Das gute alte »Doom 3« hat nun schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Die Spielengine kann aber noch immer für beeindruckende Grafiken und KI-Gegner sorgen. Die alte Technologie wird für »Quake Wars« um eine neue »Megatexture«-Rendering-Technologie ergänzt. Sie erlaubt es der Engine, beim Blick in die Ferne immer noch jede Menge schöne Details darzustellen. Bisher wird diese Technik nur von »Quake Wars« benutzt.

» deutlich stärker ins Spiel ziehen. Jede dieser Knarren hat übrigens auf der Feindesseite das passende Gegenstück. Durch die unterschiedliche Natur der beiden Seiten gibt es aber feine Unterschiede. Die Strogg-Waffen müssen zum Beispiel nicht nachgeladen werden. Stattdessen überhitzen sie einfach nach einer längeren Feuerperiode. Natürlich dürfen auch die Fahrzeuge nicht vergessen werden. Hier hat die Global Defense Force zumindest ein wenig die Nase vorn. Stolz sieben Fahrzeugtypen stehen ihr zur Verfügung, während Strogg-Kämpfer mit fünf auskommen müssen. Beide Armeen haben einen Truppentransporter, Fluggeräte, Panzer und Jeeps. Einige davon sind allerdings nur für Einzelgänger oder Späher interessant, der Husky Quad beispielsweise. Andere wie der Badger Jeep besitzen bemannbare Geschütze

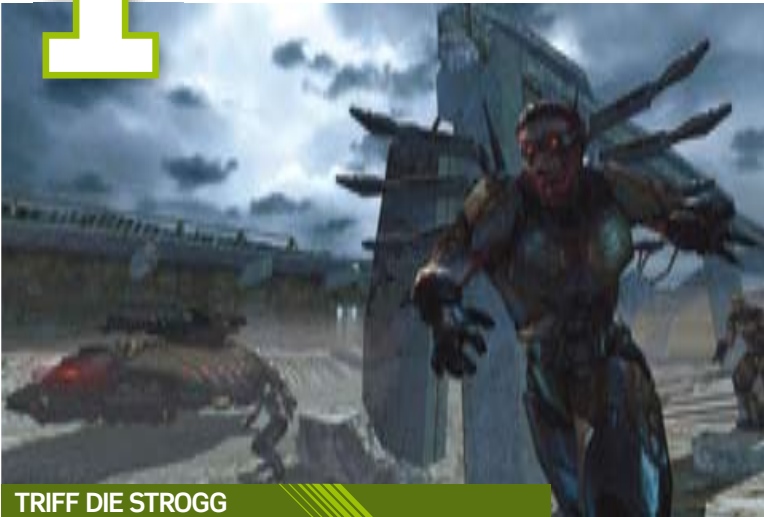
und bieten Platz für mehrere Soldaten. Am beeindruckendsten ist jedoch der Mobile Command Post der Global Defense Force: eine fahrende Festung die gleichzeitig Kommando-Bunker, Raketenwerfer und mobile Radarstation ist. Auch wenn sich das Teil nur extrem langsam bewegt, sollte es nicht unterschätzt werden. Neben den Raketen ist es nämlich noch mit mehreren Geschützen auf dem Dach und an der Rückseite bestückt. Das Strogg-Gegenstück dieses Monsters ist der Goliath Heavy Walker, der wie eine größere Version der Scout Walker aus »Star Wars« aussieht. Beide Fahrzeuge sind meist von einer wahren Meute an Truppen umgeben, da ihre schiere Größe schon einiges an Deckung spendet. Trotzdem werden sie den Spieler das erste Mal erschrecken, wenn er ihnen über den Weg läuft. So etwas

Riesiges hat es bisher in keinem Spiel dieser Art gegeben.

DEN GEGNER HERAUSFORDERN

Das zielorientierte Gameplay soll »Quake Wars« außerdem von der Konkurrenz abheben und den Spieler tiefer ins Geschehen ziehen. So müssen nicht einfach alle Mitglieder des anderen Teams über den Haufen geschossen werden. Stattdessen bekommt man spezielle militärische Ziele, die es zu erfüllen gilt. Im Normalfall bestehen diese daraus, strategische Positionen zu erobern und diese zu halten. So bekommt das Spiel eine Art dynamische Frontlinie – der Spieler spürt wirklich ein Erfolgserlebnis, wenn seine Armee auf dem Vormarsch ist, während sich die Feinde zurückziehen müssen. Fühlt sich ein wenig wie ein Spiel der »Batt-





TRIFF DIE STROGG



Oder sind es Stroggi? Strogga vielleicht?

Strogg vom Typ »Aggressor« sind üblicherweise mit einem Hyperblaster bewaffnet, können außerdem die »Obliterator Bosonic«-Waffe verwenden. Sie setzen zusätzlich scharfe Granaten und Plasma-Ladungen ein. Der Aggressor ist also der Muskel der Strogg und eine gut sichtbare Bedrohung für den Feind.

Die Fähigkeiten des »Technikers«: bewachen und sich kümmern. Er versorgt die Strogg mit Nahrung in Form von Stroyent (das aus

Leichen hergestellt wird), repariert Kameraden und nutzt die sterblichen Überreste des Feindes als Rücksetzpunkt.

Der »Infiltrator« ist ein Einzelgänger. Er nimmt Feinde über weite Entfernung mit seiner Rail-Gun aufs Korn oder benutzt eine Elektrobombe zum Lähmen im Nahkampf. Zusätzlich kann er Leichen in Besitz nehmen, die er dann zur Sabotage und Spionage verwendet.



lefield«-Reihe an, was ja nun wirklich nichts Schlechtes ist.

Aber »Quake Wars« hat noch ein weiteres Ass im Ärmel: Beförderungen. Damit sich die Spieler auf dem Schlachtfeld noch ein Stück mehr anstrengen, sorgen die Entwickler für ein ganz spezielles Level-System. Dieses belohnt entweder Einzelgänger-Aktionen (beispielsweise mehrere Abschüsse) oder Team-Erfolge (Stellungen einnehmen). Ab einer gewissen Anzahl steigt der Spieler im Rang. Dieser ist jedoch auf die jeweilige Klasse beschränkt, die man gerade spielt. Dafür bringt dies jedoch eine ganze Reihe Vorteile für die Einheit. Der Mechaniker beispielsweise repariert Fahrzeuge effizienter oder baut neue Anlagen. Soldaten treffen genauer und Infiltratoren werden besser beim heimtückischen Morden. Klar, in abgeschwächter Version gibt es das auch in »Call of Duty 3«. Da verschwindet allerdings die jeweilige Beförderung nach jedem Match. Schön also, dass sie bei »Quake Wars« erhalten bleibt und man sich nicht nach jeder Runde den Rang erneut erarbeiten muss. Das sorgt für mehr Motivation, für eine Beförderung auch wirklich zu kämpfen.

Die wendigen Gleiter der Stroggs sind anstrengende Ziele. Aber war da nicht auch ein Raketenwerfer mit zielsuchenden Geschossen im Gepäck...?



Grafisch muss sich »Quake Wars« auch nicht verstecken. Auch wenn die zugrunde liegende »Doom 3«-Engine schon ein paar Jahre auf den Buckel hat, dürften die Bilder durch einige Modernisierungen doch sehr nach heute aussehen. Sehr beeindruckend ist schon mal der Blick in die Ferne, mit glasklaren Details noch in einigen hundert Metern Entfernung. Da kann man eine frisch abgefeuerte Rakete des Mobile Com-

mand Post schon aus weiter Entfernung erkennen, und hoffen, dass sie nicht im eigenen Fahrzeug einschlägt. Ob das alles natürlich reicht, eine große Fanbasis auf Xbox Live zu erreichen, bleibt abzuwarten. Speziell bei einem Game, das unter Konsolenzockern noch keinen großen Namen hat. Aber nachdem wir »Quake Wars« in Bewegung erlebt haben, sind wir guter Dinge. Die detaillierten und dynamischen Schlachten könnten sogar ein »Battlefield: Bad Company« zum Straucheln bringen. Klar, die Server der Konkurrenz werden wegen »Quake Wars« wohl nicht abgestellt werden, aber sie werden die Konkurrenz zu spüren bekommen.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Wir erwarten einen genialen Herbst für Xbox-Live-Freunde: Erst das hier, dann »Unreal Tournament 3«. Geht's besser?

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ⬆ Durchdachtes Kampfsystem, abgedrehte Monster, cooler Held. Was braucht's
- ⬇ Hoffentlich wird's nicht wie Teil 2



Wahnsinn, Seitenwechsel oder ein anderer Anlass? Den Grund für Dantes destruktives Verhalten hält Capcom noch unter Verschluss



Erscheint/ Januar 08



Besonders spektakuläre Kombos werden mit einem flotten Spruch rechts oben im Bild belohnt. Und mit reichlich Fähigkeitskugeln...

AUF EINEN BLICK

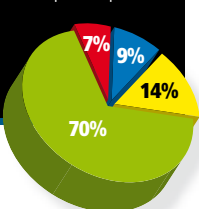
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Pfeilschnelle Monsterhatz mit viel Stil und nicht zu unterschätzendem Kampfsystem

DAS STECKT DRIN

- Dante
- Dämonen
- Nero
- Tempo, Tempo



DEVIL MAY CRY 4

Und wieder ein Exklusivtitel weniger für Sonys Playstation 3

Besitzern einer PS2 sollte die »Devil May Cry«-Reihe ein Begriff sein: Ein unglaublich cooler Typ namens Dante balgt sich mit Horden von durchgeknallten Dämonen. Teil eins und Teil drei aus der Serie gelten als Meilensteine des Actiongenres; und mit dem vierten Teil soll die Reihe zum Jahreswechsel den Sprung auf eine Microsoft-Konsole schaffen.

Held des Spiels ist diesmal jedoch nicht – oder jedenfalls nicht nur – der Weißschopf und Halb-Dämon Dante, sondern der junge Nero. Der Kerl hat's aber genauso drauf. Mit Schwert, doppel-läufigem Revolver und der Dämonenfaust »Devil Bringer« haut er deformierte Marionetten und wütende Feuerteufel zu Brei. Warum er das tut? Irgendwie scheint der gute Dante wieder seine Finger im Spiel zu haben, weil er in einem Ausbruch unbändiger Wut Neros Kameraden aus der Bande der »Heiligen Ritter« abgeschlachtet hat. Diese Ritter gehören dem Orden des Schwertes im Land Fortuna an, der den dunklen Ritter Sparda anbetet. Ob Dante nun wirklich die Seiten gewechselt hat oder nicht, wird sich zeigen – die Grundlage für ein spannendes Katz

und Maus-Spiel zwischen Held und Anti-Held scheint jedenfalls vorhanden zu sein. Vorher freuen wir uns jedoch schon über die geschickte Kombination aus Nah- und Fernkampf sowie dämonischer Kräfte. Nero schlägt seine Gegner beispielsweise mit seinem Schwert in die Luft, ballert dann mit seiner Knarre auf sie, nur um sie anschließend mit seiner Dämonenfaust zurück auf den Boden der Tatsachen zu holen.

Je durchgeknallter und übertriebener die jeweilige Angriffskombo ist, desto mehr rote Kugeln wandern auf Neros Konto. Die werden ganz serientypisch dafür verwendet, vorhandene Fähigkeiten und Waffen aufzurüsten. Für ordentlich Rabatz sollte allein schon die Tatsache sorgen, dass man jederzeit zwischen den Kampfstilen Swordmaster und Gunslinger wechseln und dadurch seinen Stil dem Gegnernaufkommen anpassen kann. Gleichzeitig sorgt eine frei bewegliche Kamera dafür, dass die Grafik richtig gut aussieht. Zwar wirken die bisher gezeigten Umgebungen noch ein bisschen kühl und steril, dafür aber kommen die Figuren extrem steil rüber. Bei den seltsamen Marionetten-Gegnern beispiels-

weise ist jede Nahtstelle zu erkennen; und wenn 70 Stück davon über den Bildschirm turnen, geht's einfach nur noch zur Sache. Auch Neros Kampfbewegungen wirken trotz ihrer Übertriebenheit angenehm natürlich und flüssig. Serientypisch sollte es an besonders spektakulären Bosskämpfen nicht mangeln, auch wenn Capcom bisher nur Bilder der XXL-Feuerkreatur rausgerückt hat. Apropos Bilder: die hier Gezeigten entstammen der PS3-Fassung. Es müsste aber schon mit dem Teufel zugehen, wenn das Game auf der 360 nicht mindestens genauso stylisch rüberkommt.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Gnadenlose Daueraction, coole Sprüche und Top-Grafik. Da hat Capcom ein heißes Eisen im Feuer!

Hitpotenzial



MITMACHEN UND GEWINNEN

HOL DIR DIE EXKLUSIVE AIRBRUSH-360 IM LOOK VON COMMAND & CONQUER 3

UND WIEDER EINE EINMALIGE CHANCE! Electronic Arts und das 360 Live Magazin verlosen eine exklusive Xbox-360-Konsole mit Airbrush im Look des neuen Echtzeit-Strategiespiels »Command & Conquer 3«. Diese Konsole ist noch seltener als die Wiederauferstehung des fiesen NOD-Anführers Kane – es gibt sie nicht dreimal oder zweimal, sondern nur genau einmal! Ein glücklicher Gewinner kann dieses herrliche Einzelstück gewinnen. Frei nach dem Motto »Zocken und Klamotten« legt Electronic Arts das dazu passende Game »Command & Conquer 3« und ein T-Shirt oben drauf. Wer keine Konsole gewinnt, muss nicht traurig sein. Denn zwei weitere Teilnehmer erhalten zumindest je ein Spiel und je ein T-Shirt. Darum am besten sofort zum Hörer greifen, online gehen oder eine Postkarte schreiben und mitmachen. Viel Glück!

1. PREIS
EINE EXKLUSIVE XBOX 360 IM LOOK DES
NEUEN ECHTZEIT-STRATEGIESPIELS
»COMMAND & CONQUER 3«!

**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 49 Cent aus dem
Deutschen Festnetz.



POST

Schicke einfach eine gewöhnliche
Postkarte mit dem Betreff Command
& Conquer-3-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 29. MAI!

Teilnahmeschluss ist der 29. Mai 2007. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 30. Mai 2007 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Electronic Arts, von Airmotion und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Lohnt sich's?

- Charakterwechsel gibt dem Spiel was Eigenständiges
- Was sollen wir sagen? Ist eben wieder der Zweite Weltkrieg



Erscheint/ Sommer 07



Wer zu oft getroffen wird, dem signalisieren die roten Schlieren: Es wird Zeit, Deckung zu suchen!



Wer den Stromgenerator für die Seilbahnen nicht sprengt, muss später mit haufenweise nachrückenden Gegnern rechnen

AUF EINEN BLICK

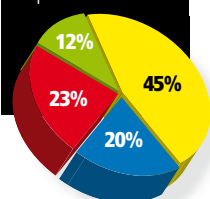
Publisher/ Midway
Hersteller/ nFusion
Genre/ Egoshoooter
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360:
Weltkriegs-Shooter
mit Charakter-
wechsel-Idee

DAS STECKT DRIN

- Deutsche
- Agenten
- Explosionen
- Sperrefeuer



liveundonline

- Es soll einige teambasierte Mehrspieler-Modi geben
- Aber leider keine Koop-Kampagne
- Wir rechnen mit Download-Maps
- Und natürlich Gamerpoints bzw. Erfolge

HOUR OF VICTORY

Still gestanden und den Patronengurt stramm gezogen: Wir ziehen in den Zweiten Weltkrieg!

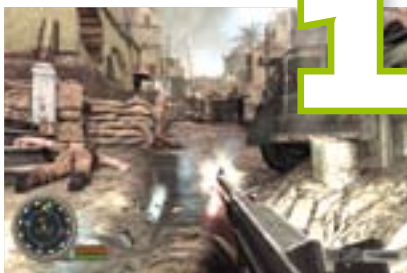
Weltkriegs-Shooter sind immer ein Garant für viel Zerstörung, eine beeindruckende Soundkulisse und unkomplizierte Daueraction. Dennoch macht sich so langsam ein Übersättigungsgefühl breit, bei uns zumindest. Wieder durch die grün bewachsenen Hügel der Normandie robben, erneut durch den russischen Winter kämpfen, irgendwie haben wir das alles doch schon etwas zu oft erlebt. Aber mit »Hour of Victory« steht ein weiteres Stahlhelm-und-Panzer-und-Granaten-Epos für den Sommer in den Startlöchern. Da sagen Kämpfernaturen wie wir natürlich nicht Nein, wenn der Hersteller zum europaweit ersten Probespiel einlädt. In den Mauern der schönen Festung Hohenwerfen in der Nähe von Salzburg durften wir einige Abschnitte begutachten und einen kompletten Level erleben.

Für alte Fans dieser Echtzeit-Strategie-Reihe wird es wie in alten Zeiten sein. Doch auch Neulingen sollte der Einstieg nicht sonderlich schwer fallen. Alte Bekannte wie der Orca-Senkrechtstarter

und der Predator-Panzer sind wieder mit von der Partie. Aber auch neue Einheiten haben sich dem Kampf angeschlossen. Vorneweg die riesigen Avatare, turmhohe Battlemechs, die an der Seite der Bruderschaft kämpfen und eine ganz besondere Fähigkeit mitbringen: Man kann eigene Einheiten opfern, um deren Waffen in die Avatare zu packen. Und wenn so ein schweres Geschütz erst mal in dem eh schwerer gepanzerten Avatar steckt, sieht's am anderen Ende plötzlich ganz düster aus. Wenn man dann auch noch den Tempel von Nod hochgezogen hat, fängt beim Gegner das große Zittern an. Sobald der Tempel nämlich steht, beginnt ein Countdown, der Kanes Lieblingswaffe ankündigt: den Atomschlag.

Vorausgeschickt sei, dass die Entwickler die Meinung vertreten, speziell für ihren Titel sei durchaus Platz. Während »Call of Duty« und Konsorten vom Gefühl her eher an »Der Soldat James Ryan« erinnern, orientiert sich »Hour of Victory« an Clint Eastwoods Klassiker »Agenten sterben einsam« aus dem Jahre 1968. Trotzdem

1



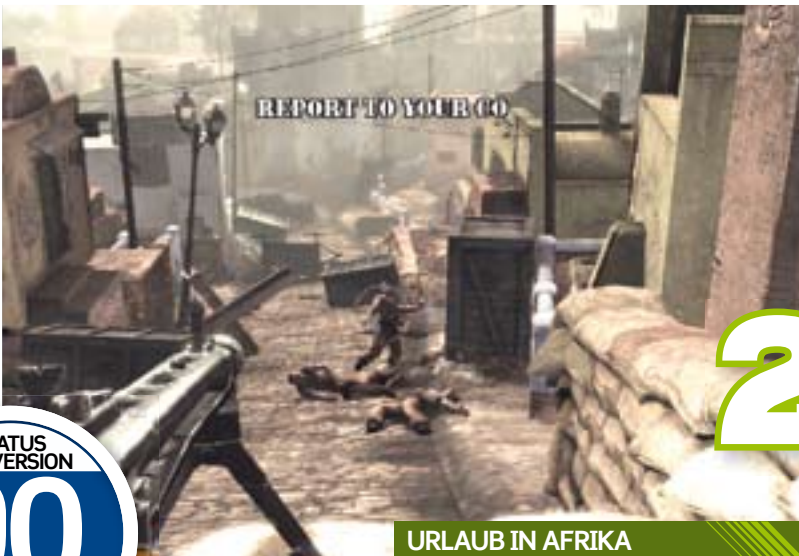
SAM FISHER IM WK2?

Taggert das Schattenwesen

Die eine oder andere Herausforderung lässt »Hour of Victory« wie ein Schleichspiel aussehen. Da die KI der Gegner auf Geräusche reagiert, muss Taggert leise von Schatten zu Schatten huschen. Hilfreich ist ein Symbol am unteren Bildschirrand. Das färbt sich schwarz, sobald der Spieler für Gegner unsichtbar ist. Aus dem Hinterhalt kann Taggert dann mit seiner schallgedämpften Sten MK-II Maschinenpistole attackieren, oder zum Messer greifen. Ob niederstechen oder auf den Soldaten werfen, Taggert ist es egal. Wird er dennoch einmal entdeckt, ist Rückzug angesagt. Zahlreiche Alarmknöpfe rufen relativ schnell Verstärkung.



2



URLAUB IN AFRIKA

Massig Feuer und eine Panzerfahrt

In den Straßen dieser Stadt geht es heiß her: Wehrmacht-Soldaten und englische Truppen liefern sich eine

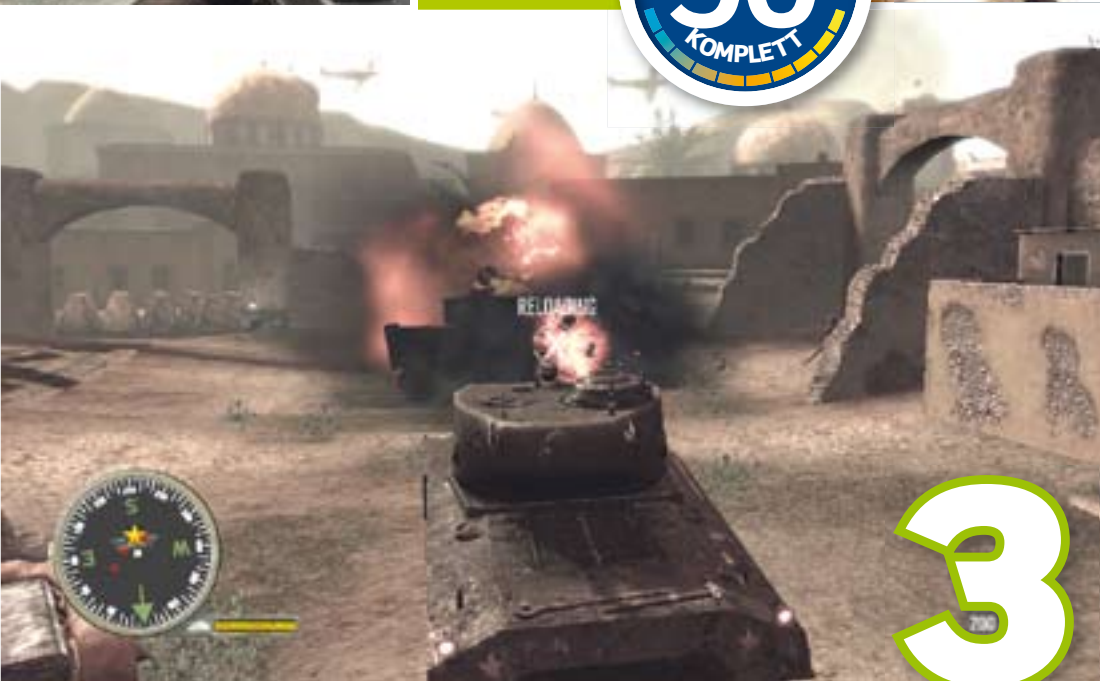
Straßenschlacht, die ihresgleichen sucht. Am Kopf dieser Treppe setzt ein MG42 unsere Männer unter Sperrfeuer.

Ein bisschen umgucken, schon bahnen wir uns den Weg durch einige enge Gassen, nur um dem MG-Nest schön in die Flanke zu laufen und den Schützen auszu-schalten. Dann haben

wir den Spieß umgedreht. Das Ergebnis ist auf diesem Bild zu erkennen.

Gegen Ende der Mission bekommen wir von den Kameraden noch einen Sherman Firefly Panzer gestellt. MG-Nester in die Luft jagen und deutsche Tigerpanzer knacken ist dann die Devise...

1



3

3

knallt's und pfeift's an allen Ecken und Enden, bis die Bunker beben. Aber auch wenn die Bilder das kaum vermuten lassen, macht »Hour of Victory« doch vieles anders als andere Weltkriegs-Shooter. Anstatt den Spieler wieder einmal geschichtlich akkurate Schlachten miterleben zu lassen, ohne sich groß um die Schicksale der Figuren zu scheren, driftet das Werk von nFusion leicht ins Fiktionale.

Der US-Geheimdienst meldet, dass die Deutschen an einer neuen Superwaffe arbeiten, die den Verlauf des Krieges ändern soll. Schnell wird deutlich, dass es sich dabei um eine Atombombe handelt. Klar, dass man für so eine Bedrohung drei Spezialisten braucht. Diese werden an Schauplätzen in Nordafrika, den bayrischen Alpen und Berlin abgesetzt, um die Gefahr abzuwenden. Zum einen wäre da Major Ambrose Taggert, seines Zeichens amerikanischer Geheimagent und ein Meister des Hinterhalts. Der zweite im Bunde ist Scharfschütze Sergeant Calvin Blackbull, aufgewachsen in der Tradition der Sioux-Indianer. Abgerundet wird das Trio vom Engländer Lieutenant William Ross: ein Kommando-Soldat, der erst schießt und dann fragt.

Anstatt die Spielfiguren nach bestandenen Missionen zu wechseln, darf der Spieler im Lauf der Mission in eine andere Haut schlüpfen. Was das bringt? Große Teile der Etappen lassen sich auf verschiedenen Wegen bewältigen. Taggert knackt beispielsweise Schlösser wie ein Meisterdieb, schneidet sich durch

Stacheldraht. So schleicht er an Feinden vorbei und fällt ihnen in den Rücken. Dann schaltet man nach einer anstrengenden Seilbahnfahrt den Stromgenerator einer von den Nazis besetzten Burg in den Alpen aus, rettet dabei einige Wissenschaftler. Die Action ist also stark in eine Handlung eingebunden, so wie im ersten »Medal of Honor« auf der Playstation. In Ägypten wird das Team beispielsweise mitten in Feuergefechte zwischen Wehrmacht und den Engländern geworfen. Wenn die Mörser-Granaten neben einem einschlagen und deutsche Bomber am Himmel donnern, bebt der Subwoofer!

Dank der unterschiedlichen Charakterklassen wirken die Levels offen und weniger geradlinig als in »Call of Duty 3«. Lediglich die KI von Gegnern und Kameraden hat in der uns gezeigten Version noch nicht überzeugt – uns wurde aber versichert, dass sich das bis zum Release noch deutlich bessern soll. Und die Waffen? M1 Thompson Gewehr und so weiter, klar, aber in einigen Missionen klemmt man sich auch hinters Steuer eines Tanks. Dabei mopst man sogar mal deutsche Tigerpanzer. Anders als bei den üblichen Genvertretern sind diese Passagen aber kein Muss. Wer möchte, kann sich auch zu Fuß durchkämpfen. Sollte das Gefährt gesprengt werden, bedeutet das keinen Heldentod. Das mag zwar nicht realistisch sein, aber das ist das an »Call of Duty 2« angelehnte Trefferprinzip schließlich auch nicht. Schade nur, dass bisher nichts über den Mehrspieler-Modus

verraten wird. Bis auf eines: Es wird keinen Koop-Modus geben. Leider.

Grafisch macht »Hour of Victory« einen eher zweischneidigen Eindruck. Der Krieg in Nordafrika macht mit großen Explosionen, charmanten Ruinen und hohem Tempo richtig was her – die grobkörnigen Gesichter der Figuren aber weniger. Da sollte die »Unreal 3«-Engine doch einiges mehr können. Dafür begeistert der Sound mit pathetischem Soundtrack und klasse Wumms. Sieht uns alles in allem nach unterhaltsamer Action mit ausreichend Tiefe und Eigenständigkeit aus.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Erfindet das Rad nicht neu, sollte aber trotzdem sehr unterhaltsam werden.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Flottes Kampfsystem, sehr beeindruckende Grafik
- Nur acht bis zehn Spielstunden Umfang, wenig Xbox-Live- und Multiplayer-Inhalt



Davey Jones' Tentakel-Bart sieht im Spiel genauso glitschig und widerlich aus wie im Film. Bravo!



Erscheint/ 22. Mai 07



Der Kampf gegen die Riesenkrake erstreckt sich über das gesamte Schiff. Unter Deck werden die Tentakel mit Granaten in Schach gehalten.

AUF EINEN BLICK

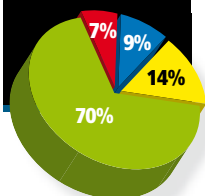
Publisher/ Disney Interactive
Hersteller/ Eurocom
Genre/ Action-Adventure
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Die Teile zwei und drei des Piraten-Movie-Klamauks »Fluch der Karibik« live miterleben

DAS STECKT DRIN

- Piraten
- Zombies
- Port Royale
- Riesenkrake



PIRATES OF THE CARIBBEAN

Jack Sparrow ist bestimmt noch nicht am Ende

Der Sommer ist fast da, und mit ihm einer der stärksten Kinosommer seit langem. Unter anderem hissen auch Käpt'n Jack Sparrow und seine Crew zum dritten Mal die Segel und begeben sich ans »Ende der Welt«, so der Untertitel des dritten »Fluch der Karibik«. Der Film kommt von Disney, das Actionabenteuer auch – warum es den englischen Titel trägt, weiß der Henker. Jedenfalls waren wir beim Probespiel zunächst mal überrascht, wie hervorragend Jack Sparrow, Will Turner und Elizabeth Swann abgebildet werden. Keine toten Augen, unfassbar lebendig, die Animationen sitzen wie das Tüpfelchen auf dem i – wirklich überraschend! Inhaltlich überbrückt das Game die Film-Teile zwei und drei. Stoff genug für ein packendes Action-Adventure mit Schwerpunkt auf rasanten Kampfeinlagen.

Zu Beginn flieht man mit dem schusseligen Jack aus einem Gefängnis, und lernt nebenbei die Grundzüge des Gameplays kennen. Prinzipiell alles recht einfach: Mit A führt Jack einen Schwertstrich aus, mit X benutzt er seine Faust, um Gefängniswärter ins Reich der Träume zu schicken. Zusätzlich kann er Gegner packen und gegen andere Halunken oder in Abgründe befördern. Als Sahnehäubchen gibt's den Finishing-

Move, mit dem selbst starke Gegner per Schwertstich in die Brust ausgeschaltet werden können. An einigen Stellen schaltet man zwischen den Figuren hin und her – beispielsweise beim Angriff der widerlichen Zombie-Piraten auf des toten Manns Fregatte, dem Fliegenden Holländer.

Höhepunkte gibt's jede Menge. Zum Beispiel der Kampf gegen Davey Jones' Monster-Riesenkrake. Dazu ein paar Puzzles, witzige Dialoge und so weiter. Macht einen launigen Eindruck. Aber vor allem grafisch hat uns »Das Ende der Welt« umgehauen. Die Hafenstadt Port Royale beispielsweise, mit ihren Spelunken und der Festung auf dem Hügel, die sieht aus wie im Film. Die Stadt wird auch von massenhaft NPCs bevölkert, die auf Jack bzw. die anderen Helden reagieren. Eine Meisterleistung scheint dem Team mit den Hauptfiguren gelungen zu sein. Dank sorgfältigem Motion-Capturing bewegt sich Jack mit exakt derselben Mischung aus schwankendem, selbstsicherem und leicht tuntigem Gang, den Johnny Depp im Film drauf hat. Immer wieder fallen kleine Details auf, etwa der Schattenwurf der Dreadlocks oder die Bewegungen aller einzelnen Finger. Ähnliches gilt auch für den Schurken aus dem zweiten Film, Davey Jones.

Dessen Tentakelgesicht wirkt richtig plastisch, nicht wie eine aufgeklebte Textur. Trotz der hübschen Grafik läuft das Spiel ohne nennenswerte Ruckler, und das laut Hersteller sogar in 1080p.

Gehören also billig produzierte Lizenzspiele der Vergangenheit an? Scheint fast so, denn »Pirates of the Caribbean« macht einen mehr als ordentlichen Eindruck. Schade höchstens, dass die Mehrspieler-Modi nur an einer Konsole spielbar, und auch nur kleine Duell-Herausforderungen sind. Trotzdem, wenn Disney jetzt noch die Eindeutigkeit gut hinkriegt, erwartet uns hier ein richtig feiner Zeitvertreib für Jung und Alt.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Die Grafik verblüfft: vom Film kaum zu unterscheiden!

Hitpotenzial



COLIN MCRAE DIRT



“Ein paar Mal im Jahr hat man eine Begegnung, und einem wird sofort klar, das ist jetzt etwas Besonderes”

Exklusiv im 360 Live Magazin. Alle drei kommenden Rennspiele auf acht Seiten

ENDLICH IST DIE VOLLGAS-PAUSE ZU ENDE. IN DEN NÄCHSTEN WOCHEN FAHREN COLIN, FLATOUT UND FORZA 2 AUF DER XBOX 360. RICHARD LÖWENSTEIN HAT SICH MIT ALLEN DREI RENNSPIELEN BEFASST. AUF DER VORLÄUFIGEN POLE POSITION: DAS NEUE «COLIN».

Ein paar Mal im Jahr hat man eine Begegnung, und einem wird sofort klar, das ist jetzt etwas Besonderes. Ein Game, das dieses gewisse Etwas hat, das diese besondere Liebe zum Detail erkennen lässt, die einem unter die Haut geht. Nennen wir's den Sofort-Verknall-Faktor – »Colin McRae Dirt« hat ihn. Am Namen liegt's nicht, denn die Zeiten sind längst vorbei, als der echte Colin McRae im Rallyesport seine großen Erfolge einfuhr. Sein WM-Titel liegt bald zwölf Jahre zurück. Zwar hat sich Codemasters' Rallye-Reihe mit dem schottischen Namenspatron danach noch eine Weile an der Spitze gehalten, war aber zuletzt nicht mehr so dominant: »Colin McRae 2005« konnte auf der alten Xbox zwar noch Topwertungen einfahren, hat aber das Rad wirklich nicht neu erfunden.

Ob »Dirt« das gelingen könnte, die Frage wollten wir anhand von zwei Probefahrten klären. Eine Probefahrt dauerte etwa drei Stunden, auf Basis einer nahezu kompletten Version inklusive Karriere und Online-Racing. Die zweite Probefahrt ging über drei Abende

mit einer auf acht unterschiedliche Etappen abgespeckten Version. Um es vorwegzunehmen: Das Rad neu zu erfinden gelingt auch »Dirt« nur eingeschränkt. Ist halt immer noch eine Simulation, bei der Hersteller Codemasters auf Story-Modus und vergleichbare Experimente verzichtet.

Trotzdem packt einen diese erste Produktion aus der »Colin«-Reihe, die extra für die neuen Konsolensysteme entwickelt wird. Schon das Einstiegsvideo strahlt diesen unbestimmbaren Wow-Faktor aus, eine gewisse Ästhetik und Stilsicherheit. Es ist einfach wunderschön, zu sanften Geigenklängen einen heißen Gruppe-A-Boliden aus der Distanz zu betrachten, wie er bei seinem staubigen Aufstieg auf den Pikes Peak haarscharf auf Messers Schneide reitet. Dann der Umschnitt, hin zu Schwermetall-Gitarren und fiesen Buggys, die mit zischendem Turbo und heißem Röhren im Wettlauf über die Dünen hüpfen. Es folgt gleich noch ein Augenöffner, nämlich das Titelménü. Richtig gelesen: Diese virtuose Zusammenstellung simpler Formen und minimalistischer Elemente kann Begeisterung auslösen. Alles ist so übersichtlich arran-

giert, so handlich zu bedienen und strahlt dennoch eine so anregende Dynamik aus, dass allein schon die Navigation und Erforschung der einzelnen Punkte einen Lustgewinn bedeutet. Dieses Menü ist ein Lehrstück, wie ein Videospiel Neugier wecken und einen zu ersten Ausritten motivieren kann. Vorbild-Charakter hat auch der motivierende Aufbau des Karriere-Modus. Zu Beginn sind nur eine Handvoll Veranstaltungen erreichbar, wie im Genre üblich. Aber das Spiel hält einem alle folgenden Wettbewerbe wie herrlich rote Äpfel vor Augen, anhand einer herrlich rasant zoomenden, in die Tiefe strukturierten Pyramide von Postkärtchen. Wer da nicht sofort in eines der leckeren Rennen einsteigen und Gas geben möchte, mag vermutlich prinzipiell keine Autos.

Die Codemasters-Produktion baut auf 46 original lizenzierten Fahrzeuge in zwölf Klassen auf. Von klassischen Rallye-Flitzern über wuchtige Geländeaautos bis hin zu brachialem Truck-Schwermetall fährt so ziemlich alles mit, was Räder und Motor hat: darunter Audi TT, quirlige Fiat 131 Abarth, geländegängige BMW X5, VW Touareg und Mitsubishi Pajero. Außerdem ein



Lohnt sich's?

- Umweltfreundliche Grafik, mitreißendes Fahr-Erlebnis, abwechslungsreiche keine Wettrennen an einer Konsole bzw. auf dem Splitscreen

Nur in 360-Live
EXKLUSIV

Bilder aus Colin, Flatout & Forza 2

LAP 2/3
POS 4/6



MEHR ALS RALLYE

Mach mich schmutzig!

Die erste Simulation mit dem schottischen Namenspatron Colin McRae hat inzwischen neun Jahre auf dem Buckel. Der Name des Erstlings: »Colin McRae Rally«. Bisher haben alle Nachfolgespiele mit dem Namenszusatz »Rally« im Titel klargemacht, worum es eigentlich geht. »Dirt« verzichtet drauf – warum? Vermutlich weil's mehr ist als nur eine klassische Rallye, bei der Einzelkämpfer einsam und allein über Asphalt, Schotter, Eis und Geröll driften, nur um Kurven und die Stopppuhr zu besiegen. Das Karriereprogramm von »Dirt« umfasst beispielsweise auch Bergrennen, Rally Raid, Rally Cross und die Rennen der amerikanischen Championship-Off-Road-Serie C.O.R.R. Da hoppeln dann Mad-Max-mäßige Nissan Patrols und irre Super Buggies im Pulk über Stock und Stein. Beinahe knirscht der Sand zwischen den Zähnen, so echt sieht das aus!

Eigenbau namens R4 von Colin McRae persönlich, und der Subaru Impreza WRX STI des Rally America-Meisters 2006, Travis Pastranas. Oder darf's ein Super-Buggy-Fighter mit frei stehenden Rädern und Spoilern sein, so ausladend wie eine Kneipentheke? Auch ein Großteil der Strecken ist naturidentisch nachgebaut, darunter zum Beispiel das bekannte Bergrennen am Pikes Peak in Colorado. Andere Strecken, etwa der in einem Weinanbaug Gebiet platzierte »Sonnenberg« in Deutschland sind frei erfunden, machen aber aufgrund der wegweisenden Fahrdynamik trotzdem einen authentischen Eindruck: Spurrillen und Vertiefungen im Schotter, lose Steine und große Felsen fordern die volle Aufmerksamkeit des Spielers. Zwar liegt keine Lizenz des Veranstalters der Rallye-WM vor, doch von diesen Fesseln befreit, bleibt immerhin mehr Raum für Kreativität. Folgerichtig ergänzt Codemasters die für das Rallye-Genre typischen Einzelfahrten um reihenweise attraktive Zusatz-Wettbewerbe. Raid-Contests zum Beispiel, bei denen irre Buggies um die Wette über die Piste hoppeln. Und Rallyecross-Veranstaltungen, bei denen Spieler und Computergegner auf ineinander verschlungenen Pisten um Abschnittszeiten kämpfen.

Positionskämpfe bilden einen entscheidenden Bestandteil. Wie steht es um das Können der Computergegner? »Die KI ist für uns tatsächlich eine Herausforderung. Allerdings konnten wir mit den Titeln aus der DTM-Reihe jede Menge Erfahrung mit computer-

gesteuerten Piloten sammeln«, erzählt der Engländer Alex Grimbley, als Producer für das Wohl und Wehe des Spiels verantwortlich: »Persönlichkeit ist der Schlüssel zur KI. Jeder Pilot ist durch ganz eigene Verhaltensweisen geprägt, ziemlich genau wie im echten Leben. Einige Piloten werden aufgrund ihres aggressiven Fahrstils eher Fehler machen, andere bevorzugen eine eher berechnende Vorgehensweise und ziehen ihre Sektorenzeiten ins Kalkül, bevor sie angreifen.« Cedric Martin, Seiki Ayugai, Ilmari Härmäläinen – so die Namen der Fantasie-Piloten – können sich mit heftigen Crashes selbst ins Aus schießen. Die ganze Klasse dieser Produktion zeigt sich in den Details. Zum Beispiel darin, dass die Ladepausen durch Einblendung einer ganzen Reihe mehr oder weniger sinnvoller Statistikwerte überbrückt wird. Weitester Sprung, längster Zeitraum auf zwei Rädern, längster Drift, so was halt. Dann die Art und Weise, wie Xbox Live völlig unaufdringlich in das Gesamtkonzept eingebunden ist. Davon hat man auch was, wenn man sich alleine die Zeit vertreibt. Beispielsweise weil im Auswahlmenü unten am Bildrand ständig ein unaufdringlicher Newsticker mitläuft, der von diesem und jenem berichtet – etwa dass buzzybee70 gerade eine neue Bestzeit auf der zweiten Etappe der Rallye am Windy Point erzielt hat. Dann bekommt man im Anschluss an jede gefahrene Rallye oder Wettlauf nicht nur seinen Rang innerhalb des gerade gefahrenen Laufs angezeigt, sondern auch, für welche Position die Zeit innerhalb der



liveundonline

- Online-Positionskämpfe zwischen maximal zehn Teilnehmern
- Lobby für maximal 100 Teilnehmer, die nacheinander auf derselben Rallye-Etappe fahren
- Weltranglisten
- Downloads von neuen Autos und Strecken sind geplant
- Demoversion zum Download vom Marktplatz ist geplant
- Gamerpoints und Erfolge

Weltrangliste gut ist. Und weil es natürlich am meisten Spaß macht, persönlichen Bekannten die Bestzeit abzugagen, kann man alle Informationen durch einen Freundes-Filter jagen und wird so von unerwünschten Neuigkeiten verschont.

Die neue Rennspiel-Engine namens »Neon« ist ein Erlebnis. Selbst in der uns vorliegenden und noch nicht in allen Details funktionsfähigen Version fahren Grafik, Sound und Dynamik allem davon, was wir bisher auf der Xbox 360 gesehen haben. Das Fahren – eine Wucht. Anspruchsvoll, aber nicht störrisch, zackig, aber nicht zickig. Bald presst man das Auto blind um schnelle Kurven, findet die richtigen Bremspunkte und umzirkelt gekonnt enge Ecken. Und wenn der Spieler die Kontrolle über sein Gefährt verliert? Dann splintern Rahmen, Glas zer springt, Alu-Rahmen werden gedehnt und gestaucht. Die enorme Effektdichte und die naturgetreue Abbildung von Autos, Zuschauern und Kulissen machen einen außerordentlichen Eindruck. Auch wegen des Wettersystems. Sonne, Dämmerung, Regen, Schnee, alles kein Thema für die Engine. Theoretisch können laut Hersteller auch wechselnde Verhältnisse mitten im Rennen simuliert werden, in der Praxis ist uns aber nur stabiles Wetter begegnet. Aber da sieht selbst Regen so herrlich aus, dass man sich zu gern nass macht. Die Regentropfen sind nicht nur ein aufgesetzter Grafikeffekt, sondern perlen sichtbar von der Scheibe ab, lassen sich vom

Windstrom davontreiben, beeinflussen die Umgebung und die Fahrdynamik. »Die Regentropfen sind an unsere Luftsimulation gekoppelt. Die Windrichtung hat also Einfluss auf die Art und Weise, wie der Regen auf das Auto prasselt«, erzählt Alex Grimbley. Durch die Luftsimulation kommen außerdem Unterdruck, Verwirbelungen und vergleichbare aerodynamische Faktoren ins Spiel. Dabei ist die Simulation von Wind und Wetter sozusagen fühlbar. Die Flitzer steuern sich in einem Wald deutlich stressfreier als bei einer Fahrt durch die stürmische Wüste, jedenfalls soweit es den Seitenwind betrifft. Das macht die Fahrerei nicht komplizierter, sie fühlt sich aber lebendiger und echter an.

Einen guten Eindruck macht auch die Eindeutigkeit mit professionellen Sprechern und technisch korrekt übersetzten Texten. Lediglich die Synchronisierung der Ansagen des Copiloten mit den Kurvenabfolgen hat in unserem Vorabmuster noch nicht überzeugt. Aber wir sind optimistisch, dass das im endgültigen Spiel kein Problem mehr sein wird, denn Codemasters hat uns eine Liste vorgelegt, in der detailliert aufgeführt wird, welche Mängel die Entwickler bis zum Start im Juni noch beheben wollen. Dazu zählen auch die etwas langen Ladepausen und die noch nicht endgültig integrierten Licht- und Partikel-Effekte. Letztlich soll Bewegungsunschärfe das Tempo deutlicher unterstreichen und die Tatsache aus der

WETTFahrTEN ONLINE

Treffpunkt für den Online-Rallye-Modus ist die Lobby. Hier versammeln sich bis zu 100 Piloten. Der Host entscheidet grob, welche sieben Pisten mit den dazu passenden Fahrzeugklassen zur Wahl stehen; danach wählen alle Anwesenden mit simplen Knopfdruck, welche Etappe und welche Autotypen sie fahren wollen. Die Mehrheit entscheidet. Anschließend starten alle Teilnehmer im Sekunden-Abstand. Es geht um nacktes Fahrkönnen und die von äußeren Umständen unbeeinflusste Jagd nach Bestzeiten, nicht um direkte Positionskämpfe. Daher ist Blechkontakt unmöglich: Die Mitfahrenden sind nur als Ghost, also als transparentes Geister-Fahrzeug zu sehen. Hochspannende Sache! Nach der Zieldurchfahrt verrät die Rangliste, wer wo platziert ist. Wer seine Kumpels in die Karre fahren möchte, kann das in anderen Modi tun, beispielsweise in den Raid-Wettrennen für maximal zehn Teilnehmer. Alle Strecken und Autos sollen von der ersten Minute an freigeschaltet sein.



Die Online-Rennen sind ein Herzstück. Wer zu oft Bäume und Steine küsst, kann auch hier ausscheiden



Der rechte Analogstick führt die Kamera. Wer will, der kann also seinen Copilot beim Ablesen des Aufschriebs beobachten

Welt geschaffen werden, dass die Bildwiederholrate an einigen Stellen merklich einbricht. Sie soll am Schluss stabil bei 30 Bildern pro Sekunde liegen, egal wie viele Trümmer gerade fliegen, egal wie viele Autos sich gerade ins Blech fahren. Sollte am Ende alles in Ordnung kommen, dann könnte »Colin McRae Dirt« im Positionskampf mit »Forza Motorsport 2« und »Flatout Ultimate Carnage« tatsächlich ganz nach vorne fahren. Das verspricht Spannung für den Test in der nächsten Ausgabe!

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Macht einen sofort an. Wie ein Ferrari, der im Tunnel neben einem fährt und mit Vollgas röhrend abrauscht

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Fetzigste Grafik, starker Online-Modus, Action pur
- Keine Original-Autos, im Vergleich zu »Flatout 2« auf der Ur-Xbox wenig Neues

„Man muss bereit sein, mit unfairen Mitteln um Siege zu kämpfen“

Erscheint/ 22. Juni 07

AUF EINEN BLICK

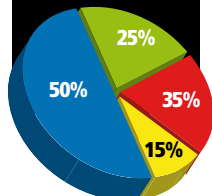
Publisher/ Empire
Hersteller/ Bugbear
Genre/ Arcade-Racing
Spieler/ 1 - 12
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Haudrauf-Racing mit spektakulärer Grafik und ernst zu nehmender Fahrphysik.

DAS STECKT DRIN

- Action
- Beulen
- Trümmer
- Schrott



FLATOUT

Ein Rennspiel mit dem Untertitel »Ultimate Carnage«: Das kann ja was werden

Unter englischsprachigen Autonarren steht der Begriff »Flatout« für voll drauf aufs Gas. Videospieler ordnen das Wort eher einem gleichnamigen Arcade-Racer zu, der auf der alten Xbox mit seinen spektakulären Unfallszenen Aufsehen erregt hat: Wo gibt's das sonst, dass man mit dem Kühlergrill ganze Wälder abholzen kann? Wo sonst fliegt der Pilot bei einem Frontalcrash durch die Windschutzscheibe und purzelt dann hilflos über die Straße? Nirgends, nicht mal bei »Burnout«. Wer sich hier hinter Steuer setzt, muss also Fahrkönnen mitbringen und bereit sein, mit unfairen Mitteln um Siege zu kämpfen. Ähnlich wie bei »Burnout« sind Rammen und Schubsen oberste Pilotenpflichten. Auf einer bunten Mischung aus Rundkursen und Arenen warten beinharte Positionskämpfe auf crashbereite Bruchpiloten. Man hopst über unwegsame Waldpisten, kämpft auf Rennstrecken und mitten in Großstadt-Zentren um Ränge. Für Abwechslung zwischen all dem Kurvengeschlingel sorgen Hochgeschwindigkeitssrennen auf so genannten »Fast Tracks«.

Wer gerne um Rundenzeiten kämpft, sollte sich auf die Suche nach den haufenweise versteckten Abkürzungen machen. Die Gegend zu erforschen lohnt sich. Ein Kurs führt beispielsweise durch einen ausgetrockneten Kanal. An einigen Stellen kann man seine Karre dort herauskatapultieren und auf den Dächern einer angrenzenden Siedlung landen. Es folgt ein Ritt auf Messers Schneide, weil die Fahrbahn eng geschnitten und voll mit Hindernissen ist. Aber geschicktes Fahrkönnen senkt die Rundenzeit um gut eine Sekunde. Wer's spektakulär mag, wird an haufenweise Rampen, Schanzen, Sprungmöglichkeiten und allerlei kaputtbaren Objekten in den Kulissen seinen Spaß haben. Zäune, Baustellen, Schranken, Holzhäuser und vieles mehr lässt sich auf den Kühler nehmen und zerschmettern, zerbröseln und zerlegen. Die Physik-Engine kennt keine Gnade mit den fünf- bis achttausend zerstörbaren Einzelteilen pro Strecke.

Den Rahmen bildet ein Karrieresystem, das den Spieler Schritt für Schritt mit verschiedenen



Was braucht der Pilot außer Benzin im Blut? Genau. Benzin im Tank und Nitro im Auspuff...

liveundonline

- Download-Demo ab Anfang Juni
- alle Wettrenn-Varianten online spielbar
- maximal acht Mitspieler pro Rennen
- Download von neuen Strecken und Autos geplant



TERROR-GEFAHR

NIEDRIG

MÄSSIG

ERHEBHT

HOCH

AMUT

-COMMANDERS WANTED-

BEVÄMPFEE DEN TERROR





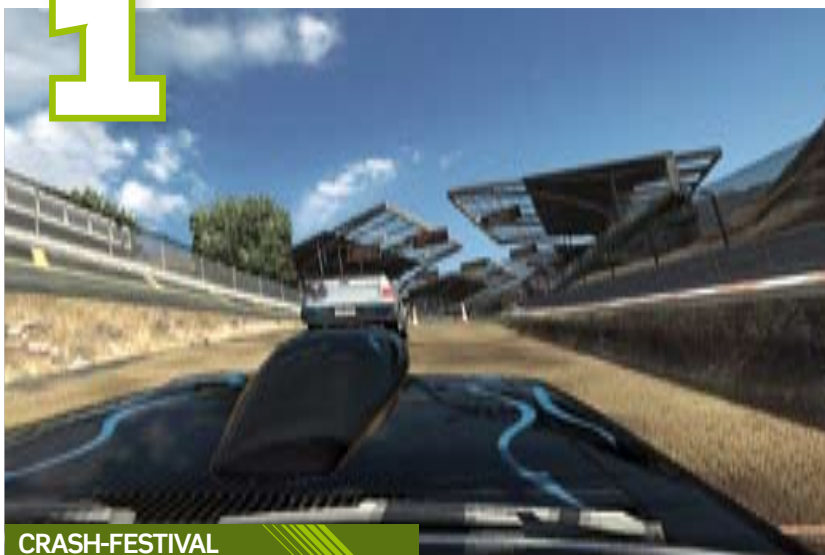
www.360-live.de

360
LIVE

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN



1



CRASH-FESTIVAL



Tausend Teile zum Autoglück

Autos und Kulissen müssen leiden, denn das Schadensmodell ist tatsächlich um Schäden bemüht. Mit jedem Rammstoß modelliert das Spiel neue Beulen in die anfangs glatt polierte Karosserie.

Irgendwann beginnen die Reifen zu eiern, die Scharniere der Motorhaube versagen, der Kofferraumdeckel fliegt einem entgegen. Das

sind allerdings nur optische Effekte, das Handling bleibt unverändert.

Man darf sein Auto auch ganz entspannt in eine Tankstelle dirigieren, den Stützpfeiler des Vordachs treffen und in Zeitlupe genießen, wie die Strebe wegbreicht und das Gebäude wie ein Kartenhaus in sich zusammenstürzt. Auch Reifenstapel sind mehr als nur Deko.

LICHTSPEKTAKEL

Die Erde lebt

Einer der Höhepunkte sind die derben Stunt-Herausforderungen. Bei einer geht es darum, das Auto ganz gezielt gegen eine Barriere zu setzen, damit's den Piloten durch die Windschutzscheibe schleudert und er eine Punktlandung hinlegt. In der deutschen Version wird das etwas makabre Schauspiel entschärft, die menschliche Figur durch einen Crashtest-Dummy ersetzt. Das sollte dem Spaß aber keinen Abbruch tun.



Fahrzeug-Klassen vertraut macht. Neben den Muscle-Cars geben sich Kleinwagen, Sportwagen und Pickup-Trucks gegenseitig was aufs Blech. Klassische Rundrennen bilden nur einen Teil der Herausforderungen. Beim Deathmatch Derby ist zum Beispiel eher Durchsetzungsvermögen gefragt. Da treffen zwölf Autos in der Arena aufeinander und rammen sich bröselig, bis ein Überlebender übrig bleibt. Nett auch die »Beat the Bomb«-Idee mit einer tickenden Zeitbombe im Kofferraum, die explodiert, sobald ein Checkpoint nicht rechtzeitig erreicht wird. Oder Headon: im Prinzip ein klassisches Rundrennen, bloß dass man an der Ziellinie umdrehen und die Strecke in verkehrter Richtung noch mal fahren muss, so dass einem die Verfolger frontal entgegen kommen. Ein paar Wettbewerbe sind Teil des Einzelspieler-Modus' »Carnage«, andere sind extra für Xbox Live ausgelegt. Und gerade die Online-Wettbewerbe mit anderen Piloten stellen wir uns richtig zünftig vor!

Tuning-Werkzeuge wird man kaum finden. Ein bisschen die Schaltung optimieren, einen dickeren Motor einbauen, die Bremsleistung verbessern, das muss reichen. Zur Qualität der Positionskämpfe lässt sich noch wenig sagen, da die Steuerung der Computergegner im von uns gespielten Muster noch Aussetzer hatte. Die Jungs eiern momentan noch etwas unmotiviert in die Leitplanke und weigern

sich, anständig zu rempeln. Laut Hersteller können wir letztendlich mit spannenden Rad-an-Rad-Duellen rechnen, bei denen die Computergegner mit dem Messer zwischen den Zähnen um jeden Zentimeter Asphalt kämpfen. Ein Merkmal ist die Prägung jedes einzelnen der insgesamt elf Computergegner. Jack Benton oder Sally Taylor zum Beispiel sollen am Autotypen und an der Rempel-Freudigkeit klar zu erkennen sein. Mal sehen, ob's mit der Menschlichkeit diesmal klappt; bei »Flatout 2« auf der original Xbox war's letztlich nur eine Randerscheinung, zu erkennen an Bildchen zwischen den Rennen.

Dafür macht die Steuerung schon einen guten Eindruck. Sie trifft die Balance zwischen Arcadesteuerung und Fahrsimulation ziemlich gut. Charakteristisch ist das lose Heck der Autos. Wer in Kurven geschickt mit Gas und Bremse spielt, gewinnt wertvolle Sekunden-Bruchteile. Sieht uns insgesamt nach einer feinen Alternative zur »Burnout«-Serie aus – ein Arcaderacer mit pfeilschnellem Gameplay und ordentlich Umfang: Karrieremodus mit Rahmenprogramm, 40 Fahrzeuge, 30 Strecken, das sind Ansagen. Und die Grafik? Wow! Der Hersteller spricht von 25.000 Polygonen pro Auto, von Normal Mapping, Parallax Mapping, High Dynamic Range Rendering. Was wir tatsächlich sehen, sind

todsckicke Autos mit herrlichen Rundungen, mitten in einer extrem lebendigen Umwelt. Ständig purzeln Fässer, Trümmer und sonstige Objekte durch die Gegend. Funken verglühn auf dem Asphalt, Reifen drücken Spuren in den Schlamm, in Pfützen spiegelt sich die Umgebung wider, bei der Ausfahrt aus dem Tunnel nimmt einem das grelle Sonnenlicht kurz die Sicht. Ganz klar eines der schönsten Rennspiele, die wir bisher auf einer Konsole gesehen haben.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Das fehlt der Xbox 360 noch: beinhardt Action-Racing mit überzeugender Fahrdynamik.

Hitpotenzial

Erscheint/ 25. Mai 07

Lohnt sich's?

- Volle Bildwiederholrate bei 4x-Anti-aliasing, Motion-Blur, High-Dynamic-Range-Lighting
- Unspektakulärer Karriere-Modus, wir haben noch immer keinen Motorsound gehört

Exklusiv...

INTERVIEW

...mit dem Produzenten

Details

Publisher/ Microsoft Developer/ Turn 10
Genre/ Rennsimulation Players/ 1 - 12 Xbox Live/ ja

„Unsere KI ist ziemlich abnormal im Vergleich zu der anderer Spiele“

FORZA MOTORSPORT 2

Eine Probefahrt durften wir nicht machen. Aber den Produzenten interviewen. Immerhin.

Selbst ein Arm-Amputierter könnte an seinen Fingern abzählen, wie viele hochwertige Rennsimulationen seit »Project Gotham Racing 3« für die Xbox 360 erschienen sind. Genau, nämlich null. Nach 18 Monaten Vollgas-Hunger hat das Warten aber in ein paar Tagen ein Ende. Warum, wieso und weshalb wir so lange auf »Forza Motorsport 2« warten mussten, darüber haben wir mit Dan Greenawalt gesprochen. Als Produzent ist er für das Wohl und Wehe des Spiels verantwortlich.

360 LIVE: Erzählen Sie doch erstmal über die Produktion. Wie viele Leute arbeiten am Spiel?

DG: Unser Kernteam besteht aus 50 Software-Entwicklern, plus Dutzende Grafiker, Designer und Tester. In dem Spiel steckt ein gewaltiger Aufwand. Alleine in der Produktion einer einzigen Rennstrecke stecken rund zehn Mannjahre, wenn man's auf den Punkt genau hinkriegen will. Jedes Auto braucht ein bis zwei Monate. Und das bei

rund 300 Autos! Sie können sich vorstellen, wie viel Arbeit drin steckt. Kaum zu glauben, dass wir jetzt endlich damit fertig sind.

360 LIVE: Können Sie auf den Rat von professionellen Piloten zurückgreifen?

DG: Ja, und das ist sehr wichtig. Wir alle bei Turn 10 sind zwar vom Motorsport infiziert, aber der Einblick und das Feedback eines Profis sind unbezahlbar. Unsere Zusammenarbeit mit Gunnar Jeanette (Anm: Pilot in der American-LeMans-Serie auf einem Panoz) als Bekanntschaft auf der Rennstrecke begonnen. Jetzt besucht uns Gunnar regelmäßig, gibt uns Tipps zum Feintuning und sagt uns, inwieweit wir die Facetten des Motorsports richtig abbilden. Wir haben im letzten Jahr außerdem vier Profipiloten und einige Leute von Profiteams bei uns im Studio gehabt, darunter Motor- und Reifenspezialisten aus der Formel 1. Durch solche Besuche wird uns klar, wie die Leute ticken, wie sie den Motorsport sehen.

360 LIVE: Welche wesentlichen Ziele wollen Sie erreichen?

DG: Das ist eigentlich schnell erzählt. Wir wollen eine Rennsimulation entwickeln, die so realistisch ist wie keine zuvor. Und sie soll Spaß machen. Wir arbeiten hart daran, dass wir genau die Balance hinkriegen. Ein Mittel zum Zweck sind die über 300 Autos. Diese 300 Autos unterscheiden sich durch mehr als nur durch einige leichte Variationen bei der Motorleistung. Wir haben alles drin. Spezialisierte Prototypen, Muscle Cars, aber auch zugängliche Kompaktautos vom Typ eines Golf GTI Modell 2.

360 LIVE: Auf welche Elemente sind Sie richtig stolz?

DG: Zum einen ganz sicher die Next-Gen-Grafik, und die volle Bildwiederholrate von 60 Hertz. Dann die Online-Veranstaltungen, Zuschauer-Modus, Foto-Modus und der Speicherplatz auf unserem Server, auf den die Spieler ihre Fotos hochladen und dann auf www.forzamotorsport.net veröffentlichen können. Und natürlich das

BIO

NAME/ Dan Greenawalt

FIRMA/ Turn 10

POSITION/ Produzent

ARBEITE GERADE AN/ Forza Motorsport 2

SCHON GEWUSST/

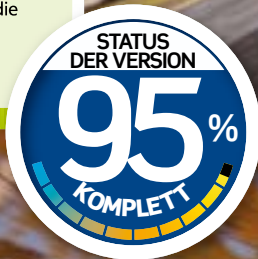
Die Spiele-Datenbank Mobygames führt Dan als Mitarbeiter an »Project Gotham Racing«, »Mech Assault« und »Forza Motorsport«.

1

SAMMLER-VERSION...

... mit exklusiven Ferraris

Momentan gibt's kaum ein Erste-Klasse-Game, das nicht auch als Sonderausgabe unseren Geldbeutel strapaziert. Die »Limited Collector's Edition« von »Forza Motorsport 2« soll neben einem 156 Seiten starken Bildband einen Rennleitfaden mit Profi-Tipps enthalten. Fragwürdig ist die Tatsache, dass nur Besitzer der CE Zugriff auf einige Download-Fahrzeuge vom Xbox Live Marktplatz erhalten, darunter Modelle von Ferrari, Saleen und Subaru. Wozu gibt's da noch die Normalversion des Spiels, zumal sie nur fünf Euro preiswerter sein soll?



DIE LACKFABRIK

So funktioniert der Schichtbetrieb

1 Damit die Autos schick daherkommen, baut Turn 10 eine bestens ausgestattete Lackierwerkstatt ein. Basis ist der Farben-Editor mit einigen hundert Tönen in Standard, Metallic und schimmernden Ausführungen. Außerdem dabei: eine Liste aller Originallacke der über 50 Autohersteller.

Für die Anbringung raffinierter Muster stehen auf 19 Bildschirmseiten insgesamt 760 verschiedene Stempel bereit; darunter Kreise, Rechtecke und vergleichbare Basisformen.

2 Dazu gibt's Pfeile, Tränen, klassische Rennauto-Sticker, Spritzer, Kreaturen und und und...

Für die Verzierung wird das Auto in sechs Basisbereiche unterteilt: linke und rechte Hälfte, Haube, Dach, Heck und Flügel. Die Stempel lassen sich kopieren, drehen, transparent regeln und in insgesamt 4.100 Schichten übereinander stapeln. Das fertige Ergebnis kann man über die Xbox 360 auf die Webseite forzamotorsport.net hoch laden.

3



Schadensmodell. Das hat sich im Vorgängerspiel auf drei Modelle beschränkt: kein Schaden, leichter und schwerer Schaden. Aber auch im schwersten Fall konnte man einen Megacrash verursachen und immer noch weiterfahren. Das ist diesmal nicht mehr möglich, diesmal kann's zum Totalausfall kommen. Außerdem beeinflusst der Schaden das ganze Fahrzeugverhalten. Die Beschädigungen von Aerodynamik und Mechanik sind buchstäblich hörbar und spürbar.

360 LIVE: Die Spannung bei einer Motorsport-Veranstaltung steht und fällt mit der Qualität der Piloten. Was kann Ihre KI?

DG: Unsere KI ist ziemlich abnormal im Vergleich zu der anderer Spiele. Unser Technologie »Drivatar« simuliert ein lernendes, neurales Netzwerk. Das System wurde von Microsofts »Advanced AI Research«-Team in Cambridge beigesteuert. Unsere KI lernt, wie sie selbstständig auf Situationen von großer Komplexität reagiert. Man kann sie dabei beeinflussen, fast wie ein kleines Kind. Oder besser gesagt wie ein Teenager, denn seit den Anfängen im ersten »Forza Motorsport« hat unsere KI große Fortschritte gemacht. Momentan arbeiten wir am Feintuning des Aggressionsverhaltens im Zweikampf und am Überholverhalten. Außerdem verbessern wir die Kommunikation mit

dem Spieler, indem wir den KI-Piloten Namen geben. Einige tragen Namen aus dem echten Motorsport.

360 LIVE: Reden wir über die Technik. Was kann die Xbox 360 simulieren, was auf dem alten Modell nicht möglich war?

DG: Das Plus an Rechenleistung in der Xbox 360 können wir für eine ganze Reihe von Subsystemen nutzen. Diese simulieren beispielsweise das Verhalten von Reifen und Getriebe auf Veränderungen von Fahrzeug-Gewicht, Auftrieb, Aerodynamik. Außerdem haben wir die Simulation von Gewicht und Massenträgheit stark verbessert. Beide Faktoren spielen eine große Rolle, sobald man sich an die Optimierung des Fahrzeugs macht. Meine Tuning-Strategie sieht so aus: Zunächst die ungefederten Massen reduzieren, also Reifen und Felgen, erst danach Getriebe und Karosserie erleichtern. Die ungefederten Massen bringen zwar das Gesamtgewicht nicht so weit runter, aber dafür bleibt man innerhalb der Limits einer Fahrzeugklasse.

360 LIVE: Ein klassisches Stilmittel zur Steigerung der Motivation in Rennspielen ist die Freischaltung neuer Automodelle und Strecken nach jedem Rennen. Wie wird das bei »Forza 2« gehandhabt?

DG: Im Prinzip genau so. Während du Rennen gewinnst, bekommst du Zugriff auf mehr Strecken und Autos. Wir bauen insgesamt 90 Veranstaltungen ein, während es beim Vorgängerspiel nur 75 waren. Es gibt insgesamt neun verschiedene Veranstaltungs-Varianten. Bei den Playtestings hat sich gezeigt, dass ein typischer Gamer rund 70 Stunden braucht, um im Karriere-Modus alle Rennen freizuschalten. Und 100 Stunden, um alle Rennen einmal zu fahren.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Nur noch ein paar Tage, dann kann's losgehen. Endlich wieder eine hochwertige Rennsport-Sim auf der Xbox 360!

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ↑ Riesige Areale, haufenweise Waffen und Fahrzeuge, große Freiheit
- ↓ Hoffentlich kann es sich gegen den »GTA IV«-Hype durchsetzen

Freund oder Feind

Diese Kollegen hier sind nur Zivilisten, die sich vor den Kämpfen in Acht nehmen wollen. Allerdings ist dennoch Vorsicht geboten! Denn wer seinen Service an den Höchstbietenden verkauft, dessen Freunde von heute sind vielleicht bald schon die Feinde von morgen.

Bleifuß

An die 130 Fahrzeuge schaffen es ins Spiel. Vom Sportwagen über Panzer bis hin zu kuriosen Konstruktionen wie hier im Bild. Bleibt nur zu hoffen, dass sich solche Vehikel besser steuern als sie aussehen!

Erscheint/ November 07

AUF EINEN BLICK

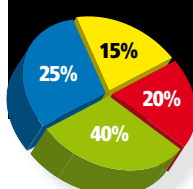
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Pandemic
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Optisch viel versprechende Rückkehr von Pandemics abgefahrenem »GTA«-Klon

DAS STECKT DRIN

- Atomschläge
- Panzer
- Explosionen
- Politiker



liveundonline

■ Es wird auf jeden Fall einen Koop-Modus geben. Die Spielerzahl ist allerdings noch offen... ■ Neue Download-Inhalte sollten ebenfalls erscheinen

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

Da rumpelt die Konsole: Pandemics Söldnertruppe tritt bald offiziell zum Dienst an der 360 an

Vor knapp zwei Jahren konnte das amerikanische Entwicklerstudio Pandemic mit einer explosiven Mischung punkten. »Mercenaries« sollte die Grundmechanik eines »GTA« mit der gnadenlosen Daueraction eines Weltkriegs-Shooters kombinieren. Die Söldner-Action konnte vom Gameplay zwar überzeugen, die leblosen Umgebungen enttäuschten aber. Das soll laut den Entwicklern bald anders werden. Statt ins eher düstere Nordkorea geht es bei »Mercenaries 2: World in Flames« ins sonnige Venezuela. Ein Bürgerkrieg ist im vollen Gange – es geht wieder einmal nur um das eine: Erdöl.

Als einer von mehreren Söldnern soll der Spieler sich nun mit den fünf bis sechs Auftraggebern gut stellen, damit er das nötige Bargeld für eine private Militärorganisation

verdienen kann. Bisher ist nur einer der Söldner bekannt, ein alter Bekannter aus dem Vorgängerspiel: Matthias Nilsson, der schwedische Sprengstoff-Experte. Hat man sich für eine Spielfiguren entschieden, wird man auf Venezuela abgesetzt. Und – na ja – von da an bleibt es dem Spieler überlassen, was er tut. Wendet er sich gleich an die Regierung, um die Aufständischen zu beseitigen, oder stellt er sich lieber auf die Seite der Rebellen? Oder hält er sich zu Beginn lieber an das lokale Drogenkartell und verdient so sein Geld? Wer seine Aufträge mit Bedacht wählt, kann seine Auftraggeber sogar gegeneinander ausspielen. Natürlich bietet Venezuela auch ordentlich Fläche für ausschweifende Erkundungstouren. Knapp 150 Fahrzeuge gilt es zu bemannen, darunter Sportwagen, Kampfhelis oder Schnellboote. Der Spieler kann sich

3, 2, 1, MEINS!



Helikopter kapern leicht gemacht

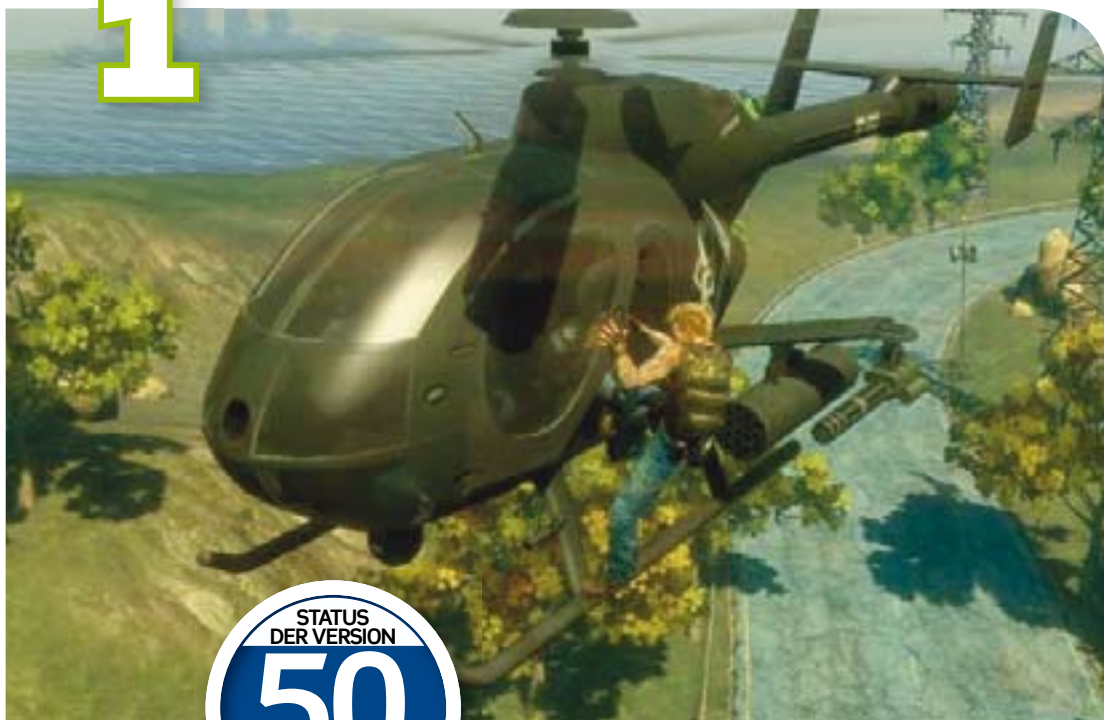
Okay, Matthias hat also einen Helikopter gefunden, den er unbedingt haben will. Das Problem ist, dass das Gefährt schon besetzt ist. Macht aber nichts! Er springt an die Lande-Ski des Helis, öffnet leise die Tür...

...und packt den Piloten, bevor dieser merkt, was eigentlich Sache ist. Dann muss Matthias eigentlich

nur noch ordentlich ziehen und die Schwerkraft den Rest erledigen lassen

Bewaffnet mit einem nagelneuen Kampf-Heli kann Matthias nun die weitläufigen Level erkunden und Zerstörung über die Regierungsarmee bringen. Oder die Rebellen, je nachdem auf welcher Seite er steht.

1



ALTER SCHWEDE!

Die Charaktere

Wie schon beim Vorgänger hat der Spieler vor Spielbeginn die Wahl zwischen mehreren Söldnern. Der Schwede Matthias Nilsson feiert ein Comeback, während über die restlichen Mannen noch nichts bekannt ist. Neu ist auch der so genannte »Charakter-Schaden«. Hier kann sich der Spieler zusätzliches Geld verdienen, wenn er eine Mission entsprechend der Persönlichkeit des jeweiligen Söldners erledigt. Im Falle von Matthias wäre das also die fleißige Nutzung von Sprengstoff.

2



3



jedes Vehikel »ausleihen«, aber sollte das gerade besetzt sein gilt es sich in einem Minispiel durchzusetzen. Selbiges erinnert an die Knöpfchendruck-Reaktionstests, die spätestens seit »God of War« und »Tomb Raider: Legend« schwer in Mode sind. Wem das zu stressig ist, kann Fahrzeuge auch einfach per Luftpost bestellen; also wie im Vorgänger und wie beim überhaupt grundsätzlich ähnlichen »Just Cause«, wobei sich »Mercenaries 2« aber militärischer und ernsthafter gibt.

So oder so, das Bargeld muss vorhanden sein. Selbiges verdient man sich am besten in einer der zahlreichen Missionen. Bei denen wird es sich wohl auch diesmal wieder darum drehen, allerhand Dinge dem Erdboden gleich zu machen. Dank der leistungsfähigen 3D-Engine brechen ganze Hochhäuser laut krachend zusammen. Möglichkeiten zur Zerstörung gibt es viele: Um beispielsweise feindliche Maschinengewehr-Nester auszuschalten, kann man einen Geländewagen einfach mit einer Ladung C4 frisieren. Dann drauflos gerast und im letzten Moment aus der fahrenden Bombe gesprungen. Wer möchte, kann natürlich auch direkt zum Raketenwerfer greifen oder mit Handgranaten hantieren. Sogar Luftschläge ste-

hen zur Not auf der Einkaufsliste des Söldners. Den Entwicklern ist es wichtig, dass der Spieler stets mehrere Lösungswege hat. Im Verlauf des Spiels soll er sogar selbst Leute für Missionen anwerben können, die ihm in heiklen Situationen Feuerschutz geben. Die Künstliche Intelligenz der Bewohner von Venezuela soll übrigens auf die Taten des Spielers reagieren. Wer beispielsweise andauernd zivile Gebäude sprengt, wird wohl bald einen schlechten Ruf haben. Dann laufen Zivilisten brüllend davon und die Zahl der anwerbenden Söldner sinkt ins Bodenlose. Zum Glück kann man sich auch einfach einen menschlichen Mitspieler zur Unterstützung holen. Denn ähnlich wie bei »Crackdown«, wird es auch bei »Mercenaries 2« einen Koop-Modus geben, in dem der andere Spieler jederzeit in die Action einsteigen kann. Und zwar nicht nur online, sondern auch im Splitscreen. Wie viele Mitspieler dieser aber letztendlich unterstützen wird, ist noch unklar.

Grafisch macht das Spiel deutlich mehr her als sein Vorgänger. Statt durch immer dieselben Gras-Ebenen zu turnen, geht es diesmal durch dicht bewachsene Dschungel-Gebiete, über idyllische Strände und auf eine Bohrinself. Die Explosionen lassen Freunde brachialer Gewalt schon

jetzt genüsslich die Hände reiben und die zerstörbare Umgebung tut ihr Übriges. Bleibt nur zu hoffen, dass die Missionen abwechslungsreicher geraten als beim Vorgänger. Man darf schließlich nicht vergessen, dass mit dem im Oktober erscheinenden »GTA IV« starke Konkurrenz ins Haus steht. Wie sich das Spiel dann letztendlich schlägt, werden wir gegen Ende des Jahres erfahren.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Stimmungsvoller »GTA«-Klon, der mit der richtigen Missionsmischung ordentlich punkten könnte.

Hitpotenzial



360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Spider-Man 3«, »God of War 2« (PS2)

FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«, »Forza Motorsport 2«



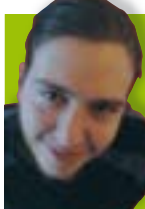
MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister

GENRES/ Action, Abenteuer, Sport

SPIELT GERADE/ »Def Jam Icon«, »Spider-Man 3«

FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«, »Alan Wake«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Virtua Tennis 3«, »Shivering Isles«

FREUT SICH AUF/ »Grand Theft Auto IV«, »Mass Effect«



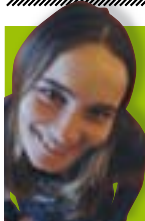
HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Sputtelgirle

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/ »Shivering Isles«, »Gothic 3« (PC)

FREUT SICH AUF/ »Mass Effect«, »Assassin's Creed«



SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660

GENRES/ Sport, Racing

SPIELT GERADE/ »Command and Conquer 3«, »Virtua Tennis 3«

FREUT SICH AUF/ »Colin McRae: DiRT«, »Sega Rally«



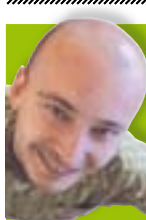
PAOLO BIGGIO REDAKTION

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: Spider-Man 3, Activision
Postermotiv: Spider-Man 3, Command and Conquer 3
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.

Erster
TEST
weltweit

“ So schnell hätte wohl niemand mit der Wachablösung von Oblivion gerechnet. Two Worlds ist ein würdiger Thronfolger! ”

Erscheint/ 9. Mai 07

TWO WORLDS

Das größte Rollenspiel seit »Oblivion«. Der weltweit erste Test. Beides hier im 360 Live Magazin. Genug gesagt, lasst Taten sprechen!

Bisher ist das Genre des klassischen Fantasy-Rollenspiels auf der Xbox 360 ziemlich einseitig besetzt, nämlich mit Bethesdas Mammut-Rollenspiel »Oblivion« und dem neuen Addon »Shivering Isles«. So übermächtig schien die Dominanz dieses Mega-Abenteuers, dass wohl niemand so bald mit einer Wachablösung gerechnet hätte. Und doch ist es geschehen. »Two Worlds« heißt der würdige Thronfolger. Entwickelt von den polnischen Reality Pump Studios, veröffentlicht vom Karlsruher Publisher Zuxxez. Das Rad erfindet das polnisch-deutsche Duo zwar keineswegs neu. Zunächst scheinen die Ähnlichkeiten zwischen »Oblivion« und »Two Worlds« sogar so gravierend, dass man die zwei Rollenspiele glatt für eineiige Zwillinge halten könnte. Aber so wie jeder Zwilling letztlich durch seinen eigenen Charakter geprägt ist, hebt sich eben auch »Two Worlds« dann doch deutlich von Bethesdas Werk ab. Die Story hat Substanz, und ist nicht nur lose um Monsterkämpfe und Heldentuning drapiert. Der Spieler zieht als namenloser Krieger los, um seine Schwester Kira zu finden. Die Suche führt den Helden in das Fantasy-Reich namens Antaloer – eine Welt voller großer Abenteuer und Gefahren. Schnell wird klar, dass Kira entführt wurde. Die Drahtzieher? Eine dunkle Bruderschaft und ein verbannter Kriegsgott namens Aziraal. Dazu kommt, dass Orks vom Süden das Land mit einer Welle von Gewalt überrollen. Um es kurz zu machen: Es gibt viel zu erleben in Antaloer.

ANTALOOR RUFT

Bevor das große Abenteuer beginnt, gilt es zunächst, einen Charakter zu erschaffen. Ist im Handumdrehen erledigt. Frisur, Körperbau und Gesicht sind frei zu bestimmen. Zusätzlich darf man sich für einen von drei Schwierigkeitsgraden entscheiden. Das hat Einfluss auf die Fähigkeiten des neugeborenen Helden, und auf die Angriffslust der Monster. Schon nach wenigen Minuten ist der Held bereit, sich den Herausforderungen zu stellen. Er wird nach Antaloer verschifft und soll in einem Schrein in der Nähe des Dorfes Komorin ein paar Groms ausschalten – lästige kleine Wesen, Goblins nicht unähnlich. Schnell ist der Tempel gereinigt und der Held begibt sich zurück in Richtung Komorin. Dort erwartet ihn ein Dorfbewohner mit einem Hinweis auf einen seltsamen Gesellen namens Gandohar. Dieser ist Mitglied der düsteren Bruderschaft, die für die Entführung von Kira verantwortlich sein soll. Nun also soll der Held für eben jene Bruderschaft etwas erledigen, damit seine Schwester freikommt. Wer darauf keine Lust hat, auch gut – bewegt man sich halt frei durch Antaloer. Den Berg im Hintergrund erklimmen? Kein Problem. Den kleinen Tempel am See genauer begutachten? Logisch, sofort. Die Welt wirkt in diesen ersten Momenten grenzenlos. Und doch gibt es Grenzen, nur fügen sie sich auf harmonische Art in die Natur ein.

Anders als bei »Oblivion« passen sich zum Beispiel die Monster mit ihrer Stärke nicht an den Spieler an, sondern bauen auf feste Werte. Deshalb sollte »

AUF EINEN BLICK

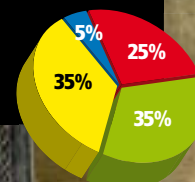
Publisher/ Zuxxez
Hersteller/ Reality Pump
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16
Preis/ ab 60 Euro

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Fantastisches Rollenspiel-Erlebnis voller Leben und Ideen. Unbedingt spielen. Jetzt!

DAS STECKT DRIN

- Entdeckungen
- Bruderschaft
- Händlergilde
- Double Up



» der Held am Anfang erst zu Kräften kommen, bevor er sich auf die richtig langen Reisen macht. Und er sollte Gebiete meiden, in denen Sanddrachen und vergleichbare Ungeheuer hausen. Denn sie verkürzen die Lebenserwartung sonst ungemein. Umso befriedigender, wenn man später wiederkommt und einen vorher beinahe unbesiegbaren scheinenden Steingolem mit ein oder zwei wohl platzierten Schwertstreichen niederstreckt.

Doch Antaloors ist nicht nur eine Welt des Überlebenskampfes, sondern auch eine Welt des Lebens. Inmitten ausgedehnter Wälder, Wüsten und Ebenen finden sich immer wieder Städte, Dörfer und Siedlungen voller Menschen und Aufgaben. Die Bewohner geben sich redselig und halten immer wieder Quests abseits der Hauptgeschichte bereit. Selbst in der Hauptstadt Cathalon, wo sich bis zu 70 NPCs zwischen groben Burgmauern und herrschaftlichen Villen tummeln, entfällt langwieriges Suchen. Die Gespräche funktionieren nach dem Multiple-Choice-Verfahren. In den Städten finden sich auch Vertreter der Gilden. Die Händlergilde schickt einen gern auf Botengänge, die Bruderschaft hat eher handgreifliche Quests zu vergeben. Und die Verbrecherorganisation Giriza? Wir müssten dich erdolchen, würden wir darüber sprechen, denn diese Buben arbeiten im Verborgenen. Dieses Gilden-Miteinander bringt Tiefe ins Spiel, denn man kann deren Missionen nicht einfach hintereinander abhaken. Speziell für spätere Aufträge muss der Held erst das Vertrauen der jeweiligen Gilde erlangen, bevor sie einem wirklich lukrativen Auftrag anträgt. Ist Vertrauen hergestellt, muss es nicht von Dauer dabei bleiben. Alles was man tut, beeinflusst die Welt. Es gilt eine gesunde Balance zu finden.

HELDEN-TUNING

Auch bei der Entwicklung der Helden-Fähigkeiten gehen die Macher von »Two Worlds« einen anderen Weg als das Team von »Oblivion«. Für jeden Sieg, jeden bewältigten Quest hagelt es Erfahrungspunkte, die irgendwann

automatisch zum Stufenanstieg führen. Ab diesem Moment darf der Spieler Punkte auf die vier Basis-Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Geisteskraft verteilen. Weitere Punkte kommen bei 37 Detail-Fähigkeiten zu liegen, jedenfalls soweit sie sich die Heldenfigur bereits antrainiert hat. Das geschieht durch simplen Besuch bei Trainern, die landesweit zu finden sind. Gegen eine Gebühr von 1000 Goldstücken geben sie ihr Wissen weiter, zum Beispiel über artistische Fähigkeiten wie Reiten, Schwimmen oder Schleichen. Zu Beginn, wenn der Held noch auf Level 0 vegetiert, sind alle Fertigkeiten ausgegraut. Ist einfach ein herrliches Gefühl, zu beobachten, wie Tag um Tag mehr und mehr Fertigkeiten zum Einsatz kommen.

Auch die Zauberei hat ihren Auftritt, allerdings in etwas anderer Form, als es mancher vielleicht gewohnt ist. Prinzipiell gibt es fünf Schulen der Magie: Luft, Wasser, Feuer, Erde und Nekromantie. Die Zaubersprüche kommen in Gestalt von Spielkarten daher, vergleichbar mit Sammelkarten-Games wie »Magic: The Gathering«. Um stärkere Zaubersprüche zu bekommen, kann man sie stapeln, mit Booster-Karten kombinieren und dergleichen. Insgesamt ein System, dass sich leicht handhaben lässt und Freiraum für eigene Ideen lässt. Und mit ein Grund, warum der Held nie auf eine Rolle festgelegt ist. Man kann sich einen Krieger heranzüchten, eine eher magisch begabte Figur, oder einen in beiden Fertigkeiten ausgebildeten Weltenretter. Schade nur, dass das Inventar immer etwas zu wenig Platz hat. In den Weiten des Landes finden sich so viele herrliche Objekte, die man nur mit einem Fluch auf den Lippen liegen lassen mag. Immerhin entschärft sich die Lage durch die gute Double-Up-Idee, die es einem erlaubt, identische Ausrüstungsgegenstände zu kombinieren. Wer es leid ist, ständig Zaubertränke nachkaufen zu müssen, für den ist der Alchemiekessel das Richtige. Die Wälder und Steppen Antaloors stecken voller Zutaten für Gebräutes. Die Zubereitung funktioniert simpel mit ein paar Tastendrücken. Das

WAS IST DOUBLE UP?

Der Himmel für Sammler!

Rollenspieler sind ein treuloses Volk. Speziell, wenn es um ihre Ausrüstung geht. Kaum ist ein schärferes Schwert, eine zuverlässigere Rüstung oder eine mächtigere Streitaxt in Sicht, wird der bis dahin treueste Begleiter einfach weggeworfen. Oder verkauft. Und genau da setzen die Jungs von Reality Pump an. Wer seine Ausrüstungsgegenstände also immer gleich verschербelt, sobald etwas Neues auftaucht, sollte nun umdenken. Findet man beispielsweise ein Schwert, welches exakt dem eigenen entspricht, kann man dieses zum Aufleveln benutzen. »Double Up« nennt sich das und ist mit zwei Tastendrücken im Inventory passiert. Dann steigt das Schwert eine Stufe und bekommt bessere Werte im Angriff. Ähnliches gilt für Rüstungsgegenstände, nur steigen da eben die Verteidigungswerte. Aber Vorsicht! Wer seine Waffe vorher per Kristall mit einem Elementarangriff getuned hat, kann so sein Schwert nicht weiter aufleveln. Trotzdem: Feine Idee, ideal, um das Inventar des Helden aufgeräumt zu halten.



Lohnt sich's?

- Sehr hübsche und lebendige Welt, 50/60-Hertz-Video, keine PAL-Balken
- Anfangs ein bisschen schwer



Links sehen wir zwei Drachen. Was wir nicht sehen, ist wie der Held auf Level 10 nach zehn Sekunden verzweifelten Kampfes seine Lebenslichter verliert...



MIT BEIDEN HÄNDEN IN DEN KAMPF

Es soll ja Krieger geben, die auf ein Schild verzichten. Wer sich dazu zählt, hat einige Möglichkeiten. Zum einen darf man mächtige Zweihänder wie diesen hier führen. Wer sich die dazu notwendigen Fähigkeit aneignet, kann später mit zwei Schwertern oder Äxten gleichzeitig den bösen Buben Paroli bieten.

DA GEHT'S LANG

Die Minimap hilft dem Spieler auch in den verwinkelsten Ecken Antaloors bei der Orientierung. Sie zeigt nicht nur Wege, sondern auch Teleporter, Quests und Malier-Schreine.

HAU DRAUF

Sollten dem Helden Monster bis in eine Siedlung folgen, greifen Wachen oder manchmal die Dorfbewohner ebenfalls zu den Waffen. Dann heißt es aber aufpassen, dass man im Eifer des Gefechtes keinen von den guten Jungs trifft.

DIE SACHE MIT DEN GILDEN

Ruhm und Ehre

Logisch, dass ein waschechtes Rollenspiel nicht ohne diverse Gruppierungen auskommt: Gilden decken den Helden auch abseits der Hauptquest mit Aufträgen ein. Anders als bei »Oblivion« tritt der Spieler in allerdings keiner der fünf Gilden bei, sondern arbeitet lediglich als Söldner für sie. Schön, dass sich die Aufgaben genau an der jeweiligen Gruppierung orientieren. Während die Bruderschaft

- eine Kämpfergilde – vorwiegend Haudrauf-Aufgaben verteilt, schicken die Magier ihn oft auf die Jagd nach magischen Artefakten und Zutaten. Die Auftragserteilung erfolgt in Gildenhäusern, wie auf dem rechten Bild zu sehen. Arbeit geht dem Helden also nie aus. Zudem neben den Gildenleuten auch einige normale Bürger von Antaloor Problemchen haben, die nur ein wahrer Krieger lösen kann.



Die Gildengebäude sind häufig deutlich prunkvoller als die der normalen Bürger. Tja, Kaufleute wissen wie man's macht!

KLEINE RUNDREISE

Die Facetten von Antaloor

Antaloor ist riesig: Der direkte Marsch vom Ausgangspunkt einmal quer durch die Karte dauert mindestens eine Stunde. Im Norden ist die Stadt Tharbarkin von dichten Wäldern und schneebedeckten Gipfeln umgeben. Hier sind Wölfe zuhause, Problembar Bruno, und die gefährlichen Gletscher-Orks. Bevor wir uns also verspeisen lassen, ziehen wir lieber gen Süden. Die

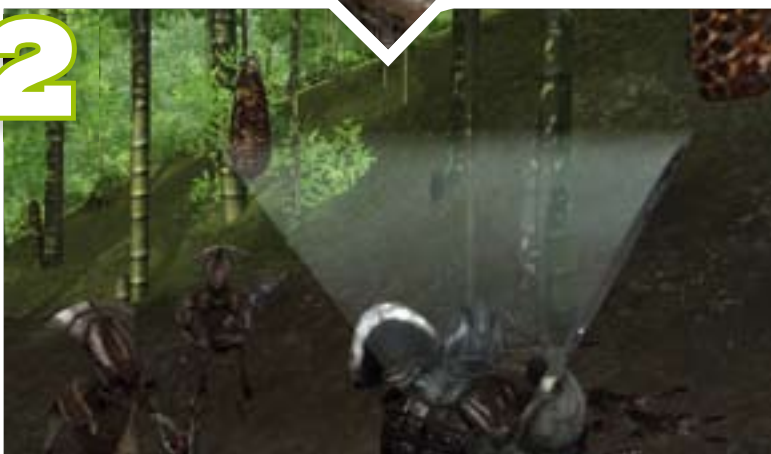
Hafenstadt Ashos: Üppige Vegetation und warmes Klima verleihen dem Gebiet eine geradezu paradiesische Atmosphäre. Man hält immer wieder inne, um in den Bambuswäldern zu verschnaufen und die Aussicht zu genießen. Wenn da nur nicht die garstigen Trachidis wären! Na schön, dann geht's halt in die Wüste, voller Sandstürme, Skorpione und Ruinen. Hat

schon was, aber irgendwie doch ein bisschen unfreundlich hier. Es gäbe noch viel mehr über die Weiten von Antaloor zu erzählen, über die Vulkanfelder zum Beispiel. Aber was wäre der Reiz an einem solchen Abenteuer, wenn man nicht alles selbst entdecken kann? Deshalb halten wir jetzt den Rand und gehen auf dem Markt von Cathalon. Äxte kaufen.

1



2



3



liveundonline

- Eigene Heldenfigur für den Onlineteil, der nicht nur auf die menschliche Rasse beschränkt ist
- Spieler treffen sich in den Städten, bilden dort Gruppen von bis zu acht Leuten und brechen gemeinsam ins Abenteuer auf
- 41 Erfolge, beispielsweise einen Trank brauen oder alle Friedhöfe von Antaloor besuchen
- Downloads von neuen Quests geplant



Nachdem wir einem Pferdezüchter ein paar Halunken vom Hals geschafft haben, kriegen wir diesen edlen Araber unter den Hintern. Dessen Stelle nehmen später noch andere Reittiere ein

» Resultat ist im Rezeptbuch verewigt, sodass man bewährte Tränke jederzeit wieder zubereiten kann.

AUF IN DEN KAMPF!

Aber wozu wären all die Tränke, Waffen und magischen Fertigkeiten gut, wenn nicht, um in zahlreichen Kämpfen zum Einsatz zu kommen? Orks, Oger und Drachen kreuzen den Weg, immer wieder wollen einen Räuber um den wohlverdienten Sold erleichtern. Die X-Taste schwingt Schwert, Axt oder Keule, während B und Y frei belegbar sind (beispielsweise für den Zugriff auf Zauber oder Tränke). Die Kämpfe scheinen auf den ersten Blick einfach gestrickt, die ersten Wölfe lassen sich durch simples Einhacken auf die X-Taste bezwingen. Aber das ändert sich. Gegen Oger beispielsweise zählt der überlegte Einsatz der Waffen und Fähigkeiten und die Positionierung im Feld. Durch kleine Details gewinnt das Kampfsystem sehr bald stark an Reiz. Der »Dirty Trick« zum Beispiel. Ist zwar leicht auszuführen, wirkt aber immer wieder Wunder: Hier wirbelt der Held eine Staubwolke auf, die den Gegner für kurze Zeit erblinden und seine Defensiv erlahmen lässt. Wer sich aber zu schnell zu weit vorwagt, wird als Zwischenmahlzeit auf dem Teller irgendeiner XXL-Bestie enden. Alles aber halb so schlimm: Statt einen alten Spielstand laden zu müssen, wird der Held einfach wiedergeboren. In ganz Antaloor sind diese Wiederbelebungsstätten – die so genannten Malier-Schreine – zu finden. Sie sind ein Grund, warum sich das ganze Abenteuer so angenehm flüssig und nahtlos anfühlt, so ohne Leerlauf.

Die Steuerung ist gut gelungen. Zwar werden Einsteiger zunächst von den vielen Funktionen, Schaltern und Möglichkeiten erschlagen. Doch die Struktur der Bedienung ist gut durchdacht und in sich schlüssig. Im Handumdrehen lassen sich also »Double Ups« ausführen, der Weg zum nächsten Quest ist gleich gefunden, der Held flugs aufgelevelt. Bei den rund 350 Quests behält man immer die volle Übersicht, das ist kaum besser zu lösen.

BEGREIFBARE WELT

Ein dickes Lob verdient auch die Grafik. Lauschige Wälder, tiefe Täler, weite Steppen, neblige Moore: alles voller Leben und Details. Wie sich Bäume im Wind wiegen, wie deren Schatten auf den Harnisch des Helden fällt, das hat einfach Klasse. Die Schatten verdunkeln nicht nur plump den Boden, sondern jeden, wirklich jeden Grashalm einzeln. Dann die Wälder im Norden der Stadt Tharbakin: Das sind wirklich Wälder, nicht nur eine handvoll Bäume nebeneinander. Das dynamische Wettersystem verstärkt die Lebendigkeit. Fantastisch, wenn man durch ein Mooregebiet wandert, alles grau in grau, und dann hinauf auf eine Ebene oberhalb der Nebelschicht. Langsam kämpft sich die Sonne durch den Schleier, die Kontraste verstärken sich. Schließlich taucht die Sonne den Harnisch in ein grell schimmerndes Weiß, auf dem sich jedes einzelne Blatt von den Bäumen als haarscharfer Schatten abzeichnet.

Doch so herrlich diese Welt auch sein mag, so atemberaubend die Weitsicht auf einen wirkt, eines ist doch zu bemängeln: Die Gesichter der

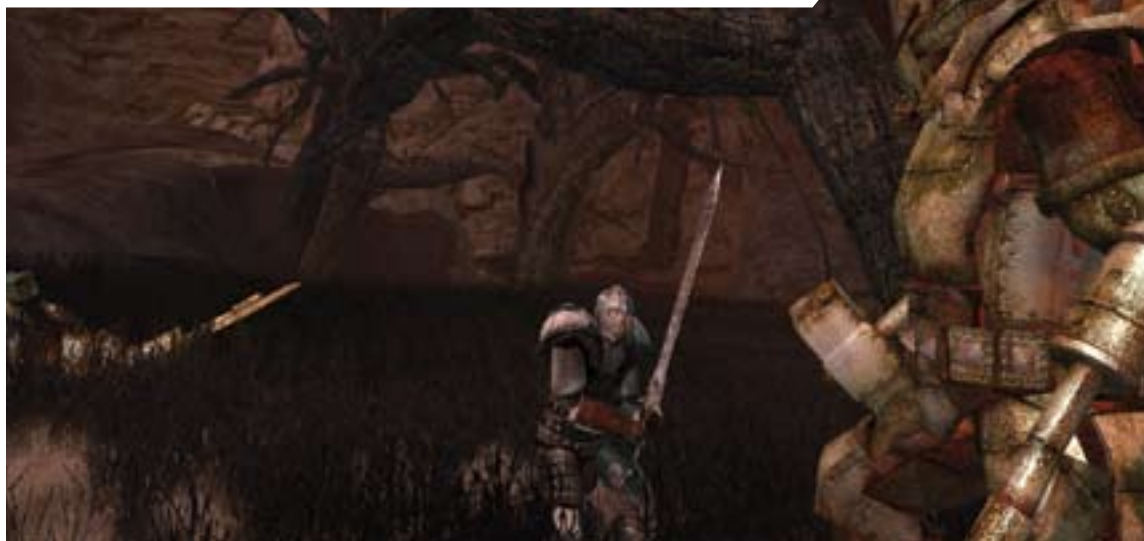
BEAM MICH RUM, SCOTTY!

Schnelles Reisen leicht gemacht

Ein Schnell-Reisesystem wie bei »Oblivion« gibt es nicht. Zunächst muss sich der Spieler also auf seine Füße und Reittiere verlassen – edle Rösser und seltsame Echsenpferde. Außerdem sind in ganz Antaloor Teleporter verstreut, allerdings erst, sobald die Quest des Magiers Ferid Redismos erledigt ist. Jeder Teleporter muss außerdem zunächst aktiviert werden, bevor man sich zu ihm beamen kann. Einfach so ins Blaue teleportieren klappt nicht. Nach einem weiteren Auftrag baut einem Ferid einen tragbaren Transporterstein. Ungeheim praktisch, wenn man mal dringend einen Händler aufsuchen muss...

COLLECTOR'S EDITION

Um es kurz zu machen: Für nur fünf Euro Extrageld gibt's eine schicke Pappschachtel, innen drin die Spiele-DVD in einer separaten Klappschachtel, ein 128 Seiten starkes Handbuch, ein T-Shirt, eine Landkarte, eine Bonus-DVD mit Making-Of und Soundtrack. Plus ein Kartenspiel mit 55 Blatt.



NPCs wirken kantig. Nicht so wächsern wie bei »Oblivion«, aber in diesem sonst so umwerfenden Umfeld fällt das auf.

Sehr stilischer ist der Soundtrack von Harold Faltermeyer, der schon »Top Gun« und »Beverly Hills Cop« vertont hat. Die Mischung aus typischen Fantasy-Klängen mit ein paar Einschüben im

Synthie- und E-Gitarren-Stil passt wie die Trommel zum Fell. Und die Sprache? Wir hatten die englische Version zum Test, und da stimmt alles. Die Dialoge? Lesenswert, nicht zuletzt, weil der genretypisch geschwollene Ton durch eine Prise schwarzen Humor aufgebrochen wird. Auch von der Eindeutschung ist Gutes zu erwarten. Zuxxez hat viel Geld

und Mühe in professionelle Synchronsprecher gesteckt.

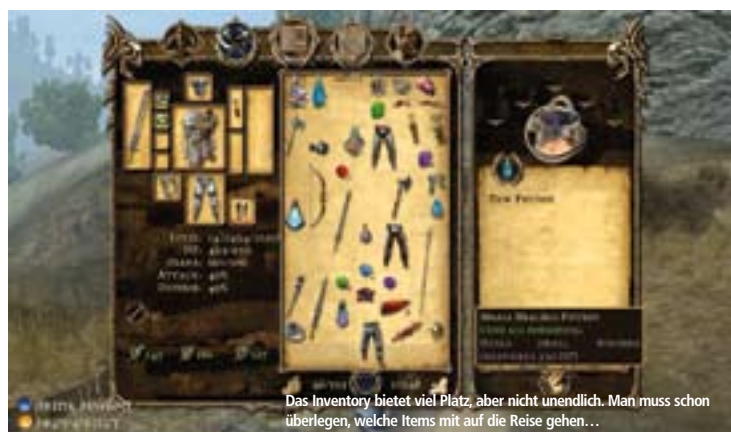
UND DER MEHRSPIELER-MODUS?

Wenn wir bisher kein Wort über die Möglichkeit zum Zusammenschluss von acht Helden via Xbox Live verloren haben, dann aus einem simplen Grund: In dem uns vorliegenden Testmuster ist zwar die dementsprechend Option vorhanden, jedoch lässt sie sich nicht anwählen. Zudem waren die Server bis Mitte April nicht einsatzfähig. Und selbst wenn, wären wir wohl weitgehend allein durch die Weiten getigert. Aus diesem Grund bezieht sich die Wertung einzig und allein auf die Erlebnisse eines einzelnen Helden. Bis zur nächsten Ausgabe werden wir den Online-Modus genau unter die Lupe nehmen.

Aber auch so bleibt eines klar festzustellen: Reality Pump und Zuxxez haben ein Rollenspiel geschaffen, dass rund 150 Spielstunden lang mit einer souveränen Mischung aus bewährten Ele-

menten, frischen Ideen und sehenswerten Eindrücken begeistert. Wer »Two Worlds« nicht mag, mag wohl auch sonst keine Abenteuer erleben.

Nicholas Buracas



Two Worlds

GRAFIK/

Wunderhübsche Welt, nur etwas kantige Gesichter

9

SOUND/

Genialer Soundtrack, tolle Sprecher

9

STEUERUNG/

Gut durchdacht, nur der Einstieg fällt etwas schwer

8

Wer Rollenspiele liebt, wird begeistert sein. Wer nicht, der auch. So viel Liebe zum Detail haben wir nicht mal in »Oblivion« entdeckt.

9.3 aus 10

Erscheint/ 10. Mai 07

AUF EINEN BLICK

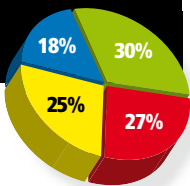
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
EA Los Angeles
Genre/ Echtzeit-
Strategie
Spieler/ 1 - 4
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Comeback des Ahnen der Echtzeit-Strategie, mit alten Tugenden und einer neuen Fraktion

DAS STECKT DRIN

■ Tiberium
■ GDI
■ NOD
■ Scrin



COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Soweit es uns betrifft, hat das Genre der Echtzeitstrategie hiermit endgültig seinen Durchbruch geschafft. Das neue »Command & Conquer« ist wie ein Überraschungsei, es hat nämlich gleich dreierlei: viel Köpfchen, Spitzen-Grafik und überzeugende Steuerung

Weltweit geraten nicht wenige Menschen in Verückung, wenn sie die Worte GDI, NOD, Kane, Mammut Panzer, Orca oder Tiberium hören. Die Suche nach einer Erklärung führt weit zurück in die Geschichte des Videospiele, genauer gesagt in das Jahr 1995. Kane und Konsorten sind die prägenden Elemente eines damals veröffentlichten Spiels mit dem schönen Untertitel »Tiberium-Konflikt«. So nämlich heißt der erste Teil aus der Reihe der »Command & Conquer«-Games. Dieser Teil eins zählt zu den Mitbegründern eines ganzen Genres, des Genres der Echtzeitstrategie. Die Besonderheit am »Tiberium-Konflikt« im Vergleich zu zeitgenössischen Titeln wie etwa »Dune 2« und »Warcraft«: Kinoreife Zwischensequenzen, sehr coole Einheiten und das alternative Zukunftsszenario hatten schon was richtig Cineastisches an sich, damals eine Pionierleistung! Dennoch hat es ziemlich lange gedauert bis ein dritter Teil entstand. Der hat die schwierige Aufgabe, sowohl die Hardcore-Fans der ersten Stunde zufriedenzustellen, als auch Gamer, die sich erst seit Kurzem – oder vielleicht bisher noch gar nicht – für das temporeiche Verschieben militärischer Einheiten unter Zeitdruck begeistern können. Dazu kommt natürlich, dass das Genre auf dem PC zwar ganz groß ist, während es auf Konsolen

bisher eher als Mauerblümchen am Rande vor sich hin tut. Beim Verfasser dieser Zeilen rennt das dritte »Command & Conquer« jedenfalls offene Türen ein: Wie es der Zufall will, machte er seine ersten Schritte im Echtzeitstrategie-Genre eben mit jenem »Tiberium-Konflikt« auf Segas Saturn-Konsole. Damals war die Steuerung noch mehr schlecht als recht umgesetzt und die Bild-Auflösung gering. Beide Probleme sind hier und heute Geschichte.

DER FEUERBALL

Doch erst zur Story: Im März 2047 explodiert ein gewaltiger Feuerball am Nachthimmel und läutet den dramatischen Beginn des Dritten Tiberium-Kriegs ein. Zwei Großmächte streiten um das Mineral Tiberium; der Spieler greift als Anführer ein. Wie sich der Aufmarsch der Armeen entwickelt, das wird durch einen cineastischen Rahmen in bester Hollywood-Manier erzählt. Die real gedrehten Videos zwischen den Schlachten faszinierten Fans der Reihe schon immer. Das gilt diesmal umso mehr, als in »Tiberium Wars« eine beeindruckende Schauspieler-Riege aufläuft. Joe Kucan ist NOD-Anführer Kane, dazu kommen Michael Ironside und Billy Dee Williams. Für Sex-Appeal sorgen Tricia Helfer und Grace Park aus »Battlestar Galactica«, sowie Jennifer Morrison aus »Dr. House«. Besonders gut

Lohnt sich's?

- ▶ PAL 50/60-Video, keine PAL-Balken auf 4:3-Geräten, 13-stufiges Training
- ▶ Wenig strategischer Tiefgang, vieles bleibt unverändert



liveundonline

■ Online-Matches für bis zu vier Spieler ■ Exklusive Online-Modi für 360 ■ Einbindung der Live-Vision-Kamera ■ Map-Packs und Themes zum Download geplant ■ 22 Erfolge für 1000 Gamerpoints



Zwischen den Einsätzen sorgen Realfilm-Szenen aus dem Kommandoquartier und TV-Liveberichte für Kino-Atmosphäre



“Der leicht trashige Charme und die flotten Sprüche passen wie die Faust aufs Auge”

kommt Josh Holloway – der mysteriöse Sawyer aus »Lost« – als Ajay rüber. Er füllt die Rolle innerhalb der NOD wirklich mit Leben. Der leicht trashige Charme und die flotten Sprüche passen zum Szenario wie die Faust aufs Auge. Auch die Eindeutigkeit ist sehr gut gelungen. Kommen wir zum Game: Das Solospiel setzt sich aus drei Kampagnen zusammen, wobei man die Großmacht GDI von Anfang an, später dann den Gegenpol NOD, und die Alienrasse Scrin erst nach Beendigung der beiden anderen Kampagnen spielen darf. Was die Scrin auf der Erde zu suchen haben und was es mit ihrem Interesse an Tiberium auf sich hat, klärt die abschließende Kampagne. Mehr sei nicht verraten, aber es kommt zu einigen Überraschungen, Intrigen und Machtspielen.

WENN DREI SICH STREITEN...

Die 40 Missionen und der Skirmish-Modus ergeben jedenfalls mehr als genug Stoff. Die Kampagnen sind zwar komplett eigenständig spielbar, aber die Story läuft parallel. Ein Beispiel: Zu Beginn der GDI-Kampagne wird die

Raumstation »Philadelphia« von NOD mit einer Rakete beschossen und vollständig zerstört, der Krieg beginnt. Auf Seiten der GDI gilt es, das nun folgende Vorrücken der NOD-Truppen zu verhindern, auf Seiten von NOD zunächst die GDI-Raketenabwehr auszuschalten, um überhaupt diesen ersten Angriff zu ermöglichen. Somit überschneiden sich die Ereignisse oft. Den Ausgang bestimmt der Spieler, indem er seine Missionen erfüllt und Siege erringt. Zwar gibt es oft die Wahl zwischen zwei Missionen. Aber dabei geht es nur um die Reihenfolge, denn alle müssen erfüllt werden. Damit ist die Kampagne doch sehr linear geraten, aber das fällt nicht weiter negativ auf. Die Missionen sind rund um den Globus angesiedelt: USA, Brasilien, Ägypten und Deutschland. Schon früh kommt es zu Highlights wie dem Angriff auf die Andrews Air Force Base und das Weiße Haus. Sogar Stuttgart und unser geliebtes München – Heimat der 360-Live-Redaktion – sind als Schauplatz verewigt, wie schön! Das Missionsdesign ist typisch »Command & Conquer«: Es gilt grundsätzlich immer, Tiberium zu sammeln, eine eige-»



Attack from Outer Space: Die Scrin ergänzen die C&C-Reihe um interessante Einheiten



Die grafischen Unterschiede zwischen PC- und 360-Version sind mit bloßem Auge kaum zu erkennen



Nicht zuletzt durch die Realfilm-Szenen wirkt wie die GDI-Kampagne wie aus einem Guss

KRIEG ONLINE

Drei Fraktionen, fünf Modi, einundzwanzig Maps

Wie schon bei »Schlacht um Mittelmeer 2« werfen PC-Spieler erneut neidische Blicke auf uns Jungs und Mädels mit einer Xbox 360, denn wir bekommen exklusive Online-Modi. Neben einem einfachen Deathmatch können wir uns auf vier weitere Varianten freuen. Bei »Siege« trennt eine Energiebarriere die Kontrahenten in den ersten fünf Minuten einer Partie, um einen Rush zu verhindern. In »Capture & Hold« und »King of the Hill« gewinnt derjenige, der die fünf Punkte beziehungsweise den einen Punkt die längste Zeit besetzt hält. Und bei »Capture the Flag« muss man zum Sieg die Flagge in der

Map-Mitte fünf Mal in die eigene Basis zurückbringen. Da sich hier oft die Kämpfe stark auf einzelne Punkte konzentrieren, sind sie sehr kurzweilig und actionreich. Dank der Einbindung der Live-Vision-Kamera dürfen sich die Kontrahenten vor dem Spiel kurz in natura sehen und nach dem Match kann der Sieger die Unterlegenen im so genannten »Winner's Circle« nach Lust und Laune verhöhnen. Überflüssig? Ja, aber auch schön gemein! Wer lieber gegen CPU-Gegner spielt, kann im Skirmish sogar die Spielweise der KI von passiv bis aggressiv, und von einfach bis brutal einstellen.



Steuerung

■ **Linker Analogstick:** Kamera bewegen ■ **Rechter Analogstick:** Kamera drehen und zoomen ■ **Rechte Schultertaste:** Baumenü aufrufen ■ **Linke Schultertaste:** Alle Einheiten auf der Map auswählen ■ **A:** Auswählen/Aktion ausführen



KEINE KANE EDITION!

Kastriertes Kriegstreiben?

Für den PC gibt's eine so genannte »Kane Edition« des Spiels mit zusätzlichen Multiplayer-Maps, entfallenen Szenen, Making-Of und weiteren Extras – für die Xbox 360 leider nicht. So weit so schade, aber leider ist die Normalversion zwecks USK-Freigabe ab 16 Jahren auch inhaltlich etwas gestutzt. Die Atom-bombe heißt jetzt »Aurora«, und die Selbstmordattentäter sind jetzt Sprengmeister, die nur ihre Bomben platzieren und dann weglaufen. Ganz ehrlich: Völlig egal, das hat auf den Spielspaß nicht den geringsten Einfluss. Ganz große Fans können sich außerdem das Bonusmaterial über den Marktplatz auf die Konsole laden. Also alles halb so schlimm.



Typisch Echtzeitstrategie: Die Einheiten operieren weitgehend automatisch, der Spieler ist für die taktische Ausrichtung zuständig



Brasilien, Ägypten, USA und sogar unser geliebtes München dienen als Schauplatz für adrenalinsschwangere Schlachten zwischen den Gruppierungen

» ne Basis aufzubauen, Truppen und Fahrzeuge zu fertigen, die Errungenschaften gegen Attacken der Gegner abzusichern und dann zum Gegenschlag zu rüsten. Nach und nach werden neue Technologien freigeschaltet und sinnvoll in die Aufträge eingebunden. Oft müssen Gebäude besetzt, Truppen gerettet oder Einheiten geschützt werden, um die Mission siegreich zu beenden. Zeitlimits sorgen für Spannung und Stress. Mit Standard-Missionen hat es nach ein bis zwei Stunden ein Ende, danach ist auf dem Schlachtfeld eigentlich immer richtig was los: KI-gesteuerte Einheiten bekriegen sich gegenseitig während der Spieler mit seinen Einheiten mittendrin seinen Zielen nachgeht.

KRIEG AUF XBOX LIVE

Der Schwierigkeitsgrad steigt und steigt, wobei alle paar Missionen sprunghafte Anstiege auffallen. Gut, dass man vor jedem Einsatz den Schwierigkeitsgrad einstellen kann. Wir empfehlen die Stufe »Mittel« für eine angenehme Mischung aus Anspruch und Spielspaß. Genrekenner können auch die höchste Stufe riskieren, da geht's richtig zur Sache. Allerdings wird so auch ein Problem des Spielprinzips eher entlarvt: Da es kein Einheitenlimit gibt, ist die Truppenstärke nur durch Zeit und Ressourcen beschränkt. Wer also wartet und genügend Tiberium sammelt, kann Panzer um Panzer bauen und den Gegner regelrecht überrollen. Strategische Planung oder taktische Finesse sind eher zweitrangig. Aber okay, die Reihe wurzelt seit jeher eher im actionreichen Gameplay, das von Atmosphäre und coolen Einheiten lebt. Jede Fraktion darf zum Beispiel auf einen schweren Kampf-Mech zurückgreifen. Der Juggernaut der GDI ist ein schweres Artilleriegeschütz auf zwei Beinen. Der Avatar der NOD hingegen kann eine GDI-Einheit zerstören und sich deren Fähigkeiten aneignen. Man nehme etwa die Tarnfähigkeit des Stealth-Tanks und das Artillerie-Geschütz der Beam-Cannon, und schon hat man eine große, dicke und fast unschlagbare Kampfmaschine. Die Scrin halten mit ihrem Annihilator-Tripod dagegen, der gleichzeitig in drei Richtungen feuert und mit seinem Schutzschild eine wirklich hart zu knackende Nuss ist. Die vielen Feinheiten und Möglichkeiten erkennen und nutzen, das ist es, was Spaß macht. Wer einen »Walker« des Gegners niedergestreckt hat, kann auch noch einen Ingenieur hinschicken und den Mech wieder auf die Beine bringen. Von nun an kämpft er auf seiner Seite. Eine nicht zu unterschätzende taktische Komponente, die besonders im Multiplayer zu heißen Gefechten führen kann. Wer die Vorgängerspiele kennt und um die mangelnde KI der Tiberium-Sammler weiß, muss sich keine Sorgen machen: Sie fahren weder unnötige Umwege, noch werden sie dauernd

Gut, schlecht und übel Drei Fraktionen und ein Ziel: Tiberium!

GDI



Als eine Art futuristische »UN« setzt die GDI auf modernste Technik und große Feuerpower im Kampf gegen die Bedrohung durch NOD und die Scrin.



Die Einheiten sind relativ dezent in Farbe und Design, können aber viel einstecken und austeilen. Dafür fehlt ihnen das gewisse Etwas der anderen Parteien.



Gegen eine gute Mischung aus Mammuts, Orcas und Zone Trooper ist kaum ein Kraut gewachsen. Die Bodeneinheiten sind fast übermächtig – perfekt für Einsteiger.

NOD



Die Bruderschaft von NOD ist wie ihr charismatischer Führer Kane: hart, dreckig und trotzdem verdammt cool.



Das ausgefallene Design hebt NOD-Einheiten von der GDI ab. Das passt sehr gut zur Hit & Run-Kriegsführung der Bruderschaft.



Ausgelegt auf schnelle Angriffe aus dem Hinterhalt, sind NOD-Einheiten schwach gepanzert aber durch Tarnung und Schnelligkeit auch sehr unberechenbar.

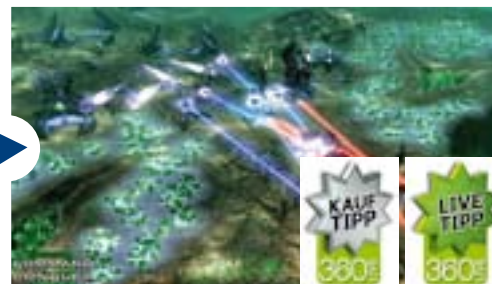
SCRIN



Die Scrin sind neu und damit der große Unbekannte. Ebenso mysteriös und brandgefährlich ist auch ihre Technik.



Bio-Technologie und schräges Design machen die Scrin zu einer willkommenen und abgefahrenen Abwechslung im C&C-Universum.



Anfangs noch etwas schwach auf der Brust, zählen die später verfügbaren Annihilator-Tripods zu den stärksten Einheiten im Spiel.

zerstört. Stattdessen sind GDI-Sammler jetzt bewaffnet, die der NOD getarnt; die der Scrin sind besonders schnell und finden zuverlässig das Ziel. Klar, nicht alles ist Gold hier. Dass eine Hand voll Mammuts ein Lager fast komplett auslöschen kann, ist ein Balancing-Problem. Dennoch macht es viel Vergnügen, ihnen bei der Arbeit zuzusehen.

STARKE UMSETZUNG

Detailreichtum, Effekte, Kulissen, hier wirkt alles wie aus einem Guss. Im Unterschied zu »Schlacht um Mittelamerika 2« kann man zur besseren Übersicht weiter rauszoomen. Gut so, da wir es hier mit weit größeren Materialschlachten zu tun haben. Allerdings: So richtig kommt die Pracht inklusive den brutal scharfen 720p-Videos nur auf einem HD-Fernseher zur Geltung. Bei Glotzkisten mit der geringeren PAL-Auflösung wirken die Einheiten etwas fitzelig und

flimmerig. Außerdem nimmt die Karte unten links im Bild entscheidenden Platz weg, das kostet schon ein bisschen Übersicht. Noch ein Tipp für optimales Gameplay: Hifi-Anlage! Die brachialen Soundeffekte und schnellen Beats unterstreichen die Kriegs Atmosphäre derart, dass man schon mal das eigentliche Ziel aus den Augen verliert. Und die Steuerung? Gelungen! Electronic Arts übernimmt sie von »Schlacht um Mittelamerika 2«, nur hier und da etwas verbessert. Im Mittelpunkt stehen die Schultertasten zum Aufrufen des Baumenüs und zum Auswählen und Gruppieren der Einheiten. Dabei kann man Einheiten einzeln, in Gruppen, nur eine bestimmte Einheiten-Art oder die gesamte Armee auswählen und Befehle erteilen. Zum Ausführen der Aktionen reicht ein Druck auf die A-Taste. Mit wenigen Befehlen hat man also alles im Griff. Das klappt etwas weniger präzise

und leichtgängig als mit einer Maus am PC. Aber dank des »magnetisch« ausgelegten – und im übrigen sehr feinfühlig lenkbaren – Fadenkreuzes muss man eine Einheit nicht punktgenau treffen, um sie wählen zu können. Nach dem 13-stufigen Training mit abschließender Probeschlacht ist einem die Steuerung praktisch schon in Fleisch und Blut übergegangen. Und so ist vielleicht das größte Kompliment, dass der Bedienung zuteil werden kann, dass sie nach zwei bis drei Einsätzen nicht mehr weiter auffällt. Ähnliches gilt für die angenehm kompakt gehaltenen Ladezeiten. Nur der Neustart einer missratenen Mission könnte schneller gelingen. Aber Schwamm drüber und auf den Punkt gebracht: Es gibt kein Strategiespiel für irgendeine andere Konsole, das besser aussieht, mehr Inhalt hat, toller präsentiert wird und sich handlicher bedienen lässt. Vielleicht der endgültige

Durchbruch für das Genre? Es wäre zu hoffen, damit wir noch mehr solche Prachtstücke auf der Xbox 360 bekommen. Bravo!

Seckin Özdündar

Command & Conquer 3

GRAFIK/

Flüssig, effektreich und voller Details

8

SOUND/

Rockig-elektronische Beats, klasse Effekte, tolle Synchro

8

STEUERUNG/

Weniger präzise als mit der Maus, trotzdem handlich und komfortabel

7

Schnelle und temporeiche Echtzeit-Strategie mit klasse Technik und einmaliger Atmosphäre. Toll!

8.7

aus 10



Details

Publisher/ Activision Value **Hersteller/** Magic Wand Productions
Preis/ ab 29 Euro **Genre/** Sport **Spieler/** 1 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 12



KURZ GESAGT ...

Schüsse aus weiter Entfernung treffen nur selten ihr Ziel. Dafür entschädigt aber die Kugel-Verfolger-Kamera, wenn man die Tiere dann mal trifft.



CABELA'S AFRICAN SAFARI

Großwildjagd in Afrika: Löwen! Tiger! Langeweile...

Afrika, das Land der weiten Prärien und des exotischen Großwilds. Wer hier auf die Pirsch gehen will, braucht einen großen Satz Waffen. Denn in der Wildbahn sind die lieben Tierchen nicht so zahm wie Knuddel-Knut. Wer einem wütenden Elefanten in die Quere kommt, hat besser schnelle Beine oder ein dickes Kaliber zur Hand. Jedenfalls, wer diesen Adrenalinschub spüren möchte, der kann in dieser »Simulation« Jagderfahrung sammeln, ganz ohne Gefahr für das eigene Leben und das der Tiere – oder besser gesagt, er könnte, wenn das Spiel gut gemacht wäre. Aber dazu später. Mit »African Safari« versuchen die Entwickler sich von einer allzu strikten Jagdsimulation abzuheben und ein bisschen Action ins Spiel zu bringen. Der wichtigste Modus des Spiels ist der originell benannte »Safari-Modus«. Der kann auf sieben, zehn oder vierzehn Tage angesetzt sein. Bevor es losgeht machen wir in jedem Fall erst mal Bekanntschaft mit unseren Helfern.

AUF DER LAUER...

Der Fährtenleser informiert uns über die letzten Sichtungungen von verschiedenem Wild und gibt uns nützliche Tipps für die Pirsch. Der Waffenspezialist berät uns bei der Wahl unseres Schießeisens. Man muss

dabei nicht unbedingt seinem Rat folgen, aber wer mit einer Armbrust auf Nashörner losgeht, sollte vielleicht auch eine Visite beim Bestatter in Erwägung ziehen. Zur Auswahl stehen verschiedene Büchsen, vom Kleinkaliber für die lieben Vögelchen bis zum Elefantentöter für die Dickhäuter. Eine Auswahl Handfeuerwaffen und ein paar Zielfernrohre runden das Arsenal ab. Dann hält der Fremdenführer – eine Art Mischung aus Sekretär und Geländespezialist – den Kalender bereit. In ihm sind alle Aktivitäten aufgelistet, die an einem Tag zu erfüllen wären; auch die Reihenfolge der Aufgaben steht hier nachzulesen. Die meisten Tötungsakte an Gnus, Gemsen und Impalas sind erstaunlich anspruchsvoll. Wer das Wild in der vorgegebenen Zeit erlegen will, sollte sich von seinen Helfern gut beraten lassen.

WIR ZÄHLEN SCHÄFCHEN

Hat man sich schließlich für eine der 40 Safaris entschieden und die Mission beginnt, macht sich ein gewisses Deja-vu bemerkbar. Kennen wir das nicht? Doch, genau, nämlich aus »Cabela's Alaskan Adventure«. Das ist jenes Jagdspiel-Schätzchen, das vor drei Ausgaben eine Wertung von satten 4.0 abräumen konnte. Es heißt also wieder: warten, warten, warten... Auf der Benut-

zeroberfläche werden die lieben Tierchen als grüne Punkte markiert. Kleine Kreise um die Markierungen deuten den Bereich an, in dem das Tier den Jäger bemerkt, sollte dieser sich mit ausgesprochen leiser Sohle an sein Opfer heran machen. Da aber die Chancen auf einen Treffer aus der Distanz gering sind, müssen wir uns unserem Opfer langsam bis auf die so genannte Kernschussweite nähern. Und das dauert ... und dauert ... und dauert ... Gäh! Inzwischen schlägt die KI irre Purzelbäume. Anscheinend sind die Nüstern der meisten Tiere mit Pfropfen verstopft, denn die Windrichtung spielt bei der Pirsch mal gar keine Rolle. Und wo gibt es denn so was, dass einem aufgeschreckte Gazellen direkt entgeghoppeln? In der Schwierigkeitsstufe »Sim« legt die KI zwar ein bisschen zu, aber dafür machen sich Ortungsgerät und andere Helferlein dünn. Das hat dann zur Folge, dann man prompt wartet und wartet und ... Schnarch!

BITTE DEN GNADENSCHUSS!

Gäbe es nicht diese kurzen Momente der Aufregung kurz vor dem Schuss, dieses Spiel wäre der perfekte Ersatz für Schafezählen oder Schlaftabletten. So ist's aber eher ein Schuss in den Ofen, auch grafisch. Die Texturen sehen zwar nicht ganz so lieb-

los aus wie in »Alaskan Adventures«, aber schön ist das alles deshalb noch lange nicht. Die Landschaft und die Tiere selbst scheinen nur solange gut getroffen, wie man auf Distanz bleibt. Aus der Nähe - schrecklich! Der Soundtrack ist ... nennen wir es mal »vorhanden«. Was sich da an Retortenmusik aus dem Lautsprecher quält, würde auch den anhänglichen Knut verschrecken. Und die fehlende Eindeutlichkeit ist sozusagen die Patrone, die dem Spiel den Gnadenschuss versetzt.

Paolo Biggio

Cabela's African Safari

GRAFIK/

Die Tiere sehen recht gut aus ... bis man nahe ran kommt

4

SOUND/

Tiere und Menschen sind O.K. Der Soundtrack eher K.O.

5

STEUERUNG/

Solide und sicher

7

Die exotische Umgebung Afrikas lässt einen das fade Gameplay eine Weile vergessen. Aber nicht lange.

4.3
aus 10



KURZ GESAGT ...

Zwar unterstützen 37 Minigames die Xbox-Live-Cam, aber leider alle nur im Einzelspieler-Modus. Schade, wäre sonst ein tolles Partygame.

Details

Publisher/ Ubisoft **Hersteller/** Ubisoft **Preis/** ca. 50 Euro
Genre/ Mini-Game-Sammlung **Spieler/** 1-4 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 6

RAYMAN RAVING RABBIDS

Trotz Eyetoy-Idee: Knapp vorbei ist auch daneben...

Der eine oder andere wird den putzigen Rayman als Held einer Reihe von Jump'n'Runs kennen. Diesmal macht er sich in dieser schrägen Sammlung von Minigames zum Clown. Und das kommt so: Rayman döst auf einer Wiese, als sich plötzlich mutierte Hasen – die so genannten »Rabbids« – aus dem Boden wühlen und ihn entführen. Kurze Zeit später treffen wir unseren Helden in einer Arena wieder, prall gefüllt mit den irren Rabbids. Rayman ist ein Gefangener. Er soll die Hasen unterhalten und zahlreiche Prüfungen zu bestehen, denn nur so kann er sich die Freiheit erkämpfen.

AUF INS ABENTEUER?

Da steht man nun mitten in der Arena und hat vier Tore vor sich. Hinter jedem wartet eine Prüfung, zum Beispiel ein urkomisches Tanzspiel: Im Rhythmus des Songs »Misirlou« aus dem Film »Pulp Fiction« kommen von links und rechts abgedrehte Hasen auf einen zu. Man muss im richtigen Moment die Schultertasten auf dem Controller drücken und so die Hasen von der Bühne zu schubsen. Im nächsten Tor erwartet einen das Minigame mit dem putzigen Titel »Hasen können nicht mit Kühen umgehen«. Hier soll man die

Kuh Zenzi durch geschicktes Rotieren des Analogsticks mindestens 60 Meter weit werfen. Klar, dass die Kuh davon nicht begeistert ist. Es wird aber noch abgedreht: Man pumpt so schnell wie möglich Möhrensaft in die Taucherbrillen der heranstürmenden Rabbids, hält ihnen die Toilettentüren zu, nimmt an Warzenschweinrennen teil. Das sind alles nette und temporeiche Geschicklichkeitstests. Rayman muss an einem Spieltag mindestens drei der vier Spiele bestehen, dann das Finale, dann ist der Tag vorbei und es geht am nächsten Tag mit neuen Minigames weiter. Das Ganze nennt sich dann Abenteuer-Modus, trotzdem bleibt das Spiel eine Sammlung von Gag-Games ohne große Rahmenhandlung oder darüber hinaus gehende Herausforderungen. Die Alternative zum Abenteuer-Modus nennt sich Punkte-Modus. Hier geht man in den – im Abenteuer-Modus bereits freigeschalteten – Games noch mal auf Highscore-Jagd. Das klappt allein, mehr Spaß macht's aber mit Freunden. Bis zu vier davon können sich die Rekorde gegenseitig abjagen. Leider funktionieren nur wenige der Minigames am Split-screen. Direkte Duelle sind also eine Seltenheit.

PARTYGAME ODER NICHT?

Man merkt »Rayman Raving Rabbids« an, dass das Konzept ursprünglich für die Wii-Konsole mit ihrer Bewegungssensor-Steuerung gedacht war. Der Blick auf die Verpackung der 360-Version nährt allerdings Hoffnungen, dass Ubisoft eine charmante Alternative aus dem Hut zaubert. Und tatsächlich, das Spiel unterstützt die Xbox Live Vision Kamera. Das funktioniert dann ähnlich wie bei »Eyetoy« auf der Playstation 2. Soll heißen: Man stellt sich vor die Kamera und steuert die Geschicklichkeitstest durch wildes Herumhampeln mit Armen und Beinen. Beim Minigame namens »Hasen machen keine Geschenke« zum Beispiel kriegt Rayman eine Bombe auf den Rücken geschlallt und rennt um sein Leben. Je schneller und wilder der Spieler mit den Armen rudert, umso größer sind seine Chancen. Klappt gut und ist eigentlich ein spaßiger Ansatz. Nur halt blöd, dass die Kamera bloß für Einzelspieler funktioniert. Die Anleitung behauptet, dass es bei mehreren Teilnehmern unfair wäre – selten so gelacht! Sei's drum, auch ohne Kamera haben die 72 Minispiele – davon zwei exklusiv auf der Xbox 360 – viel Witz, nicht zuletzt weil Rabbids, Grafik und Musik so frech und schräg rüberkommen. Aber der Spaß läuft sich bald

tot, weil das Gesamtpaket keinen wirklich runden Eindruck macht. Zum Beispiel bremsen die Ladepausen das Tempo aus, und die Grafik leistet sich einige Ruckler. Und das, obwohl die vielen Polygonkanten sehr deutlich an die Wii-Herkunft des Spiels erinnern. Dann wäre es sicher eine gute Idee gewesen, die Kamera-Spiele in einer Rubrik zusammenzufassen; dann müsste man nämlich zwischendurch nicht doch immer wieder den Controller zur Hand nehmen. Und zu guter Letzt wären die Kamera-tauglichen Games natürlich für tolle Partys gut, wenn sich mehrere Spieler messen dürften. Aber das Thema hatten wir schon...

Ann-Kristin Witter

Rayman Raving Rabbids

GRAFIK/

Bunt und komisch, aber ruckelnd und kantig

6

SOUND/

Quietschfidele und abwechslungsreiche Musik, witzige Effekte

8

STEUERUNG/

Handlich und einfach

7

Abgefahren, schräg und witzig, aber letztlich ein bisschen zu lieblos umgesetzt

6.2
aus 10

Lohnt sich's?

- 🏠 Fünf Schwierigkeitsgrade, japanischer Charme
- 🎮 stellenweise ruckende Grafik, störende Ladepausen



Erscheint/ Mai 07



D-Day mal ganz anders: Am Tag der Invasion fallen die Riesennameisen über die Menschheit her...

liveundonline

■ Kampagne kooperativ auf dem Splitscreen spielbar ■ Duell-Modus auf dem Splitscreen: zwei Spieler, acht Maps, freie Wahl der Waffen, fünf Vehikel zur Wahl ■ kein Online-Gameplay ■ sechs langweilige Erfolge ergeben 1.000 Gamerpoints

AUF EINEN BLICK

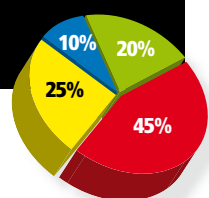
Publisher/ D3
Hersteller/ Sandlot
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Starship Troopers, Independence Day, Krieg der Welten, Godzilla, Tarantula – alle in einem Spiel

DAS STECKT DRIN

- Chaos
- Zerstörung
- Panik
- Nachladen



EARTH DEFENCE FORCE 2017

Alarm! Alien-Invasion! Feuer frei für Hirnlos-Action aus Japan!

Aufgehört, Freunde schneller Action! So herzerfrischend leichtfüßig und unkompliziert gibt sich sonst kaum ein Shooter auf der Xbox 360. »Earth Defence Force 2017« hat kaum eine Story und schon gar keinen tieferen Sinn, die Vorgeschichte füllt gerade mal einen langen Satz: 2013 fangen Astronomen ein Signal vom fremden Planeten auf; vier Jahre später parken die Besucher vom anderen Stern – die so genannten Ravager – ihr mächtiges Kugelraumschiff über Tokio, und dann heißt es Feuer frei. Dutzende, hunderte, tausende Riesennameisen aus dem All strömen in die Stadt, und der Spieler stellt sich der Brut entgegen. Er ist Teil einer Alien-Abwehr-Einheit, eben der »Earth Defence Force«. Wer sich davon kluge Action wie bei »Ghost Recon« erhofft, mit Tiefgang, kniffligen Aufgaben und womöglich taktischen Elementen, kann aufhören zu lesen. Man muss keine Schalter finden, niemanden kommandieren, keine Tore öffnen, nichts davon. Einfach nur rumlaufen, anhand des Radars die Invasoren orten, dann Abzug durchziehen. Dauerfeuer, Panik, Chaos und Waffen dominieren, nur hier und da bringt ein

Schockeffekt Abwechslung ins Spiel. Viele kleine und einzelne große Monster werden in Fetzen zerlegt. So geht's von der ersten Minute an los und endet erst wieder nach dem Finale. Simples Gameplay, aber alles andere als einfach und gar nicht sooo hirnlos. Denn wer überleben will, muss im Kampf gegen überwältigende Monsterhorden später schon mal Rückzugsgefechte ins Auge fassen und sich andere Taktiken überlegen.

Dickere Kaliber und die dazu passende Munition suchen und finden, das ist Pflichtprogramm. Schon deshalb, weil die Riesennameisen erst mehr und mehr werden, Säure zu speien beginnen und dann noch ihre großen Brüder zu Hilfe holen. Mit Spinnenfäden feuernde Tarantel-Biester und Feuer spuckende Riesenroboter zum Beispiel. Mit Schrotflinte, Maschinenge-

“ Hast du diese rote Scheiße etwa auf mich geschossen?! ”



DA ISSER PLATT

Alienbrutzeln im Paarlauf

Die Alienbrut hat keine Chance, wenn zwei Spieler gemeinsam die Laser zünden und im Koop-Modus die gesamte Kampagne ackern. Unterhaltsame Sache, auch wenn die Effekte auf dem geteilten Bildschirm nicht mehr so toll zur Geltung kommen und die Grafik einige Male richtig störrisch wird. Weiteres Extra: reine Ballerduelle zwischen zwei Spielern im »Battle Mode«. Auf acht Karten kommen verschiedene Hubschrauber, Panzer und Kampfläufer zum Einsatz. Fad.



GAMES-TRASH

↙ Riesenameisen from Outer Space 2

So sieht spielbarer Hollywood-Trash aus: Im Jahr 2017 erscheint eine silbrig glänzende Kugel hoch über dem Himmel. Am unteren Pol öffnet sich ein Schacht. Massenweise Riesenameisen purzeln auf die Erde, der Kampf beginnt.

In jeder der 50 Missionen tut sich was: Die Ameisen speien Säure, bekommen Verstärkung durch XXL-Taranteln, turmhohe Riesenrobots oder Godzillas großen Bruder. Kaum

ein Monster aus amerikanischen und japanischen Monsterfilmen, das sich nicht in dieses Spiel verirrt.

Die Kreaturen betteln förmlich nach Dauer-Beschuss. Computergesteuerte Kameraden helfen und/oder ziehen Alien-Attacken auf sich. Ist aber alles geradlinig inszeniert. Halbwegs anspruchsvolle Bossgegner-Herausforderungen wie bei »GoW« oder »Lost Planet« fehlen.



wehr, Minigun, Granatwerfer und ähnlichen Kalibern ist man bestens für derlei Attacken gerüstet, jedenfalls sofern vor Missionsbeginn die Waffen klug gewählt worden sind. Denn auch wenn man sich im Spielverlauf rund 150 Schießprügel freischaltet, wandern doch immer nur zwei davon mit in den Einsatz. So viel zum taktischen Element in diesem Dauerfeuerwerk. Gelegentlich bequemt sich der Held per Vehikel von A nach B. Man kann mit dem EF24-Bazelato-Kampfhubschrauber durch die Welt schweben oder sich auf einem SLD22-Airbike mit Vollgas einen Weg über Hügelkämme bahnen und ohne Pause Salven auf heranstürmende Gegner abfeuern. Dann wartet noch eine enormer Mech namens »Battle Machine Vega« auf seinen Einsatz. Mit dessen verheerender Gatling-Gun-Feuerkraft lassen sich bemerkenswert viele Teile der Kulissen in Schutt und Asche zerlegen, was dann schon richtig geil aussieht. Bei Beschuss – egal mit welcher Waffe – zerlegt es eben nicht nur Zäune oder Container in Einzelteile sondern alles. Einfach alles. Häuser, Brücken, Hallen und Wolkenkratzer stürzen in sich zusammen. Wenn gleichzeitig noch drei, vier oder fünf kirchturnhohe Alien-Kampfläufer durch die Gasse staksen, ein Alien-Aggressor in einem unfassbaren Feuerball verglüht, langsam zur Seite kippt und mit lautem Getöse auf den Asphalt zerbricht, dann klickt das ziemlich. Dem stehen einige erstaunliche Grafik-Relikte alter Schule gegenüber. Immer wieder ruckende Bilder zum Beispiel oder Extra-Symbole aus platten 2D-Bitmaps. Die

Standard-Steuerung ist auch nicht so toll. Der linke Stick bestimmt die Bewegungsrichtung, mit dem rechten lässt sich die Blickrichtung justieren – aber nur extrem grob. Bodenziele werden automatisch erfasst, Luftziele müssen per Y-Knopf quasi manuell anvisiert werden. Beides zusammen führt bei der Menge an Angreifer zu Verwirrung. Wenigstens gibt's ein alternatives Bedienungs-Schema, das eher dem von Ego-Shootern oder »Lost Planet« gleicht und eine direkte Kontrolle des Fadenkreuzes zulässt. Damit lässt sich's leben.

Unter dem Strich hat das Werk des japanischen Developers Sandlot schon was an sich. Wenn sich zu Beginn das gewaltige Alien-Raumschiff über den Himmel schiebt, wenn die ersten Angreifer zunächst nur als rote Punkte auf dem Radar auszumachen sind, wenn sie schließlich am Horizont zu einer brodelnden Masse aus haushohen Riesen-Ameisen heranwachsen, wenn die Reporterin panisch ins Mikrofon schreit, die Kampfkameraden sich mit lautem Gebrüll ins Gefecht stürzen und wenige Augenblicke später ihr Entsetzen ins Headset brüllen, dann kommt das alles herrlich trashig rüber. Die Atmosphäre stimmt, die Action auch, aber einige Elemente sind halt falsch gepolt: die unschönen Ladepausen zum Beispiel. Und was nützen 150 Waffen, wenn die Wahl vor der Mission und damit nach dem Versuch-und-Irrtum-System läuft? Außerdem wäre ein bisschen mehr Tiefe schon gewesen, anspruchsvollere Bossgegner-Kämpfe zum Bei-

spiel. Zwischen Wolkenkratzern, in Höhlen oder am Strand: Es passiert halt immer ziemlich dasselbe. Zum Abreagieren trotzdem gut.

Richard Löwenstein

Earth Defence Force 2017

GRAFIK/
Detailarm, holzige Animationen, aber starke Effekte

7

SOUND/
Dramatisches Orchester, wuchtige Explosionen

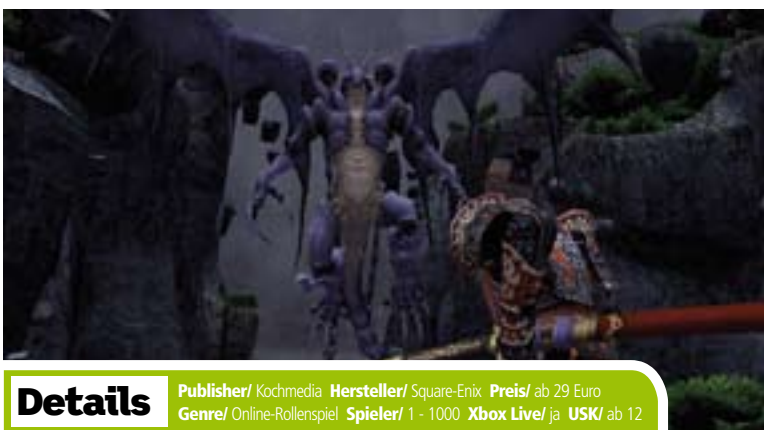
8

STEUERUNG/
Etwas sperrig, aber meistens reaktionsschnell

7

Japanophile
Adrenalin-spritze: Blei pumpen bis der Highscore klingelt

7.3
aus 10



Details

Publisher/ Kochmedia **Hersteller/** Square-Enix **Preis/** ab 29 Euro
Genre/ Online-Rollenspiel **Spieler/** 1 - 1000 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 12

KURZ
GESAGT ...

Hurra, die Bienen und die Killerkarnickel kehren zurück und lehren Einsteiger das Fürchten!



FINAL FANTASY XI

Toll: Ab jetzt wird in Vana'diel endlich auch Deutsch gesprochen...

Nachdem sich »World of Warcraft« noch immer nicht auf der Xbox 360 eingefunden hat, verbringen Online-erprobte Fantasy-Fans ihre Zeit weiterhin in »Phantasy Star: Universe« – oder eben »Final Fantasy XI«. Für letzteres ist – unfassbare fünf Jahre nach dem Start des Originals! – nun endlich eine vollständig übersetzte Version erschienen, und das auch für die Xbox 360. Sämtliche Nichtspieler-Charaktere im Fantasy-Reich Vana'diel äußern sich also ab sofort auch in Deutsch, wenn auch nur im geschriebenen Text auf dem Bildschirm. Die Übersetzung geht voll in Ordnung, aber sonst ändert sich rein gar nichts am Spielprinzip. »Final Fantasy XI« ist und bleibt ein waschechtes Online-Rollenspiel, dass auf seinen Servern Besitzern aller Spiele-Plattformen eine Heimat bietet. Xbox-360-, PC- und Playstation-2-Abenteurer bevölkern also gemeinsam die Städte und Wüsten der Fantasy-Welt. Klar, dass es einiges zu besprechen gibt. Genau dafür sollte man sich eine USB-Tastatur bereitlegen. Der Voice-Chat funktioniert nach wie vor eher schlecht als recht, und wenn, dann nur mit 360-Besitzern. Zwar stehen vorgefertigte Makros zum Nicken, Winken, Lachen oder Tanzen bereit, das geschriebene Wort funktioniert aber trotzdem immer noch besser. Und eine USB-Tastatur funktioniert wieder-

um besser als das Software-Keybord im Spiel. Das kann nämlich gar nichts.

GEMEINSAM SIND WIR STARK!

Vor Spielbeginn entscheidet sich der Spieler für eine der sechs Rassen. Einsteiger sollten jedoch auf den menschlichen Hume zurückgreifen. Der kann nicht nur sein Schwert schwingen, sondern ist auch in der Magie einigermaßen bewandert. Ist der eigene Charakter erstellt, wird er im gewählten Startgebiet abgesetzt. Ein Tutorial gibt es nicht wirklich, was bei einem solch komplexen Spiel äußerst hilfreich wäre. Wenigstens die umherstehenden NPCs geben einem den einen oder anderen hilfreichen Tipp, inzwischen sogar auf Deutsch. Sollte trotzdem eine Frage unbeantwortet bleiben, bleibt immer noch die große Community. Erfahrene Spieler geben einem gerne Hinweise oder auch mal bessere Gegenstände. Englisch sollte man jedoch einigermaßen beherrschen, schließlich tummeln sich nicht nur Deutsche auf den Servern. So schließt man schnell Freundschaften, die auch bitter nötig sind. Denn nur in einer ausgeglichenen Heldengruppe hat man im späteren Verlauf noch eine Chance gegen die Monsterhorden. Einzelgänger laufen am Anfang sogar Gefahr, von wild gewordenen Karnickeln erledigt zu werden. Monty

Python lässt grüßen. Abseits der Echtzeitkämpfe ohne viel Tiefgang kann sich der Spieler auch als Fischer oder Handwerker verdienen. Das bringt auf Dauer ordentlich Gil (die Währung in Vana'diel), welche dann wiederum in frische Ausrüstungsgegenstände gesteckt werden können. Eine Hintergrundgeschichte bietet »Final Fantasy XI« ebenfalls. Nur ist die eigentlich nicht mehr als schmuckes Beiwerk, deshalb verlieren wir kaum Worte darüber.

HARTE ARBEIT

Einige Aspekte des Spiels arten in echter Arbeit aus, weshalb Gelegenheitsspieler wohl schnell wieder aus Vana'diel verschwinden werden. Bis der eigene Charakter einmal soweit aufgelevelt ist, dass er nicht vom nächstbesten Gegner mit zwei Schlägen niedergestreckt wird, vergehen locker 15 bis 20 Stunden. Wer sich also nicht auf ein einziges Spiel festlegen will, sollte um »Final Fantasy XI« lieber einen Bogen machen. Denn damit sich die Grundgebühr von knapp 13 Euro im Monat lohnt, sollte das Spiel auch entsprechend lange im Laufwerk rotieren. Zusätzlich wird nach wie vor eine Kreditkarte als Zahlungsmittel vorausgesetzt. Die Daten müssen übrigens auch schon für den Freimonat, der dem Spiel beiliegt, eingegeben

werden. Neben dem doch recht langwierigen Gameplay kann das Spiel in technischer Hinsicht ebenfalls nicht mehr wirklich begeistern. Die fünf Jahre Alter merkt man dem Spiel eben doch an. Wenigstens passt sich die Musikunterlegung den Umgebungen recht angenehm an. Das ändert aber nichts daran, dass »Final Fantasy XI« quasi eine leicht verbesserte Version des Originals für die Playstation 2 ist. Die Grafik haut einen auch an einem HD-Fernseher nicht weg. Wer damit leben kann, nun gut. Viel zu tun gibt es ja immerhin, der Umfang stimmt. Das gilt umso mehr, als bei der neu veröffentlichten Deutsch-Edition die Erweiterungen »Rise of the Zilart«, »Chains of Promathia« und »Treasure of Aht Urhgan« gleich enthalten sind.

Nicolas Buracas

Final Fantasy XI

GRAFIK/

Teilweise nette Umgebungen, aber nicht mehr zeitgemäß

6

SOUND/

Stimmungsvolle Musik, ordentliche Effekte

8

STEUERUNG/

Für Einsteiger zu komplex, USB-Tastatur dringend empfohlen

6

Auch auf Deutsch für Gelegenheitsspieler viel zu hart und zeitaufwändig. Erfüllend nur für Menschen mit Durchhaltevermögen...

6.3 aus 10

LESERPOST

Die Ankunft der PS3 hat nicht nur Sony-Fans wach gerüttelt. Auch bei 360-Usern stößt die Konsole auf großes Interesse, was sich zwangsläufig in den Leserbriefen widerspiegelt.

Raimund Krampulz

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 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!«.

NIMMERSATT

□ Liebes 360-Team, ich lese euer Magazin schon seit der zweiten Ausgabe und ich muss sagen, dass sich die Qualität von Mal zu Mal steigert. Nur eines ist bis heute gleich geblieben und wurde trotz zahlreicher Fanbitten noch immer nicht erhört: Nämlich die Leserbriefseiten. Wann baut ihr die Rubrik endlich mal aus? Schon im Forum wird regelmäßig nach mehr Platz für die Zuschriften gefordert, und letztes Mal hat ja sogar Master Max im Mag darum gebeten, dass ihr euch endlich mal einen Ruck geben sollt. Deswegen seid an dieser Stelle noch einmal offiziell »geruckt«. Wir alle wollen mehr Leserbriefe!

Juli Schneider

Botschaft ist angekommen. Wir haben aber auch eine: Wir wollen mehr Leserbriefe! Denn wenn wir die momentanen Zuschriften auf insgesamt drei oder vier Seiten ausbreiten, dann würde das ein bisschen fade. Der Stoff reicht einfach nicht für vier lesenswerte Seiten.

EXTRABLATT

□ Ja, ich geb's zu, ich habe mir letzten Monat ein anderes Magazin gekauft.

Dabei ist mir aufgefallen, dass Ihr die aktuellsten News, die besten Tests und einfach den besten Preis habt. Aber einen Vorschlag hätte ich dann doch noch, um euer Magazin vollkommen zu machen: Könntet ihr nicht alle paar Monate ein Sonderheft herausbringen, mit den besten Tests der letzten Monate? Wäre super, wenn ihr den Leserbrief von mir beantworten würdet.

Peter van Eys

Also, wir sind ein wenig verwirrt: Wenn wir unsere alten Tests nehmen, sie bündeln und noch mal drucken, dann würdest du für so ein Heft in harter Euro-Währung bezahlen. Haben wir das richtig verstanden? Nix dagegen. Wenn sich noch ein paar tausend hartnäckige Fans finden, machen wir das glatt! Andererseits... so gegen Herbst ein Sonderheft, vielleicht wäre das gar kein schlechter Gedanke. Mit Test-Updates, neuen Fotos und einer Analyse, wie das Spiel bei den Fans angekommen ist. Wäre das was?

STRIPP-TEASE

□ Ich gehöre zu den wenigen, die nicht Xbox Live besitzen, noch nicht mal Internet. Ich bekomme aber bald einen Lap-

top mit einer T-Mobile Card, oder auch eine von Vodafone, oder wie das heißt. Kann man das auch an die Xbox anstecken und Xbox Live nutzen? Wenn ja, inwiefern? Ruckelt es, oder hat man ein einwandfreies Bild? Bitte näher beschreiben! Danke!

Raimund Krampulz

Sollte theoretisch klappen. Und zwar indem du deinen PC sozusagen zum Router machst. Dazu bei den Netzwerk-Eigenschaften »Internet Verbindungs-Freigabe aktivieren« ein Häkchen setzen und bei der Xbox die IP-Adresse des Laptops eingeben. Als Gateway und DNS-Server überträgst du einfach die Daten aus dem PC und wählst als IP-Adresse einen Wert, der von dem des Computers um 1 nach oben oder unten abweicht. Dann noch ein Crossover-Kabel, und alles sollte funktionieren. Alles verstanden? Ehrlich? Wir nicht. Ist uns von unserem Netzwerk-Chef so diktiert worden. Er hat noch irgendwas »... aber ob die Übertragungsrate reicht...« gebrabbel, hat sich dann mit dem Hals im Netzwerk-Kabel verheddert und ist aus dem vierten Stock gestürzt.

RUNDE SACHE

□ Liebes 360-Team. Ich hätte mal ne Frage: Könnte man vielleicht eine DVD mit Spielvideos zum Heft dazupacken? **fcx aus dem Forum**

Klar könnte man. Aber wozu, wenn's Demos und Videos doch für lau auf dem Marktplatz gibt? Außer natürlich, dein wahrer Name ist Raimund und die Sache mit der T-Mobile-Card klappt nicht. Das wäre dann Pech.

NACKTE TATSACHEN

□ Tach! Ich – weiblich, 28 – zocke »FEAR« und anderes nicht-jugendfreies Zeug für mein Leben gerne und liebe es, in eurer Zeitung zu schmökern. Aber was musste ich da letztens in eurem Magazin erspähen? Werbung mit splitternackten Frauen... Hallo? Das lesen



Top Thema

ABTRÜNNIG

□ Meine 360 ist kaputt gegangen. Einfach so. Von heute auf morgen. Ich machte das Ding an wie üblich, und da war er: Der »Ring of Death«, oder wie ihr das nennt. Wie ich herausfand, kein Einzelfall. Meinem besten Freund ist genau dasselbe passiert, meinem Cousin ebenso. Daher bin ich nun etwas unsicher, ob ich meine 360 zur Reparatur einschicken oder mein Geld zurückverlangen sollte. Stattdessen würde ich mir eine PS3 kaufen wollen. Versteht mich nicht falsch, ich liebe meine Xbox 360, aber wenn ich ständig damit rechnen muss, dass meine Konsole völlig grundlos den Geist aufgibt, geh ich lieber zur Konkurrenz. Deren Konsole läuft zuverlässig, hat einige geniale Exklusivtitel, sieht mindestens genauso fesch aus wie die Xbox 360. Außerdem kann sie Blu Ray, hat einen kostenlosen Online-Ser-

vice, eine riesige Festplatte, einen niedrigen Geräuschpegel...

Aaaalso, für uns liest sich das, als ob du tief in dir drin den Wunsch verspürst, dass wir dich vor einer schlimmen Fehlentscheidung bewahren. Machen wir aber nicht, ätsch! Also, hol dir die PS3. Denn dann kannst in ein bis zwei Jahren exklusiv »Metal Gear Solid« spielen. Das ist ein großer Exklusivtitel. Okay, der einzige. Momentan jedenfalls, falls Konami nicht doch noch... na egal. Jedenfalls, die Zeit bis dahin vertreibst du dir am besten, indem du Ladebalken beobachtest. Ist sogar noch spannender als Fliegenfangen, und klappt auf der PS3 echt gut. Ladebalken kennst du schon von ein paar 360-Titeln, aber auf der PS3 sind sie länger und es gibt viel mehr davon. Für viel, viel mehr Geld. Das bist du dann los. Wieder eine Sorge weniger.

❑ Ich muss sagen, euer PS3-360-Vergleich ist jenseits von Gut und Böse und lässt sämtliche Objektivität vermissen. Ich bin ganz gewiss kein Sony-Fanboy, aber euer Vergleich trieft nur so vor 360-Propaganda, weshalb ich den Spieß jetzt mal umdrehe und meinen eigenen Vergleich verfasse: Die Konsolen: Die Xbox 360 ist technisch sehr fortschrittlich, weist aber einige Schwächen auf. Beim Auspacken fällt zunächst das extrem große Netzteil

auf, welches nebst der Konsole selbst ebenfalls sehr hitzeempfindlich ist und deshalb bei falscher Unterbringung öfters Abstürze hervorruft. Weiter fällt das extrem hohe Betriebsgeräusch negativ ins Gewicht. Dann... [...] zwei Seiten später [...] ...wird sich letztendlich zeigen, ob ihr Recht hattet. Aber die Art, wie ihr die PS3 in Eurem Vergleich abgespeist habt, war nicht in Ordnung.

Andreas Gross

LASS ES RAUS UNSERE MOTZECKE

Okay, wir müssen uns bei Juli Schneider – Brief auf der linken Seite – entschuldigen. Wir haben gelogen. Allein mit dieser Zeitschrift hätten wir ganz locker acht Leserbrief-Seiten füllen können. Aber wir wollten nicht, weil halt nix Neues gesagt wird und weil wir unseren Vergleich allen Ernstes für seriös halten. Immerhin weisen wir auf viele Schwachstellen der Xbox 360 hin, eben beispielsweise das störende Betriebsgeräusch. Bringen wir's auf den Punkt: Konsolen sind zum Spielen da. Die Games für PS3 sehen aber momentan weder besser aus, noch haben sie sonst irgendeinen Vorteil gegenüber den Titeln für Xbox 360. Die Realität gibt uns Recht: Genau wie wir, sind offensichtlich die meisten Menschen vom Preis-/Leistungs-Verhältnis der PS3 nicht überzeugt. Sonst wären kaum so viele Sony-Konsolen auf den Paletten liegen geblieben.

auch Kinder! Was hat das in einer Gamerzeitung zu suchen? Reicht es nicht, dass sich nach 22 Uhr auf Privatsendungen irgendwelche Omas minutenlang selbst befummeln?

The Chainsaw Chicken

Ja, das mit den Omas stinkt uns auch. Darum gucken wir jetzt ab elf Uhr nachts nur noch DSF und stählen unsere Denkvormögen bei Quiz-Sendungen mit Bikini-Moderatorinnen um die 28. Quizzen macht nämlich klug. Wir kennen jetzt zum Beispiel alle Automarken mit »a« im Namen, und haben gelernt, wenn man sie brav auf sagt, geht das Bikini-Oberteil auf. Ob das auch im Schwimmbad klappt...?

WUNSCHZETTEL

❑ Das ist das erste Mal, dass ich überhaupt einen Brief an eine Zeitschrift verfasse, aber da ich von meiner 360 mittlerweile ganz besessen bin, wollt' ich euch einfach mal meine Gedanken über meine Konsole kundtun. Kurzum: Das Teil ist geil, und was sich reimt ist gut. Aber trotzdem vermisste ich die einen oder anderen Titel. Deswegen hier exklusiv meine »Darauf würd ich mich tierisch gern freuen«-Charts.

1. God of War
Großartiges Rollenspiel, das mir persönlich um einiges besser gefällt als die in die Tage gekommene »Final Fantasy«-Serie.
2. Kingdom Hearts
Großartiges Rollenspiel, das mir persönlich um einiges besser gefällt als die in die Tage gekommene »Final Fantasy«-Serie.
3. Mashed
Ein Spiel, an dem schnell mal langjährige Freundschaften zerbrechen. Wäre über Xbox Live eine echte Multiplayer-Granate
4. Heroes of Might and Magic 5
Keine Ahnung, ob man so was auf der 360 laufen lassen könnte, aber wenn... Mannomann!
5. SSX: »Amped«
War ja ganz witzig aber wirklich nur ein Launchtitel, dem man das Alter mittler-

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Gerade erst angekündigt und schon in aller Munde: Die Xbox 360 Elite. Aber ist die Hysterie berechtigt? Eure Meinung aus dem Forum (www.360-live.de)

Master Max Ist zwar gegen die PS3 ein guter Schachzug, aber für die, die sich die 360 schon gekauft haben, extrem nervig. Ob ich sie mir nachkaufen werde? Wenn ich das nötige Kleingeld habe, auf jeden Fall!

Gagerrrr Ich sehe echt keinen Grund, wofür ich die neue Version brauchen würde. Von meinen 20GB sind noch 11GB frei. Und dabei hab ich noch Demos drauf, die ich schon seit Monaten nicht mehr gespielt habe. Und wofür HDMI? Damit ich mich mit einer Lupe vor die Glotze pflanzen kann, um Pixel zu vergleichen?

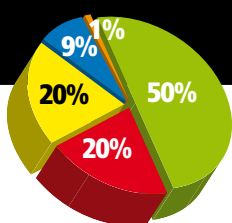
Shark302 Also ich fühle mich schon ein kleines bisschen verarscht. Da kauf ich mir für eine Menge Geld am Launch die Xbox 360 und ein Jahr später kommt eine andere 360 mit einem leiseren Laufwerk einem HDMI-Anschluss und einer 120 GB-Festplatte auf den Markt, und das sogar für weniger Geld.

Vin Kool Ich hab mir mal die schwarze 360 im Internet angeschaut und muss sagen: total hässlich. Schwarz mit einem silbernen DVD-Laufwerk und grünen LEDs sieht ja mal total Banane aus! Da gefällt mir Weiß einfach viel besser.

Kuang 11 HDMI bringt KEIN besseres Bild. So what? Eine 120GB-Festplatte wird es auch als Einzelteil geben. Seid doch froh, dass MS Sony die Hölle heiß macht.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Xbox 360 vs. PS3
- »Live Arcade« saugt!
- Mehr Leserbrief!
- Wie wär's mit einer Heft-CD?
- Wisst ihr was über »Halo 4« (!)



weile echt ansieht. Wird also Zeit, dass sich ein Hersteller mal erbarmt und für die 360 ein zeitgemäßes Snowboard-Spiel spendiert!

Uwe Holzwarth

Klare Zustimmung zu Punkt Eins. Nur ein Spiel ist besser: »God of War 2«.



ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

❑ Ich wollte nur sagen, dass die jetzige Ausgabe wieder super gelungen ist! Das Vorwort ist genial, der Aktuell-Teil super! Da steht einfach alles drin was man braucht. Und das große Bild von »Assassin's Creed« sieht einfach nur geil aus. Auch hinten... [vier Sätze später...] ... und darum ein großes Lob von mir an die Redaktion!

Master Max aus dem Forum

❑ Heyho, bin richtig stolz, auf der ersten Seite erwähnt zu werden. Habe mir das Heft glatt zweimal gekauft und den Artikel eingereimt! Rühre aber auch ganz doll die Werbetrömmel bei meinen Kumpels auf Xbox Live, weil ich der Meinung bin, dass das Preis-Leistungsverhältnis stimmt. Die Berichte sind so gut geschrieben und im Forum seit ihr alle da. Eben eine Redaktion zum Anfassen, die Rede und Antwort steht und bei Problemen da ist. Weiter so!

Onkelz83 aus dem Forum

Okay Jungs. Die Schecks sind unterwegs.

SMS-SCHNIPSEL

HABT IHR EIGENTLICH IRGENDWANN MAL VOR, DIE ABO-PRÄMIEN ZU VERSCHICKEN ODER WOLLT IHR SIE SELBST NOCH KURZ DURCHZOCKEN? ICH WARTET SEIT JANUAR! GRUSS J-LULU

Wir prüfen jede einzelne Abopremie auf komplette Durchspielbarkeit. Das dauert, Entschuldigung. Nein, im Ernst: Unser neuer Abo-Service hatte Anlaufschwierigkeiten, mittlerweile sollte dein Spiel aber angekommen sein. Stimmt's?

SAGT MAL, IST ES BEI EUCH MÖGLICH, SICH FÜR EIN PRAKTIKUM ZU BEWERBERN? ICH MUSS MICH NÄMLICH VON DER SCHULE AUS UM EIN PARR PRAKTIISCHE WOCHEN KÜMMERN, UND DA DRÄHTE ICH IN ERSTER LINE AN EUCH.

Bewerbung schreiben und Daumen drücken. Und zur Chancenverbesserung eine Tafel Schokolade zustecken

ICH MÖCHTE THE REVENGE OF SHINOBI AUS LIVE ARCADE SPIELN. SONST MUSS ICH MIR DESWEGEN EIN MEGA DRIVE BESORGEN. SEUFZ.

Aha, böse japanische Killerspiele spielen, was? Das gehört sich doch nicht. Darum plant Sega vorerst keine Live-Arcade-Umsetzung.

ICH KANN MIR NICHT VORSTELLEN, DASS SICH BLU-RAY DURCHSETZEN WIRD. ALLEN DAS DERZEITIGE ANGEBOT AN FILMEN IST LÄCHERLICH.

Stimmt. Während wir 360-Besitzer gar nicht wissen, wann wir uns all die HD-DVD-Streifen reinziehen sollen. Was gibt's denn heute Abend? King Kong? King Kong? Oder vielleicht King Kong?

WIE HOCH STEHEN DIE CHANCEN, DASS ICH EINES TAGES SUPER MARIO BROS. AUF XBOX LIVE ARCADE SPIELEN KANN?

Na ja, nachdem Sega gegen Jahresende in einem Spaß-Sportspiel für DS tatsächlich Sonic und Mario zusammen bringt, halten wir gar nichts mehr für unmöglich. Abgesehen davon erinnert uns deine Zeitschrift ziemlich an die Geschichte aus den USA, wo eine Mutter eine Kaufhauskette verklagt hat, weil sie ihnen kein »Mario«-Game für die Xbox 360 verkaufen wollten. Das bist nicht du gewesen, oder?

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

**Bullet Witch
Lost Planet**

XBOX LIVE ARCADE

**Ninja Turtles, Rush'n
Attack, Boom Boom
Rocket**

TABELLEN

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

CONSOLES SPORT LEAGUE

Hall of Fame

Anfang Februar wurde die Hall of Fame der Consoles Sport League eröffnet. Hier soll herausragenden deutschen eSportlern auf Konsolen ein Denkmal gesetzt werden. Den Anfang machte David Pröhl alias ProGamEr vom Clan dzs. Mit 33 Matches und 33 Siegen ist er der wohl beste »Halo 2«-Spieler in Deutschland.

Ende März gesellte sich eine weitere illustre Gestalt zu ihm. Noch dazu aus dem gleichen Clan. Die Rede ist von Rudolf Fischer alias THE TACTICAL. Mit 32 Siegen und nur einer Niederlage ist er der absolute Champ in »Dead or Alive 4«. Aber nicht nur in der Consoles Sport League räumt er ab. So hat er sich letztes Jahr für das Finale der World Cyber Games in Monza qualifizieren können. Dort scheiterte er in der Gruppenphase nur knapp an den späteren Zweit- und Viertplatzierten des Gesamtturniers. Als kleines Trostpflaster hat er jedoch Ende März die Europaausgabe der WCG auf der Cebit für sich entscheiden können.

Massenhaft neue Möglichkeiten

Neue Ligen, Cups und Spiele braucht das Onlineland! Und genau das bekommen alle Zocker geliefert. Sie ist die lang ersehnte 2-on-2 Ladder in »Call of Duty 3« gestartet, während sich kälteunempfindliche Spieler am 2-on-2 Cup in »Lost Planet« versuchen. Aber auch für Sportfans ist was geboten: In der »NBA 2k7« Ladder kommen Basketballer voll auf ihre Kosten, während bei »Virtua Tennis 3« die Topspins über die Plätze fliegen.

CONSOLES
SPORT LEAGUE
WWW.CONSOLES.NET

Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Games für Windows Live geht mit »Halo 2« für Windows Vista am 8. Mai in den USA an den Start. Anders als von vielen Branchentratschanten wie gamesindustry.biz verkündet, steckt Microsoft eine Menge Power in den neuen Dienst. Wer vermutet, dass der Online-Service bald wieder abgeschafft wird, hat die strategische Bedeutung nicht verstanden: Mit Live kämpft Redmond um die Desktop-Herrschaft im Internet-Zeitalter. Nachdem Xbox Live eingeschlagen hat wie eine Wirtschaftsbombe, soll der Service nun auf die PCs ausgeweitet werden und schließlich die Handy-Displays erreichen. Es müsste schon extrem schlecht laufen, bevor die Denker um Entertainment-Chef Peter Moore diese Trumpf-Karten wieder in die Ärmel zurückschieben.

VORBILD XBOX LIVE IST NOCH WEIT VORAUSS

Games für Windows Live orientiert sich exakt an Xbox live. Der Spieler erhält mit allen Live-fähigen Spielen unter der neuen Marke eine Silber-Mitgliedschaft. Damit sieht er die Freundesliste, kann Textnachrichten verschicken und seine Erfolge freischalten. Die Gold-Mitgliedschaft kostet exakt das Gleiche wie bei Xbox live. Gold-Mitglieder erhalten die erweiterten Funktionen wie Bildnachrichten-Versand und können Plattform unabhängig spielen. Mit der späteren Einführung des Live-Marktplatzes für die PC-Plattform kommen dann weitere Vorteile hinzu. Wer bei Xbox Live bereits eine Gold-Mitgliedschaft hat, muss nicht zweimal bezahlen und umgekehrt. Gold-Mitglieder können also beide Services nutzen.

PC UND XBOX AUF DEN GLEICHEN SERVERN

Da das System auch auf den Servern von Xbox live läuft, hat Microsoft offensichtlich einige schwierige Probleme in den Griff bekommen: Xbox

live und Windows Games Live nutzen die gleiche Userbase. Alle bei Xbox Live vergebenen Gamertags sind damit blockiert. Gleichzeitig können die Punkte frei zwischen den Xbox- und PC-Gamercards ausgetauscht werden und das offensichtlich ziemlich schnell. Taurige Nachricht für Punktejäger: Pro Spiel kann jedes Achievement nur einmal freigespielt werden, egal, ob das an der Xbox oder am PC gemacht wird.

DIE ALTE FRAGE: PC GEGEN XBOX – WER GEWINNT?

Bei »Shadowrun« und »Uno« können erstmals Xbox- und PC-Spieler direkt gegeneinander antreten. Von beiden Systemen aus kann auch ein dedizierter Server eröffnet werden. Kaum eine Frage wird derzeit heißer diskutiert, wie ein Multiplayer-Spiel quer über die Plattformen gerecht gezockt werden soll. Zumindest lässt sich jeder Xbox-Controller auch am PC anschließen, das sollte Chancengleichheit wenigstens ermöglichen.



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
Noobs of Boxes



MARKUS »GOTT« BOLLMANN, CLANLEADER NOB

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

MB: Das Wichtigste an einem Clan ist eine familiäre Atmosphäre. Es sollte so sein, dass jeder ein offenes Ohr für die Probleme der Member hat. Der Zusammenhalt, Disziplin und der Teamgeist sollten mit an erster Stelle stehen. Diese signifikanten Faktoren machen einen guten Clan aus.

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

MB: Wir haben keine festen Trainingszeiten, da wir es als selbstverständlich ansehen, jeden Abend gemeinsam zu zocken. In dieser Zeit werden neue Taktiken entwickelt, der Skill und das Teamplay verbessert. Wenn besondere Ereignisse vor uns stehen wie Ligen, Turniere oder Clanwars, intensivieren wir die Trainingszeiten.

360 LIVE: Was haltet ihr von der Consoles Sport League?

MB: Die CSL ist eine wunderbare Sache. Es ist ein gelungenes Portal, welches verschiedene Games auf einer Ebene vereint. Hier wird in jeder Hinsicht auf alle organisatorischen Faktoren geachtet, um ein unkompliziertes Match auszutragen. Man sucht sich einen Gegner aus, vereinbart einen Termin und trägt das Match aus... einfacher kann es nicht sein. Zudem ist das Angebot an Ligen und Cups einsame Spitze. Die Preise in den Turnieren können sich auch mehr als sehen lassen. Fazit: Eine bessere Konsolen-Liga kann und wird es nicht geben.

360 LIVE: Welches Xbox-Spiel hättet ihr gerne mit stark verbesserter Grafik aber vollkommen gleichem Gameplay auf der 360?

MB: Ganz klar »Counter-Strike«. Es war eines der ersten Spiele welches über Xbox Live Clanwars ermöglichte. Zudem war es ein sehr skilllastiges Spiel, nicht so wie »Halo 2«. Eine Source Version auf der 360 wäre perfekt. Aber vielleicht wird dieser Traum mit Team Forteres wahr.

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

CD: Was ganz klar her muss ist die Funktion, dass mehr als zwei Leute miteinander im privaten Chat kommunizieren können. Außerdem finde ich mich als Europäer schon etwas benachteiligt gegenüber den Amerikanern, denn diese haben einfach einen besseren Marktplatzinhalt. Demos sollten in Deutschland einfach entschärft auf den Xbox Live Marktplatz kommen.



WER IST DER BESTE ARCADE-ZOCKER?

1. XBOX-LIVE-ARCADE-MEISTERSCHAFT

Viele ältere Spieler vermissen bei den Xbox Live Arcade-Spielen eine Sache, die nicht einmal ein Online-Modus bringen kann – richtig, den direkten Wettbewerb Mann gegen Mann. Hat man in jungen Jahren den Vollprofis noch voller Ehrfurcht bei der Highscore-Jagd über die Schulter geschaut oder sich heiße Duell am »Street Fighter II«-Automaten geliefert, fällt diese ganz spezielle Emotionalität heute leider oft weg. Das soll sich im Frühsommer ändern. Denn dann sucht Microsoft ganz offiziell Deutschlands besten Xbox Live Arcade-Spieler. Interesse bekommen? Genauer stand zwar bis zum Redaktionsschluss noch nicht fest, aber der Plan ist, dass die Qualifikationsrunde in diversen Media Märkten und Ebgames-Shops in ganz Deutschland stattfindet. Dort darf jeder Teilnehmer bei drei verschiedenen Arcade-Games beweisen, ob er das Zeug zum deutschen Meister hat. Auch hier ist die Spiele-Liste noch nicht endgültig, Microsoft will allerdings drei total verschiedene Genres zur Prüfung stellen – also etwa »Pac-Man«, »Catan« und das oben abgebildete »Boom Boom Rocket«.

Geplant ist, dass die insgesamt 16 Top-Qualifikanten in einem großen Finale aufeinander treffen, und zwar voraussichtlich im Centerpark bei Hamburg. An einem kompletten Erlebnis-Wochenende machen die 16 Fast-Besten letztlich in fünf Disziplinen den Absolut-Besten der Besten unter sich aus. Genauere Angaben zu den Orten und den Tagen, wo bzw. wann man sich qualifizieren kann, will Microsoft in diesen Tagen nachreichen. Unser Tipp: regelmäßig das Magazin-Forum auf der Webadresse www.360-live.de besuchen und auf den aktuellen Stand der Dinge abklopfen.

NBA STREET HOMECOURT

Preis/ unklar

Herst./ Electronic Arts

Fest für Faule: Ab sofort gibt's ein Paket mit den erfindenen Spielern Stretch, Bonafide, Drake, Osmosis, Biggie Littles und Takashi, die man sich bislang frei spielen musste. Dazu neue Treter, darunter Air Jordan I, Air Jordan II und Jordan Melo M3. Auch auf neue Plätze dürfen sich die Fans freuen. Allen voran Perkins Park in Akron/Ohio, der Homecourt von LeBron James. Als Bonus gibt es noch zwei weitere Plätze gratis: eine neue Version von Carmelo Anthony's Cloverdale, und Rucker Park in Harlem.

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Preis/ unklar Herst./ Activision

Mit Erscheinen dieser Ausgabe sollten acht neue Superhelden als Download auf dem Marktplatz verfügbar sein: Hulk, Hawkeye, Cyclops, Night Crawler, Dr Doom, Magneto, Venom and Sabretooth. Viel Spaß!

BULLET WITCH

Preis/ 20 Herst./ Atari

Wer von der hübschen Alicia nicht genug bekommen kann, darf frohlocken: Für jeweils 20 Points gibt's insgesamt drei frische Missionen. »Dynamity Beauty« ist ein komplett neuer Auftrag. Die anderen beiden sind neue Versionen von »Clad in Streaming Black«, nur dass die Gegner sofort mit den stärksten Zaubersprüchen bombardiert werden dürfen. In den nächsten Monaten sollen noch insgesamt neun neue Missionen für je 20 Points erscheinen, plus Kostüme für Alicia als Schulkinder, Sekretärin und Fee. Gratis!

LOST PLANET

Preis/ unklar Herst./ Capcom

Seit dem 6. April gibt's zwei neue Karten für den Multiplayer-Modus: »Hive Complex« und »Trial Point«: eine enge Höhle und eine Art Mischung aus Einkaufsmeile und Baugerüst in luftiger Höhe. Riskant, aber spannend!

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

TURNIER-BERICHT

CONSOLES-CUP

Das erste Consoles Großevent in »Pro Evolution Soccer 6« hat mit TCS KingFresh123 einen Sieger. Bereits in der ersten Runde schieden vermeintliche Geheimfavoriten wie xXRoBinHoXx oder Z*tuf2k aus. Im ersten Halbfinale des Wettbewerbs traf NBK Pink auf sky RickKocHe, der als einer der Favoriten auf den Titel galt. In zwei hart umkämpften Partien setzte sich sky RickKocHe mit 3:2 und 4:2 durch und zog somit in das Finale des Turniers ein. Im zweiten Halbfinale setzte sich TCS KingFresh123 deutlich mit 8:4 gegen KV Red Bad Boy durch. In der KO-Phase wurde im Finale nur ein Spiel à 15 Minuten gespielt. Im alles entscheidenden Match standen sich schließlich TCS KingFresh123 und KV Red Bad Boy gegenüber. Nach einigen Toren, Highlights und einer roten Karte, gewann TCS KingFresh123 schließlich mit 5:4. Im kleinen Finale setzte sich KV Red Bad Boy dann knapp mit 3:2 gegenüber NBK Pink durch.

NIGHT-CUP-SERIE »FIFA 07«

Straschek, GX Memo Stylez, Fernando und eGo Mustilinho – das sind die erfolgreichen Turnierteilnehmer der letzten beiden Night Cups. Nun kommt noch der Gewinner des dritten Turn Turniers, Il Mike II, hinzu. Dieser konnte im Finale mit einem souveränen 4:0 Gangsta schlagen. Gangsta ist somit ebenfalls für das Night Cup Champion Turnier qualifiziert. Platz 3 konnte sich xxxx B4STl xxxx sichern, der im kleinen Finale DX Matador deutlich mit 4:0 bezwang. Nächste Ausgabe berichten wir über den vierten Night Cup, der am 8. April um Punkt null Uhr startete.

LIVE ARCADE TOTAL

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

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Preis/ 400 Points **Hersteller/** Ubisoft/ Konami/ Digital Eclipse **Schwierigkeit/** leicht

In den Spielhallen gab es früher Automaten, in die man ohne Ende Geld hineingepfeffert hat. Im Jahre 1989 war einer dieser Automaten »Teenage Mutant Ninja Turtles«. Er basierte auf der gleichnamigen Cartoon-Serie, in der mutierte Ninja-Schildkröten bösen Buben ordentlich das Fell über die Ohren ziehen. Neben damals spektakulärer Grafik konnte das seitlich scrollende Prügelspiel mit einem Mehrspieler-Modus von bis zu vier Spielern an einem Automaten begeistern. Unkomplizierte Prügel-Action, nette Bossgegner-Fights und natürlich die detaillierte 2D-Grafik machten das Spiel zu einem Publikumsmagneten. Kann das Spiel aber auch heute noch so begeistern wie vor 18 Jahren? Leider nur bedingt. Vor allem die Motivation lässt zu wünschen übrig. Dank unendlich vielen Continues ist vom Schwierigkeitsgrad nicht mehr allzu viel übrig, sodass geübte Spieler schon nach zirka zwei Stunden durch sein könnten. Dafür macht der Mehrspieler-Modus mit bis zu vier Leuten ordentlich Laune, funktioniert per Xbox Live und an einer Konsole. Beinharte »Turtles«-Fans könnten also zugreifen, hätte der Hersteller nicht die Freigabe durch die USK versäumt. Solange die fehlt, ist das Spiel auf dem deutschen Marktplatz leider nicht erhältlich.

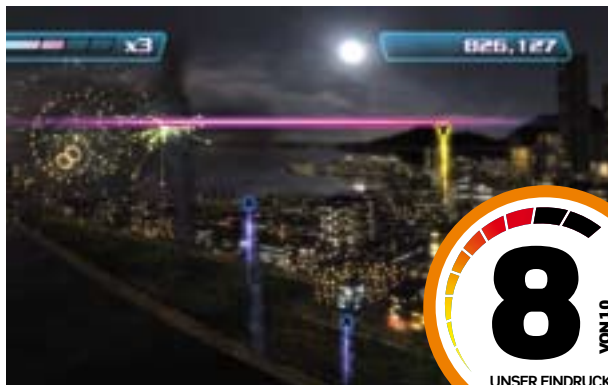


6
VON 10
UNSER EINDRUCK

BOOM BOOM ROCKET

Preis/ unklar **Hersteller/** Electronic Arts/ Bizarre Creations **Schwierigkeit/** mittel

Nach »Guitar Hero 2« schafft es nun ein weiteres Musik-Spiel auf die 360. Diesmal allerdings nicht als Vollprestitel, sondern in die Hallen der Xbox Live Arcade. Das Team, das dahintersteckt, sollte jedem Arcade-Zocker bekannt sein. Die Briten Bizarre Creations versetzten schon mit dem blitzschnellen Neon-Shooter »Geometry Wars: Retro Evolved« tausende Spieler in einen Farben- und Glücksrausch. Ähnlich bunt geht es auch in »Boom Boom Rocket« zur Sache. Passend zum Rhythmus von zehn Songs und den angezeigten Symbolen müssen die Tasten auf dem Controller gedrückt werden. Trifft man die Vorgabe ganz präzise, gibt's eine wundervolle Feuerwerksexplosion und es hagelt Punkte aufs Konto. Je nach Vorliebe darf man die Steuerung entweder aufs Digipad oder die vier farbigen Tasten des Controllers legen. Bei der Songauswahl vermischt das Spiel klassische Musik mit elektronischen Einflüssen. Da dröhnt dann beispielsweise die »Wilhelm Tell Ouvertüre« von Rossini mit flotten Elektrobeats aus dem Lautsprecher. Macht vor allem bei voller Lautstärke Laune. Zur Punkte-Jagd laden insgesamt vier Spielmodi ein. Wer einen Kumpel zur Stelle hat, kann mit dem um die Wette schießen. Musik-Fans sollten dieses Spiel im Auge behalten, vor allem weil die Highscore-Jagd dank der Online-Ranglisten süchtig machen könnte. Zusätzlich kann man wohl mit neuen Songs zum Download rechnen.



8
VON 10
UNSER EINDRUCK

EETS: CHOWDOWN

Preis/ 800 **Hersteller/** Klei Entertainment **Schwierigkeit/** mittel

Was kommt dabei raus, wenn man die Klassiker »Lemmings« und »The Incredible Machine« mit ordentlich LSD mixt? Diese Puzzlelei könnte nah dran sein. Ziel ist es, den putzigen Eets durch über 100 kunterbunte Cartoon-Levels zu lotsen. Der kleine Racker läuft und springt hirnlos von links nach rechts, und rechts nach links - je nachdem, wie ihm ein Hindernis in den Weg kommt. Der Spieler muss mit durchgeknallten Hilfsmitteln wie Ginseng-Fabriken, Angst-Marshmallows oder Jux-Walen dafür sorgen, dass Eets wohl behütet zum jeweiligen Puzzle-Teil des Levels gelangt. Erstere beschießen Eets beispielsweise und machen ihn wütend, sodass er weiter springen kann, während weitere Eets ängstlich machen. So dreht er bei jeder Schlucht um. Könnte für Knobelfans sehr interessant werden. Und sieht cool aus.



8
VON 10
UNSER EINDRUCK

RUSH'N ATTACK

Preis/ 400 **Hersteller/** Konami/ Digital Eclipse **Schwierigkeit/** schwer

Schon anno 1985 kämpfte man sich als tapferer Soldat durch Konamis seitlich scrollendes Action-Jump'n'Run »Rush'n Attack«, hierzulande eher als »Green Beret« bekannt. Bei der Adaption für Live Arcade wird sich wohl nicht viel ändern. Man steuert seinen anfänglich nur mit einem Kampfmesser bewaffneten Soldaten durch insgesamt sechs Etappen, meuchelt einen nicht enden wollenden Strom feindlicher Soldaten. Einige Opfer hinterlassen Pistolen, Flammenwerfer oder Panzerfäuste. Die Extrawaffen sind auch bitter nötig, denn wird die Spielfigur berührt, bedeutet das den sofortigen Bildschirmtod. Grafisch wird die Daueraction nur vereinzelt verbessert. Neben geglätteten Pixeln kommen ein paar Wettereffekte ins Spiel, Schneefall beispielsweise. Ein Spiel also, das wohl nur hartgesottene Retro-Spielern Freude machen wird.



5
VON 10
UNSER EINDRUCK

CSL-CHARTS

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

Nur im 360 live 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 schon einen kleinen 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	●	1468	33
2	Squall	●	1313	28
3	Tok I Skill	●	1274	42
4	Tok I Luck	●	1245	87
5	AKA sYs	▲	1235	29



GOW

Neben Feuerkraft ist bei Epics Action-Game auch Teamfähigkeit von Nutzen. Hier die besten Teams der 4-on-4-Ladder:

	Team		Punkte	Matches
1	dzs.brooklyn	▲	1429	29
2	Prof. Board and Onlinegaming	▲	1326	59
3	mydrusja	▲	1211	13
4	Vortex	●	1207	46
5	VGHB	▲	1165	29

FIFA 07

Frühlingsmüdigkeit? Keine Spur! Auf der Xbox 360 wird gedribbelt und gekickt, bis die Waden krampfen. Die besten Torschützen von »FIFA 07« gibt es hier:

	Spieler		Punkte	Matches
1	xxxx M4RKO xxxx	▲	1477	57
2	DX Matador	▲	1390	110
3	FerNaNDo	●	1381	128
4	xxxx B4STI xxxx	▼	1365	59
5	ZH On Fir3	●	1360	141

DEF JAM ICON

Da wir an dieser Stelle schon lange kein Prügelspiel mehr hatten, hat nun die Straßenkeilerei »Def Jam Icon« die Ehre. Oder vielmehr die besten Kämpfer der Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	TCS.profiCH	●	1110	7
2	DX Last Samurai	●	1078	6
3	GANGSTA	●	1027	6
4	Last Pain	●	1004	3
5	SiMonsn	●	1002	3



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	WoH xXRoBinHoXx	▲	1386	163
2	Eifersucht	▲	1360	66
3	TCS.KingFresh	▼	1356	54
4	TCS.gla paz	▲	1300	68
5	WoH LAGOHA1	▲	1278	93



GRAW 2

Haarscharf taktieren und im richtigen Moment zuschlagen. Die Belagerungsgefechte bei »GRAW 2« sorgen wieder für spannende Momente. Die besten Teams der 5-on-5 Ladder:

	Team		Punkte	Matches
1	VGHB	●	1095	4
2	XboxUser-GRAY 2	●	1009	4
3	VirtualSports-Ghosts	●	996	4
4	YG Ghost Recon 2	●	994	4
5	Assault Special Force	●	934	5

GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

Wir sprechen mit einem der besten deutschen Gamerpoints-Jäger: Konsolenkind verrät seine Tricks

KONSOLENKIND



Rep: ★★★★★
G: 58661
Zone: Recreation

Name/ Thomas Köstler Alter/ 35
Stadt/ Köln GamerPoints/ 58661
Weltrangliste/ 242. Platz, Platz 10 in D.

360 Live: Was fasziniert dich so an der Jagd nach Gamerpoints?

TK: Die Nachforschung nach dem »wie bekomme ich die Punkte?« und die Zusammenarbeit mit anderen Spielern.

360 Live: Was hältst du von Leuten, die ihre Erfolge mit Hilfe anderer schaffen?

TK: Nun, das läßt sich ja manchmal nicht vermeiden. Bei Mehrspieler-Erfolgen zum Beispiel. Das so genannte »boosten« finde ich auch nicht verwerflich, da man ja zumindest noch selber spielt. Was für mich überhaupt nicht geht, ist das Herunterladen von Speicherständen und das Austauschen vom Kontodaten. Das machen die Amis wohl ganz gerne. Ich wurde schon von einigen gefragt.

360 Live: Was waren das schlechteste und das beste Spiel, dass du für die Gamerpoints gespielt hast?

TK: Da gibt es einige. »Fuzion Frenzy 2« zum Beispiel. Ich glaube manchmal, dass die Punkte bei so schlechten Spielen extra so leicht zu holen sind, damit sie überhaupt jemand kauft. Ein Spiel, wo meiner Meinung nach alles stimmt, ist »Tomb Raider: Legend«.

360 Live: Was hältst du von Spielen wie »King Kong« die einem quasi die vollen 1000er »schenken«? Ist dir das gerade recht, oder ist dir eine richtige Herausforderung lieber?

TK: Ich denke, Spiele wie »King Kong« müssen auch sein, um den Spieler zu motivieren. Und wenn es dann noch Spaß macht, um so besser. Schwierige Erfolge gibt es noch genug, zum Beispiel im Mehrspieler- oder Online-Bereich.

360 Live: Um so viele Punkte zu schaffen, wie lange hast du dafür an der Konsole verbracht?

TK: Die Xbox 360 habe ich jetzt seit dem Erscheinungstag. Leider – oder Gott sei Dank – gehe ich auch noch einer geregelten Arbeit nach, die es mir erlaubt, jeden zweiten Tag voll zu nutzen. Das können dann schon mal zehn bis zwölf Stunden werden...

360 Live: Würdest du bei dem System mit den Erfolgen irgendetwas ändern, oder bist du damit soweit zufrieden?

TK: Ich würde mir eine bessere und sinnvollere, also nicht aussichtslose Verteilung der Erfolge wünschen. Vielleicht sogar ausschließlich offline, um niemanden bei der Jagd nach den Gamerpoints zu benachteiligen. Eine kleine Belohnung für das Erreichen bestimmter Erfolge wäre auch eine schöne Idee.

DER BESTE WEG ZU DEN GAMERPOINTS



BATTLESTATIONS MIDWAY

Einige dieser Erfolge kann man bequem mit einem Kumpel machen. Bei der Schlacht um die Salomonen muss der Spieler auf der US-Seite zwei Flugzeugträger bauen und sie aufs Planquadrat E5 schicken. Wenn sie angekommen sind, muss er eine Angriffswelle Flugzeuge bauen und diese von den Japanern abschießen lassen. Sobald dieser drei Gruppen zerstört hat, kann der zweite Spieler die Schiffe versenken. Für die Flugzeuge vorher logischerweise Flakkanonen verwenden, für die Flugzeugträger Artillerie. Danach wird gewechselt.

Artillerie Schütze:	20
Flak Schütze:	20
Legion of Merit Orden:	20
Bronze Star Orden:	20
Distinguished Service Cross Orden:	30
Silver Star Orden:	30
Navy Cross Orden:	40
Navy Distinguished Service Medaille:	40

GAMERSCORE LEICHT

GEMACHT: 220

PAPERBOY



Wer nicht ganz so treffsicher ist, kann sich fürs Zielen auch Zeit lassen. Egal ob auf der leichten oder der schweren Straße. Einfach runterbremsen und in Ruhe werfen. Aber Vorsicht vor den Killerbienen! Ansonsten muss man sich auf der schwierigen Straße nur die Hindernisse einprägen, dann ist es locker machbar. Für den »Rennauto«-Erfolg muss man die ersten fünf Briefkästen treffen. Danach wie ein Blöder durch den Rest des Levels heizen. Man darf sogar einmal sterben und bekommt den Erfolg immer noch!

Einfache Tage:	10
Bündel:	10
Gute Punktzahl:	15
Perfektes Zielen:	15
Schwerer Arbeitstag:	15
Leichte Woche:	25
Schwierige Tage:	20
Rennauto:	25

GAMERSCORE LEICHT

GEMACHT: 135

ADVANCED WARFIGHTER 2

Die erste reguläre Mission starten, den ersten Gegner auf dem Dach mit einem Schuss erledigen und dann ab in Deckung. Ab hier nur noch das Team vorschicken und kämpfen lassen. Allerdings muss man sicher gehen, dass die eigenen Jungs immer den ersten Schuss abgeben. Zur Überprüfung kann man jedoch jederzeit in der Statistik nachsehen. Geht's daneben, einfach selbst sprengen und vom letzten Checkpoint starten. Für den »Adlerauge«-Erfolg muss man dann einfach nur die Mission »Eine böse Überraschung« beenden.

Meisterschütze (Schnellmission):	30
Iron-Man (Schnellmission):	30
Team »Elite« (Schnellmission):	30
Adlerauge (Schnellmission):	30
Raubtier (Schnellmission):	30

GAMERSCORE LEICHT

GEMACHT: 150

FUZION FRENZY 2

Keine großen Probleme hier. Einfach den entsprechenden Charakter auswählen, das Turnier auf »zwei Welten« und auf »leicht« setzen. Übe dann einfach jedes Minispiel, bis du es sicher gewinnst. So schaltest du auch noch alle Minispiele frei. Danach wählst du »Minispiel-Frenzy« und spielst einfach noch alle ungespielten Spielchen. Und irgendwann sollte dann der entsprechende Erfolg ins Bild ploppen.

Fuzion-Frenzy-Neuling:	25
Meister Dub:	50
Meister Samson:	50
Meisterin Geena:	50
Meister Zak:	50
Meisterin Naomi:	50
Minispielsammler:	150
Fuzion-Frenzy-Meister:	150
GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:	575



HEAVY WEAPON



Wer ein paar gute Kumpels online hat, für den sollten die ersten vier Erfolge ein Kinderspiel sein. Für »Gemeinsames Kommando« muss man dann einfach nur einen zweiten Controller anstöpseln, in der ersten Mission darauf Start drücken und einen Feind vom Himmel schießen. Danach kann man dann den Rest der Mission gemütlich mit dem ersten Controller beenden.

Großer roter Knopf:	10
Superwaffe!:	10
ComSat-Uplink:	10
Massive Zerstörung:	20
Meister der Freiheit:	25

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 75

GIBT'S NICHT?

Gibt's doch! Mehr Gamerpoints fürs Spiel

Jetzt ist es also passiert. Die magische Grenze von 1000 Gamerpoints für jedes Spiel ist gebrochen. Geschichte. Von jetzt an können findige Spieler bis zu 1250 Punkte pro Spiel absahnen. Die Vermutung liegt nahe, dass »Shivering Isles«, das jüngst erschienene Addon zum Rollenspiel-Epos »Oblivion«, diesen Stein ins Rollen gebracht hat. Bei knapp 30 Stunden Spielspaß wollen die Spieler schließlich auch mit kleinen »Erfolg«-Leckerlis bei Laune gehalten werden. 250 Punkte gibt es also extra zu holen, wenn man sich am Hof des Wahnsinns nach oben arbeitet und den Greymarch stoppt. Tolle Sache! Dem Beispiel eines »Oblivion« werden wohl in Zukunft mehr Spiele folgen. Der normale Käufer kommt also nach wie vor an bis zu 1000 Punkte, während die restlichen 250 über zusätzliche Inhalte dazu kommen. Es bleibt dabei den Publishern überlassen, ob diese Inhalte kostenlos erscheinen oder an unser gut gehortetes Bares gehen. Bleibt zu hoffen, dass diese Neuerung zu mehr »richtigen« Addons wie im Falle von »Oblivion« führt. Denn von kostenpflichtigen Tutorials und Extra-Autos, wie es bei Electronic Arts leider üblich geworden ist, haben wir definitiv genug. Wie wäre es zum Beispiel mit einem weiteren Stadtteil in »Crackdown«? Schließlich ist das mit 900 Punkten doch noch ein wenig von der magischen Grenze entfernt. Oder in Zukunft beim Space-Rollenspiel »Mass Effect«? Hier sollen neue Planeten und Quests die Spieler bei Laune halten, bis der Nachfolger erscheint. Viel ist also möglich und wird hoffentlich auch genutzt. Wenn die zusätzlichen Erfolge nämlich nur gekoppelt mit irgendwelchen alternativen Kostümen freigeschaltet werden, kann man als Zocker auch drauf verzichten. Fleißige Xbox-Live-Arcade-Spieler dürfen sich übrigens ebenfalls freuen, denn die Download-Games können zukünftig auch bis zu 250 Gamerpoints einbringen. Klar, sind nicht die Welt. Aber immerhin...



NBA LIVE 07

So, hier mal wieder ein paar einfache. Einfach mal vier Controller anschließen und ein Match spielen. Danach kann man irgendjemanden zu einem Ranglistenspiel online herausfordern und dieses beenden. Dann noch ein beliebiges Ranglistenspiel zu Ende spielen und dann ein Koop-Onlinespiel mit mindestens vier Spielern austragen. Funktioniert auch alles mit Freunden und da man nicht gewinnen muss, sollte es nicht länger als eine Stunde dauern.

Beende ein Ranglistenspiel:	50
Vier Spieler an einem Gerät:	50
Spiel gegen Online-User/ Rangliste:	100
Online-Multiplayer Koop:	100

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 300

Deutschlands erfolgreichste
Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	Turambar360 	↑	79504	Battlestations: Midway, Blitz: The League, Bullet Witch
2	i2za 	↑	72093	versteckt
3	DA CHOZEN ONE 	↑	71665	NBA STREET Homecourt, Castlevania, Samurai Warrior 2 Empires
4	doM nexsim	↑	67130	Def Jam: Icon, UEFA Champions League 06/07, NBA STREET Homecourt
5	TheThirdWave	↓	66858	Def Jam: Icon, Castlevania, Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Quelle: www.mygamercard.net,
Stand: 22. März 07



DIE GRUENDER-VAETER

Wo sind sie jetzt?

TEIL 1

Diese Männer sind verantwortlich dafür, dass es Videospiele überhaupt gibt. Sie sind die Pioniere des Gaming, sie haben die allerersten flimmernden Figuren auf den Bildschirm gebracht. Heute erleben wir ihre Werke als Retro-Adaptionen im Live- Arcade-Netzwerk neu. Aber wer sind diese Männer, und was machen sie heute?

Eines der coolsten und beliebtesten Features der Xbox 360 erlaubt es uns, die Klassiker unserer Kindheit noch einmal zu erleben. Mit den Spiele-Downloads von Xbox Live Arcade erinnern wir uns an alte Zeiten. Aber andererseits, es stimmt schon: Wer die rosarote Nostalgiebrille ablegt, erkennt schnell, dass viele - wenn auch sicher nicht alle - Spiele-Klassiker nach heutigen Maßstäben

und im Zeitalter von HD-Gaming oft nur noch schrecklich verpixelte Relikte einer vergangenen Ära sind. Dennoch handelt es sich um die Vorfahren unserer modernen Games, um die Grundmauern. Auch wenn sie inhaltlich heute in den seltensten Fällen überzeugen können, sind sie Teil eines großen Ganzen, Meilensteine in der Entwicklung der Videospiele. Und dafür lieben wir sie - »Pac-Man«, »Street-Fighter« und wie sie

alle heißen. Die meisten der auf Live Arcade wieder belebten Games haben einen mehr oder weniger großen Beitrag dazu geleistet, dass die heutigen Spiele so sind wie sie sind. Natürlich kennt jeder die Original-Games. Aber wer sind die Männer dahinter, was ist aus diesen Pionieren geworden? Eine Reise zurück an den Anfang aller Zeiten... Teil Eins. In loser Folge werden wir weiter berichten.



PAC-MAN (1979)

ERFINDER Toru Iwatani

TORU IWATANI



Damals

Toru Iwatani, geboren am 25. Januar 1955 in Tokio, kam 1977 zu Namco. Damals hatte Iwatani nach eigener Aussage keinerlei professionelle Erfahrung, ja nicht einmal Interesse an Computern. In den 80ern erklärte

Iwatani: »Mein Interesse liegt im Erschaffen von Bildern, die mit Menschen kommunizieren. Ein Computer ist nicht das einzige Medium, das Bilder verwendet; ich hätte genauso das Fernsehen oder irgendein anderes visuelles Medium wählen können. Es war eher Zufall, dass ich zu den Computern kam.« Nach einigen Jahren im Unternehmen setzte sich Iwatani mit vier anderen Namco-Mitarbeitern – einem Hardware-Ingenieur, einem Sound-Designer, einem Verpackungs-Designer und einem Programmierer – für 17 Monate zusammen, um etwas zu erschaffen, was sich zu einem weltweiten Phänomen entwickeln sollte. In Susan Lammers Buch »Programmers at Work« von 1986 erklärt Iwatani, dass sie »Pac Man« eigentlich für weibliche Zockerinnen gemacht hatten. »Am Anfang hatten wir das Kanji-Wort »taberu«, zu Deutsch »Essen«, im Kopf. Game Design beginnt oft mit einem ganz einfachen Wort. Ich spielte ein wenig mit dem Wort herum und zeichnete Skizzen auf meinem Notizblock. Alle damals erhältlichen Spiele waren von der härteren Sorte – Kriegsspiele oder Space Invaders-Klone. Spiele für jedermann gab es nicht, schon gar nicht für Frauen. Ich wollte ein spaßiges Spiel kreieren, das auch Frauen anspricht.« Obwohl Iwatani sicher nicht der einzige Kerl ist, der die Damenwelt zu gerne mit Videospielen beeindrucken möchte, ging er die Sache auf seine ganz eigene Art an. »Die Gegner sind vier kleine, geisterartige Monster in verschiedenen Farben – blau, gelb, pink und rot. Ich verwendete diese vier verschiedenen Farben hauptsächlich, um die Mädels zu erfreuen, die es spielen sollten – Ich dachte, sie würden diese hübschen Farben mögen.« Ja, so war das eben in den 80ern. Iwatani entwickelte noch einige andere Spiele wie »Libble Rabble«, auf das er besonders

stolz war, da er es für viel besser hielt als »Pac-Man«. Aber keines seiner anderen Projekte kam auch nur annähernd an den Erfolg seines Erstlings heran. Ungeachtet dessen wurde er befördert und stieg bei Namco von der Spiele-Entwicklung in die Führungsetage auf, in der er fast 30 Jahre lang blieb.

Heute

Seit 2004 nimmt Iwatani an einer Reihe von Vorträgen von Namco an der politechnischen Universität Tokio teil. Er hielt Vorlesungen an vielen großen Hochschulen, und hat seit Mitte 2006 eine Vollzeit-Professur. »Ich konnte selbst miterleben, wie leidenschaftlich die heutige Jugend ist, wenn es um Spiele geht«, erzählt

»Ich wollte Videospieler zu Tränen rühren, so schön sollte das werden«

KLASSISCHE ZITATE GROSSER GAMER #18

Iwatani dem japanischen Spiele-Magazin »Famitsu Weekly«. »Ich erkannte auch, wie wichtig es ist, zu unterrichten. Als mir also die TPU mitteilte, dass sie eine neue Lehrveranstaltung über Games vorbereitete und wollte, dass ich in Vollzeit lehre, habe ich Ja gesagt.« Nach beinahe drei Jahrzehnten bei Namco widmet sich Iwatani seit März 2007 der Aufgabe, sein Wissen an die nächste Generation von potentiellen Iwatanis weiterzugeben. »Heute steht die Nachwuchs- und Karriereförderung in der japanischen Spiele-Industrie am Rande einer Krise. Es wird in Zukunft schwer werden, das Personal im eigenen Haus auszubilden, wie es in der Vergangenheit war«, sagt Iwatani. »Deshalb müssen die Bildungseinrichtungen sich anstrengen. Jedenfalls hinkt Japan in diesem Bereich den USA, Europa, China oder Korea hinterher.« Den Entwicklern von morgen hat Iwatani Folgendes zu sagen: »Spiele zu entwickeln, ist Team-Arbeit, also ist Kommunikation unerlässlich. Andererseits ist es ein kreativer Prozess, der Durchsetzungsvermögen erfordert. Ich hoffe, meine Studenten zu einem Gleichgewicht zwischen Durchsetzungsvermögen und Kooperation erziehen zu können.«



PAC-MAN

DIE GANZE WAHRHEIT

TORU IWATANI ÜBER DIE ENTSTEHUNG EINES NAMENS

Die Geschichte von »Pac-Man« beginnt in einer Mittagspause, in der ich richtig Hunger hatte und mir deshalb eine Pizza bestellte. Ich schnitt mir ein Stück raus. Was übrig blieb, war die Grundlage für die Pac-Man-Form. Aber das stimmt nur zur Hälfte. Im japanischen ist das Zeichen für Mund - Kuchi - quadratisch. Es ist nicht rund wie eine Pizza, aber ich entschied mich, es abzurunden. Ich war versucht, die Pac-Man-Form nicht ganz so stark zu vereinfachen. Während der Entwicklung des Spiels schlug jemand vor, dass wir »Pac-Man« Augen geben sollten, aber wir entschieden uns dagegen. Denn wenn wir einmal damit angefangen hätten, wären bald noch Brille oder Schnauzbart dazu gekommen. Essen ist der andere Bestandteil des Grundkonzepts. Mein erstes Designkonzept positionierte den Spieler inmitten von jeder Menge Essen. Als ich darüber nachdachte erkannte ich, dass der Spieler wohl nicht genau wissen würde, was er zu tun hat: Das Ziel des Spiels wäre unklar. Also kreierte ich einen Irrgarten und stellte das Essen da rein. Damit konnte der Spieler eine Struktur erkennen; er soll sich durch das Labyrinth bewegen. Wir Japaner benutzen in der Umgangssprache das Wort »paku paku«. Es beschreibt die Bewegung des Mundes beim Essen. Der Name »Pac-Man« kommt von diesem Wort.



PAC TRIVIA

Der japanische Originaltitel würde wörtlich übersetzt »Puck-Man« heißen. Midway, die die Vertriebsrechte für die Veröffentlichung in den Staaten gekauft hatten, benannten das Spiel in »Pac-Man« um. So sollte vermieden werden, dass Kids die Spielautomaten verschandeln, indem sie das »P« in ein »F« verwandeln.

TIME PILOT (1982) / STREET FIGHTER II (1991)

ERFINDER Yoshiki Okamoto



YOSHIKI OKAMOTO

Damals

Yoshiki Okamoto, geboren am 10 Juni 1961 in Japan, begann seine Karriere als Zeichner für Poster von Konami-Games. Das führte schließlich dazu, dass er selbst zum Game-Designer wurde. »Time Pilot«, veröffentlicht 1982 und auf Xbox Live Arcade seit letztem Jahr erhältlich, war ein Riesenerfolg und definierte neue Standards im Shooter-Genre. Okamoto entwickelte einige andere erfolgreiche Titel, wurde aber von Konami gefeuert, weil er ein Rennspiel, das ihm aufgetragen wurde, nicht entwickelte. Laut seiner Autobiographie auf seiner persönlichen Website verließ er von sich aus das Unternehmen und wurde nicht gefeuert. Er fügte noch hinzu – und ja, er spricht von sich selbst in der dritten Person: » Seit er als Zeichner anfang, zeichnete er oft Porträts von Menschen, die er geschäftlich traf, auf die Rückseite ihrer Visitenkarten. Obwohl das nur seine Art war, sich die Gesichter zu den Namen einzuprägen, wurden aus den meisten davon Zeichnungen, die er niemals

den betreffenden Personen hätte zeigen können.« Es stellte sich heraus, dass Konami Okamoto 1984 indirekt zum Rivalen Capcom lotste, wo er bald zu einer Spiele-Legende werden sollte. Nach dem klassischen Arcade-Shooter »1942« erfand er eine Serie, die heute wohl jeder kennt: »Street Fighter«. Diese Reihe sollte das Beat'em Up-Genre viele Jahre dominieren, hunderte Klone und gefühlte tausend Fortsetzungen nach sich ziehen und Capcom zu einem der ganz großen Namen im Business machen. Auch seine anderen Werke können sich sehen lassen, darunter sind Titel aus den wichtigsten Capcom-Reihen wie »Mega Man«, »Final Fight«, »Power Stone«, »Breath of Fire«, »Resident Evil« und das erste »Dino Crisis«. Es ist wohl wieder einmal eine Ironie des Schicksals, dass Okamoto gute 20 Jahre nach seiner Zeit bei Konami endlich am ersten und letzten Rennspiel seiner Karriere gearbeitet hat: »Auto Modellista«.

1997 gründete Okamoto ein Entwicklungs-Haus namens Flagship – nicht zu verwechseln mit Bill

Ropers neuem Flagship Studio, das gerade am PC-Titel »Hellgate: London« bastelt. Flagship ist unabhängig, wird aber von Capcom, Nintendo und zu einem bestimmten Teil auch Sega mitfinanziert. Flagship hat sich primär auf die Entwicklung von Sequels und Spin-Offs für etablierte Serien spezialisiert. Darunter »Resident Evil 0« und »Code Veronica«, einige »Zelda«-Titel für Game Boy und Gameboy Advance und jüngst »Kirby« für Nintendos DS.

Heute

Okamotos legendärer Ideenreichtum scheint sich nach seiner Arbeit an der »Resident Evil«-Reihe verflüchtigt zu haben. Jetzt, als Vorsitzender und Geschäftsführer seiner eigenen, unabhängigen Spiele-Firma Game Republic ist er neben der »Genji«-Reihe noch für den japanischen 360-Starttitel »Every Party« verantwortlich. Der ist allerdings kaum mehr als Mittelmaß. Ohne kreative Barrieren sollte Okamoto eigentlich in der Blüte seines Schaffens stehen, aber man munkelt, ihm sei die Puste ausgegangen. Es wird sich noch zeigen, ob das stimmt. Denn laut Okamotos persönlichem Blog hat Game Republic momentan sechs Titel in Arbeit. Die Legende scheint das Handtuch also noch lange geworfen zu haben.

»Kurz gesagt wollte ich Videospiele nur für Videospieler entwickeln. Für niemanden sonst.«

KLASSISCHE ZITATE GROSSER GAMER #23



UNO

WIE IST EINES DER ER-
FOLGREICHSTEN SPIELE
ÜBERHAUPT ENTSTANDEN?

Das meistgespielte Game auf Xbox Live Arcade basiert auf dem gleichnamigen beliebten Kartenspiel. Das ist wohl nichts Neues, aber wer weiß schon, dass die Original-Spielkarten aus Bastelpapier waren. »Uno« war nämlich ursprünglich keine Erfindung von Mattel, um die eigene Barbie-Leidenschaft zu finanzieren. Vielmehr handelt es sich um eine Kopfgeburt von Merle Robbins aus Reading/Ohio, der einen Streit mit seinem Sohn beenden wollte. Dabei ging es um die Regeln des Kartenspiels »Crazy Eights«, die leicht veränderte US-Variante von »Mau-Mau«. »Uno« ist gewissermaßen eine härtere Variante der verrückten Achter.

Seine Familie hatte jede Menge Spaß mit »Uno« und auch die Kunden in seinem Friseursalon waren hellauf begeistert. 1971 kratzte die Familie Robbins ihre Ersparnisse zusammen. Mit Hilfe einiger Freunde kamen schließlich 8.000 US-Dollar zusammen. Damit wurden die ersten 5.000 »Uno«-Decks hergestellt, die größtenteils im eigenen Friseursalon verkauft wurden. Bald wurde »Uno« auch in anderen Verkaufsstellen an den Mann und die Frau gebracht, und wuchs langsam zu einem Riesenerfolg heran. Zehn Jahre später verkaufte Robbins die Rechte für 50.000 Dollar und eine Lizenzgebühr von 10 Cent pro Deck an einen »Uno«-Fan und Besitzer von Leichenhallen (!) aus Illinois. Der gründete daraufhin die Firma International Games Inc. und machte »Uno« zu einem weltweiten Hit. Erst 1992 wurde International Games von Mattel aufgekauft. Merle Robbins verstarb 1984 im Alter von 72 Jahren und hinterließ das Vermögen seiner Frau und seinen Kindern. Und sein Vermächtnis lebt weiter: Bis 2006 wurden von »Uno« mehr als 150 Millionen Decks in über 80 Ländern verkauft. Die Beliebtheit ist ungebrochen.



TRIVIA

Auf Live Arcade gibt es Decks mit Motiven aus »Kameo«, »Project Gotham Racing 3« und – zum 35. Geburtstag – aus »Star Trek«. Das richtige Kartenspiel gibt's wiederum mit Bildern der Simpsons, von Harry Potter, Barbie, Nintendo, Family Guy und noch vielen mehr. Wirklich ein Fall für Sammler.



DOOM (1993)

co-ERFINDER John Carmack

JOHN CARMACK



Damals

John Carmack, geboren am 20. Januar 1970 in Kansas, ist einer der revolutionärsten und verehrtesten Programmierer der gesamten Spiele-Branche. Nach nur zwei Semestern am College schmiss Carmack das Studium, um als freiberuflicher Programmierer zu arbeiten, was ihn zum Software-Unternehmen Softdisk führte. Während er dort arbeitete, entwickelte Carmack eine Methode, seitlich scrollende Grafiken am PC effizient darzustellen, was zuvor nur auf Konsolen möglich war. Er verbrachte eine ganze Nacht damit, das erste Level von »Super Mario Bros. 3« mit dieser Methode zu replizieren und ersetzte Mario mit Softdisks Figur »Dangerous Dave«.

Dieser Durchbruch führte schließlich zur Gründung von id Software, die Carmack 1991 mit drei Softdisk-Kollegen ins Leben rief: John Romero, Tom Hall und Adrian Carmack, übrigens nicht verwandt. Zu Beginn verkauften id Software noch preiswerte Shareware-Titel: Zunächst eben den Klon von »Super Mario Bros. 3«, nämlich »Commander Keen«. Danach 1992 einen hierzulande wegen der Nazi-Symbolik und des hohen Gewalt-Anteils beschlagnahmten Ego-Shooter, dessen Namen uns soeben entfallen ist. Die 3D-Grafik und das brutale Gameplay verhalfen dem Titel zu großem Erfolg und begründeten das hinlänglich als Ego- oder First-Person-Shooter bekannte Genre. Ein Jahr darauf veröffentlichte id Software »Doom«, wiederum ein ziemlich brutales Game, das auch prompt auf dem Index landete. Was der Grund dafür ist, dass wir in Deutschland die Live-

Arcade-Version nicht runterladen können, die 360-Besitzer anderer Länder aber schon. Danach folgten »Doom 2«, die »Quake«-Serie, eine schier endlose Zahl von »Doom«-Klonen und 2004 schließlich »Doom 3«, das im Grunde auch nur ein moderner Klon seiner selbst ist. Diese Spiele mögen mehr als umstritten sein, zumindest in Deutschland, aber ihr Platz in der Videospiel-Geschichte und ihre Bedeutung

»Das Leben ist ein Videospiel. Egal wie gut du bist, am Ende wirst du doch ausgeschaltet.«

KLASSISCHE ZITATE GROSSER GAMER #37

für die heutige Branche ist unbestritten. Über die Jahre entwickelte Carmack viele Techniken, die in der heutigen Computer-Grafik allgegenwärtig sind: Binary Space Partitioning (BSP, »Doom«), Surface Caching (»Quake«), MegaTexture (das kommende »Quake Wars«). Und wenn eine Shader-Technik nach einem benannt wird, weiß man, das man es geschafft hat: Carmack's Reverse in »Doom 3«. Neben den id-eigenen Games wurden Carmacks Grafik-Engines auch von anderen Entwicklern lizenziert und für deren Spiele verwendet. »Half Life« und »Medal of Honor« sind wohl die bekanntesten Beispiele.

1996 traf Carmack Katherine Anna Kang, damals Chefin von Fountainhead Entertainment, zu der Zeit gerade mit den Arbeiten an »Doom RPG« für





»Story in einem Spiel ist wie Story in einem Porno. Klar, es gibt sie. Aber sie interessiert einen nicht wirklich.«

KLASSISCHE ZITATE GROSSER GAMER, #77

NICHT ALLE KÖNNEN SIEGER SEIN

Pac-Man-Erfinder Toru Iwatani

Toru Iwatani bezeichnet sein Spiel »Libble Rabbble« als in jeder Hinsicht besser als »Pac-Man«, doch das Produkt konnte sich nie durchsetzen. Zehn Jahre nach der Automaten-Version gab es die erste und einzige Konsolen-Umsetzung für die Super-Nintendo-Konsole, erreichte dort aber nur mittelmäßige Verkaufszahlen. Ganz im Gegensatz zu »Pac-Man«, das bis heute noch weitergeführt und für alle möglichen Plattformen umgesetzt wird. »Das Spielprinzip macht es zu einem interessanten Spiel«, sagt Iwatani über »Libble Rabbble«. »Besser noch als Pac-Man. Aber leider verkaufte es sich nicht so gut wie erwartet.«

Street-Fighter-Erfinder Yoshiki Okamoto

Wenn jemand an so vielen Spielen gearbeitet hat wie Yoshiki Okamoto, dann kann man nicht erwarten, dass alles zu Gold wird, was er anfasst. »Devil May Cry 2« – laut der Webseite Metacritic.com »eines der enttäuschendsten Sequels in der Spiele-Geschichte« – und »Street Fighter EX« fallen in diese Kategorie. Aber es gibt noch einen anderen, viel neueren Titel für den er verantwortlich ist: »Genji: Days of the Blade« für die PlayStation 3 wurde von den Kritikern einvernehmlich verrissen. Auf Game Revolution war zu lesen: »Das Ding ist zwar schön anzuschauen aber den einzigen Schaden, den »Genji« anrichten konnte, war an meiner Brieftasche.« G4 TV fügte hinzu: »Mit ein paar einfachen Kniffen könnte aus einem miesen Spiel ein durchschnittliches gemacht werden.« Woran liegt's? »Es gibt zu viele Enttäuschungen«, erklärt Okamoto. »Besonders schlimm ist es, dass wir heute kaum noch junge Leute sehen, die herausstechen. Ich würde gerne mehr gute Planer, Designer und Programmierer finden. Macht das Beste aus eurer Arbeit!«



Handys befasst. Anna organisierte das erste rein weibliche »Quake«-Turnier. Eins führte zum anderen: Im Jahr 2000 haben John und Anna geheiratet, 2004 kam ihr erster Sohn zur Welt. Zur großen Freude seiner neuen Frau entdeckte Carmack zu dieser Zeit seine Leidenschaft für die Raketentechnik wieder. Seit seiner Kindheit, in der er als kleiner Hosenscheißer Holzscheitel im Hinterhof in die Luft jagte, hatte sich einiges getan und er hatte nun etwas mehr Geld und Freiraum für sein Hobby. Nach zahlreichen Spenden an Amateur-Raketentechniker gründete John Carmack sein eigenes Luftfahrt-Unternehmen namens Armadillo Aerospace. Berichten zufolge hat er sich ernsthaft mit Forschung zum Thema Raketentechnik befasst und ist damit zu Recht Chef-Ingenieur seiner eigenen Firma. Armadillos derzeitiges Ziel ist es, ein bemanntes, suborbitales Raumschiff zu bauen. Carmacks Traum ist es, echte Raumfahrt zu betreiben.

Heute

Heute ist Carmack das einzige Gründungsmitglied, das noch bei id Software ist (als technischer Leiter) und entwickelt die Grafik-Technologien für Spiele wie das kom-

mende »Quake Wars« weiter. »Die Xbox 360 ist die erste Konsole mit der ich zu tun habe, die bessere Entwicklungstools für Games zur Verfügung stellt als wir am PC haben«, sagt Carmack.

Wenn er nicht gerade tief in seinen Programmier-Codes versinkt, seine Frau vernachlässigt oder Preise abräumt, verbringt er seine Zeit mit Armadillo Aerospace. Alle Armadillo-Mitarbeiter haben nebenbei »echte« Jobs und treffen sich zweimal die Woche für ihr Raumfahrt-Projekt. Anfang 2006 behauptete Carmack, dass das Projekt gerade einmal zwei Millionen US-Dollar gekostet habe, das meiste davon aus seiner eigenen Tasche. Das ist ein ziemlich geringer Betrag für ein Start-Up-Unternehmen aus der Raumfahrt; andere Firmen geben für einen einzigen Prototypen 25 Millionen US-Dollar aus. Als einer von Armadillos Test-Raketen bei einem Unfall zerstört wurde, war Carmacks Kommentar: »Gut, dass sich »Doom 3« so gut verkauft.«

Zu seinem Glück – und zum Glück für sein Konto – erhielt Armadillo Aerospace im August 2006 einen Sponsoren-Vertrag mit dem Grafikkarten-Hersteller Nvidia. »Vielleicht habe ich den letzten eigenen Scheck für Armadillo geschrieben, den ich brauchen werde«, verkündete Carmack. Wer weiß, vielleicht übersteigen John Carmacks Erfolge in der privaten Raumfahrt selbst noch das, was er für PC- und Videospiele geleistet hat. Dass John Carmack auf dem besten Weg zu großem Ruhm ist, zeigen der zehnte Platz auf der Liste der 50 einflussreichsten Menschen im Technologie-Bereich des »Time«-Magazins, seine Einführung in die Hall of Fame der Academy of Interactive Arts and Sciences und seine zwei Emmy Awards – der erste für einen unabhängigen Spiele-Entwickler seit 1948, seit die Academy technologische Innovationen auszeichnet.

Seckin Özdundar

AB DEM 30. MAI!

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

**GLEICH
ABONNIEREN,**
Prämie abgreifen,
eher lesen: Seite 25

TITELSTORY

COLIN MCRAE DIRT

Was die kommenden Rennspiele betrifft, kristallisiert sich nach den ersten Probefahrten ein überraschender Favorit heraus: »Colin McRae DiRT« sieht so umwerfend aus und begeistert mit einer derart emotionalen Fahrdynamik, dass selbst ein »Forza Motorsport 2« sich seines Sieges längst nicht mehr sicher sein kann. Und welche Chancen hat Außenseiter »Flatout Ultimate Carnage«? Vergleichstest!

THE DARKNESS

Lange war es still um den finsternen Egoshooter aus dem Hause Starbreeze. Nachdem der letzte Feinschliff in vollem Gange ist, steht also einem ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe nichts mehr im Wege. Nicht einmal die Finsternis!

MASS EFFECT

So richtig glauben können wir es selbst noch nicht. Aber doch, ab Juni soll Biowares Mega-Mammut-Rollenspiel tatsächlich zu den Sternen abheben. Wir planen einen ausgiebigen Test mit ausführlichem Reisebericht.

PLUS!

BIOSHOCK

Das 360-Live-Magazin zu Besuch bei den Jungs von Irrational. Dort spielen wir eine nahezu vollendete Version von »Bioshock« an und decken einige der Geheimnisse auf, die sich bisher in Rapture verstecken. Preview.

COMMUNITY

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

REPORT: HOLLYBOX

Es gibt einen Grund für die neue Xbox 360 Elite. Microsoft will das System zu einem Medienzentrum ausbauen, mit dem man Filme guckt und Serien aus dem Internet lädt. In unserer 6-Seiten-Reportage gehen wir den Plänen auf den Grund.

DIE BESTEN GAMES

ALLE HITS ...

Army of Two, Alone in the Dark, Battlefield: Bad Company, Blazing Angels: Secret Missions, Burnout 5, Call of Juarez, Clive Barker's Jericho, Colin McRae Dirt, Devil May Cry IV, Fable 2, Grand Theft Auto IV, Halo 3, Kane & Lynch: Dead Men, Lost Odyssey, Mercenaries 2: World in Flames, Shadowrun, Skate, Star Wars, und mehr...

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 30. MAI 2007

