

360

LIVE

TWO WORLDS GRATIS!
Exklusive Heftbeilage!
Die Weltkarte als
A1-Riesenposter!



XBOX 360™

NUR 3,60 €

ERSTER TEST!

FORZA 2

Klasse Simulation, perfektes Fahrgefühl.
Aber: kein Cockpit, kein Wetter

DAS IST NEXT-GEN-RACING!

COLIN MCRAE DIRT

Überraschung: Colin schlägt Forza 2
Schönere Grafik und mehr Dampf. Test auf 6 Seiten!

HALO 3

WIR HABEN'S GESPIELT!

Frontbericht vom Betatest
4 Seiten voller neuer Bilder

GRAND THEFT AUTO IV

Neue Details und Bilder
frisch vom Entwickler!



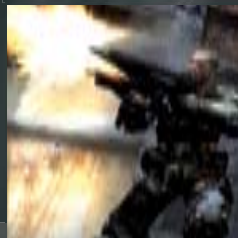
MASS EFFECT

Exklusive Bilder und
Erfahrungsbericht auf 4 Seiten



TIMESHIFT

6-Seiten-Preview! Die Action-
Überraschung des Jahres?



CONVICTION

DAS NEUE SPLINTER CELL

Alles anders: viel heller, neue Tarnung,
extreme Physik-Engine

PLUS

The Club
Spider-Man 3
Call of Duty 4
The Darkness
Assassin's Creed
Pirates of the Caribbean

REPORTAGE

Die Zukunft der digitalen
Unterhaltung: Movies und Media
auf der Xbox 360

AUSGABE 6

€ 3,60



0 6

4 197019 903609

Willkommen bei 360 LIVE



Wo bitte bleibt denn das Sommerloch? Irgendwas läuft in diesem Jahr vollkommen anders als früher. Sonst habe ich zwischen Mai und September immer richtig Geld sparen können. Ist ja kaum ein Muss-ich-haben-Game erschienen. Aber diesmal? »Colin McRae Dirt« und »Forza Motorsport 2« im Juni, die müssen schon mal beide in die Sammlung. Dazu natürlich - mit etwas Verspätung - das großartige »Two Worlds«. Dann der Juli mit »The Darkness«, danach der August mit »Bioshock«. Und im September ein Spiel, von dem ich nicht mehr erwartet hätte, das es überhaupt noch erscheinen würde: »Timeshift« ist von den Toten auferstanden, und was wir jetzt von dem modernisierten Ego-Kracher gesehen haben, ist glatt ein 6-Seiten-Preview wert. Das ist allerdings

nicht die einzige Attraktion in diesem Heft. Wir haben uns was einfallen lassen. Zum Beispiel die gefaltete »Two Worlds«-Weltkarte just auf dieser Seite. Dann haben wir einen Previewteil, in dem sich die Megagames sozusagen die Klinke in die Hand geben: »Halo 3«, »Grand Theft Auto IV«, »Mass Effect«, »Call of Duty 4« - und diese Spiele kommen alle noch dieses Jahr! Außerdem haben wir im Mai einige Leser zur Probefahrt mit »Colin McRae Dirt« und »Forza Motorsport 2« eingeladen. Das Ergebnis sind die ersten Lesertests in der Geschichte des 360 Live-Magazins. Würde mich interessieren, wie du die Idee findest: gut, schlecht, willst du selbst mitmachen? Schreib einfach eine Mail an redaktion@360-live.de.

Um noch einmal auf das fehlende Sommerloch zurückzukommen: Ursprünglich hatten wir vor, den Sommer mit zwei Doppelausgaben zu überbrücken. Tatsächlich sollte bereits diese Ausgabe eine Doppelnummer werden, der dann erst Ende Juli ein neues Heft folgt. Schließlich wollten wir niemanden mit monatlichen Heften langweilen, deren Testteil dann nur aus drei bis vier Seiten besteht. Wegen den vielen starken Games in den kommenden Monaten haben wir es uns aber anders überlegt. Die nächste Ausgabe erscheint also bereits am 27. Juni.

Bis dahin viel Spaß mit den folgenden Seiten!

Richard Löwenstein,
Chefredaktion 360 live-Magazin

P.S.: Der originelle Alien-Invasoren-Shooter »Earth Defence Force 2017« aus dem Test in der letzten Ausgabe findet offenbar immer mehr Fans. Darum haben wir uns gemeinsam mit Koch Media überlegt, wie du dir die Riesen-Ameisen und Monster-Robots an die Wand hängen kannst. Nämlich mit dem schönen Poster in der Heftmitte.

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

Colin McRae Dirt

Start frei für das schönste Rennspiel weit und breit: »Colin McRae Dirt« ist für uns die Vollgas-Überraschung in diesen Wochen. Mit seiner steilen Grafik und dem anspruchsvollen Gameplay fährt der Codemasters-Knaller in mancher Hinsicht sogar der anderen großen Rennsimulation in dieser Ausgabe um die Ohren: »Forza Motorsport 2«. Das gibt einen knallharten Positionskampf hinten im Testteil!



Klatsch Two Worlds an die Wand!

Ein XXL-Faltposter ist das hier links! Unser kleines Geschenk, das wir uns gemeinsam mit dem Karlsruher Spielehersteller Zuxxez überlegt haben! Mit Motiven aus dem großartigen Fantasy-Rollenspiel »Two Worlds«! Eine Seite zeigt die sehenswerten Kurven der Lady von der Packung, die andere bildet eine Weltkarte von Antaloor ab - also jene riesigen Ländereien, die dem Spiel als Kulisse dienen. Die Karte ist die perfekte Orientierungshilfe für jeden Abenteuerer, der die Bambuswälder bei Ashoes erkundet, die Gletscher von Deladkull erklettert und die Sümpfe bei der Festung Hadeborg durchwandert. Sollte das Faltposter fehlen, bitte deinen Zeitschriftenhändler um ein vollständiges Heft-exemplar. Und noch ein Geschenk: Neu-abonnenten können das Spiel für nur 19 Euro beziehen. Mehr Infos weiter hinten im Heft!



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

50 COVERSTORY

Colin McRae Dirt
Test und Poster

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

14 PREVIEWS

Die Spiele von
Morgen

50 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

76 REPORTAGE

Die Zukunft der digi-
talen Unterhaltung

ERSTER FRONTEINSATZ

14 HALO 3

Ein halbes Jahr mussten wir auf die Mehrspieler-Beta warten. Jetzt geht's endlich los. 4-Seiten-Bericht.

ERSTE INFOS

30 SPLINTER CELL CONVICTION

Der neue Sam Fisher. Überraschend hell, mit neuer Tarnung und extremer Physik-Engine. Preview.

AKTUELL

- 06 JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
- 06 JAPANO-MMORPG FÜR DIE XBOX 360
- 08 NEUES AUS JAPAN: THE IDOLMASTER
- 08 GEARS OF WAR - DER FILM
- 10 TOO HUMAN
- 10 ÜBERLÄUFER
- 11 HEISSE AUSSICHTEN: THE OUTSIDER
- 11 POSTAL 3
- 12 MITMACH-CHARTS
- 13 SPIELE-TERMINE

POSTER

- 41 COLIN MCRAE DIRT
- 42 EARTH DEFENCE FORCE 2017

REPORTAGE

- 76 XBOX TV - DIE ZUKUNFT DER DIGITALEN UNTERHALTUNG

SERVICE

- 48 IMPRESSUM
- 21 ABO
- 74 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

21, 74 SERVICE

68 COMMUNITY

Abo,
Leserbriefe

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

COVERTHEMA

50 COLIN VS. FORZA 2

Zwei Rennspiel-Höhepunkte im Duell. Das Finale endet mit einer Überraschung: Colin schlägt Forza. Doppeltest auf 10 Seiten!



TOPSPIELE

18 Grand Theft Auto IV



14 Halo 3
18 Grand Theft Auto IV

20 Call of Duty 4:
Modern Warfare

30 Splinter Cell: Conviction



22 Timeshift

34 The Darkness
46 Assassin's Creed
50 Colin McRae: Dirt
56 Forza Motorsport 2



36 Mass Effect

60 Spider-Man 3

PREVIEW

- 14 HALO 3
- 18 GRAND THEFT AUTO IV
- 20 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
- 22 TIMESHIFT
- 28 THE CLUB
- 30 SPLINTER CELL: CONVICTION
- 34 THE DARKNESS
- 36 MASS EFFECT
- 40 SHADOWRUN
- 46 ASSASSIN'S CREED
- 70 PRINCE OF PERSIA CLASSIC
- 70 PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

TEST

- 50 COLIN MCRAE: DIRT
- 56 FORZA MOTORSPORT 2
- 60 SPIDER-MAN 3
- 64 PIRATES OF THE CARIBBEAN
- 66 WARTECH: SENKO NO RONDE
- 70 CATAN
- 70 CENTIPEDE

COMMUNITY

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

AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

TUNING-RACER
**Juiced 2 auf dem
Prüfstand**
MARCUS MOVIESTAR
**Gears of War
im Kino**
EXKLUSIV ADE
**Warum die PS3
verliert**
HEFTIGE KOST
Postal 3 kommt
WANN UND WO?
**Charts und
Termine**

DER HEISSE STUHL / RICHARD BADGER

Bei der aktuellen Überzahl an 360-Rennspielen muss ein Racing-Titel schon etwas Besonderes bieten, um sich aus der Masse emporzuheben. Zum Beispiel »Juiced 2: Hot Import Nights«...

Auch wenn »Juiced« nicht gerade das beste Rennspiel der letzten Konsolen-Generation sein möchte, war es doch eines der umfangreichsten. Zumindest was die Tuningmöglichkeiten betraf. Mit einer Unmenge an Spoilern, Felgen, Reifen und sonstigem Schnickschnack bot das Spiel für alle Freunde des Extrem-Pimping ein bis dato ungekanntes Kleinteil-El Dorado. Und der Nachfolger »Juiced 2: Hot Import Nights« soll in dieser Hinsicht noch einen draufsetzen. Das verspricht uns zumindest Richard Badger, führender Designer bei Juiced Games, hoch und heilig: »Für uns ist Tuning nicht einfach nur ein nettes Feature nebenher. Wir erheben es zur Religion, indem der Spieler jedes noch so winzige Detail an seiner Karre akribisch beeinflussen kann. Und glauben Sie mir: Bereits jetzt sind die Ergebnisse spektakulär.« Eines der auffälligsten Features ist hierbei die Lackierwerkstatt, in der sich Tausende professionell erstellte Motive nach Belieben auf die



BIO

NAME/ Richard Badger

FIRMA/ Juiced Games

POSITION/ Chefdesigner

ARBEITE GERADE
AN/ Juiced 2: Hot Import Nights

SCHON GEWUSST/ Mittlerweile gibt's rund um den Globus spezielle Driftmeisterschaften für aufgerüstete Autos.

Karosserie aufsprühen lassen. Und nicht nur das. Erstellte Designs können online vertrieben und über Xbox Live verkauft werden. Den Preis bestimmt der Spieler dabei selbst. Ein nettes Feature, das dem Spiel zu großer Online-Popularität verhelfen könnte. Badger: »Nicht nur das Tuning ist für Juiced 2: Hot Import Nights um einige Dimensionen erweitert worden. Die gesamte Grafik-Engine haben wir von Grund auf neu konzipiert und komplett auf Next-Generation-Maschinen getrimmt. War echt ein hartes Stück Arbeit, aber die Mühe hat sich wirklich gelohnt. Ein einzelner Autoreifen unserer jetzigen Fahrzeugmodelle verfügt mittlerweile über mehr Polygone als ein ganzes Auto im ersten Teil auf der Xbox. Damit erreichen wir einen Detailreichtum, der selbst aktuelle Rennspiele um ein ganzes Stück übertrifft.« Da sagen wir doch einfach mal »wow«. Und ab September vielleicht sogar »wrum«. Dann soll das Spiel nämlich fix und fertig in den Läden stehen.

“ ES WAR EIN ECHT
HARTES STÜCK ARBEIT ”



Japano-MMORPG für 360?

Gipfeltreffen einmal anders

Spielentwickler sind schon ein komisches Völkchen. Das bewies sich erst kürzlich auf der Game Developers Conference in San Francisco, wo sich Shane Kim von Microsoft, Peter Molyneux von Lionhead und Mistwalker-Mastermind Hironobu Sakaguchi zusammenfanden, um in illustrier

Runde über die Zukunft des Rollenspiels zu plaudern. Wenn auch nicht mit dem erwarteten Ernst. Völlig unvermittelt nahm Sakaguchi Kim auf einmal zur Seite und begann mit riesigen Hundeaugen zu betteln: »Bitte Shane, darf ich ein Online-Rollenspiel für die Xbox 360 entwickeln?«

Peter Molyneux war sichtlich amüsiert, stimmte in die Posse mit ein und jauchzte »Oh ja, ich bitte auch!« in die Runde. Sehr zur Verwirrung der anwesenden Zuschauer. Die fragen sich nämlich bis zum heutigen Tag, ob an diesem Schauspiel was dran ist. Wir übrigens auch...





Klein- gedruckt



PRÜGEL ERWÜNSCHT

» Auf ihrer Online-Seite befragte Sega kürzlich ihre Fans, welcher ihrer Klassiker als nächstes ein Next-Gen-Lifting erhalten sollte. Mit eindeutigem Ergebnis. Neben »Virtua Cop«, »Samba de Amigo« und »NiGHTS« stand vor allem der Prügler »Streets of Rage« ganz oben auf der Wunschliste. Sehr zu unserer Freude. Denn eine Rückkehr von Axel Stone, Adam Hunter und Blaze Fielding würden wir mehr als begrüßen.



360-LIFTING

» Neues aus der Gerüchteküche: Wie die chinesische Commercial Times schreibt, wird die Xbox 360 ab Herbst mit dem lange angekündigten 65nm-Chip ausgestattet, der den Powerhunger und die Betriebswärme der Konsole deutlich drosseln soll. Die Herstellung des Rechenhirns übernimmt angeblich die Taiwan Semiconductor Manufacturing Company in Fernost. Die Meldung blieb bislang von Microsoft unbestätigt.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

XBOX 3...

... nicht vor 2012 im Handel.

»BLUE DRAGON« AB...

... September in Europa.

»BURNOUT 5«...

... umbenannt in

»Burnout Paradise«.

XBOX 360 ELITE ...

... für 5.100 US-Dollar auf eBay verkauft.

»MASS EFFECT« NUN...

... wohl erst im September.



NEUES AUS JAPAN

THE IDOL-MASTER

Dass sich Castingshows heutzutage allergrößter Beliebtheit erfreuen, dürfte mittlerweile auch in die entferntesten Winkel unserer Republik gedrungen sein. Und auch in anderen Ländern ist das Volk ganz heiß auf Shows der Marke »Pop-stars« oder »Deutschland sucht den Superstar«. Zum Beispiel in Japan. Dort ist das Konzept so beliebt, dass man aus dem ganzen Casting-Käse ein 360-Spiel gemacht hat, das seit Anfang des Jahres exklusiv in Japan für Furore sorgt. Und das ist gut so. Denn »The Idolmaster« – so der Name – ist ein Nippon-Produkt durch und durch, mit dem der Europäer so wenig anfangen kann wie eine Kuh mit Rollschuhen.

Das Spiel versetzt den Daddler in die Rolle eines Musikproduzenten, der aus einer Gruppe unschuldiger Schulmädchen gefeierte Superstars formen soll – aber ohne anfassen. Und so werden die Glücklichen in viel zu kurze Kleidchen gesteckt und in Gesanges- und Tanzkunst trainiert, die der Spieler in kurzweiligen, aber doch recht monotonen Minispielen aktiv beeinflussen

„EIN NIPPON-PRODUKT DURCH UND DURCH. DAMIT KÖNNEN WIR SO VIEL ANFANGEN WIE EINE KUH MIT ROLLSCHUHEN“

kann. Sind die Fräuleins dann entsprechend geschult, dürfen sie auf die Bretter, die die Welt bedeuten, und zu aufdringlichen Popliedchen stack-sige Choreographien hinlegen, Küsschen in die Menge verteilen und zum Playback die Lippen bewegen. Zugegeben, bestimmt nicht das Bahn brechendste Gameplay aller Zeiten, aber zumindest den Japanern scheint's zu gefallen. Denn seit »The Idolmaster« auf dem Markt ist, ist der Verkauf von Microsoft Points in Schwindel erregende Höhen geschossen. Jeder will sein Pop-Sternchen der Online-Welt präsentieren und seinem Star noch knappere Kostüme, noch nervigere Songs und noch lahmere Choreographien erkaufen. Und wir Europäer? Wir lehnen uns zurück und freuen uns, dass dieses Spiel wohl nie den Weg in unsere Breiten finden wird...



Girl Power: In »The Idolmaster« lässt der Spieler die Püppchen tanzen. Nämlich zu stampfenden Pop-Rhythmen

UND ACTION!

GEARS OF WAR: DER FILM

Uns in Deutschland werden ja die Großtaten des Marcus Fenix dank umsichtiger Jugendschutzbestimmungen verwehrt. Zumindest als Videospiel. Umso willkommener ist daher die Ankündigung, mit der Microsoft derzeit für Aufsehen sorgt. In Zusammenarbeit mit den Epic Studios ist ein »Gears of War«-Film geplant. Die Filmrechte hat sich bereits New Line Cinema gesichert, ein ausführender Produzent ist auch schon gefunden. Niemand Geringerer als Cliffy B., der Produzent des Videospiels, soll dem Filmteam mit Rat und Tat zur Seite stehen und dafür sorgen, dass der Streifen das Flair der Vorlage möglichst authentisch einfängt. Und selbst ein Erscheinungstermin steht schon fest: nämlich Sommer 2009. Was fehlt? Eigentlich alles andere, denn sowohl über Story als auch Schauspielerbesetzung schweigt sich das Filmstudio bisher aus. Aber keine Sorge: Das 360-Magazin hilft den Produzenten nur allzu gerne aus der Patsche und veranstaltet vorsorglich ein exklusives Casting, um nach dem besten Marcus Fenix-Darsteller zu suchen. Hier unsere Top 3.

DEUTSCHLAND SUCHT DEN FENIX



The Rock

Was soll man über den Ex-Wrestler The Rock noch großartig an Worten verlieren? Er ist groß, er ist stark, er ist hart wie ein Fels – daher sein Name. Und er wäre die perfekte Besetzung, um Marcus Fenix zu verkörpern. Mehr Talent braucht's nicht.



Vin Diesel

Nicht ganz so groß, nicht ganz so monströse Kieferknochen, aber trotz allem doch ein ganzer Kerl. Und sogar einer mit schauspielerischen Fähigkeiten. Davon hat uns Vin Diesel spätestens in »Pitch Black« und »Riddick« überzeugt.



Batista

Ebenso wie The Rock stammt auch Batista aus der ehrwürdigen Ringerzunft. Und das sieht man. Weit weniger offensichtlich sind Batistas schauspielerische Talente: Okay, er kann böse schauen und manisch schreien. Ob das für eine Hauptrolle reicht?

GOLDESEL

DER RUBEL ROLLT

Nachdem das wird unseren Bill aber freuen. Wie Microsoft nun bekannt gab, verzeichnete das Megaunternehmen im dritten Quartal des Geschäftsjahres 2006/2007 ein ordentliches Verkaufsplus. Dank des neuen Betriebssystems Windows Vista konnte der Konzern seinen Nettogewinn im Vergleich zum Vorjahr um 65 Prozent steigern. Und auch in der »Entertainment and Devices«-Abteilung konnte man die anfänglichen Verluste des letzten Jahres noch einmal deutlich zurückschrauben. Statt 402 Millionen US-Dollar verlor Microsoft mit der Xbox 360 dieses Mal lediglich 315 Millionen US-Dollar. Zwar immer noch ein ziemliches Verlustgeschäft, aber immerhin: Im Gegensatz zu Sony mit seiner PlayStation 3 ist zumindest ein Ende der roten Zahlen in Sicht.



Die 360 kostet Microsoft nach wie vor ordentlich Zaster

THOMPSON (VER-)KLAGT

Nachdem der vermeintliche Staranwalt Jack Thompson seit mehreren Jahren gegen alles in der Videospelindustrie klagt, was auch nur ansatzweise Blut oder Nippel zeigt, wurde es Hersteller Take Two nun zu bunt. In einem seitenlangen Schreiben kündigte der Publisher an, rechtliche Schritte gegen Thompson einzuleiten, sollte er seine ungerechtfertigten Verleumdungsklagen in Zukunft nicht unterlassen. Ob das den Juristen abschreckt?



RETRO-OFFENSIVE

Um die Xbox 360 auch weiterhin der Konkurrenz gegenüber als abwärtskompatibles Maschinchen zu verkaufen, hat Microsoft nun die Liste spielbarer Xbox-Titel um satte 31 Games der letzten Generation erweitert. Unter anderem sollen nun »MechAssault 2: Lone Wolf«, »Unreal Championship 2: The Liandri Conflict«, »Sonic Riders« und »Star Wars Republic Commando« anstandslos auf der 360 laufen. Die komplette Liste gibt's wie immer unter www.xbox.de zu sehen.

GUT DING WILL WEILE HABEN

Es gibt nur ganz wenige Spiele, die eine so lange Entwicklungszeit hinter sich haben wie »Too Human« von Silicon Knights. Ursprünglich noch für Nintendos Gamecube geplant, wurde das Opus so oft aufgeschoben, dass die Fans überhaupt nicht mehr an einen Release glauben wollten. Um den ganzen Spekulationen nun ein Ende zu setzen, griff Knights-Chef Denis Dyack kurzerhand selbst zum Mikrofon, um den Leuten noch einmal zu versichern, dass »Too Human« definitiv fertig gestellt wird. Und zwar noch dieses Jahr. Klar doch...



ÜBERLÄUFER

Erst »Assassin's Creed«, dann »Unreal Tournament 3«, »GTA IV« und zuletzt auch noch »Devil May Cry 4«. Zugegeben, die Anzahl an Exklusivtitel, die Sony an Microsoft verloren hat, ist mittlerweile auffällig lang. Und die PS3-Fanriege ist wegen der fehlenden Konsolen-Loyalität extrem angesäuert. Vor allem Capcom, seit Jahren einer der treuesten Sony-Supporter, bekommt das in letzter Zeit deutlich zu spüren. Im Internet häuft sich nämlich seit mehreren Wochen die Häme über den Hersteller, der mit seiner angeblich PS3-feindlichen Firmenpolitik seine Fangemeinde verrät. Ein Vorwurf, den Mark Beaumont, Vizepräsident und Chef der Abteilung Capcom Consumer Software Publishing für Amerika und Europa, nicht auf sich sitzen lassen will: »Capcom versucht, so vielen Spielern wie möglich unsere Produkte zugänglich zu machen. Und die Titel dann

auf allen gängigen System zu verbreiten, ist der nächste logische Schritt.« Und auch der rentabelste. Denn die Herstellungskosten für Videospiele sind hoch. So hoch, dass die Ausgaben erst dann hereingespielt werden, wenn man sie Plattform übergreifend vermarktet. Daher würde es uns auch nicht wundern, wenn 360-exklusive Knaller wie »Lost Planet« oder »Rumble Roses XX« bald auch auf der PS3 für Furore sorgen würden.

Dennoch: Die Anzahl der derzeitigen Killer-Apps für die Sony-Konsole ist verschwindend gering. Und selbst das übrig gebliebene Lineup der Exklusivtitel kann kaum überzeugen. »Resistance: Fall of Man« oder auch »MotorStorm« haben zweifellos Potential, sind aber sowohl optisch als auch spieltechnisch keinen Deut besser als aktuelle 360-Produktionen. Welche Argumente sprechen da überhaupt noch für den Kauf einer PlayStation 3? Vermutlich diese drei:

STARKES TRIO

Die letzten Drei

METAL GEAR SOLID 4

Im Moment wohl das einzige PS3-Spiel, das den Titel »Killer-Applikation« verdient. Doch ob Kojimas Schleichsoldat ausschließlich auf der Sony-Konsole vor sich hinwuselt, muss sich noch zeigen. Denn Gerüchten zufolge ist ein 360-Port des Abenteuers längst in Planung.

TEKKEN 6

Für Prügel-Fans ist die »Tekken«-Serie bereits seit Teil eins untrennbar mit der Playstation verbunden. Ob diese Tradition mit Teil sechs ein Ende hat? Wenn man Internet-Foren Glauben schenken will, dann ja. Wir wollen's hoffen. Denn mit ernstzunehmenden (!) Prügelspielen sieht's auf der Xbox 360 bisher düster aus.

FINAL FANTASY XIII

Seit dem Zerwürfnis mit Nintendo sind Sony und die legendäre Rollenspielerreihe von Square-Enix in trauter Zweisamkeit verbunden. Doch Fremdgehen ist offensichtlich erlaubt, anders ist es nicht zu erklären, dass sich »Final Fantasy XI« auf einmal auf der 360 tummelte. Und auch mit Teil XIII könnte sich unbestätigten Quellen zufolge ein weiterer Seitensprung zur Konkurrenz ankündigen.

“ Für den Spieler bedeutet das ständig wechselnde Storylines, verschiedene Spielepiloge und immens hohen Wiederspielwert ”

360
HEISSE
AUSSICHTEN

THE OUTSIDER

Auf der Flucht...

Für Videospieler ist David Braben ein Gott; zumindest für die jung gebliebenen. Mit offenem Gameplay setzte sein Weltraumepos »Elite« Anfang der 80er Maßstäbe, die auch heute noch für Spiele jeglicher Art einen Standard darstellen. 25 Jahre später ist das Game sichtbar gealtert, sein Schöpfer jedoch immer noch unverbraucht und voller Tatendrang. Und so serviert er uns »The Outsider«, ein Spiel, das mit Weltraum und Zukunftsvisionen so viel zu tun hat wie mit Knäkebrot. Stattdessen versetzt es uns in die Rolle eines namenlosen CIA-Agenten, dem ein ganzer



Staat auf den Fersen ist. Monsieur soll nämlich den Präsidenten ermordet haben. »Soll« wohlge-merkt, denn in Wirklichkeit ist der arme Tropf völlig unschuldig. Nur will ihm das niemand so recht glauben. Und so infiltriert der vermeintliche Delinquent Regierungsgebäude, geht vor zahlreichen Agenten in Deckung, sucht nach Verbündeten, oder löscht die Verantwortlichen mit roher Waffengewalt einfach aus, um seine Unschuld zu beweisen. Wie der Spieler dabei vorgeht, bleibt ihm komplett selbst überlassen. Denn das Gameplay von »The Outsider« ist komplett offen und kann ganz nach Belieben gedaddelt werden. Und nicht nur das. Anders als sonstige Games ist die Story nicht an feste Missionsziele gebunden, innerhalb derer sich der Spieler frei bewegt. Abhängig vom Verhalten des Hauptdarstellers im Umgang mit seiner Umwelt fallen die gestellten Aufgaben jedes Mal etwas anders aus. Für den Spieler bedeutet das ständig wechselnde Storylines, verschiedene Spielepiloge und immens hohen Wiederspielwert. Verspricht David Braben. Und der hat immer Recht. Immerhin ist er ein Gott. Zumindest für die Junggebliebenen, die beim Wort »Elite« an Handel unter Sternen und nicht an eine Xbox 360 denken werden. Ab Sommer werden wir's wissen. Das Spiel erscheint exklusiv für Xbox 360.

POSTAL 3

BOTENGANG MIT TÖDLICHEN FOLGEN

Der Entwickler Running with Scissors ist neben id Software wohl einer der berühmtesten Spielhersteller der Welt. Kein Wunder: Wer solche Spiele wie die hierzulande indizierte »Postal«-Serie ins Leben ruft, in der Gewalt so zelebriert wird wie sonst nur in ungeschnittenen Independent-Movies, muss sich nicht wundern, wenn man Elternverbände, den amerikanischen Senat und selbst die australische Regierung gegen sich hat. Umso verwunderlicher daher, dass sich Running with Scissors einfach nicht belehren lassen und nun »Postal III: Catharsis« ins Leben gerufen haben. Wie auch schon in den Vorgängern übernimmt der Spieler die Rolle des psychisch gestörten Postal Dude, der bei diversen Botengängen durch die imaginäre Stadt Catharsis unfreiwillig Schaden anrichtet. Dass es dabei ähnlich derbe zugehen wird wie in den Vorgängern, in denen teilweise sogar der eigene Urin als Spielerwaffe herhalten musste, ist anzunehmen. Und auch die sozialkritischen Untertöne, mit denen man in ätzender Hämme über alles herzieht, was in Amerika gerade aktuell ist, sollen nach Aussagen des Firmenvorsitzenden Vince Desi wieder eine große Rolle spielen. Geplant ist das Spiel für Xbox 360 und PC für das Jahr 2008; komplett mit der Source-Grafik-Engine aus dem Hause Valve und ausladendem Multiplayer-Modus. Wer das Spiel haben will, sollte aber schnell sein, denn die Bundesprüfstelle wird dem Spektakel hierzulande wohl sehr schnell den Hahn zudrehen. Allen anderen bleibt dann nur noch der Gang ins Kino. Denn ein Film zu »Postal« ist schon längst in der Mache. Der Regisseur? Das Enfant Terrible der Videospielverfilmungen: Uwe Boll.



Noch sieht's in Catharsis friedlich aus...

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!



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 MEISTERWARTETEN GAMES UNSERER LESER

1

FORZA MOTORSPORT 2

PUBLISHER/ MICROSOFT

12,81%

Tendenz



Meine Damen und Herren, bitte erheben Sie sich. Die Sensation: »Halo 3« ist nicht mehr länger der König der Charts. Der neue Hitparaden-Herrscher nennt sich »Forza Motorsport 2«. Glückwunsch!

Einschätzung/ Sehr gut



2

HALO 3

PUBLISHER/ MICROSOFT

12,50%

Tendenz



Ein seltener Anblick: »Halo 3« als Underdog in den Lesercharts. Für den Master Chief eine ungewohnte Rolle. Aber irgendwann ist ja bekanntlich immer das erste Mal.

Einschätzung/ Sehr gut

3

GRAND THEFT AUTO IV

PUBLISHER/ TAKE 2

9,69%

Tendenz



Je mehr Informationen über das neue Gangster-Epos ans Tageslicht dringen, desto mehr steigt »Grand Theft Auto IV« in der Spielergunst. Kein Wunder, das Spiel sieht fantastisch aus.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Assassin's Creed

8,44% **Einschätzung/** Sehr gut

5 Bioshock

5,31% **Einschätzung/** Sehr gut

6 Fable 2

5,00% **Einschätzung/** Sehr gut

7 Colin McRae Dirt

4,38% **Einschätzung/** Sehr gut

8 Mass Effect

4,06% **Einschätzung/** Sehr gut

9 Army of Two

4,06% **Einschätzung/** Sehr gut

10 Alan Wake

3,75% **Einschätzung/** Sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Mai 07



Pos	Titel	Publisher
1	Two Worlds	Zuxxez
2	Guitar Hero 2	Activision
3	Spider-Man 3	Activision
4	Command & Conquer 3	Electronic Arts
5	Last Planet	Capcom

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Mai 07



Pos	Titel	Publisher
1	Guitar Hero 2	Activision
2	Indiziert	Microsoft
3	Spider-Man 3	Activision
4	Command & Conquer 3	Electronic Arts
5	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	Test Drive Unlimited	Microsoft
2	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft
3	The Idolmaster	Namco
4	Indiziert	Microsoft
5	Earth Defence Force 3	D3 Publisher

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

1

OBLIVION

PUBLISHER/ 2K GAMES

8,96%

Tendenz



Es ist echt ein Jammer. So viele tolle Titel stehen in den Händlerregalen, und ihr daddelt immer nur das eine. Aber »Two Worlds« holt massiv auf. Zu Recht. Ein tolles Spiel!

360-Wertung/ 9.3



2

ADVANCED WARFIGHTER 2

PUBLISHER/ UBISOFT

8,96%

Tendenz



Auch diesen Monat weiß der Krieg der Moderne zu gefallen. Ubisofts Schlachtenepos »Advanced Warfighter 2« hält sich wie schon im letzten Monat eisern auf Platz Zwei.

360-Wertung/ 9.2

3

PROJECT GOTHAM RACING 3

PUBLISHER/ MICROSOFT

6,88%

Tendenz



Mit dem Start der zwei potenziellen Bestseller »Colin McRae Dirt« und »Forza 2« wird die »PGR«-Ära dann jetzt wohl zu Ende gehen. Aber noch reicht's für Platz Drei.

360-Wertung/ 9.0

4 Call of Duty 3

6,35% **Wertung/** 8.7

5 Test Drive Unlimited

5,29% **Wertung/** 8.5

6 Two Worlds

5,29% **Wertung/** 9.3

7 Pro Evolution Soccer 6

4,76% **Wertung/** 8.7

8 Splinter Cell: Double Agent

4,23% **Wertung/** 8.8

9 Rainbow Six: Vegas

3,70% **Wertung/** 9.0

10 Shivering Isles

3,17% **Wertung/** 9.2

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



OPERATION FLASHPOINT 2

Wer sich an die Pressemeldung von »Operation Flashpoint 2« wagt, bekommt eine Breitseite von Superlativen um die Ohren geklatscht. Dort ist von der Fortsetzung der erfolgreichsten Militärsimulation aller Zeiten die Rede, von einem Spielerlebnis ungeahnter Qualität, einer hochmodernen Version der Codemasters-eigenen Grafik-Engine Neon, von einer Neudefinition des Genres. Taktik, Action, Spieliefe, Grafik, Ideen, alles drin. Aber ist an den großspurigen Ankündigungen tatsächlich was dran? Wohl schon. Denn das Vorgängerspiel steht bei PC-Action-Fans so hoch im Kurs wie kaum ein anderer Kriegs-Shooter. Mal abwarten, was draus wird. Dauert aber noch bis 2008.

JUNI 2007

All-Pro Football 2k8	2k Sports
Armoured Core 4	505 Games
Earth Defence Force 2017	D3
Forza Motorsport 2	Microsoft
Harry Potter und der Orden des Phönix	EA
Overlord	Codemasters
Project Sylpheed	Square-Enix
Shadowrun	Microsoft
Shrek der Dritte	activision
Tenchu Z	FromSoftware
Vampire Rain	AQ Interactive
World Championship Poker 2: All In	Oxygen

JULI 2007

Call of Juarez	UBISOFT
Colin McRae: Dirt	CODEMASTERS
Fantastic Four 2	TAKE TWO
Flatout Ultimate Carnage	EMPIRE
Hour of Victory	MIDWAY
Ikaruga	TREASURE
Monster Madness	ZUXKEZ
Skate	EA
The Darkness	2K GAMES
Transformers	ACTIVISION

AUGUST/SEPTEMBER

Bioshock	IRRATIONAL GAMES
Blue Dragon	MICROSOFT
Halo 3	MICROSOFT
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ
Mass Effect	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	EA
Timeshift	Vivendi

Q3+Q4 2007

2 Days to Vegas	UNKLAR
Age of Pirates: Captain Blood	PLAYLOGIC
Alan Wake	REMEDY
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Avalon	UNKLAR
Avatar - The Burning Earth	THQ
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Battlefield Bad Company	EA
Beautiful Katamari	NAMCO BANDAI

Blacksite: Area 51	MIDWAY
Blazing Angels: Secret Missions	UBISOFT
Brothers in Arms: Hell's Highway	UBISOFT
Burnout Paradise	ELECTRONIC ARTS
Captain Blood Playlogic International	

	CHAMBARA
Beauty X	D3
Cipher Complex	EDGE OF REALITY
Clive Barker's Jericho	CODEMASTERS
College Hoops 2k7	2K SPORTS
Crossfire	EIDOS
Conan	THQ
Condor Trilogy Online	

	INTERSEV INTERNATIONAL
Culcept Saga	NAMCO BANDAI
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
Elveon	10TACLE STUDIO
Fable 2	LIONHEAD

Fatal Inertia	KOEI
Frontlines: Fuel of War	THQ
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR GAMES

GTR	THQ
Golden Axe	SEGA
Halo Wars	MICROSOFT

Happy Tree Friends: False Alarm	SEGA
Haze	UBISOFT
Heist	CODEMASTERS

Hellboy	KONAMI
Huxley	WERZEN
Indiana Jones	LUCASARTS

Infernal	PLAYLOGIC
Infinite Undiscovery	MICROSOFT
Interview with a Mad Man	UNKLAR

John Woo's Stranglehold	MIDWAY
Justice League of America	WARNER BROS.
King of Fighters: M13	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
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
MotoGP 07	THQ
MX 07	THQ
Naruto	UBISOFT
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
Project Gotham Racing 4	MICROSOFT
Ratatouille	THQ
Riddick	VIVENDI
Rock Band	HARMONIX
Rocket Man: Axis of Evil	CAPCOM
Sacred 2	ASCARON
SBK-07 Superbike World Championship	

	BLACKBEAN
Sega Rally	SEGA
Splinter Cell Conviction	UBISOFT
Stuntman 2	PARADIGM
Sudeki 2	MICROSOFT
Surf's Up	UBISOFT
Talisman	CAPCOM
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
Too Human	MICROSOFT
Tron	BUENA VISTA
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

2008

Condemned 2: Bloodshot	SEGA
Fracture	LUCASARTS
Kane & Lynch: Dead Men	EIDOS
Operation Flashpoint 2	CODEMASTERS
Race Driver One	CODEMASTERS
Resident Evil 5	CAPCOM
Rise of the Argonauts	CODEMASTERS
Saints Row 2	THQ
Star Wars: Force Unleashed	LUCASARTS
Tom Clancy's Endwar	UBISOFT
Universe at War: Earth Assault	SEGA

WOLFsoft!
Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

Geräte sofort lieferbar...

Software ab 34,99 Euro

So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + 3 Spiele + 4 Monate	
Xbox Live	379,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole	333,33 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	179,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	34,99 Euro
Xbox Live 3 Monate	11,99 Euro
Command & Conquer 3 (usk16 10.05.07)	59,99 Euro
Forza 2 (usk0 08.06.07)	54,99 Euro
Forza 2 Limited Edition (usk0 08.06.07)	64,99 Euro
Armored Core 4 (usk 18 22.06.07)	54,99 Euro
Ghost Recon Adv. Warfighter 2 (usk18)	49,99 Euro
Guitar Hero 2 inkl Gitarre (usk0)	79,99 Euro
Viva Pinata (usk0)	39,99 Euro
Def Jam Icon (usk18)	49,99 Euro
Shadowrun (usk16 08.06.07)	54,99 Euro
The Darkness (usk18 29.06.07)	54,99 Euro

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

Zubehör ohne Grenzen:
HDMI-Umschalter, YUV Komponenten-Umschalter, Scart-Umschalter, Charge Cable, Intert cooler, XSAIA Adapter, HDD Adapter, Memoard USB Adapter, spezielle Anschlusskabel sowie für sämtliche Konsolen (auch für Oldies).

Bei allen Artikeln gilt unser zahlungsflexibles Modell

0700 WOLFsoft - www.wolfsoft.de

Erscheint/ 26. September 07



“Kaum haben wir ein Erfolgserlebnis, sind wir gefundene Beute für einen Scharfschützen”

Lohnt sich's?

-  Schnelle Mehrspieler-Gefechte, haufenweise Optionen, eingängige Steuerung
-  Hoffentlich wird an der Grafik noch ein wenig geschraubt

HALO 3

Seit November letzten Jahres warten Freunde gepflegter Action auf den angekündigten Mehrspieler-Betatest von Halo 3. Nun hat er endlich begonnen. Nicholas Buracas hat sich ins Kampfgetümmel gestürzt.

Am 16. Mai war es also soweit. Die lang ersehnte Mehrspieler-Beta ging an den Start. Grund zur Freude, zumindest für die stolzen Besitzer eines Zugangscode für den Download. Denn nur wer so eine 25-stellige Zeichenfolge ergattert hatte - zum Beispiel per Vorbestellung von »Halo 3« bei einem großen Versandhändler - durfte teilnehmen. Ach ja, und ein paar glückliche Spiele-Journalisten natürlich. Wir zum Beispiel. Ergo haben wir uns sofort ins Schlachtengetümmel gestürzt und ordentlich Laserfeuer gezündet. Wie nicht anders zu erwarten, waren die Server schon am ersten Tag ordentlich gefüllt. Das vermittelt bereits einen guten Eindruck davon, was Ende des Jahres auf Mehrspielerfans zukommen soll. Denn ganz nebenbei hat Microsoft auch gleich den 26. September als Starttermin für die Vollversion von »Halo 3« bekannt gegeben.

Wer den zirka 900 MB großen Download hinter sich gebracht hat, konnte fast sofort loslegen. Also Spielfigur festlegen: In der Beta ist nur ein Spartan-Krieger als Polygon-Modell verfügbar. Schnell Farbe der Rüstung und Logo ausgewählt, schon ist die Figur zum Einsatz bereit. Neu ist die Kennnummer, die man sich geben kann. Der Buchstabe und die zweistellige Zahl sollen die Kommunikation im Team leichter machen. So wird aus dem kryptischen Gamertag xD3sTroY3Rx beispielsweise schlicht A73, was in brenzligen Situationen schnell über die Lippen kommt. Anschließend geht es an das vom

Vorgänger bekannte »Matchmaking«. Der Spieler wählt eine von vier Spielisten aus, die für je eine Gruppe von Spielmodi stehen. »Halo«-Veteranen werden sich sofort heimisch fühlen, denn die ursprünglichen Optionen sind wieder dabei. Die Rumble Pit beispielsweise, die mit allerhand Jeder-gegen-Jeden-Modi aufwarten kann, während Team Slayer pures Team-Deathmatch bietet. Taktischer geht es dann bei Team Skirmish und Big Team Battle zu. Mal mit bis zu acht Spielern bei ersterem, bis zu 16 bei letzterem. Modi wie Kampf um die Flagge oder König des Hügels stehen hier auf dem Plan. Neu hinzugekommen ist der VIP-Modus. Hier wird ein Spieler jedes Teams zur wichtigen Person bestimmt, bekommt das Doppelte an Schild, wird dafür mit einem großen Symbol markiert. Punkte erzielt ein Spieler nur für den Abschuss eines solchen VIPs. Adrenalin pur ist also angesagt.

AUF INS GETÜMMEL

Zum Aufwärmen entschließen wir uns zunächst für eine Runde in Rumble Pit. Im Matchmaking also diese Spieliste ausgewählt und dann gewartet. Obwohl noch vergleichsweise wenig Spieler online sind, finden wir - oder vielmehr das Game - schnell sieben Mitspieler. Als Karte wird High Ground gesetzt. Neu ist, dass Spieler ein Veto gegen die jeweilige Karte und/oder den Spieltyp einlegen dürfen. Schließt sich die Mehrheit der Teilnehmer an, wird gewechselt. Ist ganz praktisch, wenn zum fünften Mal die gleiche Karte angesagt ist. »

AUF EINEN BLICK

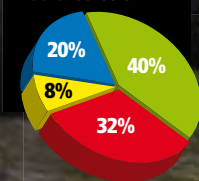
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bungie
Genre/ Egoshoooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: der wohl meisterwartete Shooter des Jahres

DAS STECKT DRIN

-  Spartan Laser
-  Tretminen
-  Spartaner
-  Scharfschützen



liveundonline

■ Tonnenweise Mehrspieler-Modi mit bis zu 16 Spielern ■ Für jeden was dabei: Von Kampf-um-die-Flagge über Team-Deathmatch bis hin zum King of the Hill ■ Zahllose Variationen einzelner Spieltypen, beispielsweise Matches nur mit Shotgun oder Scharfschützengewehr ■ Die Wahrscheinlichkeit für herunterladbare Karten ist ziemlich hoch



1

EIN ERSTER AUSBLICK

Die drei Karten der Beta

Das hier ist »High Ground«, unserem Gefühl nach die kleinste Karte der Beta. Wegen der gewundenen Gänge und der engen Küste ideal für kleinere Deathmatch-Spielen. Außerdem darf man hier mit einem Mongoose durch ein Gittertor rasen.

Scharfschützen sollten sich auf der Karte »Snowbound« wohl fühlen, einer mittelgroßen Landschaft. Wer sich auf einen der beiden Tür-

me traut, ist leichtes Futter für die Gegner. Zu weit nach draußen sollte sich aber niemand wagen. Dann gehen nämlich die automatischen Geschütze am Kartenrand los. Levelbegrenzung mal anders!

Mit seinen weitläufigen Ebenen drängt sich »Valhalla« für große Schlachten in den Big-Team-Battlen auf. Kein Wunder. Teams mit nur drei Mann würden sich total verlieren, man würde mehr Zeit mit Suchen als mit Schießen verbringen.

2



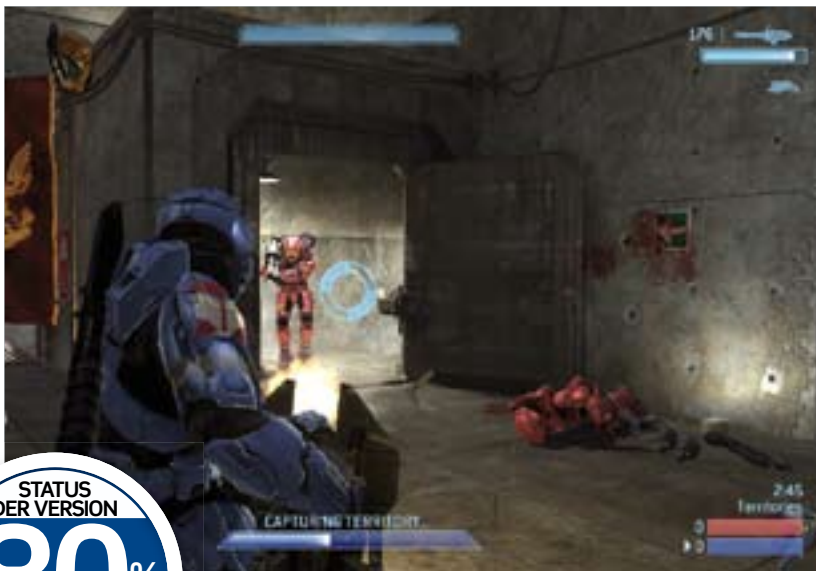
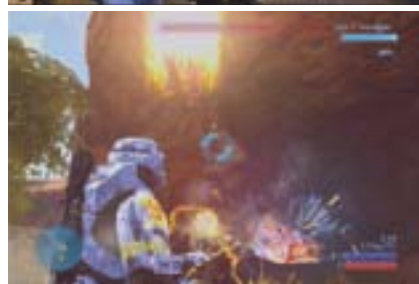
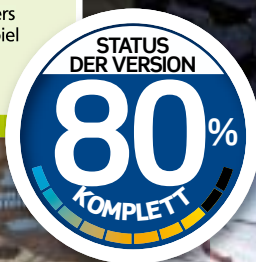
3

» Okay, bei insgesamt drei Karten in der Beta ist das unwahrscheinlich, fürs fertige Spiel aber eine gute Neuerung. Schließlich landen wir in High Ground. Enge Korridore wechseln sich mit einem schmalen Außenareal ab. Mit Entzücken stellen wir schon beim Spielstart fest, dass das MA5C-Sturmgewehr aus dem ersten Teil endlich wieder dabei ist. Aber nicht nur alte Bekannte treffen wir auf der Karte. Als erstes heben wir den Brute Spiker auf, eine einhändige Waffe, die pro Magazin 48 Rasiermesser scharfe Klingen auf den Gegner schießt. Nimmt man ein zweites Exemplar in die andere Hand, kann man für fiese Wunden sorgen. Der Umgang mit Doppel-Waffen wurde noch einmal verbessert. Muss man bei »Halo 2« mit einem Druck auf die X-Taste noch beide Knarren gleichzeitig nachladen, ist diese Funktion nun auf die beiden Schultertasten gewandert. So kann man in Ruhe nachladen, während man den Gegner mit der anderen Waffe noch weiter aufs Korn nimmt. Klar, anfangs ist das ein wenig gewöhnungsbedürftig, am Ende aber trotzdem deutlich praktischer. Endlich wird auch die brachiale Stärke der Spartaner deutlich. Wer nämlich der Meinung ist, dass ein Geschütz einfach an der falschen Stelle platziert ist, der rupft es per Tastendruck einfach aus seiner Fassung. Dann schaltet das Spiel automatisch in eine Verfolgeransicht um, sodass man seinen Charakter dabei beobachten kann, wie er in bester »Terminator«-Manier heranströmende Feinde niedermäht. Der Haken an der Sache ist

EINMAL REGISSEUR SEIN

Filmen leicht gemacht

Filmkunst mal anders: Bei »Halo 3« kann jeder Spieler jedes einzelne seiner Matches als Filmchen auf der Festplatte speichern. Wer also mal eine besonders gute Runde absolviert, hat nun die ideale Möglichkeit, vor seinen Kumpels ordentlich anzugeben. Denn die Aufnahmen lassen sich bequem per Xbox Live tauschen; die Größe pro Film liegt bei rund 4 MB. In der Beta-Version gibt es jedoch eine Einschränkung: Das Geschehen ist fest auf die Egoperspektive des Spielers eingestellt. Im fertigen Spiel soll man allerdings die freie Wahl bei der Kameraperspektive haben.



nur, dass der riesigen Gattling-Gun irgendwann die Munition ausgeht. Das erfahren wir auch am eigenen Leib: Nachdem wir zwei Gegner niedergestreckt haben, quält sich statt Kugelhagel nur noch ein schüchternes »Klickklickklick!« aus dem Lauf. Wenig später werden wir Opfer eines Scharfschützen. Sei's drum. Praktisch auch die neuen Ausrüstungsgegenstände, von denen man je einen einstecken darf. Das Blasenschild beispielsweise, das einen vor Projektilen schützt. Hat allerdings die Macke, dass die Projektile des so Geschützten das Blasenschild ebenfalls nicht von innen nach außen durchdringen. Außerdem können Gegner durch die Barriere hindurch laufen. Damit löst sich übrigens auch das große Rätsel um den X-Knopf. Denn mit dieser Taste werden Gegenstände aller Art aktiviert, ausgelöst und eingesetzt. So zum Beispiel auch der Grav-Lift, ein tragbares Jump-Pad, mit dem man wohl nie wieder Umwege gehen muss. Aktiviert, und ab geht's über die Mauer! Speziell in den Ziel basierten Team-Modi sollte dieses Goodie für ausgefeilte Strategien sorgen.

NICHT MEHR ALLEIN

Dann haben wir vom Einzelgänger-Dasein genug und lassen uns auf eine Runde Team-Slayer ein. Wenig später ist der Server wieder voll und es geht ab auf die Karte Snowbound, wo ein Match namens »Team Shotty-Sniper« auf dem Plan steht. Was das ist? Eine Variation im Team-Deathmatch, bloß dass jeder Spieler nur mit einem Scharfschützengewehr und einer Schrotflinte ausgerüstet ist. Während also an der eisigen Oberfläche scharf geschossen wird, ist in den unterirdischen Gängen die Schrotflinte praktischer. Zwei gezielte Schüsse damit hauen selbst den kräftigsten Master Chief um. Schnell ist auch diese Runde vorbei, sodass wir uns ins »Team Skirmish«

stürzen. Erneut landen wir auf High Ground, nur dass wir diesmal in einen Kampf um die Flagge geraten. Mit einem Teamkameraden schleichen wir uns in die gegnerische Basis und schnappen uns den Stofffetzen, während besagter Kollege in den hinteren Teil der Karte stürmt und den Mongoose klaut. Das ist eines der neuen Fahrzeuge: ein schnelles Quadbike, auf dem insgesamt zwei Spieler Platz haben. Wir springen auf und sind wenig später am Abgabepunkt. Beim Angriff verlieren unsere Gegner dann den Mut und steigen zum größten Teil aus, sodass wir nur noch einem Mann gegenüberstehen. Schade, dass sich dieses unsportliche Verhalten unter »Halo«-Gamern immer noch zu halten scheint. Klar, dass unser Sieg damit einen bitteren Beigeschmack bekommt.

Kann's was?

Zum Abschluss starten wir noch ein Team-Slayer-Match und hoffen, dass wir auf der dritten Karte der Beta zu sehen bekommen: Valhalla. Wir haben Glück und landen tatsächlich auf der wohl weitläufigsten Karte. Hier bekommen wir auch die »Mancannon« zu Gesicht, die nichts weiter als ein Jumpad ist und uns über die Hälfte der Karte katapultiert. Der Spaß an der Sache: Nicht nur Spieler lassen sich so transportieren, sondern auch Fahrzeuge, explosive Fässer oder Granaten. Wenig später bekommen wir dann endlich einmal den Spartan Laser in der Hand. Nach einer kurzen Aufladephase jagen wir mit einem gezielten Schuss einen feindlichen Warthog in die Luft, nur um erneut Opfer eines Scharfschützen zu werden. Nach der Runde ist ein Teamkollege scheinbar von unserem Können beeindruckt und lädt uns in seine Gruppe ein. Eine weitere Neuerung beim Matchmaking: Man kann mit neuen Bekannten gemeinsam auf Punktejagd gehen, oder wie

gehabt Freunde einladen und mit denen an die Front ziehen. Grafisch sollte das Spiel schon noch zulegen bis zum Start Ende September. Bislang sieht das sieht alles noch eher nach »Halo 2.5« aus. Die Effektdichte ist okay, mehr nicht, und einige Texturen haben was erstaunlich Matschiges an sich. Das macht aber wenig, denn Fans des Vorgängers bekommen in der Beta genau das, was sie wollen: Haufenweise Optionen, ein praktisches Matchmaking-System und viele Spielmodi. Ab 26. September darf schließlich der Rest des Spiels erkundet werden. Wer nichts für eher buntere Science-Fiction-Shooter übrig hat, wird von »Halo 3« wieder nicht bekehrt werden, so viel lässt sich jetzt schon sagen. Diese Leute werden wohl bei »Advanced Warfighter 2« oder »Call of Duty 3« bleiben. Da fallen die Gegner wenigstens um, wenn man ihnen in den Kopf schießt. Und nicht erst, nachdem man ein ganzes Magazin entleert und zwei Granaten verfeuert hat.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Angenehm flotte
Mehrspielerorgie mit
massig Optionen, aber noch
nicht überzeugender Technik

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Die wohl lebendigste Simulation einer Großstadt
- Leider haben wir noch keine einzige Mission erleben dürfen



Erscheint/ 19. Oktober 07

GRAND THEFT AUTO IV

Das 360 Live Magazin zu Besuch bei Rockstar, zwecks erstem Blick auf das neue Gangstergame

So eine Gelegenheit lässt man sich natürlich nicht entgehen: Anfang Mai hatten wir die Möglichkeit zu einem ersten Besuch in Liberty City, dem Schauplatz eines der meist erwarteten Titel des Jahres 2007: »Grand Theft Auto IV«. Versorgt mit kühlen Getränken starren wir auf eine eindrucksvolle 65-Zoll-Glotze und harren voller Erwartungen der Dinge, die da kommen. Bevor wir das neue Epos jedoch zu Gesicht bekommen, gibt's noch einige Infos. Ein paar sind bekannt, andere neu. Wie in der letzten Ausgabe bereits berichtet, hört die Heldenfigur des neuen »Grand Theft Auto« auf den Namen Niko Bellic. Ein Osteuropäer, der seine dunkle Vergangenheit als Menschenhändler und Auftragskiller hinter sich lassen möchte. Daher versucht er in Liberty City einen Neuanfang, angespornt von seinem Cousin Roman, der ihm vom Amerikanischen Traum vorschwärmt und so in die Metropole lockt. Die Realität jedoch sieht anders aus: Roman steckt mit seinem heruntergekommenen Taxi-Unternehmen bis zum Hals in Schulden und einer Menge

Ärger. Für Niko beginnt nun ein Kampf ums nackte Überleben. Das ist also schon einmal der erste Unterschied zu den vergangenen Episoden der Reihe. Anstatt sich vom Niemand zum supermächtigen Gangsterboss hochzuarbeiten, bleiben die Entwickler dieses Mal eher realistisch. Niko wird zwar seine Erfolge haben, allerdings bleibt ihm ein richtiger sozialer Aufstieg verwehrt. »Vom Leben in Lumpen zum Leben in etwas hübscheren Lumpen«, so bekommen wir es beschrieben. Ein Verbrechensimperium wie beispielsweise im jüngst erschienenen »Vice City Stories« wird man also nicht aufbauen können. Unklar ist auch noch, welche Gruppierungen eine Rolle spielen werden. Lediglich, dass die Russenmafia und ihre italienischen Kollegen einen Auftritt haben werden.

Dann beginnt die lang ersehnte Demonstration. Wir sehen Niko Bellic im heruntergekommenen Taxi-Unternehmen seines Cousins im Stadtteil Broker, der Brooklyn nachempfunden ist. Es ist Vormittag und die ersten Sonnenstrahlen leuchten durch die schmie-



Tagsüber sind die Straßen von Liberty City gefüllt, nachts wie leer gefegt. Einige Viertel sollten bei Dunkelheit gemieden werden, speziell bei unbewaffnetem Spaziergang



Wenn es hart auf hart kommt, greift Niko schon mal zur Schusswaffe. Logisch, sonst wär's ja kein Gangstergame

AUF EINEN BLICK

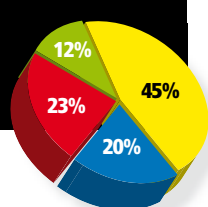
Publisher/ TakeTwo
Hersteller/ Rockstar North
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Sieht bisher ganz nach einem typischen »Grand Theft Auto« aus. Was ja nicht schlecht sein muss.

DAS STECKT DRIN

- Niko Bellic
- Russenmafia
- Cruisen
- Gebäude betreten



liveundonline

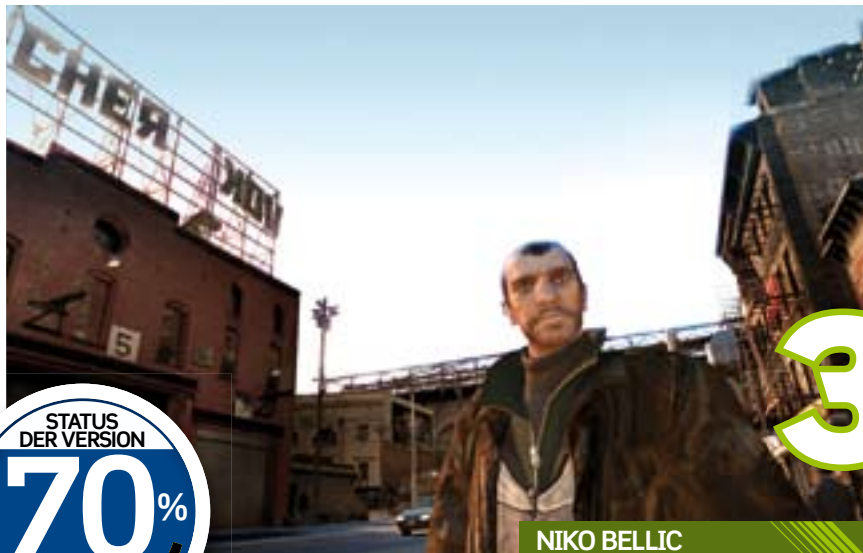
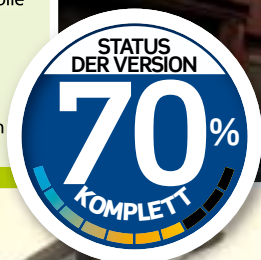
Die Lippen der Entwickler bleiben vorerst versiegelt. Es wird wohl eine Mehrspieler-Komponente geben, wie die allerdings ausfällt, ist unklar. Auf Erfolge darf man sich dennoch freuen.



DEJÁ VU

Alte Bekannte?

Für »Grand Theft Auto IV« verspricht der US-Hersteller Rockstar gewissermaßen einen Neuanfang der Serie: düsteres, realistischeres Setting, neue Gameplay-Elemente, neue Charaktere. Serienfans müssen jetzt allerdings sehr stark sein. Denn die Chancen auf ein Wiedersehen mit bekannten Charakteren schätzen die Jungs von Rockstar als gering ein. Vielmehr wolle man sich auf Nikos Geschichte konzentrieren, die deutlich mitreißender als die der Vorgänger sein soll. Man munkelt sogar von einer Prise Romantik...



NIKO BELLIC

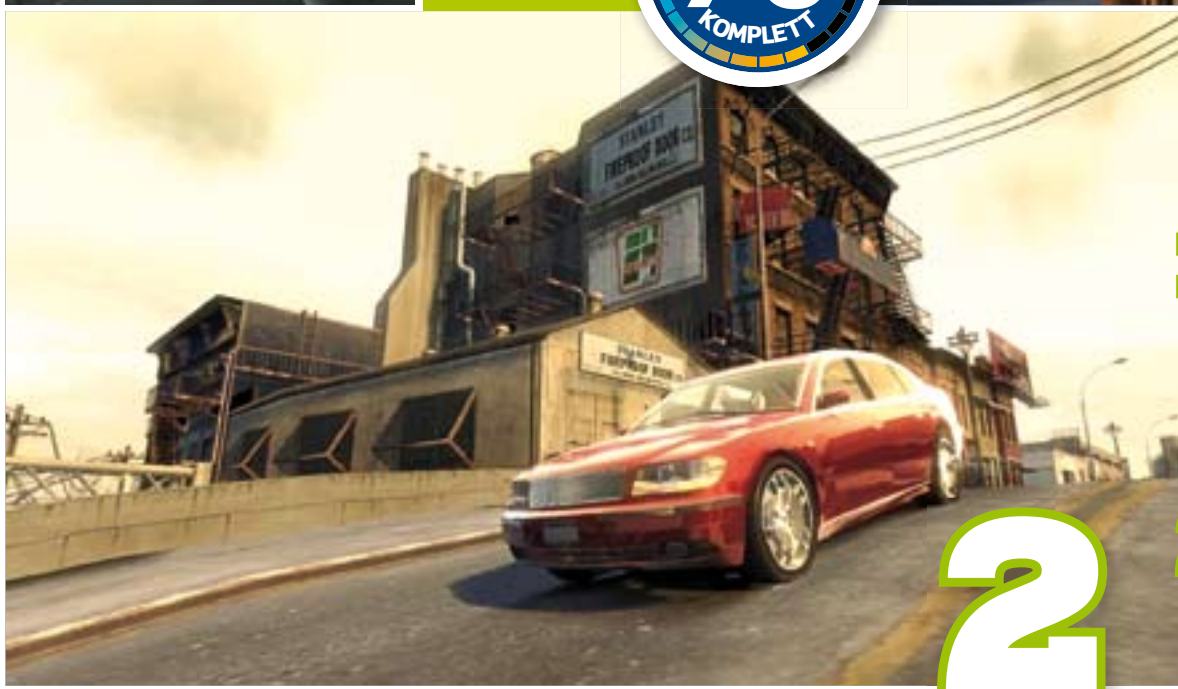
Das kann er und hier wohnt er

Das eigenwillige Zielsystem der Vorgänger gehört laut den Entwicklern der Vergangenheit an. In Aktion durften wir den neuen Waffenumgang allerdings noch nicht erleben.

Um schneller voranzukommen, klemmt sich Niko hinter das Steuer von Autos, Motorrädern, Booten und Helikoptern.

Die Steuerung soll realistischer werden, ohne zur Simulation zu werden.

Das Arbeiter-viertel Broker ist Nikos neue Heimat. Er träumt jedoch von den schillernden Häusern von Algonquin. Ob er Erfolg hat, das lassen die Macher allerdings noch im Dunkeln.



rigen Fenster auf karge Möbel. Niko guckt ein wenig gelangweilt drein, kratzt sich demonstrativ im Schritt und wartet darauf, dass er sich endlich durch die Straßen von Liberty City bewegen darf. Wir hören vorbeigehende Passanten über die Mieten schimpfen. Autos hupen und geben Vollgas. Dann begibt sich Niko nach draußen.

In »GTA IV« soll es deutlich mehr betretbare Gebäude geben, als in den Vorgängern. Das Betreten und Verlassen geht komplett ohne Ladezeiten von Statten, sodass man nie aus dem Spielfluss gerissen wird. Das bekommen wir auch just demonstriert, als Niko die Tür eines Wohnhauses öffnet, sich mit gezogener Waffe durch die Zimmer schleicht und durch den Hinterausgang wieder verschwindet. In einer mit Graffiti voll gesprühten Gasse drängen sich Obdachlose um ein Feuerchen und nehmen Niko gar nicht wahr. Um einen kleinen Blick von oben zu erhaschen, erklimmt er kurzerhand einen Strommasten, von dem aus man eine geschäftige Kreuzung ideal beobachten kann. Unzählige Autos schlängeln sich durch den dichten Berufsverkehr, während sich einige tapfere Fußgänger über die Straßenwagen - von lautem Hupen aufgeschreckt. Das alles wirkt deutlich lebendiger als in den Vorgängern. Vor allem weil die Fußgänger diesmal keine austauschbaren Klone sind. Vielmehr beschäftigen sie sich mit Dingen, die man eben so

macht, wenn man durch die Stadt marschiert. Einige haben Einkaufstüten dabei, einige lasziv eine Zigarette im Mund, während andere wiederum ins Handy plärren.

Niko sucht sich einen fahrbaren Untersatz. Ein verlassener Sportwagen am Straßenrand weckt sein Interesse, er ist allerdings abgeschlossen. Kurzerhand schlägt Niko mit dem Ellbogen die Scheibe ein, öffnet die Tür und steigt ein. Nun geht es also per Auto durch die Straßen von Broker. Des Weiteren stehen Niko Boote und Motorräder zur Verfügung. Flugzeuge wie in »San Andreas« wird es allerdings nicht geben, da die Handlung auf Liberty City beschränkt ist. Als Trostpflasterchen darf sich Niko jedoch als Helikopterpilot versuchen. Das Ganze soll zur Story passen, per Jetpack wird der Osteuropäer also wohl nicht durch die Straßenschluchten jetten. Das Fahrverhalten der Autos wird übrigens deutlich verbessert und realistischer werden, ohne seine Arcade-Lastigkeit zu verlieren. Ebenso werden die Wagenmodelle poliert, die zwar echten Fahrzeugen nachempfunden sind, aber serientypisch keine Lizenzen haben. Unser kurzer Ausflug endet an den Docks von Broker. Hier gehen Arbeiter ihren Tätigkeiten nach und schleppen Kisten oder Bretter durch die Gegend. Genau hierher kommt Niko zum Nachdenken, den Blick auf das gegenüberliegende Algonquin gerichtet - Rockstars

Version von Manhattan. Die Aussicht ist schlicht überwältigend: Während die Fenster der Wolkenkratzer das Sonnenlicht reflektieren, spiegelt sich die gesamte Szenerie im Wasser. Grafisch macht »Grand Theft Auto IV« also schon jetzt ordentlich was her. Popups sind uns bei unserem ersten Rundgang keine aufgefallen, lediglich die Bildwiederholrate ist noch nicht ganz stabil. Bis zum Erscheinen im Oktober sollte dieses Problem allerdings auch der Vergangenheit angehören.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Der erste Ausblick macht gleich wieder Lust auf mehr. Hoffentlich ist bald Oktober!

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Das neue Setting bringt frischen Wind in die Serie
- Hoffentlich lässt sich das gewohnte »CoD«-Gameplay auf moderne Schlachtfelder übertragen.



Ich seil mich ab: In einigen Missionen eiert wir mit dem Blackhawk-Helikopter und cooler Musik durch gefährliches Gebiet



Erscheint/ 2007



Statt gesichtsloser Nazi-Soldaten: Diesmal können uns richtig fiese Waffenschieber und Diktatoren vor die Flinte rennen...

AUF EINEN BLICK

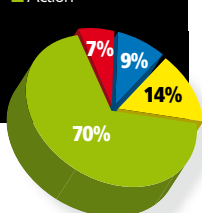
Publisher/ Activision
Hersteller/ Infinity Ward
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Weg vom Zweiten Weltkrieg, hin zu den Schlachtfeldern unserer Zeit.

DAS STECKT DRIN

- Terroristen
- US-Army
- Explosionen
- Action



CALL OF DUTY 4

Jetzt wird's aber hochmodern!

Jetzt ist also der neueste Teil der »Call of Duty«-Reihe angekündigt. Keine Überraschung: ein Ego-Shooter! Doch eine Überraschung: kein Weltkriegs-Shooter! Vielmehr lässt das amerikanische Entwicklerstudio Infinity Ward, bereits für Teil Eins und Zwei der Serie verantwortlich, die Normandie und Nord-Afrika hinter sich. Diesmal geht's moderner zu. »Call of Duty 4« verlegt seine Truppen auf die aktuellen Schlachtfelder. Genauere Informationen sind momentan noch rar. Spielen durften wir noch nicht. Aber unsere Aufklärungseinheiten haben erste Videotrailer und Bilder gesichtet. Darauf lässt sich einiges erkennen: nämlich massig Action garniert mit einer Prise Chaos. Wie sich das moderne Setting mit dem typischen »Call of Duty«-Gameplay verträgt, darüber lässt das Material noch keinen Aufschluss zu. Schließlich hat moderne Kriegsführung herzlich wenig mit den chaotischen Massenschlachten des Zweiten Weltkriegs gemein, die »Call of Duty« bisher ausgezeichneten. Nun, wir werden sehen...

Im Unterschied zu Teil Drei wird der neueste Serienspross nicht nur in einem Gebiet spielen. Uns erwarten Gefechte mit Islamisten im Nah-

en Osten, Reisen in ein schneebedecktes Waldgebiet im hohen Norden. Zusätzlich spielen einige Passagen in deutlich engeren Räumen, im Rumpf eines Schiffs und den Gängen eines Flugzeuges oder Zuges. Wird alles taktischer, oder bleiben die Entwickler ihrer Linie treu? Ist zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht genau zu sagen. Natürlich schwebt noch eine andere Frage im Raum: Wie wird das Gaming über Xbox Live? Bedient man sich vielleicht am Ende ein wenig am »Battlefield: Modern Combat«-Prinzip? Schließlich haben die Kollegen von Treyarch bei »Call of Duty 3« mit dem »Krieg«-Modus schon einen ersten Schritt in diese Richtung unternommen. Oder läuft es gar auf deutlich taktischere Scharmützel im Stil eines »Ghost Recon: Advanced Warfighter« hinaus? Oder bleibt alles, wie man es von der Serie gewohnt ist? Viele Fragezeichen also und wenig Antworten. Was das eigentliche Gameplay angeht, darüber hüllen die Jungs von Infinity Ward leider noch den Mantel des Schweigens.

Von einem ist aber auszugehen: »Call of Duty 4: Modern Combat« wird wieder ein Augen- und Ohrenschauspiel. Egal ob Einzelspieler- oder

Mehrspieler-Teil, die Bilder machen jedenfalls Lust auf mehr. Bleibt nur zu hoffen, dass es die Entwickler erneut schaffen, eine butterweiche Bildwiederholrate auf den Schirm zu zaubern. Wenn es sich beim Trailer allerdings tatsächlich um Spielgrafik handelt, dann wird das ein Hammer! Denn egal, wie viele Blackhawk-Helikopter über den Himmel pflügen, kein Rucken weit und breit. Wir behalten unsere Augen also weiterhin auf dem Radarschirm und erstatten sofort Bericht, wenn es Neues zu berichten gibt. Vielleicht klappt es sogar noch mit einem Erscheinungstermin in diesem Jahr. Hobby-Soldaten entstauben ihre M4.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Spielerisch ist leider noch nichts bekannt. Trotzdem könnte hier eine weitere Actionbombe vor der Tür stehen.

Hitpotenzial



JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du jetzt ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch »Two Worlds« dazu: eines der großartigsten Rollenspiele aller Zeiten für deine Xbox 360! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Jetzt auch in Österreich und der Schweiz!

DEINS! JETZT!



**PRÄMIE
DES MONATS!**



Als neuer Abonnent kannst das brandneue Rollenspiel-Abenteuer »Two Worlds« gegen eine Zuzahlung von nur 19 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

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. Das Abo gilt für ein Jahr (11 Hefte: 10 monatliche Ausgaben, eine Sommer-Doppelausgabe). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 12 Ausgaben zum Preis von 11. Wenn ich nach einem Jahr weiter lesen möchte, muss ich nichts weiter tun.
Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 39,60 Euro und - bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie - einer einmaligen Zuzahlung von 19,- Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslands-Konditionen erfahre ich online unter der Internet-Adresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 44,- Euro, Jahres-Abo Schweiz 77,- sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360-Live-Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass ich »Two Worlds« gegen eine Zuzahlung von nur 19 Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zuzahlung von »Two Worlds« bzw. die damit verbundene Zuzahlung verzichten.

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)

☐ Ja, ich will »Two Worlds« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 12 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 19,- Euro. 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.

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.

PREVIEW

Erscheint/ Oktober 07

Nur in 360-LIVE

PREVIEW

Brandneue Bilder!



AUF EINEN BLICK

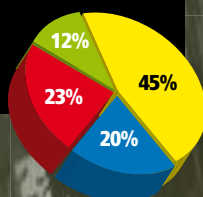
Publisher/ Sierra
Hersteller/ Saber
Interactive
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360:
Next-Gen-Action satt,
mit steiler Grafik und
rundum rundem
Konzept

DAS STECKT DRIN

- Zeit stoppen
- Zeit zurückspulen
- Zeit vorspulen
- Zeit nutzen



TIMESHIFT

Manchmal kommen sie wieder: Spiele, die nie fertig zu werden und spurlos verschwunden scheinen, die vom Strudel der Zeit mitgerissen werden. Aber manche Spiele schwimmen sich frei. Timeshift zum Beispiel. **Richard Löwenstein** über das vielleicht überraschendste Comeback des Jahres.

Erste Lebenszeichen lassen sich bis in den Winter 05 zurückverfolgen. Genau auf den 10. Januar datiert ist eine Pressemeldung, in der »Timeshift« das erste Mal auftaucht. Dort heißt es, Saber Interactive und Atari wollten im Herbst desselben Jahres einen Ego-Shooter auf den Markt bringen, der das Actiongenre mit innovativen Zeitfeatures umkrempeln würde. Nach mehrmaligen Verschiebungen schienen die Arbeiten letztlich im August 06 tatsächlich vollendet. Dazwischen hatte »Timeshift« den Publisher gewechselt, von Atari zu Vivendi – und die Plattform, von der alten Xbox zur Xbox 360. Im August 06 hatte das zweigeteilte Entwicklerteam – Grafiker, Programmierer, Designer sitzen in St. Petersburg/Russland, Gametesting und Producing findet in New Jersey/USA statt – nur noch mit sieben Bugs zu kämpfen. Das Spiel war eine Woche vom Marsch ins Kopierwerk entfernt. Etwa zu dieser Zeit hatte Sierra auch einen neuen führenden Mitarbeiter gewonnen: Martin Trembley wurde zum Produktionsleiter bei Vivendi bestellt. Er hatte vorher für Ubisoft das Studio in Montreal aufgebaut, also jene Spieleschmiede, die seitdem reihenweise erstklassige Highend-Produktionen hervorbringt. Trembley wollte auch Vivendi umbauen. Der US-Publisher sollte keine austauschbare Allerweltsware mehr produzieren, kein belangloses Durchschnitts-Gaming. Und auch kein »Timeshift«, so wie es sich im August 2006 präsentiert hat. Man konnte dem Spiel ansehen, dass Konzept und Grafik ursprünglich für die alte Xbox entwickelt worden waren. War halt ein ordentlicher Shooter, aber keiner von der Muss-ich-haben-Sorte. Kurzum: Trembley stoppte das Projekt. Das Entwicklerteam sollte ein Jahr mehr Zeit bekommen, sollte alles umkrempeln. »Timeshift« sollte nicht nur ordentlich sein. »Timeshift« sollte Ä... kicken, und zwar richtig hart. So wie ein »Lost Planet«, ein »Rainbow Six Vegas«, oder die allseits bekannte, in Deutschland

indizierte Hau-die-Locust-in-die-Pfanne-Produktion mit dem Kürzel »GoW«.

WASHINGTON WAR GESTERN

Ein Jahr mehr Zeit, das heißt unter anderem ausreichend Freiraum, um sämtliche Elemente zu überdenken und zu ändern. Und das heißt Schnitte, von denen einige schmerzvoll sein würden. Die ersten vier Level zum Beispiel sind komplett auf den Müll gewandert, weil sie von Spieltestern als überkomplex und unterspannend ausgesondert wurden. »Eine harte Zeit«, erzählt Kyle Peschel. Der US-Amerikaner ist als Produzent seit den Anfängen 2004 verantwortlich für das Wohl und Wehe von »Timeshift«. Er hat sich mit uns Ende März drei Stunden lang zusammengesetzt und erste Abschnitte aus dem neuen »Timeshift« gezeigt. Er erzählt auch von einigen dramatischen Situationen: »Der Designer der ersten vier Level wollte sich vom Dach des Gebäudes stürzen, ohne Scheiß. Wir konnten ihn zurückhalten. Jetzt hat er für das neue Timeshift eine der schönsten Kulissen gebaut, die ich mir denken kann.« Kyle meint das zweite Level. Wirklich ein außergewöhnlicher Anblick, mehr dazu aber später. Jetzt und hier erst mal, was sich alles inhaltlich geändert hat.

Nämlich viel, eigentlich fast alles. Es gibt zum Beispiel keinen Helden namens Michael Swift mehr. Die neue Hauptfigur hat keinen Namen und wird nie im Bild gezeigt. Die Kamera verlässt fast nie die Ich-Perspektive. Der Spieler soll sich von der ersten Minute an als die Figur fühlen, die mitten in die Action hineingeworfen wird und die an entscheidender Stelle in die Ereignisse eingreift, die die ganze Welt umkrempeln. Washington D.C. als Ort der Handlung? Aus und vorbei! Der Schauplatz wird nicht mehr konkret benannt. Ein mutiger, aber auch interessanter Ansatz: »Mir ist bei einer Europareise klar geworden, dass sich die Menschen bei euch einen Scheiß»

» für Washington interessieren. Ich will aber, dass Timeshift jeden packt.« Deshalb muss man jetzt keine fremde Metropole mehr befreien. Durch kluge Erzählstrukturen soll vielmehr die Illusion entstehen, dass man für sich kämpft, für sein Land, für seine eigene Heimat, für die Menschen um einen herum. Nur der Aggressor ist ganz der Alte. Ein Typ namens Krone, der die Zeitmaschine einiger genialer Wissenschaftler für seine Zwecke missbraucht und eine Herrenmenschen-Diktatur nach dem Vorbild des Dritten Reiches aufbauen will. Also kriegt der Held ein paar Knarren und einen Zeitmanipulations-Anzug verpasst, damit er die Dinge wieder ins Lot bringt.

DIE ERSTE BEGEGNUNG

Beim ersten Blick auf das neue »Timeshift« fallen sofort die Bilder auf. Der Techniker in Kyle verwendet Begriffe wie Shadow Maps, Real Time Lighting und Softparticles, wenn er darüber spricht, wodurch sich die neue Grafik von der alten unterscheidet. Aber was die Bilder beim Betrachter auslösen, das können solche Worte nicht erfassen. Wie einen der Einstieg in das zweite Level begeistert. Ernsthaft, so ein Anblick hat sich uns bisher nur in den großartigsten Produktionen für die Xbox 360 geboten. Kyle Peschel besucht mit uns zusammen einen kleinen Platz unter freiem Himmel, ein von Mauern begrenzter Raum. Es ist dunkel, und es gießt in Strömen. Der Boden setzt sich aus Pflastersteinen zusammen. Das sind keine platten und sich wiederholenden Strukturen, sondern da ist jeder Stein ein Einzelstück und derart plastisch modelliert, dass man ihn förmlich aus dem Bildschirm heraus greifen kann. Das Wasser perlt über die Poren in

den Steinen, rinnt durch die Ritzen, sammelt sich in den Rinnen. Durch den Regen verschlechtert sich die Fernsicht, die Gebäude in vielleicht hundert Meter Entfernung zeichnen sich im Vergleich zu den näheren Strukturen unscharf ab. Bei Sonnenschein ist's anders. Da ist der Weitblick so wie man ihn eben bei klarem Himmel erwarten würde, nämlich bestens. Nichts davon hat allzu große praktische Bedeutung für das Gameplay, und doch – die Bilder sehen umwerfend echt aus, aber nicht übertrieben glänzend oder gekünstelt. Dadurch verführt einen das Spiel sofort, und reißt einen hinein in die Action.

Dann geht's los. Zwei aus Krones Gefolge schießen Wache. Also erst mal langsam tun, die Lage checken. Dann die Zeit bremsen. Die Bildränder verzerren, beginnen, blau zu schimmern, die Regentropfen rinnen jetzt nur noch zäh wie alter Honig den Bildschirm hinab. Und am wichtigsten: Krones Schergen stehen wie zu Salzsäulen erstarrt. Problemlos nehmen wir ihnen die Waffen ab.

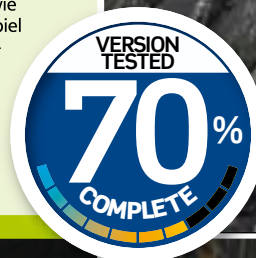
GERADLINIGES DESIGN

Das Leveldesign orientiert sich eher an klassischen Geradeaus-und-vorwärts-Strukturen als an modischen Offene-Welt-Szenarien. Aber wir hätten es in der Szene mit den zwei Wachen ebenso gut auf einen Kampf ankommen lassen können, denn das Gameplay lässt einem die Freiheit dazu. Es liegt am Spieler, wie er Hindernisse überwindet und die dramatischen Höhepunkte meistert, die einem immer wieder den Blutdruck hochjagen. Zum Beispiel wenn der Zeitanzug Amok läuft, die Energiereserven aus dem Helden heraus-saugt und man unter Zeitdruck das rettende Ziel erreichen muss. Oder wenn sich ein zehn Meter hoher Kampfpläuer vor einem aufbaut. In dem Fall könnte es sich lohnen, die Mittel zu nutzen, die sich einem in der Umgebung bieten. Hinter einer Mauer Deckung suchen und dann aus allen Rohren Feuer frei, das wäre eine Möglichkeit. Aber warum nicht eine offensichtlich nur von einem Keil gehaltene Betonröhre lockern? Sie löst sich, rollt dem übermächtigen Hightech-Mech entgegen, und bringt ihn ins Wanken. Eine der großen Stärken von »Timeshift« scheint uns die harmonische Einbindung der Simulation physika-

ERFOLGE ERFOLGE!

Futter für Gamerscore-Jäger

Spätestens seit der Xbox 360 soll es ja Menschen geben, die geben sich bei einem Actiongame mit dem Erreichen des Finalkampfes nicht zufrieden. Auch dann nicht, wenn bis dahin rund 18 bis 20 Stunden vergehen, wie das laut Hersteller bei »Timeshift« der Fall werden soll. Alle Erfolge abräumen, den Gamerscore toppen, das ist der neue Trend. So richtig viel hat uns Kyle Peschel von Saber Interactive über die Erfolge noch nicht erzählt, ein paar Infos haben wir ihm aber dennoch aus der Nase ziehen können. Nämlich dass gut 250 Punkte für ganz simple Ziele verteilt werden, Disk einlegen, das erste Level schaffen, und so weiter. Etwa genauso viele Punkte sind für den Mehrspieler-Teil reserviert. Und dann gibt's noch reihenweise Gamerpunkte für witzigere Sachen, wie zum Beispiel dem Gegner mindestens zehn Waffen klauen.



Lohnt sich's?

- Flüssige Anmutung, abwechslungsreiches Gameplay, echt steile Grafik
- Eine neue Generation, ganz neue Physik, ganz neues Game
- Stellenweise etwas bunte Objekte, die nicht zum restlichen Look passen

„Wenn alles passt, könnte hier was ganz Großes entstehen!“



Das neue Timeshift verlässt sich auf die Havok-Engine. Was die anrichten kann, sehen wir hier. Gute Entscheidung!



Eine Granate!

Die Jungs vom Hersteller Saber scheinen auf explosive Eier zu stehen. Oder warum sonst sollten sie so viele coole Granaten integrieren? Einige haften am Ziel, andere brennen sich durch die Klamotten der Gegner und explodieren, weitere lösen am Ziel Laserbarrieren aus.

Panik und Chaos!

Schon mal »Half-Life 2« gespielt? »Timeshift« erinnert uns ziemlich an Valves Vorzeige-Shooter. Genau wie dort, kommt es auch hier immer wieder zu dramatischen Situationen, wenn etwas größere Gegner mit lautem Ahoi und Fanfaren zum Duell blasen. Dieser Helikopter zum Beispiel treibt einem richtig den Angstschweiß auf die Stirn.

Waffenkraft

Die Waffen sollen sich richtig mächtig anfühlen, so will's der Entwickler. Also haben alle Knarren, egal ob Maschinenkanone oder Schnellfeuer- und Scharfschützengewehr, Primär- und Sekundär-Funktionen integriert. Damit lassen sich also auf zweierlei Weise Gegner ausschalten und die Umgebung in Schutt und Asche legen.

ENTSCHEIDENDE DETAILS

Die kleinen Neuerungen

Ausprobieren konnten wir den Mehrspieler-Modus noch nicht, aber wir haben uns mit Kyle Peschel lange drüber unterhalten. Anscheinend haben er und sein Team ziemlich interessante Ideen, die wir so noch in keinem Actiongame gesehen haben. Kern des Ganzen sind die so genannten Zeitgranaten. Man wirft eine, sie fliegt in hohem Bogen und plumpst auf dem Boden, wie jede andere Granate auch. Nur dass diese hier im Ziel eine schimmernde Halbkugel von etwa vier Metern Radius erzeugt, innerhalb derer Zeitkräfte wirksam werden. Rund fünf Sekunden ist diese Zeitinsel aktiv, und wer sich in ihr befindet, kann für diesen kurzen Augenblick zum Beispiel die komplette Umwelt ausbremsen. Projektile beispielsweise bewegen sich dann nur noch mit Schneckentempo auf einen

zu. Wie gesagt, den Praxiseinsatz haben wir noch nicht erlebt, daher bleiben tonnenweise Fragen. Zum Beispiel, wie oft jeder Mitspieler Zeitgranaten werfen darf, ob ein zu häufiger Einsatz an den Nerven der ausgebremsten Mitspieler zehrt? Wie gut funktioniert das Balancing? Der Mehrspieler-Modus soll sehr vielseitig konfigurierbar sein. Man wird sich eigene Spielmodi basteln dürfen, kann zum Beispiel Regeln definieren, die unfaire Taktiken ausschließen. Wer etwa Campern und ähnlichen Nistvögeln einen Strich durch die Abschussliste machen will, der definiert ein gewisses Mindest-Bewegungsspensum pro Minute. Umgekehrt lassen sich hyperbewegliche Mitspieler im Zaum halten, beispielsweise indem man ein Teleport-Limit von zehn pro Partie festlegt. Könnte glatt funktionieren.



Während die Urversion des Spiels stellenweise ziemlich bunt daherkam, ist Timeshift V2 eher durch dunkle und graue Farbtöne geprägt

DER SEKUNDEN-ANZUG

Wer hat an der Uhr gedreht?

Eines der wesentlichen Unterscheidungs-Merkmale zwischen »Timeshift« und anderen Ego-Shootern ist das schicke Textil, das sich der Heldenfigur eng wie eine zweite Haut um den Körper spannt. Dabei handelt es sich um den so genannten Beta-Suit, eine streng geheime Entwicklung von Zeit-Wissenschaftlern. Der Träger eines Beta-

Suits kann an der Uhr drehen, die Zeit ausbremsen und sie zurückschleichen. Das begrenzende Element ist die eingebaute Energiereserve. Die Zeitbatterien sind nach Benutzung erschöpft, laden sich aber wieder auf. Man kann also zum Beispiel einmal begangene Fehler rückgängig machen, aber nicht unbegrenzt häufig. Während

sich das Gefolge des Diktators Krone per Beta-Suit noch leicht ausbremsen lässt, kommen später Gegner ins Spiel, die dem Beta-Suit gleichwertiges entgegen setzen. Androiden etwa, die sich so haarsträubend schnell bewegen, dass sie in Normalzeit wie Geister aussehen und überhaupt erst bei gebremster Zeit zum handfesten Ziel werden.



Da hinten stürzt eine Wand ein. Nicht ungewöhnlich in einem Spiel, in dem gerne mal große Teile der Kulissen in Schutt und Asche zerbröckeln



»lischer Aktions- und Reaktions-Gesetze zu sein.

Oder anders gesagt: »Havok«-Engine. Die ist nämlich jetzt mit drin, und dadurch gibt's neuerdings richtig Kawumm und Krawall. Zum Beispiel, wenn man mit der Knarre auf eine Wand hält und jedes Projektil komplett unterschiedliche Stücke aus den Ziegeln reißt. Wer Spaß dran hat, kann aus einem gemauerten Eck komplette Rundungen heraus fräsen, nur mit der Kraft der Projektile. »Ich will, dass die Leute spüren, was für eine mächtige Waffe sie in den Händen halten«, fasst Kyle Peschel das Vorhaben seines Teams in Worte. Und ergänzt: »Uns ist beim Design außerdem wichtig, dass wir diese künstliche Trennung zwischen Innen- und Außenwelten vermeiden, die sonst im Actiongenre üblich ist.« Ohne jede Ladepause geht's vorwärts, vorwärts, vorwärts... Beispielsweise in einer Szene, in der sich die Heldenfigur erst durch einen Raum ackert, dann ein Loch im Fußboden durch Beschuss soweit vergrößert, das man hindurch fallen kann. Man stürzt also runter, plumpst irgendwo auf, findet sich in einer Betonröhre wieder. Nur, dass die an vielen Stellen durch die früheren Kämpfe löchrig geworden ist, und den Blick nach außen frei gibt. Ein netter Grafikeffekt, nebenbei bemerkt: die Sonne blendet das Auge, das Bild wird für einige Augenblicke grell

überzeichnet, so wird der Reflex der menschlichen Pupillen simuliert. Durch die zerfaserten Reste eines früheren Granateneinschlags linsen wir nach draußen. Keine Gefahr zu sehen? Okay, dann raus ins Freie. Hier bleiben einem viele Möglichkeiten: schießen oder schleichen, Zeitfeatures nutzen oder konventionell kämpfen...

DANN MACH IHN KALT!

Eine Eigenschaft des Beta-Suit war bei unserer Vorführung noch nicht vorführbereit, nämlich der im Kleidungsstück integrierte Bordcomputer namens Sam. Er ist als Mittel gegen jene verwirrenden Momente gedacht, die uns beim Probespiel mit der Urversion von »Timeshift« schon aufgefallen waren. Sam analysiert die Umgebung. Er gibt Tipps, an welcher Stelle welche Zeitfunktion sinnvoll einzusetzen wäre, und verrät, wenn irgendwo in der Nähe ein Objekt besondere Aufmerksamkeit verdient. Kurzum ein Ratgeber, der immer dann mit subtilen Hinweisen zur Stelle sein soll, wenn einen die Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten ratlos macht. So begrüßenswert eine Unter- die-Arme-Greif-Einrichtung wie Sam ist, so erfreulich ist auch die Tatsache, dass sich die Entwickler des gesunden Maßhaltens bei deren Einsatz bewusst sind. Diese erhebenden Momente, in denen der Spieler selbst die Schwachstelle eines Bossgegners



Einsamer Held? Nix da. In einigen Situationen kann sich die Heldenfigur auf die Mitarbeit von computergesteuerten Kameraden verlassen

1



ZEIT-FEHLER

live und online

■ Diverse Deathmatch- und Capture-the-Flag-Modi für maximal 16 Mitspieler ■ Downloads von neuen Karten sind geplant ■ Gamerpoints? Sowieso!



2

Mit der Zeit wird's buggy...

Dass man die Zeit stoppen und vor- bzw. zurückspulen kann, hat beim Gametesting in den Hersteller-Studios schon zu kuriosen Programmfehlern geführt. Hier zwei Beispiele...

Ein Tester hat sich beispielsweise auf ein Fass gestellt, die Zeit angehalten, dann ein halbes Dutzend Raketen Richtung Boden gefeuert. Nach wenigen Sekunden lief die Zeit wieder an, und alle Raketen sind gleichzeitig hochgegangen. Das Ergebnis: eine Mega-Explosion, die das Fass komplett mitsamt Spie-

ler meilenweit in den Himmel katapultiert.

Ein anderer Spieler hat vom Helikopter aus Raketen abgefeuert, sofort die Zeit gestoppt und ist aus dem Cockpit auf eine der Raketen gesprungen. Wenige Sekunden später: Die Zeit läuft an, die Rakete nimmt ihren Flug auf und trägt den Spieler über den Horizont der Polygonkulissen hinaus. Aber keine Sorge: Diese und andere Bugs sind längst gefunden und beseitigt.



3

entlarvt, einen kompletten Gegnerpulk mit einem klugen Trick auslöscht, oder sonst eine Herausforderung mit eigenem Hirnschmalz meistert, die soll auf jeden Fall erhalten bleiben. Und: Sam hat einen Ausschalt-Knopf.

Was die Künstliche Intelligenz der Gegner betrifft, die lässt sich bislang kaum beurteilen. Dazu sind die spielbaren Etappen noch zu unzusammenhängend, ist das Gameplay noch zu unkomplett. Allerdings sind uns bei der rund drei Stunden umfassenden Präsentation keinerlei doofe Aktionen aufgefallen. Alles wirkt rund und schlüssig. Kyle Peschel: »Die Jungs beschießen sich halt auch schon mal gegenseitig, wenn sich's nicht vermeiden lässt, um den Spieler zu treffen. Und sie schimpfen: Geh das nächste Mal aus dem Weg, oder so was.« Sehr nett auch das, was Kyle Peschel als KI-Verkettung bezeichnet. Das heißt, dass die Gegner nicht auf vorprogrammierten Bahnen auf die Aktionen des Spielers reagieren. Stattdessen passen sie ihr Verhalten dynamisch den Ereignissen in ihrer Umwelt an, gehen dabei auch miteinander um. Das führt dann mitten in der wildesten Action schon mal zu Dialogen der Marke »Hey, das ist der Kerl. Macht ihn kalt!«. Dann sein Kamerad: »Okay, geht klar.« Mischst

sich der dritte ein: »Warte, den holen wir uns zusammen.« Klar, man kriegt solche Worte nur am Rande mit, aber gerade deswegen macht das Gameplay einen so natürlichen Eindruck. Abgesehen davon dienen solche Rufe und Schreie einem selbst natürlich als Warnung und Hilfe.

Unter dem Strich scheint es uns, als tue das eine Jahr extra Produktionszeit »Timeshift« richtig, richtig gut. Das Ding wirkt jetzt wie eine jener wenigen Produktionen, bei denen die Entwickler

Wenn wir uns auf die Zehenspitzen stellen, reichen wir dem Mech immerhin schon knapp bis unter das Kniegelenk

genau an den richtigen Ecken und Kanten feilen, damit schlussendlich was richtig Begeisterndes dabei herauskommt. Klar, für eine endgültige Beurteilung müssen wir auf eine Version warten, bei der alle Elemente zusammenhängen; bei der sich dann auch die Story entfalten kann und die Figuren zur Geltung kommen. Beide sind immerhin Schlüsselemente für ein richtig packendes Actionfeuerwerk moderner Prägung - Zeitstopp hin und Dauerfeuer her. Wenn also alles passt, könnte hier was ganz Großes entstehen. Vielleicht sogar so groß wie »Half-Life 2«, also ein richtiger Meilenstein. Wir werden's bald wissen. Ende September soll's losgehen.

Richard Löwenstein



360 SAGT ...

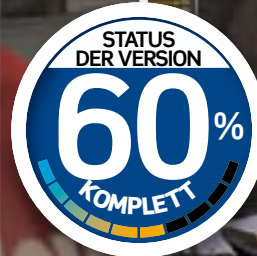
Sieht ganz nach einem überraschenden Comeback für ein Actiongame aus, das wir in den letzten Monaten aus dem Blick verloren hatten.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- ↑ Pfeilschnelles Gameplay, interessanter Ansatz
- ↓ Muss vielleicht für Deutschland entschärft werden



Trotz gnadenloser Daueraction bleibt die Gewaltdarstellung im Rahmen. Gut so!

Man sollte sich die Umgebung zu Nutze machen. Explosive Fässer zum Beispiel. Ihr wisst Bescheid...

Erscheint/ Herbst 07

AUF EINEN BLICK

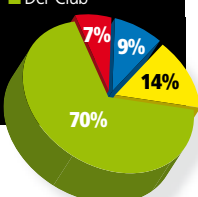
Publisher/ Sega
Hersteller/ Bizarre Creations
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Rabiater Shooter mit motivierenden Highscore-Jagdzenen. Sportlich, sportlich!

DAS STECKT DRIN

- Geschwindigkeit
- Multiplikator
- Waffen
- Der Club



THE CLUB

So sieht's aus, wenn im Fightclub Knarren erlaubt sind

Das kommt heraus, wenn man einen Third-Person-Shooter mit dem Punktesystem eines »Tony Hawk's« und dem Geschwindigkeitsrausch eines »Burn-out« kombiniert: »The Club«, das neue Werk des englischen Teams von Bizarre Creations, den Jungs hinter »Project Gotham Racing«. Wir waren zu Gast beim Partnerunternehmen Sega und haben zwei Levels ausprobiert.

Aber zunächst: Was ist »der Club« überhaupt? Im Grunde eine Geheimorganisation der mächtigsten Männer unserer Erde: Präsidenten, Konzernbosse, Drogenbarone und Filmproduzenten. Sie haben so viel Bares zur Verfügung, dass sie in heruntergekommenen Schauplätzen umbarmherzige Gladiatorenkämpfe veranstalten. Nur eben nicht mit Fäusten oder Schilden, sondern mit Schusswaffen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines der acht Kämpfer. Ähnlich wie in einem Prügelspiel fühlen sich die Jungs alle ein bisschen verschieden an, und sind aus unterschiedlichen Gründen im Club gelandet. Cop Renwick beispielsweise ist eher der Typ Sprinter, er will die Organisation von innen heraus zerstören. Im Standardmodus besteht die Aufga-

be darin, eine bestimmte Punktzahl und anschließend den Ausgang lebendig zu erreichen. Punkte gibt's für erledigte Feinde. Je nachdem wie genau die Schüsse landen – ob zum Beispiel aus dem Lauf oder nach einer gekonnten Vorwärtsrolle – wandern mal mehr, mal weniger Punkte aufs Konto. Damit der Spieler ordentlich Tempo macht, haben die Entwickler Multiplikatoren für die Gegner eingebaut. Je höher der Faktor, desto schneller muss der nächste Gegner ausgeschaltet werden, damit der Punktereignis anhält. Zeit für Verschnaufpausen bleiben keine, dafür dauert so eine Etappe durchschnittlich sehr kurz – zwei bis fünf Minuten. Die Gegner sind immer an denselben Stellen postiert. Das soll den Spieler dazu bringen, sich die Herausforderungen einzuprägen, fast so wie bei einem schweren Trick in »Tony Hawk's« oder einer doofen Schikane in »Project Gotham Racing«.

Wir finden, das Spielprinzip funktioniert. Fühlt sich direkt, schnörkellos und trotzdem raffiniert an, genau wie bei einem Arcadegame alter Schule. Man ist dauernd unter Druck, will den Highscore toppen, probiert auf

wechselnden Routen immer neue Angriffsvarianten aus. Und die Grafik? Hammer! Flüssig, voller Details, voll gestopft mit Effekten. Das hat was! Insgesamt acht Arenen stehen zur Wahl, vom russischen Bunker über eine deutsche Stahlfabrik bis zur heruntergekommenen Gasse in Venedig. Jede Kulisse untergliedert sich in eine Reihe Etappen, so dass genug zu tun bleibt. Und der Mehrspieler-Teil? Bis zu vier Killer an einer Konsole, bis zu 16 davon per Xbox Live. Sie alle treffen sich zu diversen Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten. Macht Lust auf mehr!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Ein Shooter der etwas anderen Art. Könnte sehr interessant werden!

Hitpotenzial



Erscheint/ Dezember 07

AUF EINEN BLICK

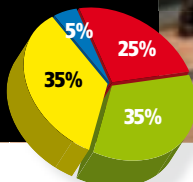
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf 360: Sam Fisher auf neuen Pfaden, ohne vom rechten Weg abzukommen.

DAS STECKT DRIN

- Scherben
- Improvisieren
- Untertauchen
- Schießen



Oben: Producer Dany Lepage demonstriert, warum ein Stuhl tödlich sein kann. Unten: Creative Director Patrick Fortier referiert über Quellen der Inspiration

SPLINTER CELL CONVICTION

Als einer der ersten Fachjournalisten weltweit hat Nicholas Buracas den neuen Sam Fisher getroffen. Und festgestellt: Diesmal ist alles anders. Raus aus dem Schatten, rein ins Leben!

Dass sich die »Splinter Cell«-Reihe in eine neue Richtung entwickeln würde, war schon seit »Double Agent« erkennbar. Deutlich mehr Story und Emotionen als in den Vorgängerspielen, dazu ein grundsätzlich sehr interessantes Gut- und Böse-System. Ende des Jahres geht Ubisofts Studio in Montreal mehr als nur einen Schritt weiter. Wie viele Schritte, das durften wir uns als eines der ersten Fachmagazine weltweit in Montreal ansehen. Also da, wo »Splinter Cell: Conviction« momentan entsteht. Um es kurz zu machen: Das neue »Splinter Cell« ist total anders. Es entfernt sich deutlich vom bisherigen »Ich-warte-im-Schatten-und-dann-krieg-ich-dich«-Konzept der Vorgänger. Es geht hin zur Kunst des Überlebens in zivilen Gebieten, so wie

jeder von uns es jeden Tag erlebt. Richtig gelesen: Sams Einsatzorte sind nicht mehr Militärstützpunkte, Kriegsgebiete oder Gefängniszellen. Vielmehr beweist Sam in Parks, Krankenhäusern und Redaktionsgebäuden sein Geschick im lautlosen Kampf gegen Ordnungshüter, Söldner - überhaupt so ziemlich jeden. Denn irgendwie scheinen es diesmal alle auf Sam abgesehen zu haben.

AUF DER FLUCHT

Die Story: Zwei Jahre sind seit Sams letztem Einsatz als Doppelagent vergangen. Inzwischen ist für ihn der Alltag eingeleitet, Routine bei seiner Spezialeinheit NSA. Aber dann läuft was schief in der Sondereinsatz-Behörde. Sams Arbeitgeber scheint nicht mehr der zu sein, der er mal war. Für Sam steht fest, dass er

extreme Maßnahmen ergreifen, dass er gegen seinen Arbeitgeber vorgehen muss. Er desertiert, wird zum Gejagten und lässt alle Annehmlichkeiten hinter sich: seine Technik-Werkzeuge, seine Waffen, einen Großteil seiner Verbündeten. Sam muss improvisieren, ähnlich wie Jack Bauer in der TV-Reihe »24«. Und er muss Grenzen überschreiten, wie Jason Bourne. Der Spieler muss diesmal deutlich anders vorgehen als in bisherigen »Splinter Cell«-Episoden. Die Spielwelt wird zu Sams stärkster und verlässlichster Waffe. Beispielsweise lässt sich jedes noch so kleine Objekt benutzen, vom Füllfederhalter bis zum Stuhl. Wie und wo und was man tut, das bleibt dem Spieler überlassen. Die Grundmechanik wird zu Gunsten dieses Tue-was-immer-du-willst-Systems verändert. Damit sich

DAHEIM BEI UBISOFT

Blick hinter die Kulissen

Ubisofts berühmtestes Studio ist wohl das in Montreal, im französischsprachigen Teil des wunderschönen Kanada. Nebenbei ist es auch Ubisofts größtes Studio. Rund 1.500 Mitarbeiter werkeln in einem ehemaligen Textilfabrikgebäude an unzähligen Projekten. Außer »Conviction« entsteht hier zum Beispiel gerade auch die Mittelalter-Meuchlei »Assassin's Creed«.

Wir konnten uns zwei Tage lang ausgiebig mit dem Spiel und den kreativen Köpfen dahinter befassen. Im Lauf der Zeit haben wir uns mit neun Mitarbeitern über Pläne und Vorhaben unterhalten, mit Leuten aus der leitenden Abteilung und einigen aus der Grafik- und KI-Programmierung. Einige Impressionen davon gibt es auf dieser und der vorherigen Seite.



Lohnt sich's?

- ↑ Viele neue Ansätze: Flair bringt frischen Wind in die Serie
- ↓ Hoffentlich bringen die Entwickler ihr Vorhaben auch zu Ende



weder Einsteiger noch Kenner der »Splinter Cell«-Reihe überfordert fühlen, nimmt das Spiel einen anfangs bei der Hand. Zu Beginn, noch vor Sams Flucht, werden die Handlungs-Möglichkeiten Schritt für Schritt erklärt.

DIE MASSE MACHT'S

Aber nicht nur die interaktiven Möglichkeiten sind in »Conviction« neu. Auch der Aufbau des Spiels macht auf uns einen richtig frischen Eindruck. Statt eine gewisse Anzahl von längeren Missionen zu spielen, ist das Game diesmal in eine

Menge so genannter Episoden gegliedert. Die Häppchen umfassen zum Teil 15 bis 20 Minuten, so dass man auch mal eben zwischendurch ein bisschen schleichen und meucheln kann. Wer jetzt entsetzt »Boah, so wenig!« schreit, keine Bange: Die Gesamtspielzeit soll trotzdem mindestens 16 Stunden umfassen. Auch die Tatsache, dass sich ein Großteil des Spiels in zivilen Einrichtungen im Großraum Washington D.C. abspielen wird, sorgt für interessantes Flair. Schon weil sich das Leveldesign viel offener gibt, ein bisschen wie bei »Hitman: Blood Money«. Sieht ganz so aus, als

seien die eher schlauchartig angelegten Herausforderungen der Vorgängerspiele Vergangenheit. So geht es beispielsweise in einem Stadtpark zur Sache, wo Sam eine Tonaufnahme löschen muss. Klingt nach einer Aufgabe wie gehabt, fühlt sich aber ganz anders an. Denn dieser Park wird von zirka 200 Zivilisten bevölkert, von denen jeder sein ganz eigenes Ding durchzieht. Einige hocken bei einem Kaffee, andere plaudern gerade in das Münztelefon, oder betrachten ein Kriegs-Mahnmal. Dies lässt das Gameplay unglaublich lebendig wirken, viel mehr als bei allen »Splinter Cell«-Teilen

bisher. Davon abgesehen, sind die Zivilisten ein integraler Bestandteil des Gameplays. Da Sam von den lokalen Ordnungshütern gesucht wird und sich Sam mangels ausreichender Schatten nicht unsichtbar machen kann, muss er sich anpassen. Er muss in der Menge untertauchen. Verhält er sich hingegen auffällig, wenn er wie ein Irre Passanten umschubst, werden die Häsher das registrieren und zur Verfolgung blasen. Eine Bildschirmanzeige am rechten unteren Bildschirmrand gibt Aufschluss über das Gefahrenpotential, entdeckt zu werden. Es kann also schon einmal passieren, dass sich ein besonders neugieriger Polizist an Sams Fersen heftet und ihn verfolgt. Schafft man es jetzt, dass man sozusagen »eins« wird mit der Menschenmenge, kommt ein interessantes Stilmittel zum Einsatz. In diesem Moment schaltet das Spiel in die Egoperspektive um. Man wird eins mit Sam und sieht nun mit eigenen Augen, was sich rundherum tut. Prickeln pur!

INSTINKT EINES HELDEN

Hatten wir erwähnt, dass das Nachtsichtgerät Geschichte ist? Nein? Ist es »



Im hauseigenen Motion Capturing Studio entstehen die lebensnahen Bewegungen der Figuren



Im Soundstudio bricht so manches. Wer sich also schon immer gefragt hat, woher das Knacken der Knochen nach dem Fall kommt: Dafür müssen viele Kanadier herhalten!



Gruppenbild, von links nach rechts: Senior Producer Matthieu Ferland, Producer Dany Lepage und Creative Director Patrick Fortier. Im Hintergrund: Sam Fisher

WIE IM ACTION-FILM

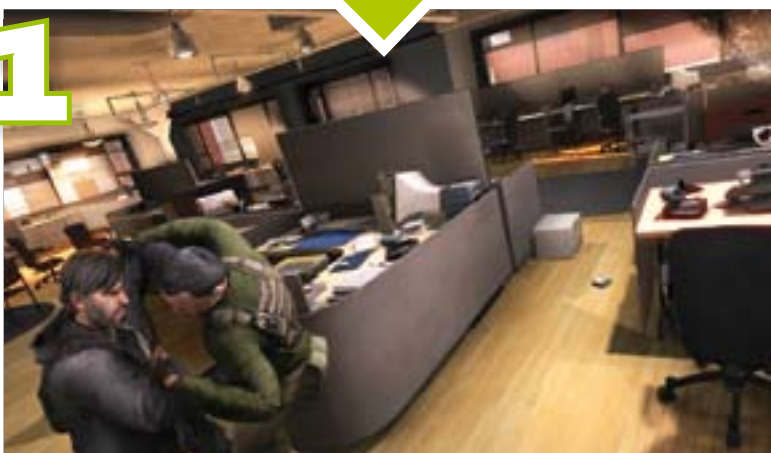
Und wer räumt die Schweinerei hinterher auf?

Beim Probespiel ist uns so einiges positiv aufgefallen, unter anderem die interaktive Umgebung. Durch sie laden sich die Kämpfe richtig mit Action auf, wie in einem fetzigen Hollywoodstreifen. Die Bilder unten zeigen einen typischen Nahkampf. Sam hat sich einen Söldner gepackt, der zappelt ein

bisschen hilflos umher, das wird Sam irgendwann zu doof und er wirft sein Opfer in die andere Ecke des Raums. Dessen Körper erwischt im Flug den Schreibtisch, räumt Tassen, Stifte, Büroklammern und Ordner von der Tischplatte. Das ist nur eine von vielen

Situationen, durch die das Spiel bei uns einen so unfassbar lebendigen Eindruck hinterlassen hat. Wenn's dann noch bei einer Prügelei im Badezimmer das Waschbecken so kraftvoll zerschmettert wie im James Bond-Film »Casino Royale«, dann hat das einfach Kraft und Wucht.

1



2



3



liveundonline

■ Bisher keine konkreten Infos über den Mehrspieler-Modus ■ Angeblich soll aber die Menschenmengen-Spielmechanik auch hier eine Rolle spielen ■ Die Entwickler erst später erzählen ■ Dazu die Standards: Gamerpoints, ein paar Downloads...



Ohne sein blinkendes Nachtsichtgerät ist Sam in der Menschenmenge kaum zu erkennen

„aber. Diesmal soll Sam ganz auf seine Instinkte vertrauen, und das buchstäblich. Aktiviert der Spieler die Instinkt-Fähigkeit, werden unwichtige Dinge in der näheren Umgebung quasi ausgeblendet, sind dann nur noch transparent zu sehen. Patrouillen, Söldner und überhaupt alle Gefahren zeichnen sich dagegen kontrastreich ab. Auf diese Weise kann Sam sogar durch Wände blicken. Diese Nachahmung von Sams Instinkten mag vielleicht nicht wirklich realistisch sein, verstärkt aber die Spannung deutlich. Klasse auch, was die Künstliche Intelligenz mit den Zivilisten so alles anstellt. Wenn Sam im Park etwa einer Touristenführerin den Laptop klaut und damit davoneilt, wird die erst

Gas-Kartusche. Ein gezielter Schuss, so einfach lässt sich Panik und Entsetzen unter den Parkbesuchern auslösen. Der perfekte Zeitpunkt also, sich erneut unter Volk zu mischen und die Gegend zu verlassen. Solche größeren Ablenkungsmanöver sollte man allerdings nur in Maßen verwenden. Wird ein bestimmtes Limit überschritten, werden die Ordnungshüter den Park evakuieren lassen. Und damit würde die Mission deutlich schwieriger. Ist ja schließlich niemand mehr zur Tarnung da...

VON WAFFEN UND STÜHLEN

Zwangsläufig klappt die perfekte Flucht oder die Vermeidung von Ärger nicht immer. Handgreiflichkeiten sind oft nicht

„Bourne Identität trifft 24 trifft Stirb Langsam“

wild schimpfend hinter ihm her rennen und dann irgendwann den nächsten Polizisten rufen. So lässt sich ganz gezielt ein Tumult auslösen, den Sam für seine Flucht nutzen kann. Während die Beklaute dem Wachtmeister noch ihre Lage klarmacht, hat Sam bereits die Tür des Sicherheitsraums erreicht. Kaum hat er die anfangs erwähnte Aufnahme gelöscht, bricht in dem kleinen Park jedoch die Hölle los. Mit Helikopter kommen Spezialeinheiten angefliegen, schwer bewaffnet, gefährlich und mit einer Witterung wie Drogenhunde. Sam muss aber irgendwie entkommen. Also aus dem Raum geschlichen, schon bleibt der Blick an einer Burgerbude hängen. Interessant sind weniger die Fastfood-Fressalien als vielmehr die

zu vermeiden. Bei normalen Streifenpolizisten kommt das neue Nahkampfsystem zum Einsatz. Mit Faustschlägen, Tritten und Würfeln heizt man den Ordnungshütern entsprechend ein. Dazu kommen situationsabhängige Attacken, beispielsweise kann Sam einen Gegner durch eine Fensterscheibe schmeißen oder dessen Kopf gegen ein Waschbecken donnern. Das Einbeziehen der Umgebung wirkt wie in einem Actionfilm. Den Entwicklern ist es auch wichtig, dass so gut wie jedes Objekt auch im Kampf einsetzbar ist. Wenn es mal schnell gehen soll, kann Sam beispielsweise schon im Lauf einen Stuhl aufheben und einem Feind über den Kopf ziehen. Falls die Jäger Feuerwaffen im Gepäck haben, ist es hilfreich, einen

MOMENT MAL!

Was bitte ist Memento?

Im Text steht's detailliert beschrieben: Eine der herausragenden Neuerungen ist die Möglichkeit, dass Sam die Menschenmenge zu seinem Vorteil nutzt. Genau, fast so wie Altair in 'La-Ahad in »Assassin's Creed«, nur ein bisschen anders. Damit es mit der Handhabung keine Probleme gibt, sind so genannte »Memento«-Szenen nahtlos ins Gameplay eingefügt. Das sind kurze Videos, die einem mit Tipps zum Thema »Wie bleibe ich unerkannt?« unter die Arme greifen. Die Videos werden rechts oben eingeblendet, aber nur auf Wunsch. Wer selbst experimentieren will, kann das ebenfalls tun.

VORWISSEN?

Wer die Serie bisher nicht verfolgt hat, keine Sorgen: »Conviction« ist ein komplett eigenständiger Teil und benötigt keinerlei Vorkenntnisse. Allerdings dürfen sich Fans auf Begegnungen mit alten Bekannten einstellen...



Tisch umzuwerfen und als Deckung zu verwenden. Nur eines muss beachtet werden: Sämtliche Feinde, ob Polizist, Soldat oder Söldner haben genau die gleichen Interaktionsmöglichkeiten wie Sam. Und davon haben sie bei der uns vorgeführten Version schon fleißig Gebrauch gemacht. Natürlich greift aber auch Sam zur Schusswaffe. Anders als in den Vorgängerspielen hat er jedoch zu Beginn keinerlei Knarren im Gepäck. Vielmehr muss er entweder Kontakte zum Waffenmarkt aufbauen, oder er nimmt sie Menschen ab, die für ihre Fahrt zur Himmelspforte wohl keine Waffe mehr brauchen.

Freunde gepflegter Schießereien sollten also ebenfalls Grund zur Freude haben. Wer jedoch glaubt, er könnte auf alles schießen, was sich bewegt, der irrt. Trotz seiner verzwickten Lage ist Sam nach wie vor ein Gutmensch, der weder Zivilisten noch Polizisten meuchelt. Stattdessen ballert er in die Luft oder in den Boden, und zwingt sie so in Deckung. Wir sollten erwähnen, dass

Sam nicht immer unter freiem Himmel unterwegs ist. In der zweiten Episode, die wir zu Gesicht bekommen haben, muss er in einem Redaktionsgebäude Informationen von seiner Bekannten Anna Grimsdottir beschaffen.

STIRB LANGSAM

Eigentlich ein einfaches Unterfangen, wäre dieses Gebäude nicht just von einer Gruppe Söldner überfallen worden, die ähnliche Pläne hegen. Hier hatten wir bei der Vorführung fast schon das Gefühl, einer Szene von »Stirb Langsam« beizuwohnen. Beeindruckend vor allem die KI der Gegner. Wenn sie erst einmal von Sams Anwesenheit Wind bekommen haben, untersuchen sie die Umgebung viel genauer als früher. Wer sich also unter einem Schreibtisch sicher fühlt, dürfte eine böse Überraschung erleben. Denn genau dort sehen die Gegner als erstes nach. Warten allein hilft also wenig, der Spieler muss deutlich schneller handeln und oft genug improvisieren.

Man merkt deutlich, dass die Entwickler »Conviction« eine cineastische Atmosphäre verpassen wollen. Auch die Figur Sam Fisher soll deutlich lebendiger wirken als bisher, weg von der Tötungsmaschine, hin zum emotionalen Menschen. Ob's klappt? Spätestens im Winter wissen wir Bescheid. Grafisch macht das Spiel allerdings schon einen extrem guten Eindruck, zumindest in der uns gezeigten Version. Schade, dass die vom Hersteller bisher zur Verfügung gestellten Bilder all die Dynamik und Lebendigkeit nur unvollkommen rüberbringen; in Bewegung jedenfalls haben uns all die Details schlichtweg umgehauen. Die Menschen sehen nicht wie Klone aus, sondern jeder hat seine persönlichen Merkmale. Die Animationen, egal ob von Sam, seinen Gegnern oder harmlosen Zivilisten, wirken einfach natürlich. Und dass jede Aktion mehr oder weniger große Folgen für die Umgebung hat, ist sozusagen das Tüpfelchen auf dem i. Besonders gespannt

darf man auf die Story sein, denn davon hat Ubisoft ja nur einen Bruchteil erzählt. Potential für ein fesselndes Action-Erlebnis ist auf jeden Fall da. Selbst Gamer, die mit der »Splinter Cell«-Reihe bisher nichts anfangen konnten, sollten »Conviction« unbedingt im Auge behalten. Und Freunde geselliger Runden via Xbox Live? Tja, es gibt einen Mehrspieler-Modus, soviel ist klar. Aber was der kann und wodurch er sich auszeichnet, das will Ubisoft erst in ein paar Wochen verraten. Man munkelt jedoch, dass auch der Mehrspieler stark im Umgang mit der Umgebung und den Figuren verwurzelt sein soll. Es bleibt also spannend.

Nicholas Buracas

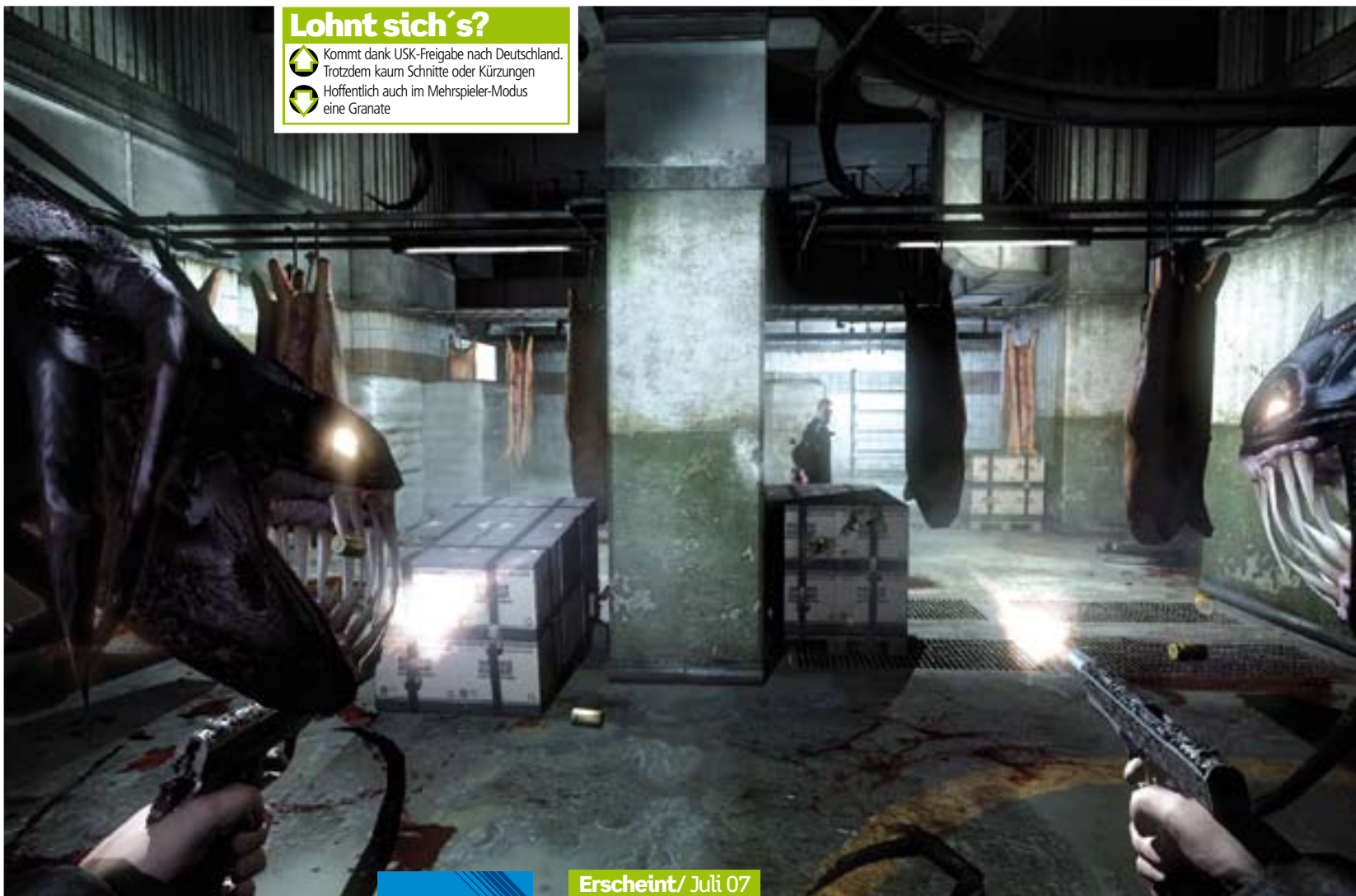
360 SAGT ...

Sollten die Entwickler alle Pläne in die Tat umsetzen, erwartet uns ein rassiges New-Gen-Erlebnis.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

-  Kommt dank USK-Freigabe nach Deutschland. Trotzdem kaum Schnitte oder Kürzungen
-  Hoffentlich auch im Mehrspieler-Modus eine Granate



Erscheint/ Juli 07



Den Mund gaaaaaaanz weit aufmachen! Jackie weiß mit renitenten Bauarbeitern umzugehen



Wer so leicht bewaffnet auf schwere Mafia-Jungs losgeht, muss sich über das unschöne Ergebnis nicht wundern

AUF EINEN BLICK

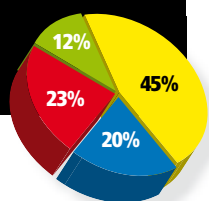
Publisher/ Take2
Hersteller/ Starbreeze
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Richtig böser Horror-Shooter mit dämonischer Superkräfte-Power

DAS STECKT DRIN

-  Finsternis
-  Darklings
-  Tentakel
-  Knarren



liveundonline

 Vier Mehrspieler-Modi für bis zu acht Spieler mit interessanter Gestaltwandler-Funktion  Acht Karten zu Beginn, weitere sollen per Download folgen

THE DARKNESS

Wer hat Angst vor dem bösen Tentakel? Wir nicht. Wir sind mit dem beinahe kompletten Horror-Shooter auf Tuchfühlung gegangen

Es gibt Menschen, bei denen scheint nichts so richtig zu funktionieren. Nehmen wir den Mafia-Killer Jackie Estacado zum Beispiel. Aufgewachsen in einem Waisenhaus, wurde er schließlich von Onkel Paulie aufgenommen, dem Don der Franchetti-Familie. Nicht aus Liebe, sondern nur, um Killer-Nachschub zu bekommen. Jackies Jugendliebe Jenny Romano weiß nichts von seinem Job. Und es scheint fast so, als ob alles im Lot wäre. Dass der Schein jedoch trügt, zeigt sich am Vorabend von Jackies 21. Geburtstag. Onkel Paulie will seinen Killer loswerden, weshalb dieser beinahe das Opfer eines Bombenanschlags wird. Er überlebt und muss auf dem nahe gelegenen Friedhof ein paar Mafiosi erledigen, um sich anschließend in Deckung zu verziehen. Punkt Mitternacht tritt dann ein weiteres Problem auf: die Finsternis. Diese düstere Macht hat sich Jackie als Wirt ausgesucht und gibt ihm spezielle Fähigkeiten, um seinen Rachefeldzug zu starten.

Würde man in anderen Spielen solche Ereignisse als Render-Intro sehen, ist bei »The Darkness« alles schon Spiel - sogar die Einführung inklusive rasanter Verfolgungsjagd. War allerdings nicht anders zu erwarten, schließlich kommt die Comic-Umsetzung vom schwedischen Entwicklerteam Starbreeze. Diese haben schon mit »Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay« auf der alten Xbox ein ähnlich fulminantes Erlebnis hingezaubert. Und selbiges scheint auch auf »The Darkness« zuzutreffen. Beginnt das Spiel anfangs wie ein puristischer Shooter, kommt schnell deutlich mehr Fleisch hinzu - okay, fieses Wortspiel, zugegeben.

Ein Großteil der Handlung findet in New York statt. Und auch wenn das Gameplay prinzipiell linear aufgebaut ist, bleibt dem Spieler trotzdem die Freiheit, bereits besuchte Gegenden noch einmal zu erkunden. Dazu muss man lediglich in eine U-Bahn einsteigen und losdüsen. Toll auch, dass so mancher Schauplatz im Spiel richtig lebendig erscheint. In den U-Bahn-Stationen

1

ICH GLOTZ' TV!

Flimmerkisten

An einigen Ecken stehen Fernseher herum. Klingt natürlich nicht ungewöhnlich, schließlich gibt's so was auch in anderen Shootern zu sehen. Wie so oft ist es allerdings der Inhalt, der den Unterschied macht. Denn anstelle langweiliger Standbilder gibt's bei »The Darkness« wirklich was zu sehen. Murnaus Filmklassiker »Nosferatu: Symphonie des Grauens« zum Beispiel, ohne Witz! Und einige Cartoons. Außerdem berichten Nachrichtensender vom Chaos, das Jackie hinterlässt.

STATUS
DER VERSION90
KOMPLETT

2

PRÄSENTATION IST ALLES

Jackie hat Stress

Zu Beginn des Spiels liefern sich Jackie und zwei Kollegen eine halsbrecherische

Verfolgungsjagd mit der Polizei. Der Spieler darf sich dabei komplett frei umschaun und gegen Ende auch mit einer Schrotflinte schießen.

Nicht alle Zwischenszenen erlebt der Spieler direkt durch Jackies Augen. Viele Sequenzen schalten

in eine Außenansicht um. Hier setzt Jackie in Benzin getränkte Geldscheine mit einem platzierten Schuss in Brand

Was so ein kleines Feuerchen mit einem kargen Raum alles anstellen kann. Die Lichteffekte wirken richtig atmosphärisch. Ein beschworener Darkling beugt die Flammen skeptisch.

2

3

3

wimmelt es manchmal nur so von NPCs, die ihren eigenen Geschäften nachgehen, in einem verrauhten Billard-Club unterhalten sich die Gäste. Als Bonus darf Jackie mit einigen der Charaktere Multiple-Choice Dialoge führen, wie man sie von klassischen Abenteuerspielen kennt. Ist zwar nicht zwingend notwendig, bringt aber oft hilfreiche Informationen. Wie Jackie am besten eine von Onkel Paulies Zentralen angreifen kann, beispielsweise. Anstürmende Mafiosi werden zur Not gemächlich mit Jackies beiden Knarren aus dem Weg geräumt. Im Verlauf des Spiels steigert sich sein Waffenarsenal, sodass man auch Schrotflinten, Maschinenpistolen und schwere Gewehre zwischen die gierigen Pranken bekommt. Die Action ist schnell, wirkt filmreif und macht dank der Dynamik einfach Spaß. Zudem sorgen zahlreiche Details für zusätzliche Freude. Die kleinen Rauchschwaden, die nach einem Schuss aus den Läufen der Pistolen aufsteigen - das ist Kino.

Was »The Darkness« weiter vom Shooter-Einerlei abhebt, ist die so genannte »Finsternis«. Mit ihrer Macht erschafft Jackie schwarze Löcher, räumt schwere Gegenstände aus dem Weg oder spießt Gegner auf. Die Finsternis wird durch zwei Tentakel am Bildschirmrand symbolisiert. Die sehen allerdings nicht nur schrecklich gut aus, sondern haben auch einen Zweck. Je nach Farbe und Intensität der Tätowierung weiß der Spieler, welche Fähigkeit und wie viel Finsterniskraft er noch zur Verfügung hat. Die beiden gefräßigen

Mäuler haben übrigens immer Lust auf frische Seelen von verdorbenen Menschen. Haben sie genügend davon verputzt, steigen die Kräfte der Finsternis um eine Stufe. Des Öfteren werden diese auch für kleinere Rätsleinlagen benötigt. In einem Stützpunkt sperren sich einige Gangster in ein Zimmer, wo ein Haufen Geld bereit liegt. Die dicke Stahltür gibt ihnen Sicherheit. Was sie aber nicht wissen: Der Spieler kann von einem anderen Raum aus mit einem seiner Tentakel durch einen Luftschacht kriechen, um auf der anderen Seite den Schlossmechanismus zu zerbeißen. Zusätzlich kann Jacky noch Verstärkung rufen, die Darklings. Kleine Dämonen, die eine gewisse Ähnlichkeit mit den »Gremlins« haben. Anfangs muss er mit dem Berserker Vorlieb nehmen, der lediglich mit Krallen und Zähnen angreift, später kommen weitere hinzu. Der explosive Kamikaze-Darkling beispielsweise, mit dem man versperrte Zugänge einfach aufsprengt. Prinzipiell laufen diese Helfer selbstständig mit Jackie mit, mit einem Druck auf die X-Taste bewegen sie sich aber auch auf Befehl. Ideal also, wenn man einen Raum voll mit Mafiosi leer räumen möchte, ohne sich selbst die Hände schmutzig zu machen.

Oder um es auf den Punkt zu bringen: »The Darkness« funktioniert einfach. Das düstere Setting, die Sprüche der Figuren und natürlich die Mischung aus traditioneller Action und Dämonenkräften sorgen für ein richtig spannendes, düsteres Gefühl. Auch die Optik muss sich nicht

verstecken, im Gegenteil! Die weiterentwickelte »Starbreeze Engine« zaubert ein New York voller Leben und Details auf den Bildschirm. Die U-Bahnstationen wirken mit ihren Graffiti und verdreckten Wänden wie abfotografiert. Die Figuren sehen nicht wie Klonkrieger aus, kein Rucken weit und breit. Nett auch, dass die Ladezeiten zwischen den Abschnitten mit kurzen Monologen von Jackie kaschiert werden. Was sollte da noch schief gehen? Die USK hat jedenfalls ihren Segen gegeben, deshalb kann »The Darkness« auch in Deutschland erscheinen. Klasse!

Nicholas Buracas

360
SAGT ...

Fans von Horror-Shootern kommen hier wohl nicht drum herum. Ein richtig heißes Eisen! Und hat sogar USK!

Hitpotenzial

Erscheint/ September 07

EXKLUSIV

BILDER

Nur im 360 Live Magazin!

AUF EINEN BLICK

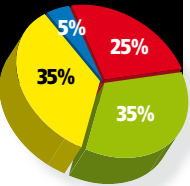
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bioware
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360. Und fast zu gut, um wahr zu sein

DAS STECKT DRIN

- Enormer Umfang
- Grandiose NPC-Interaktion
- Pausierbare Echtzeit-Kämpfe
- Lebendige Welt



MASS EFFECT

Biowares Mega-Rollenspiel kommt nun doch nicht im Juni. Zum Trost haben wir's gespielt. Und es ist mehr als groß. Es ist gigantisch. Es ist »Mass Effect«!

Es gibt nur Weniges, was man mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit behaupten oder erwarten kann. Ein spezieller Fall ist da Bioware. Kaum ein anderer Entwickler schafft es, mit seinen Games spannende Stories, glaubwürdige Charaktere und packendes Gameplay zu einem stimmigen Gesamtkunstwerk zusammenzufügen. »Baldur's Gate«, »Knights of the Old Republic« und »Jade Empire« sind solche Genreperlen. Die letzten beiden waren schon auf der Xbox große Hits und sahten eine Traumwertung nach der anderen ab. Kein Wunder also, dass die Erwartungen groß und die Vorfreude noch größer sind. Denn von »Mass Effect« erwarten wir doch alle nichts Geringeres als ein Meisterwerk.

DER ROTE PLANET...

Einige Zeit war es ruhig um Bioware geworden, bis dann mit »Mass Effect« ein neues Großprojekt für die 360 angekündigt wurde. In diesem wohl bisher größten Werk der Ent-

wickler steckt anscheinend so viel Potential, dass es gleich eine Trilogie werden soll. Dazu braucht es komplexe Charaktere und eine stimmige Geschichte. »Mass Effect« kann mit beidem aufwarten.

Im Jahre 2148 entdecken die Mitglieder einer Mars Expedition Artefakte einer längst untergegangenen Zivilisation. Diese ermöglichen den Menschen die Entwicklung völlig neuartiger Technologien mit denen sie das Weltall schneller bereisen und erforschen können. Die Entdeckung selbst geht als »Mass Effect« in die Geschichtsbücher ein. So viel also zum Namen. Die eigentliche Story spielt aber rund 20 Jahre später. Als Commander Shepard fliegt der Spieler anfangs mit dem neuen Raumschiff SS Normandy, das im Spiel als Basis dient, zum Planeten Eden Prime. Hinter einem vermeintlichen Routinejob verbirgt sich aber allem Anschein nach viel mehr, denn der Turianische Spectre Nihlus ist mit an Bord. Diese Spectres sind Agenten des galaktischen Rats und werden nur bei schwierigen und be-



Endlich mal Figuren, deren Haut nicht glänzt wie frisch aus der Plastik-Gussmaschine



Lohnt sich's?

-  Interaktiv und intensiv: Bioware hat's einfach drauf
-  Langzeitmotivation und Kampfsystem müssen sich erst noch im Detail beweisen



Bei so einer kunterbunten Mischung kann's im Squad schon mal zu Abstimmungs-Problemen kommen...



Scharfe Schützen kriegen auch was zu tun: Die Zoomvisiere einiger Waffen schaffen Arbeitsplätze für Sniper



Ein Actionshot, weder getürkt, noch geschummelt oder geschönt. Die Kämpfe sehen wirklich so gut aus!

sonders heiklen Missionen eingesetzt. Für Nihlus' Anwesenheit gibt es gleich zwei Gründe: Zum einen ist Shepard ein aussichtsreicher Kandidat der erste menschliche Spectre zu werden und Nihlus soll feststellen ob er sich als würdig erweist. Zum anderen müssen beide zusammen ein uraltes Artefakt bergen, das von den Protheanern, einer als ausgestorben geltenden Alien-Rasse, zu stammen scheint und von unschätzbarem Wert ist. Erschwerend kommt hinzu, dass wohl die Menschen auf Eden Prime von den Geth, einer Alien-Rasse, abgeschlachtet wurden. Shepard geht mit zwei Soldaten den Ereignissen auf den Grund, während Nihlus sich alleine auf die Suche nach dem Artefakt macht. Und das ist erst der Anfang zu einer großen Weltraum-Saga.

SEITENSPRUNG IM ALL...

Wie schon bei »Knights of the Old Republic« sind komplexe moralische Entscheidungen ein wichtiger Bestandteil der Story und haben teils erheblichen Einfluss auf den Spielverlauf. Da kaum einer mehr Erfahrung in diesem Bereich

hat als Bioware, müssen wir uns da wohl keine Sorgen machen. »Mass Effect« soll NPC-Interaktionen auf eine bisher noch nicht gesehene realistische Art und Weise darstellen und die Dialoge noch geschickter einbauen, damit alles wie aus einem Guss wirkt. Dazu gibt es natürlich noch unzählige Side-Quests in denen man neue Welten und Technologien entdecken, Ressourcen sammeln und seine Ausrüstung verbessern kann. Schnelle Spieler können die Hauptgeschichte in 30 bis 40 Stunden schaffen, verpassen aber dafür hunderte von Planeten und damit ein relativ frei erkundbares Weltall. Relativ, weil einige Gebiete erst nach und nach freigeschaltet werden. Das Ganze ist aber auf jeden Fall viel freier als noch bei »Knights of the Old Republic«.

Mehr Sorgen machte uns anfangs das Kampfsystem, denn es ist in Echtzeit und hat auf den ersten Blick mehr mit »Advanced Warfighter« zu tun als mit »Knights of the Old Republic«. Gekämpft wird meist aus der Deckung heraus. Shepard presst sich auf Knopfdruck gegen die Wand, lehnt sich auf Befehl zur Seite »

KAMPF IST KAMPF

Das Herz eines jeden Rollenspiels

Als wir zum ersten Mal von »Mass Effect« hörten, waren wir voller Hoffnung. Als dann noch ein actionreiches Kampfsystem mit jeder Menge Schusswechseln versprochen wurde, kannte unsere Vorfreude kaum noch Grenzen. Keine Zufallskämpfe, dafür aber Fights in Echtzeit und mit Hightech-Waffen - genau das hatte noch gefehlt. Dabei kann man auf zwei unterschiedliche Arten kämpfen: Entweder wie bei »Advanced Warfighter« nach dem Stoppen-und-Schauen-Prinzip in Echtzeit, oder nach dem Rezept von »Full Spectrum Warrior«: Dann schiebt man seine Kameraden an die taktisch günstigsten Positionen und pausiert, um das Geschehen zu analysieren. Beides kann richtig gut werden oder extrem in die Hose gehen. Wir werden sehen.



“ Gestik und Mimik erwecken wirklich den Eindruck, dass man mit einer Person redet ”



SICHERN UND DURCHLADEN

Bereit?

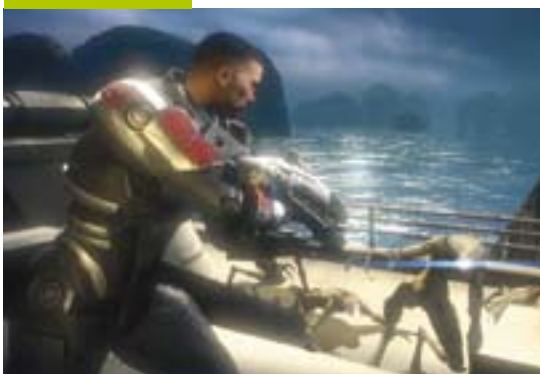
Im Kampf darf man jederzeit zwischen den aktuellen Mitgliedern des eigenen Teams durchwechseln. Die einsetzbaren Skills müssen aber schon vorher festgelegt werden und können bei klugem Vorgehen zu einer mächtigen Skill-Liste anwachsen. Darunter sind auch Telekinese und Waffen-Modifizierungen.

» und feuert auf Gegner, die mit leuchtenden Symbolen markiert sind. Schnell wird einem klar, dass es anders als in Shootern nicht auf exaktes Zielen und schnelle Reaktionen ankommt, sondern auf die Wahl der richtigen Waffe oder der passenden Munition. Außerdem kann jede Waffe modifiziert und mit Upgrades ausgestattet werden. Auch die Fähigkeiten im Umgang mit den unterschiedlichsten Waffentypen sind ausbaubar, ebenso wie die Rüstung. Kämpfe laufen in Echtzeit ab, können aber jederzeit pausiert werden um die Taktik zu überdenken, Munition und Waffen zu wechseln. Oder um Kameraden umzupositionieren oder auf andere Gegner zu hetzen. Sie reagieren aber auch von sich aus schon recht intelligent, gehen in Deckung oder greifen den Feind an. Das gibt einem die

Freiheit, sich auch auf seinen eigenen Kampf zu konzentrieren.

Es geht aber auch ganz ohne Waffen, denn neben der hier beschriebenen Soldaten-Klasse, gibt es noch fünf andere, die man zu Beginn wählt. Eine davon ist der Adept, der in bester Jedi-Tradition Gegner hochheben, durch die Luft wirbeln und schließlich in eine Ecke schleudern kann. Auch auf Deckung ist man als Adept nicht angewiesen, denn ein Adept baut einfach einen Schutzschild um sich herum auf. Überhaupt ist der Commander zwar der einzige Spiel-Charakter, aber durch die Klassenwahl und die optischen Modifikationen kann jeder seinen Helden anpassen. Aber nicht nur äußerlich ändert sich was, sondern auch am Charakter selbst. Durch die getroffenen Entscheidungen verändert sich

auch der Mensch unter der Rüstung. Solange man sein Ziel erreicht, ist es fast egal, welche Mittel man dazu einsetzt. Wenn man aber immer kompromisslos über Leichen geht, könnte sich das irgendwann rächen. Daran erkennt man vielleicht auch, dass der Kampf nicht unbedingt im Vordergrund steht, dafür aber die Charakterentwicklung. Dadurch verkommt »Mass Effect« nicht zu einem Action-Geplänkel mit RPG-Anleihen, sondern ist ein komplexes Rollenspiel mit einem actionreicheren Kampfsystem. Die Dialoge wirken so realistisch wie die Personen, mit denen man sie führt. Allein schon die lebendige Welt mit den absolut echt wirkenden Bewohnern lädt immer wieder auf eine Erkundungstour ein. Natürlich klingt das schon recht hoch gegriffen, denn bisher hat noch kein Spiel eine



1



REDEN IST GOLDIG



Ein Angebot, das keiner ablehnen kann

Immer schön ruhig bleiben. So aggressiv kommt man nicht weit. Wer immer schön höflich bleibt, aber auch nicht zu passiv wird, dem fressen die NPCs aus der Hand.

Bei den Abenteuern trifft man allerlei seltsame Gestalten. Einige, wie dieser Biber-Kopf, basieren auf Vorbildern aus dem Tierreich, andere lassen aber nur

schwer irgendeine Ähnlichkeit mit irgendetwas Erkennbaren erahnen.

Ja, dieses Spiel sieht wirklich so gut aus. Der Übergang von Gameplay zu Kamerafahrten zu Dialogszenen ist praktisch nicht zu erkennen. Dieses Spiel schwitzt ganz große Klasse und Qualität aus jeder einzelnen Pore.

2

3



3

wirklich realistische KI bieten können. Trotzdem drücken wir die Daumen, dass es wenigstens ansatzweise in die Richtung geht.

STIMMIGES GESAMTBILD...

Von der Grafik sind wir schon überzeugt, denn bis auf eine vielleicht etwas übertriebene Ausleuchtung, die alles hell erstrahlen lässt, sieht »Mass Effect« verdammt lecker aus. Die Charaktermodelle sind extrem detailliert und wirken durch die Animationen sehr lebendig. Die Hauptfiguren sind einen Tick besser modelliert als der Rest, aber das fällt im Spiel kaum negativ auf. Zum guten Eindruck trägt vor allem der nahtlose Übergang von Dialogen zu Kämpfen und von Kämpfen zu Dialogen ohne nervige Ladepausen bei. Gestik und Mimik erwecken in den Dialogen wirklich den Anschein, dass man mit einer echten Person redet. Das geht sogar so weit, dass man sein Gegenüber provozieren oder mitten im Satz unterbrechen kann. Das professionelle Voice-Acting sorgt dann für die auditive Komponente. Anders als bei vielen Konkurrenten wird man nicht mit sinnlosen Einzelern abgefertigt, sondern kann eine richtige Konversation führen.

Wir fanden Frauen mit blauen Haaren schon immer interessant. Aber bei Aliens weiß man halt nie, ob's wirklich ein Weibchen ist...



Und die Aktionen sollten wohl überlegt sein, denn alles kann sich positiv oder negativ auf die Umwelt auswirken. Wir können nur erahnen, wie viel Aufwand da wohl drinsteckt. Wir können uns aber gut vorstellen, dass man, einmal in diese Welt eingetaucht, schwer wieder von ihr loskommt.

Im Endeffekt kommt es darauf an, ob Bioware dem hohen Anspruch gerecht wird und

ob man bei einem Spiel von diesem Ausmaß Tempo und Spannung über die gesamte Spielzeit aufrechterhalten kann. Wie soll eigentlich die Sache mit den Entscheidungen und den vielen alternativen Enden funktionieren, wenn das Spiel ständig mit neuen Download-Inhalten erweitert werden kann? Wie verzweigt ist es und wo knüpfen die Erweiterungen an? Führen sie die Story überhaupt weiter oder sind es komplett eigenständige Episoden? Fragen, die wir hoffentlich in nächster Zeit beantwortet bekommen.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

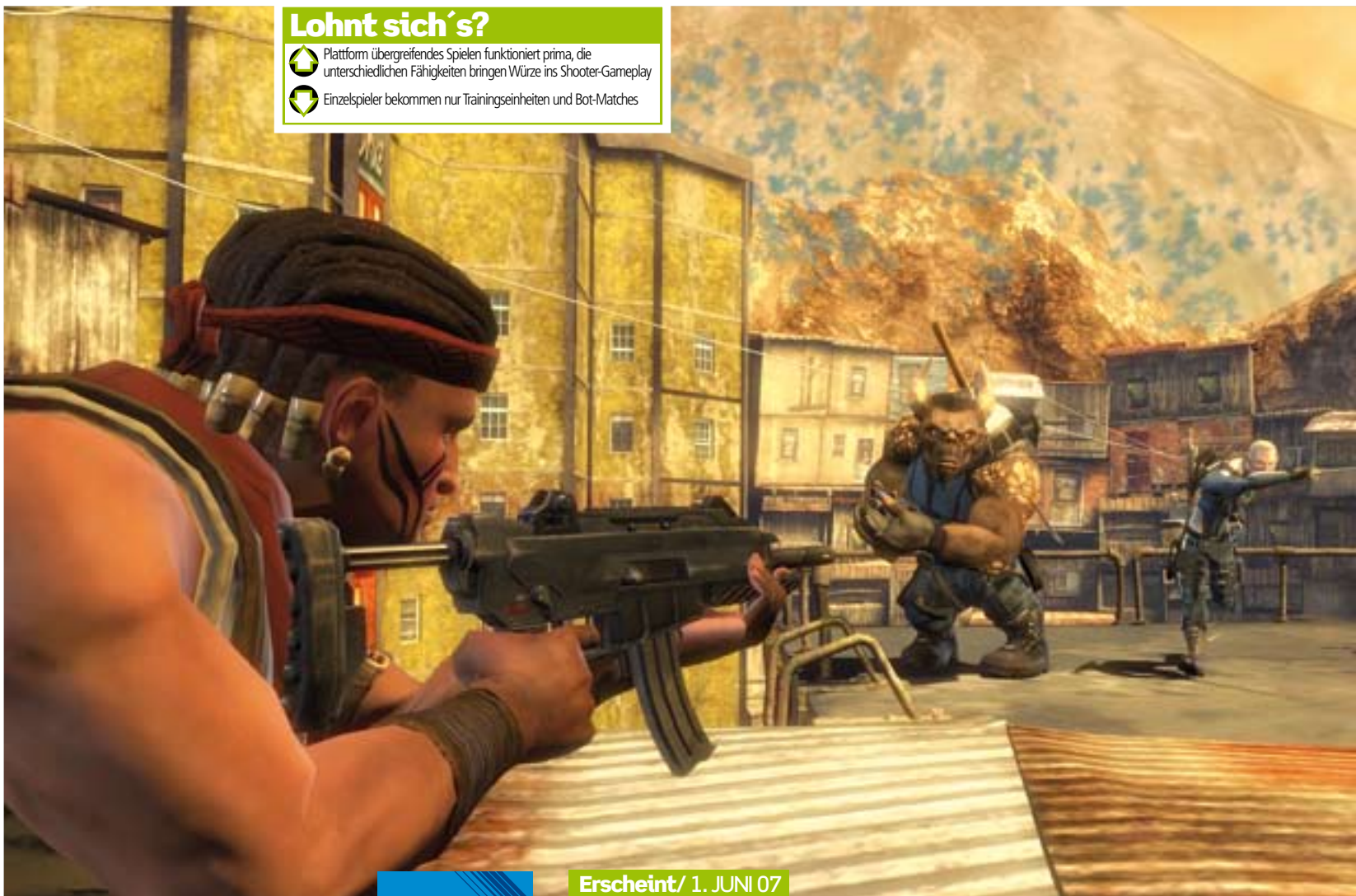
Entwickelt sich mehr und mehr zu einem der besten Gründe, sich für den Besitz einer 360-Konsole zu entscheiden. PC-Zocker, PS3-Abenteurer – sie alle schielen neidisch auf Biowares kommenden Hit. Wird richtig klasse!

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Plattform übergreifendes Spielen funktioniert prima, die unterschiedlichen Fähigkeiten bringen Würze ins Shooter-Gameplay
- Einzelspieler bekommen nur Trainingseinheiten und Bot-Matches



Erscheint/ 1. JUNI 07



Der rote Lebenssaft sprudelt. Aber in Maßen, so dass einer Veröffentlichung in Deutschland nichts im Wege stehen sollte



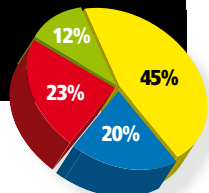
AUF EINEN BLICK
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ FASA Interactive
Genre/ Egoshooter
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Der erste Online-Shooter, bei dem wir 360-Krieger gegen die Jungs vom PC antreten und ihnen den Hintern versohlen können

DAS STECKT DRIN

- Hightech
- Knarren
- Magie
- Balancing



SHADOWRUN

Was kommt dabei raus, wenn man »Counter-Strike« in die Zukunft verlegt? Nicholas Buracas hat's ausprobiert. Und PC-Gamer besiegt...

Als eingefleischter Fan des Pen & Paper-Rollenspiels »Shadowrun« hatte ich jahrelang auf ein modernes Rollenspiel-Abenteuer mit dem guten Namen gehofft. Entsprechend enttäuscht und aufgebracht war ich, als Microsoft im Mai 06 einen Online-Shooter (!) auf Basis dieser schönen Lizenz angekündigt hat. Sei's drum. Jetzt ist das Spiel also so gut wie da – Zeit zu gucken, was geht. Okay, die Xbox-Live-Server wollte Microsoft erst Anfang Juni anschalten. Bei einem Online-Game wie diesem verbietet sich ein Test also vor diesem Datum. Aber zumindest konnte ich mich anhand eines ausführlichen Probespiels von den Plus- und Minuspunkten des »Shadowrun«-Shooters überzeugen. Erwartet hatte ich wenig, außer dass Vorurteile bestätigt würden und dass ich als 360-Gamer Kanonenfutter für die mit Maus und Tastatur bewaffneten PC-Leute wäre. Zur Erinnerung: »Shadowrun« ist die erste Microsoft-Produktion, bei der sich Besitzer von Xbox 360 und PCs mit »Windows Vista« messen können. Zwecks Probespiel hatte Microsoft vier Spielstationen aufgebaut: zwei 360-Konsolen,

zwei PCs. Die Welt von »Shadowrun« ist hier 25 Jahre jünger als ich sie kenne. Irgendwo schade, die Matrix ist in ihrer komplexesten Form noch nicht erfunden, und die Astralebene noch nicht entdeckt. Stattdessen streiten der Megakonzern RNA Global und der Geheimbund Lineage in Brasilien um frisch freigelegte magische Artefakte. Bevor es also losgeht, wähle ich eine der beiden Parteien und begeben mich ins Training. Von Bot-Matches abgesehen, ist das auch schon alles, was ich als Einzelspieler in »Shadowrun« erleben kann. In sechs Kapiteln wird mir der Umgang mit Magie und Technik beigebracht, ohne Leistungsdruck. Anfangs sind die zahlreichen Features wirklich etwas ungewohnt, nach fünf Minuten habe ich allerdings alles im Griff. Ich gleite behände von Dächern, teleportiere mich per Magie hinter nichts ahnende Bots und lande mit dem Scharfschützengewehr einen Kopfschuss nach dem anderen. Zeit, mich in das reale Gefecht zu stürzen – also auf ins Netzwerk!

Ein bisschen skeptisch bin ich ja immer noch, ob ich gegen die Jungs an den beiden PCs eine

liveundonline

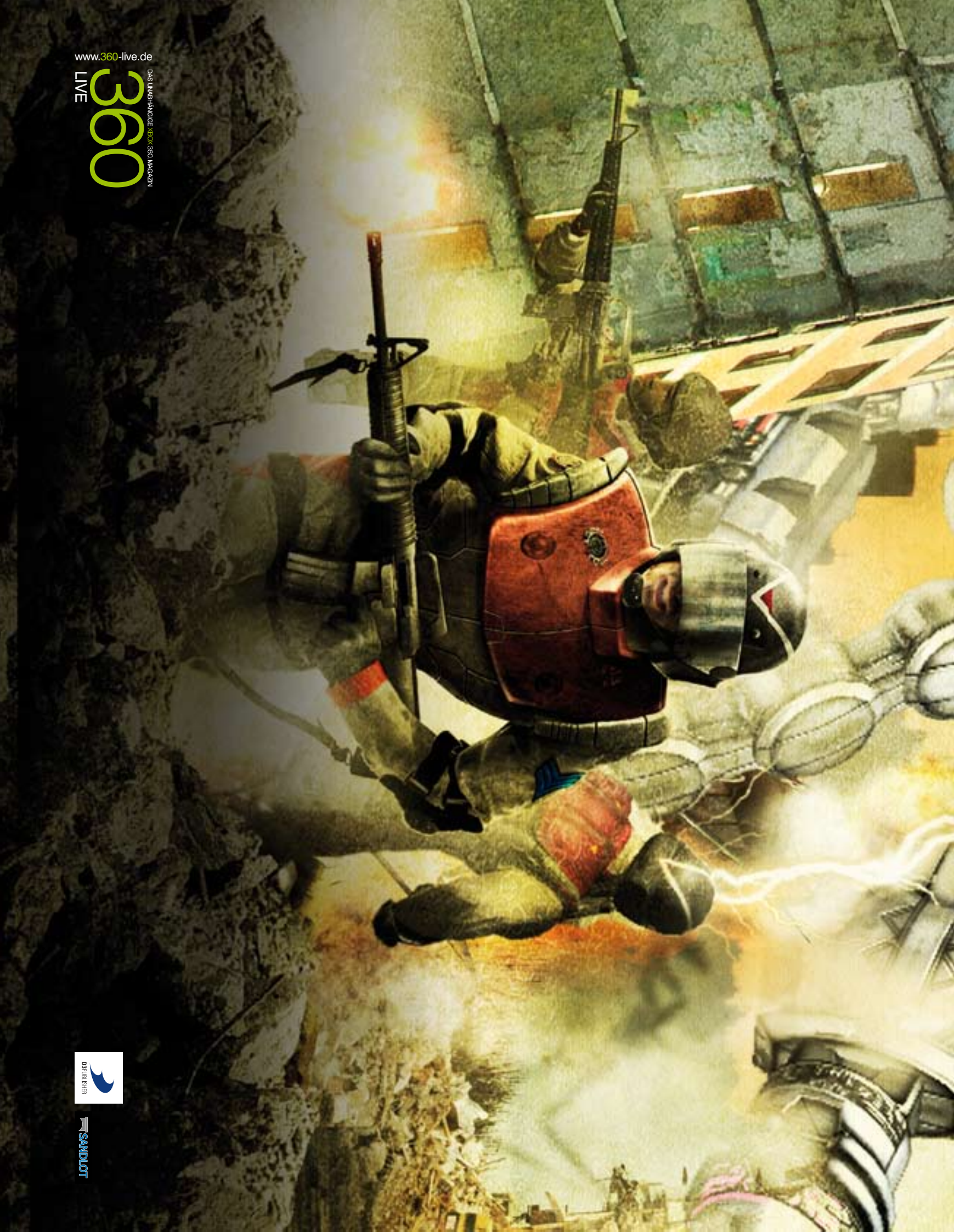
■ Drei Mehrspieler-Modi ■ 8-10 Karten ■ Bis zu 16 Spieler

colin mcrae™ Dirt



www.360-live.de

LIVE
360
DAS UNABHÄNGIGE NEWS 360 MAGAZIN



SANDLOT

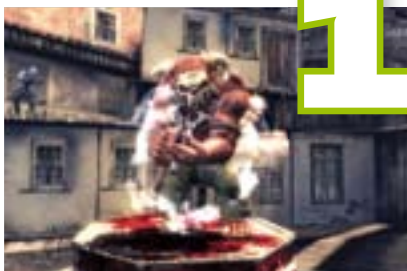
A large, white, mechanical robot with a red eye and a city in the background. The robot is the central focus, with its head and upper body visible. It has a red eye and a white body with black and grey mechanical details. The background is a bright orange and yellow sky with a cityscape on the left. The title 'EARTH DEFENCE FORCE 2017' is written in a stylized font across the middle, with '地球防衛軍' (Earth Defense Army) in Japanese below it.

EARTH DEFENCE FORCE 2017

地球防衛軍



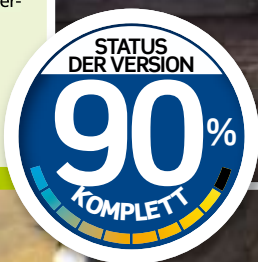
1



DAS IST MEIN KILL!

Dem Frag-Klau wird vorgebeugt

Jeder kennt das Problem: Man beschießt einen Gegner, bis er kaum noch Energie hat, nur damit ein anderer Spieler einem den Kill und damit die Kohle streitig macht. Kann hier nicht passieren, denn bei »Shadowrun« wird das Einkommen nach Schaden abgerechnet. Wer also nur halbtote Gegner erledigt, geht schnell Bankrott. Umgekehrt werden kollegiale Teamspieler belohnt. Belebt man etwa einen gefallenen Kameraden per Zauberspruch wieder, erhält man die Hälfte von dessen Gewinn.



3

VERSCHIEDENE HELDEN

Verschiedene Stärken

Der Troll ist die stärkste Rasse. Deshalb kann er eine Minigun ohne Geschwindigkeitsverlust tragen. Zusätzlich

nimmt er bei Beschuss immer weniger Schaden, da sich seine Haut verhärtet. Praktisch und gefährlich!

Der Elf ist der magiebegabteste Charakter. Allerdings kommt er mit Technik nicht wirklich klar und kassiert deswegen deutlich mehr Essenz-Abzug als

seine Kollegen. Je mehr Tech-Fähigkeiten man einkauft, desto weniger Magierohstoff bleibt übrig.

Der Mensch ist wieder einmal typisch Mittelmaß, was keineswegs schlecht ist. Er kann sowohl fleißig Magiesprüche klopfen, kassiert aber deutlich weniger Abzüge, wenn er Goodies wie die verbesserten Reflexe oder den Gleiter einsetzt.

2



2

Chance habe. Das Spielprinzip erinnert auf den ersten Blick stark an »Counter-Strike«. Bevor eine Runde startet, wählen die Teilnehmer ihre Rasse aus und kaufen anschließend Waffen, Magie und Technik. Da man nach jeder Runde seine Spielfigur wechseln darf, lasse ich Zwerg, Troll und Elf erst einmal links liegen und entscheide mich für einen Menschen. Das Ziel jeder Runde ist ein Artefakt, das aus der Mitte der Karte zum Abgabepunkt gebracht werden muss. Also ruckzuck dank Markierungspfeil hingefunden und rein in die Action. Denn auch das Gegnersteam schläft nicht und schnell wird der kleine Hof zum Hexenkessel. Kugeln zischen – als plötzlich violette Kristalle unter mir aus dem Boden schießen und mich festhalten. Ein Gegner hat also einen »Würge«-Zauberspruch losgelassen mit dem er mir zusätzlich noch Essenz aussaugt, den Rohstoff für Magie. Per Headset rufe ich schnell einen Teamkameraden. Denn der hat sich für einen Zwerg entschieden. Er kann deshalb selbst Essenz aufnehmen und so die magischen Kristalle ohne Probleme ausschalten. Aber schon naht das nächste Problem: Ein Elementar-Wesen kommt mit wuchtigen Schritten auf mich zugestürmt. Klar, dass ich erst einmal die Beine in die Hand nehme und mich zurückziehe. Mitch – der Studiomanager – lacht sich hinter mir ins Fäustchen und meint, dass das Monster von einem Gegner beschworen und direkt auf mich getetzt worden ist. Und er hat Recht. Denn das Biest folgt

mir über die halbe Karte, bis es mich dann schließlich doch erledigt. Ich merke schon: »Shadowrun« ist alles andere als ein gewöhnlicher Mehrspieler-Shooter. Was hier alles geht! Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit bin ich ein besserer Magier als David Copperfield, kann besser mit Smartlink und Enhanced Vision umgehen als der härteste Cyberpunk. Das ist auch notwendig. Denn die Schlüssel zum Erfolg sind ein eingespieltes Team und der optimale Einsatz der Fähigkeiten. Bei mir hat's funktioniert. Die PC-Jungs hatten keine Chance. Die Namen der Verlierer verschweigen wir. Ehrensache. Die Telefonnummern geben wir aber im Forum heraus. Nein, kleiner Scherz...

Um es auf den Punkt zu bringen: Das Gameplay hat mich positiv überrascht, und auch die Grafik macht einiges her. Zwar habe ich nur zwei Karten zu Gesicht bekommen, ein Industrieviertel und ein heruntergekommenes Stadtviertel voller Winkel und Scharfschützen-Ecken und vielen Möglichkeiten, den eigenen Stil durchzuziehen. Hat nichts mehr zu tun mit den leblosen Kulissen, die auf den ersten Screenshots zu sehen sind. Nur die Figuren stakten noch ein bisschen unbeholfen durch die Pampa, aber dass lässt sich bis zum Release im Frühsommer sicher noch beheben.

Selbst wenn ich mir natürlich immer noch ein »Shadowrun«-Rollenspiel wünschen würde, freue ich mich jetzt doch auf diesen Shooter. Die Matches sind schnell, aber auch durchdacht.

Ob es mich stört, dass es nur eine Deathmatch- und zwei Capture-The-Flag-Varianten gibt? Nein, denn es steckt genug Tiefe und Taktik drin. Gespannt bin ich, wie sich »Shadowrun« macht, wenn mal richtig viele Gamer mit Xbox 360 und PC aufeinander prallen. Ach ja, eines noch: Nach Ende des Probespiels hat Mitch erzählt, dass weitere Spiele aus der »Shadowrun«-Serie erscheinen werden. Und zwar mehrere, bis die Welt schließlich so aussieht, wie ich sie aus alten Pen & Paper-Tagen kenne. Gut so...

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Das Balancing überrascht: Beim Probespiel haben wir den PC-Jungs das Fell über die Ohren gezogen. Es klappt also!

Hitpotenzial

Erscheint/ Q3 2007

Das 360 Live...

INTERVIEW

mit dem Drehbuchautor

Lohnt sich's?

- Spannende Story, unverbrauchtes Setting, geniale Technik
- Kein Multi-Player. Und die neuen Bilder sehen den alten zu ähnlich...

Details

Publisher/ Ubisoft Developer/ Ubisoft Montreal
Genre/ Action-Abenteuer Players/ 1 Xbox Live/ ja

ASSASSIN'S CREED

Jetzt reden wir mal Klartext: der Drehbuch-Autor im Interview

Kaum ein Titel wird im Moment so heiß ersehnt wie Ubisofts »Assassin's Creed«. Grund genug für uns mit Corey May zu sprechen, der wie schon bei den letzten beiden »Prince of Persia« Sequels die Story entwickelt und das Drehbuch geschrieben hat. May und seine Kollegen bei »sekretagent« kennen sich aus, denn sie schreiben und produzieren gerade nicht weniger als fünf Studio- und zwei Independent-Produktionen. Zuvor haben sie schon für Disney und Sony Filmkonzepte entwickelt und führen das mit großem Erfolg weiter.

360 Live: Wie ist es zu dieser Zusammenarbeit gekommen und was war Ihre Aufgabe in der Produktion?

CM: Ursprünglich sollten wir für Ubisoft die Umsetzung einer ihrer Spielereihen fürs Fernsehen übernehmen. Aber als wir hörten, dass sie nach Autoren für ein Next-Generation-Game vom »Sands of Time«-Team suchen, wollten wir da unbedingt mitmachen. Unsere Aufgabe bestand darin, das Skript zu entwickeln und die Implementierung ins Gameplay zu überwachen.

Es war eine tolle Erfahrung und hat unheimlich viel Spaß gemacht, mit einem so kreativen Team zu arbeiten. Sie wissen unseren Beitrag sehr zu schätzen und wissen ganz genau, wie essentiell eine gute Story für ein gutes Spiel ist.

360 Live: Erzählen sie doch mal mehr über die Story und die Hintergründe...

CM: Es spielt sich alles während des Höhepunkts des Dritten Kreuzzugs ab. In dieser Zeit versuchen die Kreuzritter unter Richard Löwenherz (Anm. d. Red.: nicht zu verwechseln mit Richard Löwenstein) die Stadt Jerusalem zurück zu erobern, die Saladin einige Jahre zuvor erobert hatte. Die Assassinen sehen diesen Krieg als unnötig und sinnlos an und wollen dem Kriegstreiben ein Ende bereiten. Dabei sind sie absolut unparteiisch und werden auch nicht durch Gier nach Macht oder Reichtum getrieben. Ihr einziges Anliegen ist die friedliche Koexistenz aller Menschen. Der Krieg an sich ist somit ihr Feind und nicht die verfeindeten Parteien. Zu dieser Zeit ist es auch, dass die Assassinen einer mysteriösen Vereinigung auf die Spur kommen, die sich Vorteile dadurch erhofft, dass der Krieg

noch länger andauert. Dieser Bund scheint auch für den Ausbruch des selbigen verantwortlich zu sein. Nun liegt es an Altaïr und seinen Brüdern, die Gruppe zu entlarven und ihre Pläne zu vereiteln.

360 Live: Wieso haben Sie sich gerade für diese Zeit und dieses Setting entschieden?

CM: Wir haben uns eigentlich schon ziemlich lange mit den Kreuzzügen beschäftigt. Bisher war aber die Technologie noch nicht soweit, diese turbulenten Zeiten realistisch darstellen zu können. Bis jetzt. Wir konnten nun die Mächtigkeiten und Intrigen der Mächtigen bis hin zum brachialen Kriegstreiben dieser Ära nach unseren Wünschen nachbilden. Angefangen bei der Mischung aus europäischer und orientalischer Baukunst bis hin zum mittelalterlichen Stadtleben. Zu guter Letzt war es uns auch ein besonderes Anliegen, das Mysteriöse der Geheimbünde, die in dieser Zeit entstanden, einzufangen. Mit Hilfe von Historikern, Enzyklopädiern, Gemälden und Romanen erschufen wir ein wissenschaftliches Fundament für unsere Geschichte. Dabei konnten wir sogar auf Stadt-

BIO

NAME/ Corey May

FIRMA/ sekretagent

POSITION/ Firmengründer/Drehbuchautor/Produzent

ARBEITE GERADE AN/ Assassin's Creed

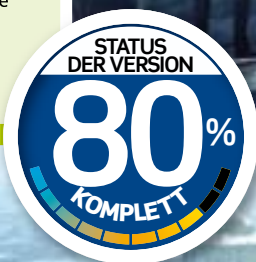
SCHON GEWUSST/ Corey May und Kollegen sind auch bei den beiden Ubisoft-Produktionen »Prince of Persia: Warrior Within« und »Prince of Persia: The Two Thrones« für die Skripte verantwortlich.

1

DEIN MEISTER...

Ein Typ namens Al Mualim

Monat für Monat dringen mehr und mehr Einzelheiten über Story und Gameplay an die Öffentlichkeit. Zum Beispiel schwärmt Corey May von den starken und interessanten Figuren. Und da ganz besonders von einem Typ namens Al Mualim - Oberhaupt der syrischen Bruderschaft der Assassine und damit Altairs großer Meister. Von seinem Orden aus der Festung Alamut entsandt, soll er nun im Gebiet um Masyaf dafür sorgen, dass weder Sarazenen noch Kreuzritter die Macht an sich reißen. Oder ist Al Mualim doch nur an der eigenen Macht interessiert? Wir werden sehen!



GESCHICHTSSTUNDE

Altair und der Dritte Kreuzzug

Zu Beginn unserer Geschichte haben die Kreuzfahrer unter Richard Löwenherz nach langer Belagerung gerade die Stadt Akkon von den Sarazenen erobert. Mit seinem großen Heer war er Saladins Sarazenen zahlenmäßig überlegen und errang im Anschluss noch viele weitere Siege.

Um sich für die Niederlage in Akkon zu rächen und Jerusalem zu schützen, will Saladin den Kreuzfahrern bei der Festung Arsuf aufzulauern. Während sich beide Heere gegenseitig dezimie-

ren, nutzen die Stellvertreter ihre neue Machtposition rigoros aus. Ausbeutung, Manipulation und Intrigen sind an der Tagesordnung.

So ungeschützt wie das heilige Land nun ist, liegt es in der Hand von Altair wieder Recht und Ordnung herzustellen. Er erhält den Auftrag, die Verantwortlichen für den Machtmissbrauch zu ermorden. Damit kann er sich rehabilitieren und sein Versagen bei seinem letzten Auftrag vergessen machen.

2

2

3

pläne von Jerusalem, Damaskus und Akkon zurückgreifen. Ein Buch namens »Der Dritte Kreuzzug 1191: Richard Löwenherz, Saladin und die Schlacht um Jerusalem« erwies sich dabei als besonders hilfreich, da es genau die Zeit abdeckt, in der sich »Assassin's Creed« abspielt.

360 Live: Sie haben zuvor schon an »Prince of Persia« gearbeitet, nun »Assassin's Creed«. Inwiefern unterscheiden sich die beiden in ihrer Entstehung?

CM: Rein vom technischen Aspekt her hat sich schon etwas geändert, denn nun verwenden wir eine Maschine, die gewisse, sonst manuelle, Abläufe beim Skripterstellen automatisiert. Dadurch sparen wir uns eine Menge Zeit. Die kreative Arbeit dahinter und die Herangehensweise an sich sind aber gleich geblieben: Nach ständigem Brainstorming und vielen schlaflosen Nächten entsteht irgendwann einmal ein Skript samt Setting und Charakteren. Daran dürfte sich wohl auch in Zukunft kaum etwas ändern. Aber im Unterschied zu »Prince of Persia« haben wir es hier mit einer weniger linearen Storyline zu tun. »Assassin's Creed« arbeitet mit so genannten »Bottleneck«-Events. Das sind Ereignisse, die jeder Spieler erlebt und die die Geschichte weiterführen. Man wird trotz vieler optionaler Subplots immer zu diesen Events geführt. Die zusätzlichen Teile führen die Story nicht weiter, tragen aber ein gutes Stück zur Schaffung einer lebendigen Welt bei.

360 Live: Wie können Ihnen Next-Generation-Konsolen helfen, eine Story besser zu entfalten als es noch auf der Xbox möglich war? Was können die Cutscenes dazu beitragen?

CM: Eigentlich hat sich da nicht viel geändert und vielleicht sollte es das auch gar nicht. Natürlich können wir jetzt realistischere Modelle erstellen. Die neue Technik hilft uns vielleicht, die Story noch glaubwürdiger zu entfalten aber neue Methoden brauchen wir dafür nicht. Die Cutscenes sind aber ein gutes Beispiel, denn es sind keine Cutscenes im traditionellen Sinne. Sie sind komplett in der Spielegrafik gehalten. Der Spieler soll nie das Gefühl haben, nur ein unbeteiligter Zuschauer zu sein. Man soll die Story spielen und nicht nur zusehen. Ganz entscheidend ist, dass die Story das Tempo vorgibt und nicht irgendwelche Beschränkungen des Designs. Also muss keiner Angst haben, dass er alle zehn Minuten aus dem Spiel gerissen wird. Er ist jederzeit Herr der Lage.

360 Live: Reden wir mal über Altair. Wie kamen sie darauf, ein Spiel rund um einen Assassinen zu stricken? Was ist seine Motivation, was sind seine Ziele?

CM: Die Idee dazu kam, als unser kreativer Leiter Patrice Desilets und einige andere im Team ein Buch über Assassinen gelesen hatten und daraufhin umfangreiche Recherchen starteten. Je mehr wir über sie in Erfahrung brachten, desto mehr wollten

wir dieses Spiel machen. Sogar das Motto »Nichts ist wahr, alles ist erlaubt« passt perfekt zu einem Videospiel. Denn auch wir haben uns von eingefahrenen Gameplay-Mustern gelöst, um dem Spieler ein individuelles Erlebnis nach seiner eigenen Spielweise zu ermöglichen. Im Mittelpunkt steht Altair, der zu Beginn als verstoßener Meisterkiller neun ausgewählte Männer töten muss, um den Dritten Kreuzzug zu beenden. Im Zuge dessen erfährt er, dass die Kreuzzüge nur als Tarnung für einen viel größeren Konflikt dienen - ein Konflikt in dem Altair selbst eine entscheidende Rolle spielt. Und das ist erst der Anfang.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Action, Spannung und Intrigen in einem unverbrauchten historischen Setting. Wenn alles läuft, wie Ubisoft es sich vorstellt, dann erwartet uns hier ein Kracher sondergleichen.

Hitpotenzial

360 – das sind wir



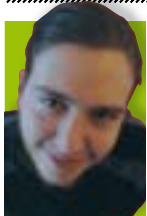
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Colin McRae: Dirt«,
»Project Sylpheed«
FREUT SICH AUF/ »Bioshock«,
»Devil May Cry 5«



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister
GENRES/ Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »Spider-Man 3«,
»Two Worlds«
FREUT SICH AUF/ »Army of Two«,
»Alan Wake«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Two Worlds«,
»Grandia 3« (PS2)
FREUT SICH AUF/ »Grand Theft Auto IV«,
»Splinter Cell Conviction«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spüttelgirle
GENRES/ Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Cabela's African Safari«,
»Bullet Witch«
FREUT SICH AUF/ »Mass Effect«, »Alan Wake«



ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow
GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Shivering Isles«, »Castlevania:
Curse of Darkness« (PS2)
FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«, »Alone
in the Dark«



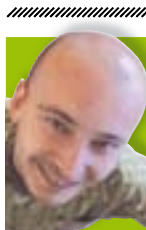
SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »Colin McRae: Dirt«,
»Command and Conquer 3«
FREUT SICH AUF/ »MotoGP 07«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK
GENRES/ Rollenspiele, Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Command and Conquer 3«,
»Two Worlds«
FREUT SICH AUF/ »Halo Wars«, »Blue Dragon«



TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

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

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, Ann-Kristin Witter, Ronny Kanzler,
Anne-Katrin Schumacher

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler, Rolf Mai

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Manfred Schmidt, Tomas Soucek, Hannah Klaiber

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE
Richard Löwenstein

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

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

ANZEIGENLEITUNG
Media & Office Point, Christiane Schober,
Tel.: +49(0)8121 / 222 675, Fax: +49(0)8121 / 222 676,
Mobil: +49(0)162 / 279 45 99, E-mail: media@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
unherberrechtlich 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: Colin McRae: Dirt, Codemasters
Postermotiv: Colin McRae: Dirt, Earth Defence Force 2017
Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

So werten wir

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

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

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

7.0 bis 8.4 Gehobene Mittelklasse. Zum Sprung in die Spitzenklasse fehlt es an Feinschliff oder an Ideen, aber man wird gut unterhalten. Genre-Liebhaber können zugreifen.

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

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

Auszeichnungen



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



Die silberne Auszeichnung
»Kauf Tipp«
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.5 Punkten abräumen. Kauftipps also!



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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

Erscheint/ 22. Juni 07

COLIN MCRAE DIRT

Dass uns im Juni zwei heiße Rennspiel-Eisen auf die Xbox 360 glühen würden, dass war klar. Aber dass das neue Colin den Favoriten Forza 2 schlagen könnte, wer hätte das ernsthaft gedacht?

AUF EINEN BLICK

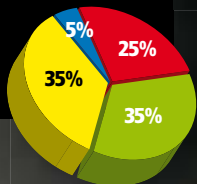
Publisher/
Codemasters
Hersteller/
Codemasters
Genre/
Rennsimulation
Spieler/ 1 - 100
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 6
Preis/ ab 60 Euro

KURZ & KNAPP

Beim alten Colin rauscht halt noch immer das Benzin durch's Blut. Feine Simulation.

DAS STECKT DRIN

- Asphalt
- Kies
- Schotter
- Feuchte Piste



Eigentlich kaum zu fassen. Rund anderthalb Jahre nach Start der Xbox 360 ist eines der allerersten Racing-Games für unser Lieblings-System immer noch ungeschlagen. »Project Gotham Racing 3« hat sich so fest in die Herzen von uns 360-Speedfreaks gevollgast, dass bis heute kein anderer Benzinrausch diese Liebe ausbremsen konnte. Trotzdem gut, dass es mit dem Defakto-Monopol von Bizarres Rennsimulation jetzt ein Ende hat. Der Juni verwöhnt uns gleich mit zwei Racing-Hochkarättern. Die Favoritenrolle wird »Forza Motorsport 2« angedichtet, das unter Mithilfe von Bizarre - und vielen asiatischen Texturen-Sklaven - bei Turn 10 in den USA entwickelt wird. Die Rolle des Underdogs bleibt »Colin McRae Dirt«. Die englische Produktion wird als erster Next-Gen-Ableger aus einer der bekanntesten Rennspielreihen zwar mit gewissem Wohlwollen beobachtet, steht aber letztlich doch eher im Windschatten des Interesses. So einen Windschatten kann ein gewiefter Verfolger allerdings zu seinem Vorteil nutzen, sofern er weiß, wie's gemacht wird. Und »Colin McRae Dirt« weiß es. Um es kurz zu machen: Beide Rennspiele, »Forza Motorsport 2« und »Colin McRae Dirt«, sind klasse gemacht und haben diesen gewissen Ich-zeig-dir-was-geht-Faktor, durch den sich erstklassige Spiele-Produktionen von der B-Liga unterscheiden. Im direkten Vergleich gibt sich »Forza 2« aber erstaunlich überraschungsarm - eben sehr Old School, nur ein bisschen aufgehübscht. »Colin« dagegen überzeugt vom ersten Moment an mit Modernität und Pffiffigkeit. Das stilvolle Intro! Das bis ins letzte Pixel durchgestylte Titelménü! Alles nur Show, weil's erst auf der Piste zählt? Mag sein, aber wie im wahren Leben entscheidet auch im Videospiel der erste Eindruck. Und in diesem Fall bestätigt sich dieser nach fünf Tagen intensiver Testfahrt inklusive Xbox-Live-Sessions: »Colin« ist die modernere Rennsimulation.

SPIEL OHNE PROMIS...

Zum fünften Mal stellt sich der Schotte Colin McRae als Namenspatron zur Verfügung. Der Rallye-Weltmeister von 1995 ist der einzige Promipilot weit und breit. Loeb, Grönholm und andere Spitzen-

drifter lassen sich entschuldigen, das Spiel verzichtet auf eine offizielle Lizenz des Rallye-WM-Veranstalters. Wenn Ranglisten über den Bildschirm flimmern, dann meistens mit frei erfundenen Namen wie Cedric Martin, Seiki Ayugai und Ilmari Hämäläinen. Für die Strecken gilt Ähnliches. Gut, Pikes Peak kennt der eine oder andere, aber die meisten anderen Strecken empfinden eher nach, wie Spaniens Ebenen, Sardinien's Hügel und Deutschlands Landstraßen aussehen. Bevor es aber ans Eingemachte geht, erst noch eine kleine Geschichte:

Wir hatten uns überlegt, dass es doch vielleicht interessant wäre, einen Leser in die Redaktion einzuladen und ihn »Colin McRae Dirt« Probe fahren zu lassen. Gesagt, getan, Ausschreibung im Forum des 360 Live Magazins platziert und Ronny Kanzler in die Redaktion geholt. Einer, der nach eigenen Worten Rennspiele verschlingt. Außerdem derjenige, der schon beim Lesertest für »Forza 2« teilgenommen hatte, also den direkten Vergleich zwischen den beiden Kontrahenten ziehen kann. Ronny arbeitet sich sofort zum Kern des Spiels vor, zur Karriere. Sie ist wie eine Pyramide aufgebaut, mit elf Stufen an der Basis und einem Finallauf an der Spitze. Daraus ergeben sich insgesamt 66 Herausforderungen. Ronnys erster Eindruck: »Dann gibt's ja noch Einzelläufe und Xbox Live-Modus. Der Umfang ist schon sehr groß.« Wir finden: eher wenig Masse, eher schon Klasse und ganz schön abwechslungsreich. »Colin McRae Dirt« beschränkt sich nicht auf das einsame Abfahren einzelner Etappen von A nach B, konzentriert sich nicht ausschließlich auf die Drift- und Fahrkunst und den Kampf gegen die Stoppuhr. Wie viel mehr drin steckt, deutet sich zum Karrierebeginn erst an. Fünf Veranstaltungen sind sofort spielbar. Zum Beispiel beinharte Positionskämpfe zwischen wild gewordenen Chevrolet Silverados und Toyota Tundras im »Lucas Oil CORR«-Rennen. Oder der Rally Raid gegen sieben Computergegner in ihren dicken Mitsubishi Tritons und Desert Warriors in den amerikanischen San Ysidro Mountains. Oder vielleicht doch den Fiat Punto Super 2000 oder den Peugeot 207 Super 2000 über eine klassische Rallye-Etappe beim »Recaro Italian Cup« hetzen? »

Lohnt sich's?



Umwerfende Grafik, mitreißendes Fahrerlebnis, abwechslungsreiche Rennen



Keine Wettrennen auf dem Splitscreen, unterstützt kein PAL50-Video



liveundonline

■ Rallies und Bergrennen für maximal 100 Teilnehmer per XBL, für zwei Spieler per System-Link ■ Weltranglisten per XBL ■ Downloads von neuen Autos und Strecken sind nicht angekündigt, aber denkbar ■ Demoversion zum Download vom Marktplatz ■ Sofortige Freischaltung von Autos, Lackierungen, Events, Strecken per Telefon-Hotline für 1,24 Euro/Minute, nicht per XBL ■ 49 Erfolge, 1.000 Gamerpoints

LIVE DABEI!

Action im Internet

Wir können nur rätseln, ob Code-masters am Ende die Zeit ausgegangen ist, oder ob sie die Kollisionsabfrage nicht hinkommen haben, oder beides. Tatsache ist jedenfalls, dass es keine direkten Positionskämpfe via Xbox Live gibt. Also null CORR oder Rally Raid, null Rammern und Körperkontakt. Stattdessen: neun Bergrennen am Pikes Peak und Windy Point, plus je sechs Rallyes in England, Deutschland, Spanien, Italien, Japan und Australien. Laut Hersteller außerdem sechs Crossover-Duelle, die

in unserem Testmuster aber nicht auswählbar waren. Trotzdem: Die Rallyes prickeln, weil 100 Teilnehmer gleichzeitig über dieselbe Etappe fliegen. Vor dem Rennen stehen sieben Strecken bzw. Autos zur Wahl. Ein Countdown zählt 60 Sekunden runter, in dieser Zeit entscheiden die in der Lobby Anwesenden per A-Knopf-Demokratie, was gefahren wird. Voicechat und einen Chatraum gibt's auch. Und wer kein Headset hat, kann mit Hilfe einer Handvoll vorgefertigter Textbotschaften Glück, Freude, Wut, Re-

spekt und Grüße zum Besten geben. Im Rennen informiert die Fortschrittsleiste am linken Bildrand darüber, wo der Führende liegt und wie sehr einem die Verfolger im Nacken hängen. Wer mehr als 30 Sekunden hinter dem Führenden hängt, fliegt aus dem Rennen - faire Sache, denn sonst müssten die Schnelleren im Ziel zu lange warten. Schade nur, dass eine Abbildung der Mitfahrer als Ghosts fehlt. Wäre zumindest als Option schön gewesen, um die Linien anderer studieren zu können.

» PRAKTISCHE DETAILS

Tafeln mit genaueren Angaben zu jeder Rallye sind jeweils nur ein Augenzwinkern bzw. einen kurzen Tastendruck entfernt, so dass man sich schnell und gezielt informieren kann. Ein Punktesystem sorgt dafür, dass später nicht unbedingt jede einzelne Herausforderung gefahren werden muss. Man kann also zum Beispiel Rally Raids of CORR-Rennen überspringen. Trotzdem ein langer Weg bis an die Spitze, wo sechs beinharte Etappen aus aller Herren Länder im Rennen des »Champion of Champions« zusammengefasst sind. Dazwischen spornt einen das Spiel immer wieder an; zum Beispiel mit der Ansage, dass es nur noch 150 Punkte brauche, um einen mit Monsterspoiler bewaffneten 850-PS-Toyota Celica Turbo im Hillclimb den Berg hochjagen zu dürfen. Vor jedem Rennen stehen fünf Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Wer sich's Leben leichter regelt, sichert sich die Punkte, die zur Freischaltung weiterer Etappen notwendig sind - nimmt aber geringere Preisgelder in Kauf und kann sich daher nicht alle Autos bzw. Lackierungen leisten. Scheint uns ein fairer Deal zu sein. Auch gut: Der Copilot kann richtig was, seine Ansagen helfen einem bei den Rallye-Etappen ordentlich weiter. Wenn er kryptische Dinge wie »60 Scheitel rechts 5, Rechts 6, Links 6, weiter nach rechts 4« von sich gibt, dann sind das verlässliche Hinweise auf den voraus liegenden Streckenverlauf. Echte Copiloten lesen so was aus ihrem so genannten »Gebetbuch« vor, echte Rallyepiloten verlassen sich blind drauf. Im Spiel kommen die Ansagen vor Kurven und Kuppen gerade rechtzeitig, weder zu früh, noch zu spät. Wegen des hervorragenden Timings kann man wie ein Rallye-Ass nach Gehör fahren. Das gilt

insbesondere wegen der hervorragend gelungenen Eindeutschung. Alle Kommandos sind klar, präzise und unmissverständlich. Profis können den Motorsound zugunsten der Sprachlautstärke zurückdrehen und einen extra Kopfhörer-Modus aktivieren, der dem Hörempfinden eines echten Piloten näher kommt. Die Umstellung lässt sich jederzeit im Rennen vornehmen, man kann also ganz locker rumprobieren.

ICH DREH AM RAD...

Natürlich haben wir »Colin« mit Microsofts Wireless Wheel ausprobiert. Das Teil wird sofort erkannt und automatisch als primäres Eingabegerät eingebunden. Sofort fallen die vielen Konfigurationsmöglichkeiten auf. Was ist da nicht alles einstellbar? Der Totpunkt zum Beispiel, also ab wie viel Grad Drehung am Lenkrad eine Reaktion des Autos erfolgen soll, oder wie direkt die Kopplung zwischen dem echten Gas- bzw. Bremspedal und dem virtuellen sein soll. Trotzdem hatten wir mit der Wheel anfangs zu kämpfen. Man muss sich reinarbeiten, auch deswegen, weil Rallyefahren den schnellen Wechsel zwischen Bremse und Handbremse voraussetzt. Das ist mit dem Lenkrad eher schwierig in den Griff zu kriegen, obwohl wir viel mit der Belegung experimentiert haben und beispielsweise die Handbremse auf Schaltwippe und das Standard-Bremspedal umbelegt hatten. Letzten Endes hat sich das beste Gefühl aber immer noch mit dem Standard-Controller eingestellt, wirkt einfach direkter und vertrauter. Per Controller sammelt die Steuerung dann auch nur noch Pluspunkte. Die Autos lassen sich präzise um die Kurven jagen. Mit jeder Runde geht das Zusammenspiel aus »



SCHADENSMODELL

Noch sieht das heilige Blechle aus wie frisch gebürstet. Aber bei jedem Crash leidet es: Stoßstangen verbiegen, Türen verbeulen, reißen ab, die Reifen eiern, der Motor verliert an Leistung. Das Schadensmodell ist an den Schwierigkeitsgrad gekoppelt, man kann's also von »Egal« bis »Voll real« einregeln.



Klasse: zwei Cockpit-Perspektiven komplett mit umgreifenden Händen am Lenkrad und Schatten auf den Armaturen



LIEBE ZUM DETAIL

Es heißt, viele kleine Dinge sind am Ende für Großes gut. Dieses Spiel lebt von kleinen Details. Zum Beispiel von diesem Abspermband. Wenn man's mit 200 Sachen quer trifft, reißt's und die einzelnen Stücke flattern im Wind. Wenn man's aber nur streift, dehnt es sich ein bisschen und fängt sich dann langsam wieder.

KÖNIG DER DRIFTER

Eines der Geheimnisse für gute Zeiten bei den Rallye-Etappen ist der gezielte Einsatz der Handbremse. Wer kann, der provoziert damit vor engen Kurven gezielt das Heck zum Ausbruch und schleudert das Auto quasi um die Ecke. Braucht viel Übung und gutes Timing, bringt aber richtig was.

Lenkung, Gas und Bremse besser von der Hand. Ronny: »Die Steuerung ist sehr direkt und reagiert auf die kleinste Lenkbewegung. Spieler der Vorgänger finden sich sofort zurecht. Man muss sehr gefühlvoll an die Sachen rangehen, damit man den Wagen auf der Strecke behält. Ein kleiner Bremsfehler und man findet sich neben der Strecke wieder. Neulinge brauchen sicherlich eine Weile, bis sie sich eingefahren haben.« So ist es. Denn »Colin« sieht zwar aus wie ein schnittiger Arcaderacer, fühlt sich aber an wie eine beinhardt Simulation und macht's einem nicht immer leicht. Es braucht Reaktion und Lenkakrobatik, um die Autos halbwegs crashfrei zu bewegen. Stock und Stein, Hügel und Schlaglöcher: Das Auto reagiert auf alles sofort, aber gutmütig genug, so dass man reagieren kann. Sieger wird kaum der schnellste Pilot, eher der fehlerfreieste. Dieser notwendige Lernprozess hat zur Folge, dass »Colin« sich nicht von der ersten Minute an so leidenschaftlich gibt wie ein »Project Gotham Racing 3«. Stattdessen muss sich die Beziehung zwischen Spiel und Spieler entwickeln, müssen auch frustrierende Momente überwunden wer-

den. Erst dann nimmt man mehr und mehr vom durchdachten Drumherum wahr. Beispielsweise die Kameraschwenks nach der Zieldurchfahrt auf den Platz des Copiloten. Der stemmt je nach Rennergebnis die Faust in die Höhe oder hämmert mit den Händen aufs Cockpit ein. Nur so nebenbei: selten so echt aussehende Menschen in einem 360-Game gesehen.

GRAFIK MIT VIEL SCHATTEN

Was die Erscheinung angeht, ist »Colin« sowie-so top. Allein wie im Titelménú die Tafeln mit den Auswahlkriterien zackig hin- und herzoomen, das hat richtig Klasse. Umso mehr, als man zwischen den Optionen auch dann hin- und herschalten kann, während eine Tafel gerade noch auf den Bildschirm zoomt oder während die Konsole nachlädt. Kleinigkeiten, klar, aber so was beschleunigt halt die Bedienung und belegt außerdem die Liebe zum Detail, die in dieser Produktion steckt. Findet auch Ronny: »Ist echt gut gemacht. Mal was Anderes als immer diese Standard-Ménüs.« Da passt es ins Bild, dass die Tabellen für Weltranglisten und andere Xbox-Live-Fea-

DESIGN IST FEIN

Selten stilvoller gewählt

Hätten wir eine Auszeichnung für das schönste Gesamtdesign zu vergeben, »Colin« würde sie abräumen. Wie haben wir in der letzten Ausgabe geschrieben? Diese virtuose Zusammenstellung flott hin- und herzoomender Tafeln, simpler Formen und minimalistischer Elemente kann Begeisterung auslösen. Alles ist so übersichtlich arrangiert, so flüssig zu bedienen und strahlt dennoch eine so anregende Dynamik aus, dass allein schon die Navigation und Erforschung der einzelnen Punkte einen Lustgewinn bedeutet. Dieses Ménü ist ein Lehrstück, wie bereits ein Titelbild Neugier wecken und zu ersten Ausflügen motivieren kann. Diese Liebe zum Detail findet sich sogar in den Ladepausen. Auf kleinen Tafeln zoomen Statistiken - längste Fahrt auf zwei Rädern, längster Slide, Lieblingsauto und so weiter - rauf und runter. Das hat Stil.





MEHR ALS SCHMUTZIG

Nicht jedes Rallyegame macht einsam...

Rallygames sind fad, weil's immer nur allein von A nach B geht? Aber Colin sagt: Bei mir gibt's mehr! Zum Beispiel Rallye Raid- und Rallye Cross-Wettbewerbe, bei denen sich mehrere Autos auf Asphalt und Schotter in die Karre fahren.

Mit diesen Riesensababys aus der Big-Rig-Klasse fühlt sich das Spiel dann noch mal ganz anders an: eher

satt und schwer, aber trotzdem noch überraschend behände und wendig. Rammen ist Pflicht.

Auch sehr nett: Bei den CORR-Rennen hoppeln Mad-Max-mäßige Jeeps und Buggies über Stock und Stein. Weite Sprünge und sekundenlange Drifts sind Pflicht. Wer das Timing genau hinkriegt, stupst seinen Gegner mitten im Sprung in die Flanke und katapultiert ihn so ins Aus.



» tures so schlüssig in das Gesamtgefüge eingebunden sind. Sobald die Konsole ins Internet eingeklinkt ist, wird zum Beispiel das Hauptmenü um eine unaufdringliche Laufschrift ergänzt, die Aktuelles aus aller Welt nach Hause trägt. Zum Beispiel, dass Brian2 mit einer Zeit von 2:10:12 den Rekord für die Etappe Windy Point Hill Climb Short B gebrochen hat. Und während wir selbst anschließend mit einem Fiat Grande Punto 2000 den Pikes Peak empor zu fliegen glauben, informiert einen die winzige Einblendung rechts oben im Bild, dass ein Italiener - Gamertag: Johnny Cage - mit seinem Suzuki Escudo 2,5 Sekunden schneller war. Also, wenn das kein Ansporn für eine Verfeinerung der eigenen Fahrkünste ist, was dann? Eine eigentlich erstaunlich simple und doch trickreiche Methode, den Ehrgeiz des Spielers anzustacheln. Und sie scheint gut zu funktionieren; bei uns jedenfalls landete »Colin McRae Dirt« nicht zuletzt auch deshalb immer wieder in der Konsole, um durch Training, Training und noch mehr Training die Sekunden von den Zeiten abzufeilen.

Es gibt noch eine ganze Reihe weiterer Gründe dafür, warum das Spiel klickt. Die Cockpit-Perspektive, zum Beispiel. Nicht nur, weil die Anordnung von Verkleidung, Instrumenten, Rückspiegel und so weiter bei jedem Fahrzeug eine andere ist. Sondern eher, weil's so stark aussieht, wie die Arme des Piloten am Lenkrad herumrudern. Und wie Schatten der Karosseriestruktur-

„Sieger wird nicht unbedingt der schnellste Pilot, sondern der fehlerfreieste“

Atmosphäre gut: Nach der Etappe zeigt die Kamera den Co, wie er aufs Armaturenbrett hämmert. War wohl keine so tolle Fahrt...



POWER-MATHE

Colin, Zahlen bitte!

Ganz so dick wie »Forza 2« hat's »Colin« nicht mit der Ausstattung, aber es gibt schon viel Freispielbares. Genauer gesagt insgesamt 46 originalgetreue Buggys, Trucks, Sportflitzer und Rallyeboliden in 282 Lackierungen bzw. Bodykits, das Ganze aufgeteilt in 13 Klassen. 61 Strecken dienen als Basis für 66 Herausforderungen im Karriere-Modus. Per Xbox Live können bis zu 100 Spieler gleichzeitig in einer Rally-Etappe um die Bestzeit kämpfen.



Glaub's uns: Nach der Zielflagge sieht die Front garantiert nicht mehr so aus ...



ren und des Tachometers mit der Sonne mitwandern, in jeder Kurve von links nach rechts und wieder zurück. Ronny: »Die Schatten haben mir auch super gefallen. Wenn man in einen dichten Wald rein fährt, wird's auf einmal dunkel und man muss aufpassen, dass man die Fahrbahn nicht aus den Augen verliert.« Auch der Motorsound kommt gut. Der ist weit entfernt von diesem Dauerröhren, das wir aus anderen Rennspielen kennen. Stattdessen: lebendige Motoren, die in der Kurve spotzen und sich verschlucken, dann bei Vollgas brüllen und kreischen. Klasse, wie sich die Tonlage mit der Kameraperspektive verändert: eher breit gefächert bei Außenansicht oder - für die ganz Mutigen - aus Sicht der turboschnellen, aber kaum noch sinnvoll spielbaren Stoßstangkamera; oder kernig und konzentriert, wenn die Kamera eine der beiden Cockpit-Positionen einnimmt. Direkt am Lenkrad oder gut einen halben Meter davon entfernt stehen zur Wahl.

ES LIEGT SCHNEE IN TIROL

Ganz zwanglos greift Codemasters' »Neon«-Engine auf Bewegungs-Unschärfe, Partikeleffekte, Reflexionen und ähnliche Next-Gen-Erfindungen zurück. Damit sieht das Bild peppig aus - durch einen leichten Pastell-Anstrich aber zugleich aschig und dreckig. Ronny ist noch was aufgefallen: »Die Autos sind extrem gut modelliert. Man erkennt selbst kleinste Details, zum Beispiel die Vibration des Motors und das genaue Reifenprofil.

Rundum bedient: Für diesen wunderschönen Überschlager gibt's 9 von 10 Punkten auf der Salto-Skala. Aufs Dach legen, das passiert bei Colin schnell mal



Die Weitsicht ist auch sehr gut. Plötzlich auftauchende Gegenstände habe ich keine gesehen.« Was wir stattdessen gern gesehen hätten, ist eine höhere Bildwiederholrate. Sie liegt zwar konstant bei 30 Hertz, sieht also flüssig aus, aber eben nicht so turboflüssig wie bei »Forza 2«. Außerdem gibt's keine Schneeflocken weit und breit, und der Regen verdient seinen Namen kaum, sollte eher Niesel heißen. Die Straße spiegelt feucht vor sich hin, es ist etwas rutschig, das ist's auch schon. Es ist auch kein dynamisches Wettersystem in Sicht, das die Wolken vertreibt. Von sattem Tuning kann man auch nicht sprechen - es gibt nur minimalistische Einstellarbeiten am Setup vor dem Rennstart. Und als wir mal unser Auto neben die Piste genau

zwischen zwei Bäume gefräst hatten, hätten wir uns eine Rücksetz-Taste gewünscht, um uns den Umweg über das Menü zu ersparen. Aber, meine Güte, damit lässt sich's leben. Unter dem Strich ist »Colin McRae Dirt« ein ausgesprochen modernes und enorm motivierendes Rennspiel, das ziemlich vieles richtig macht. Der nächste »Colin«-Teil, Start vermutlich 2009, hat dann die Chance, perfekt zu sein. Und darauf freuen wir uns.

Richard Löwenstein

Colin McRae Dirt

GRAFIK/

Detailreich, lebendig, flüssig

9

SOUND/

Starker Motorsound, prima Copilot, kaum Musik

9

STEUERUNG/

Handlich und anspruchsvoll

8

Vielseitige Rallye-Simulation mit starkem Design und hoch motivierendem Gameplay

8.9
aus 10

liveundonline

■ bis zu acht Piloten online oder per System-Link, zwei Piloten per Splitscreen an einer Konsole ■ mit Forza TV den anderen zuschauen ■ dicke Lobby, volle Freiheit bei der Wahl der Strecken und Fahrzeuge, Fahrhilfen an- und abschaltbar ■ Splitscreen-Racing an einer Konsole, bei halber Bildwiederholrate und ohne Computergegner ■ Upload der schönsten Motive aus dem Fotomodus auf die Webseite forzamotorsport.net. Per Xbox 360 keine Betrachtung anderer Bilder möglich ■ Auktionshaus zum Tausch bzw. Verkauf von Autos mit fiktiver Währung ■ Download von Autos, Tuningteilen und neuen Herausforderungen geplant ■ 44 Erfolge für zusammen 1.000 Gamerpunkte



Erscheint/ 8. Juni 07



AUF EINEN BLICK

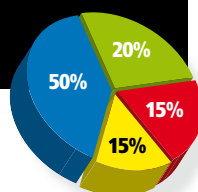
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Turn 10
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ keine

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: schnörkellose Hardcore-Rennsimulation, ohne Ideen, dafür mit Massen-Appeal.

DAS STECKT DRIN

- Live-Racing
- Fahrkunst
- Tuning
- Geile Schlitten



FORZA MOTORSPORT 2

Einmal geblinzelt, und du hast die schnellste Rennsimulation weit und breit verpasst...

Eigentlich könnten wir uns kurz fassen, und den Test in drei kurze Sätze fassen: Ist echt eine geile Rennsimulation geworden. Hat richtig Pfeffer. Kaufen und glücklich sein! Alles andere haben wir ja schon in unseren diversen Previews geschrieben, dass sich die Veränderungen im Vergleich zum ersten »Forza« auf der alten Xbox im Rahmen halten. Dass rund 300 original Straßen- und Rennautos von 50 original Herstellern versammelt sind: Audi, Ford, Toyota, Honda, Porsche, Ferrari, Lamborghini, insgesamt eine gesunde Mischung aus Brot und Butter und der Creme de la Creme. Dass die Herstellerangabe von 54 Rennstrecken in die Irre führt, weil da

Variationen ein- und derselben Pisten mitgezählt sind. Tatsächlich sind's zwölf Pisten. Dennoch ist uns in den vier Tagen Testphase dann doch noch einiges aufgefallen.

Erst mal der Gesamteindruck, den Forza 2« hinterlassen hat: zwiespältig. Ein tolles Game, auf jeden Fall! Nur hätten wir uns mehr Mut gewünscht, mehr Ideen. Aber der Reihe nach. Nach Start der Konsole überwiegt zunächst die Vorfreude auf eine Karriere als Rennfahrer. Dreh- und Angelpunkt ist das Hauptmenü. Von hier aus starten Rennen, man begutachtet die frei gespielten Autos in der Garage, verprasst Siegpriämien - die so genannten Credits - beim Auto-Shopping

MALEN MIT POLYGONEN...

Mach mir den Picasso!

Schon das erste »Forza« hat sich mit vielfältigen Modifikationsmöglichkeiten einen Namen gemacht. Das ist hier wieder so. Zum Beispiel das optische Tuning: Wer genug Zeit, Talent und Geduld mitbringt, kann sage und schreibe 4.000 Farbschichten auf die Karosserie legen und auf jeder einzelnen mit Farben, Formen, Stempeln, Schablonen und Aufklebern experimentieren. Blöd nur, dass der Import kompletter Bilder etwa per USB-Stick nicht erlaubt ist. Man muss also vorgegebene Formen schneiden, zoomen und rotieren, bis das gewünschte Ergebnis zustande kommt.

Mehrere Schichten bzw. Arbeitsschritte lassen sich als »Gruppe« zusammenfassen, speichern und später wieder verwenden. Das spart Arbeit. Das komplette Auto lässt sich im Fotomodus - auch aus dem laufenden Rennen heraus - verewigen und das Ergebnis per Konsole auf die Webseite forzamotorsport.net übertragen. Wer's übers Herz bringt, kann die Karre verschenken oder über das integrierte Mini-Auktionshaus versteigern. Der Name des ursprünglichen Künstlers wird fest in der Karosserie des Autos eingestanz. Außerdem lässt sich das Auto zur Weiterbearbeitung sperren.



Trotz Schadensmodell: sich in Bremszonen und Kurven am Gegner anlehnen, bringt durchaus Vorteile



Über 600 PS, Heckantrieb, keine Traktionskontrolle und einmal gefühllos das Gas durchgezogen: Da ist so ein Ausrutscher schnell passiert...



und in der Tuningwerkstatt. Hier wird es dem angehenden Bleifuß in traditioneller Art und Weise frei gestellt, ob er sich mit einer gut sortierten Auswahl an Boliden in der Zeitprüfung ganz unkompliziert ins Renngeschehen stürzen möchte. Oder in 15 Schaulaufen sieben KI-Gegner besiegen? Mal eben einen Ferrari Enzo über den New York Circuit treten, oder einen anderen Basiskurs: Nissan Speedway, Tsukuba Circuit, Silverstone, Sebring, Suzuka, Laguna Seca, Road Atlanta, Sunset Peninsula, Maple Vally Raceway, Mugello und Nordschleife.

FEHLER IM DETAIL

Den eigentlichen Kern bildet der Karriere-Modus. Man entscheidet sich für Europa, USA oder Asien als Heimat des ersten Autos. Als Patrioten haben wir uns für einen VW Golf GTi 2006 entschieden. Die Alternativen? Golf GTi von 1992, Audi TT Quattro, Mini Cooper S, Peugeot 207 RC oder Saab 9-3 Aero. Ein Ford Focus RS wäre auch was gewesen, aber der ist - in der SVT-Version - den USA zugeordnet, obwohl das Fahrzeug in England entwickelt und in Saarbrücken gebaut wurde. Dann findet sich im US-Katalog der Acura RSX, ein ureigenes Japan-Gewächs. Wir wüssten außerdem gerne, seit wann das Felgenprogramm der Porsche- und Benz-Veredler Gemballa und Brabus auf den Golf passt. Da sind sie also, diese kleinen Schnitzer. Die fallen zwar nur Automobilnarren auf, aber die leistet sich ein »Gran Turismo« eben nicht.

Auf der Piste wartet unser Golf GTi schon auf seinen ersten Einsatz. Genau wie die sieben Computergegner. Ein ziemlich schmuckloser Countdown, ohne Kamerafahrt oder sonstige Schnörkel: Dann der Start. wirkt verdammt langsam, der GTi. Aber, verdammt, fährt sich das geil! Man spürt Lastwechselreaktionen, den Unterschied zwischen Gewicht auf Vorder- oder Hinterachse ganz genau. Das Auspendeln bei schnellen Richtungswechseln, der kurze Traktionsaussetzer nach Überfahren eines Bordsteins oder einer Kuppe, alles da! Brems-Untersteuern und Power-Übersteuern sind buchstäblich spürbar, ein ausbrechendes Heck bleibt immer gut kontrollierbar, einfach super! Später dann, bei der Fahrt im Audi R8 Prototyp für Le Mans spürt man förmlich, wie die Flügel das Auto ab 200 Sachen auf die Straße zu drücken beginnen und sich dadurch die Stabilität in Kurven extrem verbessert. Je schneller um die Kurve, desto besser? Mit einem GT-Rennwagen ja, mit einem Golf nicht. Die Simulation der Aerodynamik lässt solche Unterschiede deutlich spüren. Die Steuerung fühlt sich echt an, ist leicht zu lernen, schwer zu meistern. Und die KI ist ebenbürtig. Beinharte Zweikämpfe, nie unfair, man wird kaum blöd gerammt. Die Aha-Momente finden in den Kurven statt, wenn man sich den Gegner zum Überholen zurecht legt und auf Messers Schneide an ihm vorbeidriftet. Extrem spannend! Den Vorausfahrenden als Prallbock bzw. Bremshilfe missbrauchen? Selbst das

voll aktivierte Schadensmodell ahndet so was nur mit Schrammen und Beulen, sofern es mit Gefühl passiert. Gnadenlose Rammereien führen dagegen zu eiernden Rädern und rauchenden Motoren, zu schwammiger Lenkung und Leistungsverlust. Beim nächsten Rennen sind die Schäden dann aber wieder behoben.

Vor jedem Start sind außerdem Manipulationen an Ideallinie, KI-Stärke, Schadensmodell, Verschleiß, Schaltung, Brems- und Traktionshilfe erlaubt. So lässt sich der Schwierigkeitsgrad im Detail anpassen. Wer sich so das Leben erleichtert, ersiegt halt weniger Credits und kann nicht alle Autos kaufen. Eine faire Lösung: Einsteiger erleben Erfolge und Genrekenner eine angemessene Herausforderung. Wir müssen unbedingt noch die Anzeige der Ideallinie erwähnen, die funktioniert nämlich grenzenlos. Auf dem Asphalt schimmernde Pfeile weisen einem den Weg und deuten durch ständig wechselnde Farbgebung das optimale Tempo an: blutrot heißt, viel zu schnell! Orange zeigt, dass man sich gerade ans richtige Tempo heranbremst. Dass erfahrene Piloten einige Kurven trotz roter Markierung eventuell noch kriegen können, schmälert die gute Funktion in keiner Weise.

DER SIEG IST UNSER

Aber zurück in unseren Golf. Nach drei Runden ist der Sieg unser. Keine große Sache, denn »Forza 2« macht einem den Einstieg leicht. Es folgen drei weitere »

LESER TESTEN FORZA 2

Was sagen die Leute von der Straße?

Im letzten Heft haben wir unsere Leser gemeinsam mit Microsoft zur Teilnahme an einem Gewinnspiel eingeladen. Der Gewinn: »Forza 2« fahren, bevor es andere können. Es ging um zwei exklusive Einladungen zur Probefahrt, die Anfang Mai im Rahmen einer Präsentation des Spiels vor der deutschen Presse stattgefunden hat. Wir haben zwei Sieger gelost. Hier ihre Erfahrungen...



Klasse. Kann »Gran Turismo« in jeder Hinsicht das Wasser reichen. Mit Lenkrad macht das Game erst so richtig Laune. Das Force Feedback

zeigt deutlich, wie das Gefährt gerade auf der Piste liegt. Realismus pur. Die Zuschauermodelle am Fahrbahnrand sind ebenfalls gut gelungen. Sie sind dreidimensional, keine hingeklatschten Strichfiguren wie sonst oft. Toll find ich auch den Online-Modus, mit dem man eigene Rennen kreieren und an anderen Events teilnehmen kann. Richtig krass ist die Möglichkeit, seine selbst gebastelten Vehikel über Xbox Live zu verkaufen. Die Gelder fließen dann aufs Konto im Karriere-Modus. Genial! Aber es gibt nur zwei Innen- und zwei Außenkameras. Keine Cockpitkamera. Schade.

Anne-Katrin Schumacher



Auf der Pressekonferenz habe ich Projektleiter Dan Greenawalt von Turn 10 getroffen. Er sagt, »Forza 2« sei eine Rennsimulation, die so

realistisch ist wie keine zuvor. Da kann ich nur zustimmen. Das Zusammenspiel aus Physik-Engine, Schadensmodellen und der Grafik ergibt für mich das beste Rennspiel, das es zurzeit auf dem Markt gibt. Und im Zusammenhang mit dem Wireless Wheel ist's eine echte Herausforderung. Einmal bisschen zu früh das Gas durchgetreten, schon fliegt einem das Heck weg. Da hab ich echt zu kämpfen gehabt! Das Tuning ist so lala. Auspuff, Turbos und so weiter sind nur in drei Stufen zu haben. Da hätte ich mehr erwartet. Dafür ist die Lackierwerkstatt der Wahnsinn. Da werden viele stundenlang an ihren Autos rumbasteln.

Ronny Kanzler

Lohnt sich's?

- überwältigender Umfang, volle Bildwiederholrate
- Keine Cockpit-Kamera, kein PAL50-Video-Modus



Drei Klassiker in einem Bild: Stuckie, die Nordschleife und das Porsche-Modell 962. Mit dem hat Hans-Joachim Stuck 1987 in Le Mans das 24-Stunden-Rennen gewonnen. Sein Name klebt unterhalb der Seitenfensters

» Rennen auf Varianten der selben eng geschnittenen Gokart-Piste, dann fächert sich die Sache auf. Wir könnten jetzt zum Beispiel Sebring besuchen. Die Strecke setzt sich zum Teil aus alten Betonplatten zusammen, deren Querfugen das Fahrwerk aushebeln können. Oder wir treten im Boosted-Shoo-

Tuning mit Originalteilen von Eibach, H&R, Sachs, Yokohama, BBS und Co. Eine leichtere Schwungscheibe für bessere Gasannahme, Innenausstattung raus und Gewicht verringern, per Sportkupplung den Kraftschluss zwischen Motor und Getriebe optimieren, mit schicken Felgen und Flügeln den

“ Im Carrera GT die Nordschleife bezwingen, das kickt mal so richtig! ”

tout für Turbo- und Kompressoren-Fahrzeuge an; messen uns im Mixed-Wettbewerb mit Fronttrieblern aus aller Welt; kaufen uns einen Golf VR6 und nehmen am 6-Zylinder-Showoff teil; oder holen uns ein Muscle-Car und blasen andere Ami-Schlitten in den Iron-Runoffs und Big-Block-Shootouts von der Strecke. Die Karriere ist in neun Klassen gegliedert, von ein paar Dutzend Rennen als Einsteiger bis zu Profi- und Marathonrennen mit maximal 72 Runden. Echte 24-Stunden-Rennen? Nope, leider nicht. Wer alle Rennen und Autos frei spielen will, ist dennoch einige Tage beschäftigt. Es sind spannende Tage, weil sich immer wieder Tore zu neuen attraktiven Fahrzeugen öffnen. Dazwischen immer wieder Aha-Momente. Zum Beispiel der, dass man später nicht mehr nur gegen namenlose Noname-Piloten um Positionen kämpft, sondern gegen Farnbacher, Zampedri und Kristensen, also bekannte Namen aus dem Tourenwagen- bzw. GT-Sport. Und dann das

Look verbessern - alles geht. Die Probefahrt ist direkt von der Tuningwerkstatt aus erreichbar. Selbst knapp vor Rennstart sind auf neun Bildschirmen letzte Einstellarbeiten an Reifenluftdruck, Getriebe-Übersetzung und dergleichen möglich. Genial: während laufender Fahrt jederzeit den Telemetrie-Bildschirm einblenden. Kurz das D-Pad antippen, schon zeigen diverse Zeigerchen und Diagramme die G-Kräfte, Reifen-Haftwerte und so weiter. Super Sache, um vor Kumpels anzugeben! Den peinlichen Boxenstop kriegen sie aber besser nicht zu sehen. Da wuseln keine Mechaniker, da rührt sich nix, sieht fad aus.

Überhaupt zeigen sich bei näherem Hinschauen Schrammen an der Erscheinung. Einige Texturen wirken so detaillarm, die könnte glatt jemand bei Turn 10 aus dem alten »Forza« raus- und in »Forza 2« reingeschraubt haben. Dann die fehlende Kantenglättung. Nicht dass wir Korinthen kacken wollten, aber feine Strukturen an Zäu-





ERFOLGLOS

1.000 Punkte sind hart erkämpft

Vier Stunden gespielt, ganze 15 Gamerpoints erobert. Wem es vor allem um die Punkte geht, der wird das Verhältnis zwischen Zeitaufwand und Ertrag nicht so prickelnd finden. Fehlerfreie Runde, fehlerfreies Rennen, erreiche Level 10, das ist alles leicht. Danach wird's zäh: Gewinne ein Rennen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad - ohne jede Fahrhilfe? Verdammte! 1.000 Gamerpoints, die haben wir bei »King Kong« wirklich leichter verdient!



Die Echtzeit-Telemetrie ist jederzeit ein- und ausblendbar



nen oder Lüftungsgittern flimmern manchmal arg. Fällt auf HD-Glotzen weniger, auf Röhrenfernsehern deutlicher auf. Stellenweise wünscht man sich außerdem mehr Drumherum, mehr Leben. Kamerafahrten vor dem Start, Podestfeiern, so was eben. Und dass nach hartem Kampf auf der Nordschleife direkt nach der Ziellinie ein kalter Ergebnis-Bildschirm eingeblendet wird, wer will das schon?

VOLLGAS-SURROUND-GAMING

Der Vorteil daran ist die Flüssigkeit. Schon im Hauptmenü sind alle Elemente und Bildschirme nur ein Augenzwinkern voneinander entfernt. Alles geht zackig vorwärts, selbst die Tabellen mit den weltweit besten Rundenzeiten pro Strecke sind per Xbox Live schön unaufdringlich eingebunden. Nämlich als kleine Liste am Bildrand, die die Top-Zeit zeigt und das Umfeld der eigenen Rundenzeit. Im Übrigen wirkt die Grafik in Bewegung viel beeindruckender als auf Screenshots. Das hängt auch damit zusammen, dass »Forza 2« mit der vollen Bildwiederholrate von 50 bzw. 60 Hertz arbeitet - flüssiger geht's nicht. Das erzeugt in späteren Rennklassen einen Geschwindigkeitsrausch, der seinesgleichen sucht. Wenn man im Carrera GT mit 300 Sachen die Fuchsröhre auf der Nordschleife bezwingt, dann kickt das mal so richtig! Auf 30 Bilder pro Sekunde fällt die Bildwiederhol-Rate nur auf dem Splitscreen und bei Einsatz des Multi-Monitor-Features. Da verteilt sich die Racing-Action auf drei Bildschirmen neben-

einander, wie in der Spielhalle. Zwei weitere TV-Geräte bilden auf Wunsch Rückspiegel und Wiederholungen ab. Der Drumherum-Panorama-Effekt fühlt sich ausgesprochen intensiv an; ist aber leider extrem kostspielig. Denn pro Bildschirm braucht's eine Konsole und eine Spiel-Disc. Preiswerter lässt sich das Fahrerlebnis mit Microsofts Drahtlos-Lenkrad steigern. Damit fühlt sich die Steuerung noch mal eine Umdrehung zackiger und präziser an, das Force Feedback schüttelt einen auf Bordsteinen ordentlich durch, und die Rundenzeiten sinken tatsächlich. Sehr überzeugend, genau wie der Sound. Goldfrapp, Crystal Method, Chemical Brothers, N. E.R.D., Paul Oakenfold, Faithless, P.O.D., Orbital, Bloc Party, Prodigy, Apollo 440 und Co. lullen die Sinne ein, richtig kraftvolles Motorengebrüll lässt sie wieder erwachen. Tipp: die Konsole unbedingt an die Surround-Anlage hängen, sofern vorhanden. Apropos vorhanden: Wenn der Händler die »Limited Edition« da hat, unbedingt die nehmen. Sie ist mit Bonus-Disk, 156-Seiten-Bildband und Exklusiv-Downloads einiger Autos die fünf Euro Aufpreis locker wert.

Unter dem Strich ist »Forza 2« nicht ganz das unschlagbare Über-Rennspiel geworden. Mal Regen statt Sonne, mal nachts fahren statt tagsüber, mal aus der Cockpit-Perspektive das Rennen hautnah erleben, das hätten wir alles gerne gesehen, das gibt's alles längst im Konsolen-Racing. Gar nicht zu reden von Ideen, die das Genre vorwärts bringen. »Forza 2« kontert mit überragender Fahrdynamik, den bes-

ten Positionskämpfen, hunderten Traumaautos vom anderen Stern und prima Detaillösungen. Sehen wir's mal so: bleibt eben genug Raum für Verbesserungen in Teil Drei...

Richard Löwenstein

Forza Motorsport 2

GRAFIK/

Schnell und flüssig, aber detailarm

8

SOUND/

Sehr geile Motorsounds, überzeugende Surround-Effekte.

9

STEUERUNG/

Handlich und gefühlvoll. Besser geht's nicht.

9

Prickelnde Rennsimulation, die sehr vieles richtig, aber auch ein bisschen was falsch macht.

8.8 aus 10

Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

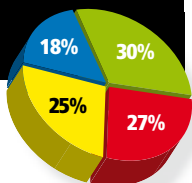
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Facettenreiche Film- bzw. Comic-Adaption mit viel Offener-Welt-Action und einigen Mängeln

DAS STECKT DRIN

- Zufallskämpfe
- Bossgegner
- Aussicht
- Sammel-Tokens



SPIDER-MAN 3

Als Film ziemlich klasse, als Spiel nicht ganz der Hit. Es fehlt an Schwung.

Treue Leser unserer Postille erinnern sich vielleicht an unsere Coverstory der letzten Ausgabe: genau, »Spider-Man 3«, Umsetzung des Comics und Kinofilms. Der Satzesatz hat die Frage in den Raum gestellt, ob wir am Ende einen Adrenalinkick sondergleichen bekommen werden, oder doch nur eine verflüchtete gute Filmumsetzung. Um die Antwort vorweg zu nehmen: Ja, Adrenalinkicks haben wir beim Durchspielen erlebt, aber vor allem an den Stellen, die wir im Rahmen unseren Preview spielen durften. Der Rest davor, danach und dazwischen zeigt sich als ein Auf und Ab zwischen unterhaltsam bis nervtötend. Aber spulen wir erst mal zum Anfang zurück...

Nun ist es also da, das erste »Spider-Man«-Game für die Xbox 360. Parallel zum Start des dritten Kino-Abenteuers rettet Marvels rotblau gekleideter Superheld nun auch im Videospiel die Welt. Schöne Sache, wo doch schon Activisions Umsetzungen der ersten beiden »Spider-Man«-Movies erfreulich viel Unterhaltungswert hatten. Die Bedrohung im Kinofilm beschränkt sich weitgehend auf zwei Schurken namens Sandman und Venom; im Spiel hat Spider-Man bedeutend mehr zu tun, weil Hersteller Activision auch diesmal wieder reichlich Figuren und Elemente aus den Comics ergänzt. Den Retter der Welt mimt natürlich wieder Peter Parker - ein unauffälliger Student, mit ausgewaschenen Klamotten am Leib, Hornbrille auf der Nase und unschuldigem Ausdruck im Gesicht. Sobald Not am Mann ist, springt Parker aber in sein Spider-Man-Kostüm und rettet Menschen. So weit,

so edel. Diesmal weist Parker aber nicht nur einen bösen Buben in seine Grenzen, er stellt sich einer weiteren Herausforderung: einem Symbionten aus dem All, der den Wirt befällt und seine Psyche derart entstellt, dass selbst der friedliebende Peter Parker seine gute Erziehung vergisst. Der Gutmensch Spider-Man entdeckt die Schattenseiten seiner Seele, so erzählt's jedenfalls die Pressemeldung. In der Praxis gibt's eine kurze Szene, in der Peter Parker von schwarzem Glibber eingehüllt wird. Der Glibber wird zu Parkers neuem Superhelden-Kostüm. Sieht dunkler aus, aber was die Akrobatik und Kampftechnik betrifft, fallen keine großen Unterschiede zu Spidey in rotblau auf.

EIN HERZ FÜR MARY-JANE

Die Suche nach Unterschieden verläuft auch beim Gameplay im Sand. Die Abläufe gleichen denen der zwei Vorgängerspiele. Man findet sich mitten in Manhattan wieder, in einer offenen Welt, die dem Bewegungs- und Tatendrang kaum Grenzen setzt. Von Financial District bis Central Park, von Harlem bis Battery Park dienen einem die Glasfassaden, Wolkenkratzer-Schluchten und Industrie-Anlagen als Spielplatz für eine abwechslungsreiche Mischung aus Prügeleien, Verfolgungsjagden und Rettungseinsätzen. Auch die Sammelleidenschaft wird befriedigt. Auf Dächern und in Schächten sind reihenweise so genannte Wolkenkratzer- und U-Bahn-Tokens versteckt. Sich eine komplette Sammlung aneignen, das kann für manchen reizvoll sein. Genauso wie die voll-

Lohnt sich's?

- 🏠 Tolle Bewegungsfreiheit, beachtlicher Spielumfang
- 📺 läuft auf Röhren-TV nur mit 60 Hertz, keinerlei Filmausschnitte



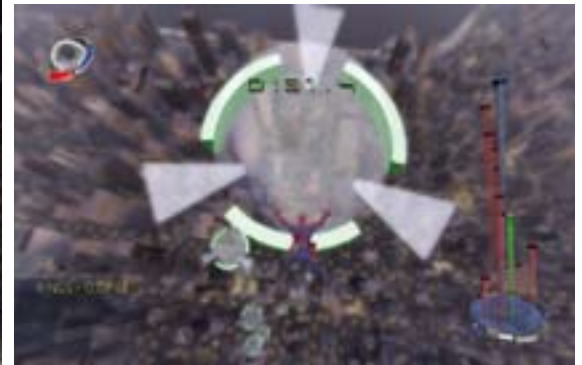
Die Karte: übersichtlich, hilfreich und wegen des schicken Zoom-Effekts auch sehenswert



Der neue Kobold taugt nichts. Die Figur ist Mist. Niemand will ihn spielen. Gebt uns Venom!



Der Mad Bomber trägt seinen Namen zu Recht: Wer sonst würde Minirock-Sekretärinnen an so einen Atom-Sprengsatz ketten?



Eines der vielen Minispiele, mit denen man sich zwischendurch die Zeit vertreiben kann: Skydiving aus 600 Meter Höhe

ständige Bewältigung der auflockernden Geschicklichkeitstests. Herzmissionen zum Beispiel, bei denen sich Parkers Freundin Mary-Jane an Spideys Rücken klammert und beide gemeinsam Jagd auf rot schimmernde Herzen machen. Für das Herzlein-Intermezzo gilt dasselbe wie für die Ringe-Wettrennen, das Bomben-Entschärfen-gegen-den-Countdown und die anderen Minigames: Rekorde werden leider nicht via Xbox Live auf eine globale Rangliste geladen. Schwach! Auch erzählerisch bleibt »Spider-Man 3« hinter den Möglichkeiten zurück, die sich einem modernen Spiel auf der Xbox 360 bieten. Die leblose Zeichnung der Figuren erinnert viel zu sehr an vergangene Zeiten auf der alten Xbox. Schade, gerade weil das Spiel cineastische Einschübe immer in Spielegrafik auf den Bildschirm malt. Kino-Ausschnitte gibt es keine, auch keine freispielbaren. Immerhin kommt es so zu keinen Brüchen im Look. Und davon abgesehen macht die Grafik einen guten, stellenweise einen tollen Eindruck. Zum Beispiel dieser erhebende Anblick, wenn Spider-Man die Spitze des

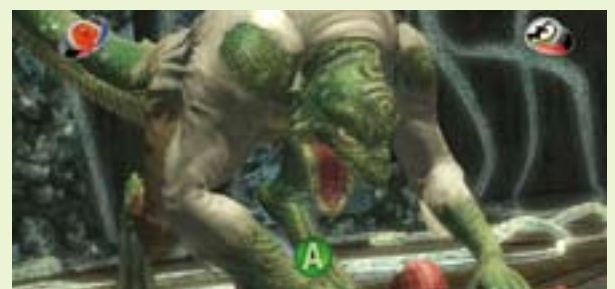
Empire State Buildings erreicht. Von hier oben lässt sich ganz Manhattan überblicken. Die Details an Helden und in den Straßen kommen ordentlich rüber, auch wenn nach einiger Zeit auffällt, dass Chinatown und Financial District sich doch verflücht ähnlich sehen. Nur gut, dass sich zwischen Tag und Nacht wenigstens die Farben verändern. Und das Kampfsystem? Hauen, kicken, Deckung suchen und neue Kombos freispielen. Nicht sehr spektakulär, oft wirr, aber handlich und flüssig spielbar. Wer an sich arbeitet, kann die etwas raffinierteren Kombos und Moves tatsächlich gewinnbringend einsetzen. Den »Rodeo« zum Beispiel, bei dem Spidey seinen Gegner mit dem Spinnenfaden packt und durch die Gegend schleudert. Und natürlich Spideys Spinnensinn. Er löst eine Art Röntgenblick aus. Angreifer, Sprengsätze und andere Gefahren sind dann farblich hervorgehoben. Sehr nützlich auch die für wenige Sekunden einsatzfähige Zeitlupe. Nützlich, weil Gegner durch ein Symbol über ihrem Kopf eine direkt bevorstehende Attacke ankündigt. Wer sofort die Zeit bremst, kann »

TÖDLICHE TASTEN

Warum Bossgegner A, B, X und Y fürchten

Während wichtiger Kämpfe hält die Action ab und zu inne, dann kommt es zu choreographierten Szenen ähnlich wie bei »Tomb Raider Legend« oder »God of War«. Man muss dann binnen Sekunden schnell wechselnde Aktionstasten drücken, um eine Kampf-Sequenz nach der anderen auszulösen und die Auseinandersetzung erfolgreich zu Ende zu

führen. Die Choreographien lockern die meistens eher simpel gestrickten Haudrauf-Kämpfe auf. Weil sich die Tastenfolgen im Fall eines Scheiterns wiederholen, haben auch Menschen mit nicht ganz so übermenschlichen Reaktionen eine Chance. Dann braucht's halt ein gutes Gedächtnis, um den Finishing-Move als krönenden Abschluss anzusetzen.



HELDEN-TUNING

So einen kraftvollen Schwung legt Spider-Man schon kurz nach Spielbeginn hin. Obwohl er im Spielverlauf ein bisschen dazu lernt, mehr Fäden verschießen zum Beispiel, fühlt sich das Gameplay dadurch nicht anders an. Schade. Etwas mehr Veränderung wäre motivierend gewesen.

AUF UND AB

Die Grafik hat ihre starken und schwachen Seiten. Manhattan selbst sieht gut aus, und einige Szenen im Untergrund sind richtig schick inszeniert. Dann rucken die Bilder allerdings auch gerne mal. Da ist Treyarch wohl die Zeit für Feinschliff ausgegangen...

MUSKELSPIEL

Die Figur des Spider-Man ist ziemlich gut getroffen. Sieht mit ihren ausgeprägten Muskeln, dem dynamischen Auftritt und ein paar gelungenen Posings aus, wie Superhelden aussehen müssen. Aber die Laufanimation beim Sprint sieht scheiße aus? Stimmt auch wieder...

HARRY OSBORN SAUGT

Pumuckl ist der bessere Kobold

Vier Figuren sind spielbar: Spider-Man im Standard- und im dunklen Kostüm, Spider-Man in Zivil als Peter Parker, und - sobald er im Bossgegner-Duell besiegt wurde - Harry Osborn als Kobold II. Theoretisch jedenfalls. Praktisch muss einem der neue Kobold 100 Microsoft Points wert sein, weil die endgültige Freischaltung nur als Download per Xbox Live klappt. Für 14 Wettrennen und ein paar Straßengang-Keilereien zusätzlich? Lass es bleiben! Dieser Typ auf seinem Raketen-Skateboard lässt sich so unfassbar schlecht steuern, dass von Unterhaltung keine Rede sein kann. Übrigens: Auch mit Kobold II als spielbarer Figur wird die eigene Position auf der Karte immer noch mit einem Spider-Man-Logo angezeigt. Dafür würde Harry Osborn den Entwicklern vermutlich eine Granate in die Unterhose lupfen.

» gezielt reagieren und mit der X-Taste einen deftigen Konter starten.

IRGENDWIE VERKRAMPFT

Trotzdem verfestigt sich mit der Zeit der Eindruck, dass irgendwas nicht stimmt. An vielen Stellen wirkt das Gameplay wie zugeschnürt, als stünde es auf der Bremse; Spidey turnt nicht so befreit und vor Kraft strotzend durch die Wolkenkratzer-Schluchten, wie das beispielsweise der Heldenfigur in »Crackdown« gelingt. Auf der Suche nach den Ursachen drängt sich der Verdacht auf, dass das Spiel hastig zu Ende entwickelt werden musste. Ist es denkbar, dass dem US-Hersteller Treyarch durch die parallele Veröffentlichung zum Filmstart die Zeit für den Feinschliff ausgegangen ist? Zum Beispiel die Holterdipolter-Kameraführung. Es kommt einfach zu oft vor, dass die Kamera die Szene aus ungünstigen Positionen verfolgt. Selbst während einiger Dialoge - und die sind schließlich vorprogrammiert! - schieben sich gelegentlich Hindernisse zwischen die Figuren und die Augen des Betrachters. Das geht so weit, dass wir Dialogszenen nur gehört haben, während in einem Fall Mauern, im anderen Fall eine U-Bahn zu sehen war. Die Figuren haben sich dahinter versteckt. Schlamperei? Mangelhafte Tests während der Entstehungsphase? Dazu kommt ein Phänomen, dass seit dem vierten »Tomb Raider« ausgestorben schien und das garantiert niemand vermisst hat: gemeint ist die pixelgenaue Positionierung der Heldenfigur,

„Viele positive Merkmale stehen ein paar seltsamen Schnitzern gegenüber“

damit sie einen Schalter als solchen erkennt und einem die Möglichkeit gibt, ihn, verflucht noch mal, endlich drücken, auslösen oder sonst wie aktivieren zu können.

Spider-Man gibt sich halt doch etwas oft zickig. Genau wie die Grenzen der künstlichen Umwelt. Wer dorthin reist, wird mit einem unfassbar unschönen Stottereffekt um einige Meter zurückgeworfen. Treyarch kann's besser, das wissen wir seit dem großartigen »Spider-Man 2«-Game. Aber diese Klasse als Gesamtkunstwerk fehlt »Spider-Man 3«; mangels Ideen und weil sich Schwächen häufen. Zum Beispiel kann man die Insel Liberty Island mit der Freiheitsstatue nicht erreichen, was halt schon attraktiv gewesen wäre. Und warum wirken die Menschen in den Straßen wie Zombies? Sie zeigen nicht mal eine Reaktion, wenn sich direkt neben ihnen Spider-Man und der Kobold II auf die Nüsse geben! Wenn sich aber solche Ärgernisse und Unvollkommenheiten häufen, dann bremsen sie den Spielfluss, hebeln die Atmosphäre aus und setzen einem diesen Keim ins Hirn - man ist genervt. Einige Male kommt Frust dazu, weil viele Kämpfe einen unausgewogenen und schlecht kontrollierbaren Eindruck machen. Der erwähnte Zweikampf zwischen Peter Parker und Harry Osborn alias Kobold

II auf seinem raketengetriebenen Hoverboard beispielsweise macht schlicht keinen Spaß. Während der Kobold wie irre um einen herum saust, frei wie ein Vogel, hat man selbst Mühe, die Orientierung und den Gegner im Blick zu behalten. Zielverfolgung? Pustekuchen! Irgendwann hat man's dann dick, den Kobold II mit klugen Strategien besiegen zu wollen, und haut einfach drauf los. Siehe da, es klappt. Immerhin löst sich der aufgestaute Ärger flugs auf und man schwingt wieder entspannter durch die Straßen.

SCHLUCHTEN-SCHWUNG

Nicht dass wir uns falsch verstehen: Das Spiel hat viele große Momente! Einer davon ist die pure Lust an der Fortbewegung. Wie behände Spider-Man mit Hilfe seinen klebrigen Spinnenfäden durch die Straßenschluchten von Manhattan eilt, sozusagen als Tarzan auf Turbo, das fühlt sich herrlich dynamisch und richtig kraftvoll an. Wer das Timing perfektioniert, den Haltefaden kurz nach dem Scheitelpunkt löst und einen neuen verschießt, verdoppelt glatt das Tempo. Gelegentliche Probleme mit der Orientierung? Gewöhnungssache. Und einige Bosskämpfe sind richtig klasse, beispielsweise der gegen Curtis Connors alias »Die Echse«. Er ist in Etappen von jeweils ein

1



FRAUEN HAUEN



Weil normale Typen viel zu normal sind...

Der größte Pluspunkt ist sicherlich die Tatsache, dass einem das Spiel enorm viel Bewegungsfreiheit lässt.

1 Man kann durch die Stadt turnen, wie es einem gefällt. Man kann jederzeit von der Haupthandlung abschweifen und zum Beispiel alte Damen vor bösen Rowdies retten.

Im Rahmen von Zufallskämpfen werden die Mitglieder dreier aufrührerischen Gangs aufgemischt: Punks, Chinalaute und eine Girliegang mit dem wit-

zigen Namen Arsenic Candy. Lauter Mädels im Minirock, die einem Teddybär-Granaten entgegen werfen und Highheels um die Ohren hauen.

Wer genug hat von Gangster-Dresche und der Suche nach Freispiel-Extras, kann den Handlungsfaden an markierten Ankerpunkten jederzeit wieder aufnehmen. Die Handlung der Kinovorlage dient letztlich nur als grober Leitfaden und ist auch nicht sehr ausgeprägt.

2

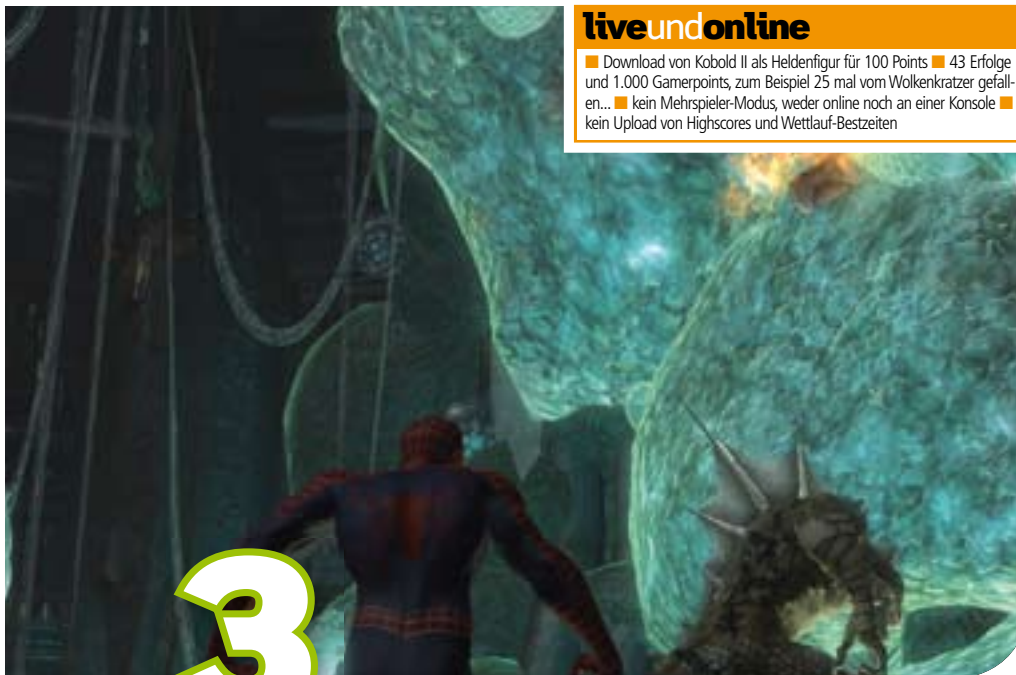
3



2

liveundonline

■ Download von Kobold II als Heldenfigur für 100 Points ■ 43 Erfolge und 1.000 Gamerpoints, zum Beispiel 25 mal vom Wolkenkratzer gefallen... ■ kein Mehrspieler-Modus, weder online noch an einer Konsole ■ kein Upload von Highscores und Wettlauf-Bestzeiten



3

bis drei Minuten gegliedert, die sich zu einem gut 30 Minuten langen Spektakel fügen. In einer Dialogszene erfährt man zu Beginn, dass sich die Bevölkerung Sorgen macht; in den Straßen von Manhattan werden Echtenwesen gesichtet. Der cholerische Chefredakteur der Tageszeitung Daily Bugle schickt Peter Parker los, Fotos schießen. So ergibt sich der erste Kontakt. Einige Minuten später streift sich Peter das Spider-Man-Kostüm über, verbodelt ein paar der Mensch-Reptilien auf offener Straße. Man findet einen Weg in den Untergrund, stürzt sich hinunter in die Kanalisation. Mit schnellem Schwung und eingebunden in einige Reaktionstests findet sich ein Weg durch die mächtigen Tunnelröhren. In einer Pumpstation folgen etwas heftigere Prügeleien, Geiseln werden befreit, die Gegnerrichte nimmt zu. Man landet nacheinander in verschiedenen Arenen, von denen jede aussieht wie aus einem »Alien«-Film: Überall klebt Glibberzeug an den Wänden, Kokons hängen von den Decken, Echten stapfen durch kniehohes Abwasser. Stumpf losprügeln wäre eine Möglichkeit, aber wer sich umsieht, entdeckt andere Mittel. Man kann das Wasser unter Strom setzen, die Kokons mit Hilfe brennender Fässer abfackeln, den Kopf des Gegners gegen rotierende Ventilatoren schmettern. Nett! Kurz danach eine hektische Fluchtszene: Im Rücken von Spider-Man läuft ein mächtiger Tunnelbohrer an und setzt sich in Bewegung. Es gibt nur einen Weg: Tempo, Tempo, schnell raus aus

dieser Höhle! Man muss das Schwungholen jetzt schon im Griff haben, um die offenen Stellen zwischen Steingeröll und Felskanten zu treffen. Aber nach gut einer Minute ist auch das geschafft, und es kommt zur Begegnung mit dem Oberechenmeister. Ein spannender Zweikampf.

GUTE EINDEUTSCHUNG

Danach folgen weitere prickelnde Begegnungen, etwa mit Flint Marko alias Sandman, Macdonald Gargan alias Scorpion, Aleksei Sytseich alias Rhino, Wilson Fisk alias Kingpin, Sergej Kravinoff alias Kraven. Plus natürlich Eddie Brock alias Venom, der ja auch im Film eine bedeutende Rolle spielt. Nicht zu vergessen Luke Carlyle. Der Schurke droht gleich zu Spielbeginn mit der Sprengung seines eigenen Büroturms. Ein willkommener Anlass, um gemeinsam mit Spider-Man die Sprengung zu verhindern, die Gefangenen zu retten und die Steuerung zu lernen. Charmanter kann man ein Lauf- und Kampf-Training nicht integrieren. Ein Kompliment verdient auch die Eindeutschung. Die Sprüche versprühen zwar eher naiven Charme als richtig Witz, aber zumindest sind die Texte souverän übersetzt und fähige Synchronsprecher am Werk. Unter dem Strich stehen vielen positiven Merkmalen einige unverständliche Schnitzer gegenüber. Marvel- und Comic-Fans werden die Macken tolerieren können. Und Actionfreunde ohne Draht zum gezeichneten Bild? Müssen gelegentlich die

Zähne zusammen beißen, würden aber was verpassen, wenn sie's verpassen.

Richard Löwenstein



Spider-Man 3

GRAFIK/
Mal hübsch, mal karg, mal flüssig, mal detailliert. Bunter Mix

8

SOUND/
Abwechslungsreiche Musik, unauffällige Effekte

7

STEUERUNG/
Unkompliziert und einprägsam, aber manchmal zickig

7

Filmumsetzung, die das Zeug zu mehr gehabt hätte. Abzüge für Ideenmangel und Schwachstellen.

7.7

aus 10

Lohnt sich's?

- Tolle Grafik, tolle Filmatmosphäre, PAL50-Video wird unterstützt
- Kampfsystem spannend, keine Originalsprecher, schwarze Streifen bei PAL50



Erscheint/ erhältlich



Die Begegnung mit Davy Jones' Riesenkrake gehört zu den optischen Highlights

AUF EINEN BLICK

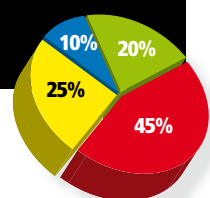
Publisher/ Disney Interactive
Hersteller/ Eurocom
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Ziemlich angenehme Spielumsetzung des Piraten-Blockbusters

DAS STECKT DRIN

- Zombie-Piraten
- Piraten
- Jack Sparrow
- Jacks Crew



PIRATES OF THE CARIBBEAN AM ENDE DER WELT

Auf zur toten Mann's Kiste! Setz die Segel, Jack!

Lange Zeit waren Piraten vollkommen aus der Mode. Lediglich Entwicklerlegende Sid Meier brachte anno 1987 mit »Pirates« das wohl erste Piraten-Computerspiel der Geschichte heraus. Seit dem Erscheinen des Films »Fluch der Karibik« sind die zerzausten Freibeuter wieder voll im Trend. Kein Wunder also, dass diverse Videospielumsetzungen nicht lange auf sich warten lassen. Mit dem dritten Film wagt sich der schusselige Kapt'n Jack Sparrow auch in die glasklaren Next-Gen-Gewässer: »Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt« präsentiert sich auf den ersten Blick als flottes Action-Abenteuer. In der Rolle von Jack, Will Turner und Elizabeth Swann erlebt der Spieler die Ereignisse des zweiten und dritten Films hautnah mit. Auch wenn Säbelgerassel gegen Piraten, Zombiepiloten und allerhand anderem Gesocks an der Tagesordnung stehen, lockern kleinere Rätsel den Action-Anteil auf. Aber hol's der Klabautermann, die gehen doch tatsächlich nicht über das »Suche Gegenstand X, um an Stelle Y weiter zu kommen«-Prinzip hinaus.

Das Freibeutertum beginnt mit Jacks Flucht aus dem Gefängnis auf Port Royale. Dabei bringt einem das Spiel auf angenehmste Weise die Grundzüge der Steuerung bei. Mit A wird zugeschlagen, mit X ein Faustschlag ausgeteilt und mit Jacks Knarre werden besonders harte Brocken erledigt. Zusätzlich darf man Gegner mit Y greifen und in andere Feinde oder über Brüstungen werfen. Immer wieder trifft man auch auf Gegner, die nur mit besonderen Finishing-Moves kaputt zu kriegen sind: Da sind sie dann wieder, die so genannten Quicktime-Events, bei denen man so fix wie möglich auf Aktionstasten einhackt und so - ziemlich spektakulär inszenierte - Kampfanimationen auslöst. Dann schlägt Jack seinem Gegner

„Du wirst auf deine alten Tage langsam, Jack Sparrow!“

liveundonline

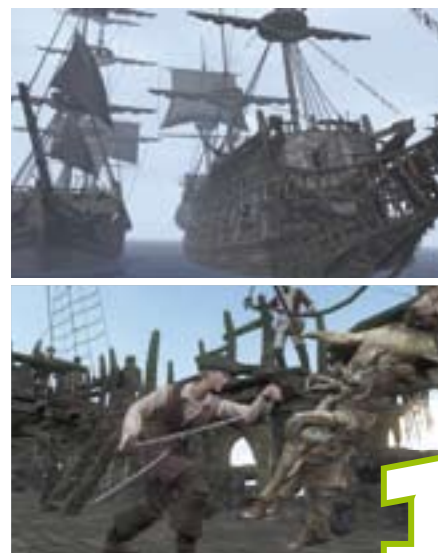
- Highscore-Listen
 - Koop-Herausforderungen
- leider nicht über Xbox Live spielbar, nur an einer Konsole
- Als Trostplättchen gibt's 30 Erfolge, beispielsweise für das Sammeln von 100 Seelen



JACKANISMUS

Besser als Voodoo!

Nein, hier geht es nicht um fanatische Anhänger von Käpt'n Jack Sparrow, vielmehr um eine Spezialfähigkeit des selben. Hat er nämlich einen Schrumpfkopf parat, kann er einen mächtigen Angriff vom Stapel lassen, der größere Gegnermengen außer Gefecht setzt. Zusätzlich glüht anschließend sein Schwert giftgrün und er kann mit einem Schlag die Seelen von schmierigen Piraten oder tückigen englischen Marinesoldaten ernten. Sapperlot!



FEINDE!

Andere Länder, andere Feinde

Im Umgang mit untoten Piraten haben Jack und seine Kameraden ja schon Erfahrung. Was Davey Jones' Crew aber eigentlich wirklich ist, bleibt uns noch immer ein Rätsel. Wir nennen diese Gattung also einfach mal Mutierte-Zombie-Fischmenschen. Das trifft's eigentlich!

Die chinesischen Piraten unter Kapitän Sao Feng haben zwar nicht un-

bedingt einen Kampfstil wie Jacky Chan oder Jet Li, sind aber dennoch nicht zu unterschätzen. Doch Jacks Säbel wird es schon richten!

Die meiste Zeit muss sich der Spieler mit einer Vielzahl von Feinden auf einmal auseinander setzen. Hier gerät Jack mal wieder an den langen Arm des Gesetzes: trottelige Marinesoldaten mit albernem Perücken.



beispielsweise mit voller Wucht den Schwertgriff ins Gesicht, nur um ihn am Boden schließlich aufzuspießen. Zusätzlich darf man einige herumliegende Gegenstände für sich nutzen; Messer, Kisten oder explosive Fässer beispielsweise. Prinzipiell ist das Kampfsystem also schnell erlernt, lässt später dann aber Finesse vermissen. Die Kämpfe sind dank der witzigen Konterangriffe zwar schön anzusehen, spielerisch artet das Ganze aber eher in wüsten Knöpfchengegedrücke aus - auch wenn man statt mit dem Säbel nur mit Fäusten und Tritten auf die Gegner einhaut.

Dazwischen sorgen ein paar sehenswerte Höhepunkte dafür, dass die Augen dennoch auf dem Bildschirm kleben bleiben. Die Begegnung mit der Davey Jones' Riesenkrake vom Ende des zweiten Films beispielsweise. In einigen Szenen ist Jack auch nicht alleine unterwegs. Sobald mehrere Charaktere den schusseligen Piraten in seinem Kampf unterstützen, Will Turner und Diggs beispielsweise, kann der Spieler gemeinschaftliche Attacken vom Stapel lassen. Allerdings haben solche Abschnitte einen Nachteil: Stirbt einer der Computer gesteuerten Kameraden, heißt es Game Over und der Abschnitt muss erneut gespielt werden. Zwar kann man per Digipad jederzeit zwischen den einzelnen Figuren hin- und herschalten, in besonders brenzligen Situationen fühlt sich diese Kooperation-Light aber doch nervig an. Und die Fechtduelle? Bei denen zoomt die Kamera wie bei klassischen Prügelspielen nah an die Figuren ran. Die folgenden Auseinandersetzungen stellen sich als bloße Reaktionstests heraus, wobei der Spieler die

Angriffe des Gegners blocken muss. Analogstick nach oben, unten oder hinten drücken, das war's dann schon. Nach einer Weile ist die Zeit eines Konters gekommen und der Spieß dreht sich um. Sorgt zwar für Abwechslung, bringt aber das Blut auch nicht in Wallung.

Apropos Duell: Diese können auch im Mehrspieler-Teil ausgefochten werden, für den Charakter und Level erst nach und nach frei gespielt werden müssen. Dazu kommen einige Koop-Herausforderungen. Diese beschränken sich allerdings zum größten Teil darauf, eine bestimmte Zeit zu überleben, während haufenweise Gegner auf einen zugestürmt kommen. Schade, dass man die Geschichte nicht mit einem Kumpel durchspielen darf, wie beispielsweise bei »Eragon«. Beim Rest der technischen Umsetzung gibt es aber nichts zu meckern. Speziell die Figur des Jack Sparrow ist nahezu perfekt getroffen, sei es Mimik oder die tunte Gestik, die die Fans so sehr an ihm lieben. Auch die Schauplätze sind wahre Augenöffner. Ob Port Royale, der Piratenhafen Tortuga oder das wohl prominenteste Schiff: die Black Pearl. Schade, dass Davey Jones' Flying Dutchman im Spiel etwas von ihrer Bedrohung verloren hat. Noch ein Satz zur deutschen Synchro: Auf die Original-Sprecher müssen wir verzichten, die Dialoge haben aber Herz und Witz. Fazit: Etwas mehr Feintuning und ein flotteres Kampfsystem, wir hätten eine uneingeschränkte Empfehlung ausgesprochen. Fans der Reihe können sich »Pirates of the Caribbean« trotzdem in die Konsole holen. Knapp zehn Stunden Spielzeit sind

zwar nicht die Welt, im Action-Genre aber durchaus annehmbar. Alle anderen spielen lieber erst mal zur Probe, bleiben beim Kinobesuch, oder vergnügen sich mit 'ner Buddel voll Rum.

Nicholas Buracas

Pirates of the Caribbean

GRAFIK/

Fast so schön wie der Film. Und noch dazu komplett ruckfrei!

9

SOUND/

An den Film angelehnter Soundtrack, leider keine Originalsprecher

8

STEUERUNG/

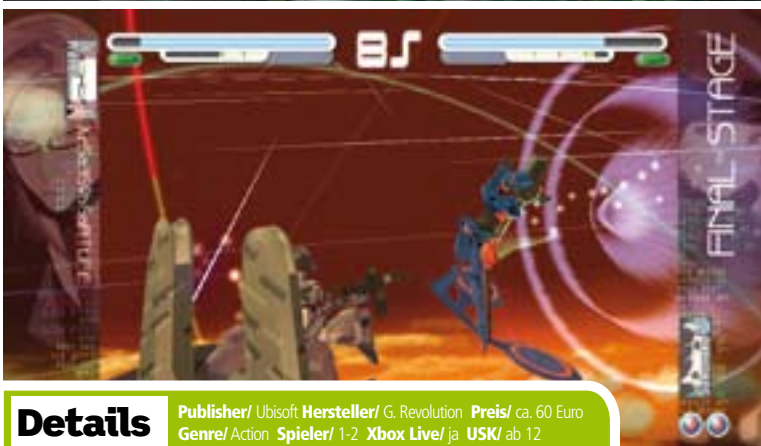
Nicht sehr komplex, aber für Einsteiger ideal

7

Mit flotterem Gameplay wäre mehr drin gewesen. Für Fans trotzdem ein Fest!

7.3 aus 10

Erscheint/ erhältlich



Details

Publisher/ Ubisoft Hersteller/ G. Revolution Preis/ ca. 60 Euro
Genre/ Action Spieler/ 1-2 Xbox Live/ ja USK/ ab 12

KURZ
GESAGT ...

Für japanophile Highscore-Jäger toll, Freunde gepflegter Weltraumshooter greifen aber wohl eher zu »Sylpheed« oder dem kommenden »Ikaruga«.

SENKO NO RONDE

Ist's ein Shooter? Ist's ein Beat 'em up? Oder ist's einfach nur schräg?

Manchmal kommt's halt doch anders. Haben wir nicht in früheren Ausgaben eine Veröffentlichung der japanischen Produktionen »Senko No Ronde« und »Project Sylpheed« in Deutschland als unwahrscheinlich abgekanzt? Tja, und jetzt sind Testmuster beider Titel bei uns aufgeschlagen. Das skurrilere Teil von beiden ist sicherlich »Wartech: Senko No Ronde«, eine Mischung aus Prügelspiel und gutem alten Weltraum-Shooter. Klingt komisch, ist aber so. Und funktioniert – wenn man sich drauf einlässt.

WIR SIND DIE ROBOTER...

Offenbar sind japanische Actionspiele erst dann komplett, wenn sich riesige Kampfroboter darin was auf die Omme geben. »WarTech« macht da keinen Unterschied. In der Umsetzung des gleichnamigen Spielhallen-Automaten aus dem Jahre 05 treten pro Level zwei der so genannten »Rounder Mechs« gegeneinander an. Richtig, keine endlosen Gegnerwellen mit Bossfight als Höhepunkt. Vielmehr besteht das gesamte Spiel nur aus Bossfights, was zusammen mit der Energieleiste dieses eingangs erwähnte Prügelspiel-Feeling erzeugt. Wer also einen klassischen Laser- und Sternen-Shooter erwartet, mag ent-

täuscht sein, auch wenn die Bilder eine andere Sprache sprechen.

Kern des Spiels ist der Story-Modus, in dem man mit einem von acht Charakteren gegen zehn Kontrahenten antritt. Egal ob quirlige Lili oder kühler Karel, wie in einem Prügelspiel hat jede Figur eine andere Geschichte zu erzählen. Dazu brabbeln die Figuren – illustriert als putzige Manga-Bildchen am Bildrand – mitten im Kampf munter drauf los, was schon sehr skurril überkommt. Jedenfalls geht es in den Arenen bleihaltig zur Sache. Jeder Rounder-Mech hat zwei Waffentypen geladen, mit denen man dem Kontrahenten ordentlich einheizt. Fürs schnelle Ausweichen vor den zahllosen Projektilen hat das Gefährt zudem einen Boost eingebaut. Ist alles zu spät, kann er noch ein Energieschild auspacken, welches den erlittenen Schaden reduziert. Wer etwas mehr auf Tuchfühlung geht, kloppt den feindlichen Blechmann mit einer Nahkampfatacke. Für jede Trefferkombo füllt sich die Charge-Leiste. Sobald sie voll ist, darf man für kurze Zeit in den B.O.S.S.-Modus wechseln. Hier bekommt der Spieler ein Upgrade für seinen Mech, der ihn auf doppelte und dreifache Größe wachsen lässt. Spätestens jetzt droht der Bildschirm in einem Chaos von Effekten

und Projektilen zu versinken, und feuchte Hände sind garantiert. Leicht zu erlernen und schwer zu meistern, man kennt das ja. Dass sich der letzte Bossgegner schon nach anderthalb Stunden in Brösel auflöst, sollten wir erwähnen. Das Ziel ist also weniger das Finale, als vielmehr das eigene Können wieder und wieder zu perfektionieren.

HIGHSCORE-JAGD

Wer auf Story verzichten kann, steigt gleich mit dem Score-Attack-Modus ein. Hier durchläuft man ebenfalls eine gewisse Anzahl an Stages, mit dem kleinen Unterschied, dass sich die eigene Energie nach dem bestandenen Kampf nicht erneut auffüllt. Das hat ein bisschen was von einem Überlebenskampf, wie man ihn beispielsweise aus »Dead or Alive 4« kennt. Zusätzlich heißt es noch mit möglichst spektakulären Angriffskombos so viele Punkte wie möglich zu scheffeln. Wer übrigens alle Kontrahenten besiegt, darf sich auch hier über einen Erfolg freuen. Und man darf seinen Highscore per Xbox Live online stellen. Neben diesen beiden Einzelspieler-Varianten sind auch Duell mit Freunden möglich, an einer Konsole oder via Xbox Live. Gegen den Mitspieler ist es deutlich spannender, da

ein Mensch die Stärken und Schwächen der Rounder-Mechs besser zu nutzen weiß.

Und die Grafik? Na ja, detailarm, aber die grellen Neonfarben und die brillanten Effekte haben schon was an sich. Zudem läuft das Spiel absolut ruckfrei. Soundtechnisch bekommt man feine Electro-Musik ins Ohr, die sehr japanisch ist. Wie eben das ganze Spiel. Sämtliche Dialoge sind und bleiben japanisch, unterlegt mit englischen Untertiteln. Selbst die Erfolge sind japanisch getextet. Aber gut, haken wir das mal unter dem Begriff »Flair« ab. Und den Preis von 60 Euro nennen wir mal angemessen, da echte Japan-Fans erfahrungsgemäß selbst mit solchen Summen nicht zu erschrecken sind.

Nicolas Buracas

Senko No Ronde

GRAFIK/

Haufenweise Dinge auf dem Schirm, detailarme Mechs. Hat aber Stil

7

SOUND/

Schneller Electro-Soundtrack, aber leider nur lahme Effekte

6

STEUERUNG/

Schnell erlernt, aber ein bisschen träge

7

Sicher nicht jedermanns Sache, aber für Fans empfehlenswert

6.8
aus 10

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

Phantasy Star
Universe, GRAW 2,
Guitar Hero 2

XBOX LIVE ARCADE

Catan, Centipede/Milli-
pede, Prince of Persia
Classic, Puzzle Quest

TABELLEN

Die Ladder-Meister
der Consoles Sport
League

CONSOLES SPORT LEAGUE

Call of Duty 3 Cup

So langsam lässt der Kriegslärm nach. Die letzten Schlachten sind geschlagen, die letzten Kugeln verschossen. Der 360 Live War Cup in »Call of Duty 3« ist zu Ende und damit das beste deutsche Team bestimmt. Insgesamt 16 Mannschaften waren an den Start gegangen, aber am Ende konnte nur eine gewinnen. In einem spannenden Duell bezwangen die Jungs der zAppex.easyCompany die Noobs of Boxes mit einem Ergebnis von 386:81. Zum Kampf um den dritten Platz begegneten sich schließlich WoH.CoD3 und die Feldherren. Erstere konnten das Match mit 320:20 klar für sich entscheiden. Die Truppe von zAppex.easyCompany darf sich über ein von den Entwicklern signiertes Exemplar von »Call of Duty 3« freuen...

Haufenweise neue Spiele

Der Strom der Live fähigen Spiele hört nicht auf. Klar, dass die wichtigsten auch einen eigenen Bereich spendiert bekommen. Neben Vollpreis-Spielen wie »NBA Street Homecourt« oder »Virtua Tennis 3« schaffen es auch ein paar Xbox Live Arcade Titel in die Liste. Vor allem »Worms« erfreut sich mit 37 Teilnehmern in der 1-on-1-Ladder großer Beliebtheit.

CONSOLES
SPORT LEAGUE
WWW.CONSOLES.NET

Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Ich liebe Xbox Live. Völlig zu Recht hat das damals revolutionär konsistente System auf der CeBIT 2006 den Highlights-Preis der CHIP-Redaktion gewonnen: Microsoft hat gezeigt, wie man ein geschlossenes System völlig klar strukturiert und rund um eine Usercard eine funktionierende Welt des Online-Gamings aufbaut. Wenn heute das Dashboard-Update kommt, dann zeigt sich etwa an der Integration des Messengers, wie genial und einfach zu bedienen so eine Welt sein kann. So muss man es machen, wenn man den Fernseher mit der Welt da draußen verbinden will. Mit dem neuen Dashboard-Update hüpfen die Griechen aber zugleich aus dem hölzernen Pferd in mein Wohnzimmer: Ab jetzt wird es nicht mehr möglich sein, Inhalte von anderen Marktplätzen auf eine deutsche Xbox herunterzuladen.

MICROSOFT LERNT VON ITUNES – LEIDER DAS FALSCHE

Diese Welt hat einen Nachteil: Sie wird vom Dienstleister komplett kontrolliert. Am Beispiel iTunes sieht man hervorragend, welche perversen Folgen diese Geschlossenheit haben kann. Ein perfekt funktionierender Musik-Shop, der exakt auf den Player, den iPod, abgestimmt ist. Das will man haben, zumal, wenn das Gerät schick ist und es bis dato keine Alternative gibt. Spätestens mit anderen Playern, Musikformaten und Web-Diensten beginnt das »Friss-oder-Stirb«-Problem. Denn dann zeigt der zuvor geschätzte Dienst seine diktatorischen Züge.

»Wir sind ein Wirtschaftsunternehmen«, erklärt Steve Jobs und versucht seitdem, vor den Kartellämtern der Welt sein geschlossenes System zu verteidigen. »Wir haben Verträge mit Entertainment-Partnern«, erklärt John Porcaro in seinem Gamerscore-Blog. Deshalb müsse man sicherstellen, dass jeder Inhalt nur noch in dem Land zu sehen ist, für das auch eine Lizenz erworben wurde. Big Brother zeigt hier seine hässliche Fratze!

DIE OFFENE GESELLSCHAFT UND IHRE FEINDE

Mit Verlaub, ich kann dieses Argument nachvollziehen, aber nicht gutheißen: Warum kann ich im Web in

US-Shops einkaufen? Warum kann ich US-Streaming-Dienste abonnieren und in Deutschland ansehen? Warum soll das nicht in Xbox Live gehen?

Ohnehin war es kompliziert genug, US-Inhalte auf eine deutsche Xbox zu bekommen. Ich hätte mir hier eine einfachere Lösung gewünscht, keine technische Ausgrenzung. Warum endet das Nachdenken beim Abschotten?

Ich hatte das Glück, ein Seminar bei Karl Popper besuchen zu dürfen: Der große österreichische Philosoph hat in seinem Aufsatz »Offene Gesellschaft und ihre Feinde« viel dazu gesagt, was mich hier nervt. Ich mag nun Microsoft oder Apple nicht mit der Sowjetunion gleichsetzen. Ich bin aber entsetzt, dass Unternehmen nur nach dem Gewinn trachten und nicht eine Lösung für die Community suchen: Natürlich ist es vordergründig nicht rentabel, für einige wenige deutsche User ein Lizenzmodell zu verhandeln. Aber diese sind die Megamultiplikatoren für Xbox Live in Deutschland. Und wie sagte schon Popper: »Geschlossene Systeme haben nur eine begrenzte Lebensdauer.«



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
Seek and Destroy Gaming

MARTIN »THEONE« SCHÜTZLER, MANAGEMENT SaD

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

MS: Der Clan ist für uns nicht nur ein Clan oder die Möglichkeit, online zu spielen. Das Wichtigste ist für uns der Zusammenhalt und die Freude am Zocken. Das Zwischenmenschliche wird bei uns groß geschrieben und wir versuchen, dies mit unseren Erfolgen zu verknüpfen.

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

MS: Über das Training entscheidet jeweils immer der einzelne Squad und dessen Squadleader. Hier kommt es vor, dass einmal oder manchmal fünfmal pro Woche trainiert wird, je nach Zeit und Bedarf.

„Der eSport wächst von Jahr zu Jahr“

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

MS: Der eSport wächst von Jahr zu Jahr und das nicht nur im PC-Bereich. Jährlich gibt es mehr Support für Konsoleros. Mit den Next-Generation-Konsolen haben die Hersteller einen neuen Schritt getan. Auch in den Clans geht es voran und es wird immer einen weiteren Schritt geben. Wir von SaD werden auch noch aktiver werden. Denn der erste Schritt in Sachen Professionalität wurde Mitte April getan. SaD wird ein eingetragener Verein und nutzt somit die Chance, auch noch 2008 einer der großen Clans zu sein.

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

MS: Die Consoles Sport League ist zurzeit neben Xboxdynasty oder ähnlichen Online-Ligen einer der größten Anlaufpunkte in der Xbox Szene. Die CSL-Page ist sehr übersichtlich und informativ gestaltet und jeder findet sich dort schnell zurecht. Ligen und Competitions werden dort sehr gut supported und es wird dort von den Herstellern bestimmt noch mehr Support geben. Wie beispielsweise der Wilkinson Cup in »Need for Speed«. In der zweiten Saison belegen wir dort derzeit den ersten und vierten Platz.

360 LIVE: Wie wichtig ist Erfolg für euch?

MS: Erfolg sollte für jeden Spieler und Clan eine Rolle spielen. In erster Linie sind wir aber eine große Familie und lassen die Erfolge auf uns zukommen. Zurzeit können wir in diversen Spielen unser Können unter Beweis stellen und haben den Ehrgeiz, Wars, Cups und dergleichen zu gewinnen.

GUITAR HERO 2

Preis/ 500

Herst./ Activision

Wer wirklich schon sämtliche Songs selbst im Schlaf perfekt drauf hat, darf sich über frischen Nachschub nicht beklagen. Denn schon kurz nach dem Release stehen die ersten drei Song-Pakete zum Download bereit. Dabei handelt es sich ausschließlich um Klassiker aus dem ersten »Guitar Hero«. Darunter auch »Bark at the Moon« von Ozzy Osbourne, »Ace of Spades« von Motörhead, oder »Infected« von Bad Religion. Preislich schlagen die Downloads mit 500 Points aber ganz schön auf den Geldbeutel, wenn man bedenkt, dass lediglich drei Songs pro Paket enthalten sind. Bleibt zu hoffen, dass zukünftige Pakete etwas freundlicher für die Geldbörsen ausfallen.

**GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2**

Preis/ 800 Herst./ Ubisoft

Die Soldaten der Zukunft bekommen neuen Spielstoff. Wobei »neu« nicht ganz richtig ist. Wie der Name schon andeutet, bringt das »Classic Pack« sieben Karten, die Serienkenner schon gesehen haben sollten. Vier davon stammen noch aus der Xbox-Version von »Ghost Recon 2« und dessen Addon »Summit Strike«, darunter »Bergwasserfall« und »Halbinsel«. Die restlichen sind dem ersten »GRAW« entliehen, »Fischerdorf« oder »Dschungel Mine« etwa. Sieben Karten für 800 Points ist eigentlich ein ziemlich gutes Geschäft. Allerdings fehlt den »Ghost Recon 2«-Karten trotz aufgebogener Technik die Atmosphäre der ursprünglichen Version.



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

PHANTASY STAR UNIVERSE

DIE GESCHICHTE GEHT WEITER

Wer in den Weiten des Gurhal-Systems nach wie vor auf Abenteuerjagd ist, bekommt bald neuen Stoff geliefert. »Ambition of the Illuminus« heißt das Addon und wird im Herbst auf dem Xbox Live Marktplatz erscheinen. Eine neue Macht sorgt im Gurhal-System für Unruhe: Die Illuminus, eine Gruppe menschlicher Fundamentalisten. Höchste Zeit also, dass der Spieler mit seinem selbst erstellten Guardian für Recht und Ordnung sorgt. Richtig, Solisten dürfen in der Erweiterung ihren eigenen Helden steuern und sind nicht wie beim Hauptspiel auf den jungen Ethan Waber beschränkt.

In einigen neuen Levels, wie den Ruinen von Old Rozenom City oder den Granigs-Minen, trifft man auf zahlreiche stärkere Gegner und natürlich auch Bossgegner.

Aber so richtig interessant wird das Erweiterungspaket sowieso nur für sammelwütige Onlinespieler. So kommen einige neue Lobby-Bereiche hinzu, in denen sich Spieler vor ihren Abenteuern treffen, um zu tratschen oder zu handeln. Darunter auch das neue Casino Voloyal, wo sich Zocker am Roulettetisch oder am Spielautomaten besondere Gegenstände erspielen können. Abgerundet wird das Ganze von noch mehr Anpassungsmöglichkeiten für den Abenteurer. Neue Waffentypen, Rüstungen, Photon Arts und Kleidungsstücke sorgen für neuerlichen Sammelwahn. Zusätzlich dürfen Guardians ihre Zimmer nun nach einem Rastersystem dekorieren. Zeit also für einen Tapetenwechsel! Schade, dass bisher noch keine Angaben über den Preis der Erweiterung gemacht wurden.

TURNIER-BERICHT

NEED FOR SPEED CANYON CUP

Nun ist also auch der erste Canyon Cup zu Ende gegangen. Für die Teilnehmer bestand die besondere Herausforderung in der beschränkten Fahrzeugwahl. Statt seinen Lieblingswagen aus einer bestimmten Klasse zu steuern, musste man sich hier mit der Tuner-Klasse zufrieden geben. Das sorgte für ein ganz eigenes Fahrgefühl und deutlich mehr Spannung. Den Ergebnissen merkt man das ebenfalls an. Denn viele Rennen wurden lediglich durch Sekundenbruchteile entschieden. Am Ende fuhr sich dzs kampfi auf den ersten Platz, dicht gefolgt von N G GUS I Extern. Platz Drei belegte schließlich SaD B1gT4nk.

NIGHT CUP IN FIFA 07

Inzwischen ist das fünfte Turnier der Night Cup Serie gelaufen. Hier kicken die besten unter den »FiFA 07«-Spielern um den Einzug in den Night Champion Cup. Das fünfte Turnier konnte xxxx B4STI xxxx mit einem 2:1-Sieg gegen druSja Tronic für sich entscheiden. Im Spiel im Platz 3 musste dann ein Default Win an GX StyLa gegeben werden. Somit stehen insgesamt zehn Spieler für den großen Night Champion Cup fest. Die restlichen sechs werden in den folgenden drei Turnieren ermittelt. Wir bleiben am Ball.

LIVE ARCADE TOTAL

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

CATAN

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Big Huge Games **Schwierigkeit/** mittel

Wer sich in den letzten Jahren nicht ausschließlich in digitalen Welten herumgetrieben hat, ist sicher schon einmal über »Die Siedler von Catan« gestolpert. Unter Brettspielfans hoch gelobt und immer wieder für lang anhaltende, gesellige Runden gut, ist das Spiel zum Kult geworden. Nun hält der Klassiker Einzug auf Xbox Live Arcade. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Man landet mit den Mitspielern auf der Insel Catan und muss dort als erster zehn Siegpunkte ergattern. Die gibt's für Diverse: neu errichtete Siedlungen, Städte und die längste Handelsstraße beispielsweise. Um zu Bauen benötigt man jedoch Rohstoffe, die auf der ganzen Insel verteilt sind. Diese ist in Quadranten unterteilt. Auf Wiesen lässt sich Wolle anbauen, Felder bringen Getreide hervor, Wälder das Holz. Genau wie im Brettspiel also. Haut's mit dem Anbau nicht hin, kann immer noch Handel betrieben werden. Ist alleine ein bisschen witzlos, per Xbox Live mit bis zu drei Freunden aber echt interessant. Sofern einen das behäbige Tempo nicht stört. Die Grafik? Überraschend angenehm und lebendig.



CENTIPEDE

Preis/ 400 **Hersteller/** Atari/Stainless Games **Schwierigkeit/** hart

Zwei Spiele zum Preis von einem? Klingt gut, vor allem, wo's eigentlich sogar vier sind. Nämlich die originalgetreue Adaption von Ataris kultigem Spielautomat »Centipede« von 1980 und dem Nachfolger »Millipede« von 1982. Damals echte Granaten: Man steuert ein kleines Schiff unten am Bildrand herum und feuert pausenlos nach oben, wo sich Tausendfüßler an Dutzend Pilzen vorbei nach unten schlängeln. Mit der Zeit wird's richtig hektisch, weil dann Spinnen, Pilzpflanzer und Giftschnecken das Tempo forcieren. Macht auch heute noch riesig Spaß, und die Umsetzung ist super gelungen: endlich mal keine Digital-Eclipse-Massenware, sondern eine sorgfältig gemachte Einzelanfertigung mit Vollbild, Live-Ranglisten, einstellbarem Schwierigkeitsgrad und allem. Die Steuerung? Präzise. Die Grafik? Original oder – in der Modern-Adaption – mit starken Neon- und Partikel-Effekten auf »Geometry Wars«-Niveau. Wer schneller zieht als sein Schatten, kann im »Throttle Monkey«-Modus das Tempo noch verdoppeln. Meine Güte!



PRINCE OF PERSIA CLASSIC

Preis/ unklar **Hersteller/** Ubisoft **Schwierigkeit/** unklar

Retro-Fans steht noch in diesem Frühsommer ein orientalisches Fest bevor. Ubisoft legt Jordan Mechners »Prince of Persia« von 1989 neu auf. Leveldesign und Gameplay basieren auf dem Original. Das heißt: anspruchsvolle Hangeleien, Fallen-Ausweichereien und Jump'n'Run-Prüfungen, gemischt mit einigen Säbelkämpfen. Laut Presseinfo legt Ubisofts Entwickler Gameloft für Handyspiele und andere kleine Dinge des Lebens noch einige Fallen, Gegner und Rätsel drauf. Dem Spieler bleiben 60 Minuten, um alle Herausforderungen zu meistern, den bösen Großwesir Jaffar zu meucheln und die Prinzessin zu retten. Für die Augen gibt's einen charmanten Grafikmix aus traditioneller 2D-Perspektive, schicken 3D-Effekten und modernen Animationstechniken. Sollte sehr ansprechend werden. Das Original für Apple- und Amiga-Computer ist jedenfalls heute noch ziemlich spielenswert.



PUZZLE QUEST

Preis/ unklar **Hersteller/** Vicious Cycle **Schwierigkeit/** mittel

Eine Mischung aus Rollen- und Puzzlespiel? Klingt seltsam, kann aber klappen. »Puzzle Quest: Challenge of the Warlords« zeigt auf PSP und DS schon seit einiger Zeit, dass der Mix richtig Spaß macht. Die Version für XBLA ist für den Sommer zu erwarten. Prinzipiell ein Rollenspiel wie man es kennt, mit Zwergen, Orks, Königreichen, Schurken und Helden. Haufenweise Kämpfe und sogar Belagerungen ganzer Städte erwarten einen - halt nur mit dem Dreh, dass sämtliche Aktionen auf einem Puzzle-Brett ausgeführt werden. Die Kämpfe beispielsweise, die erinnern an »Bejeweled«. Es müssen also verschieden farbige und förmige Steinchen in Reihe gebracht werden. Je nach Symbol lässt der eigene Held dann einen Angriff oder einen Zauber vom Stapel oder holt sich mehr Erfahrungspunkte und Gold. Puzzle- und Rollenspiel-Fans halten die Augen auf. Ein Suchtspiel!



CSL-CHARTS

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

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

HALO 2

Der Mehrspieler-Betatest zu »Halo 3« bietet 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	Squall	▲	1377	36
2	Mayo	▲	1341	29
3	SkILL	●	1314	46
4	Tok I Ninja	▲	1290	108
5	IBaLLeRI	▲	1208	23



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	eAxis.Bigben GoW	▲	1413	36
3	Prof. Board and Onlinegaming	▼	1320	69
4	eCom	▲	1253	55
5	Xtreme360	▲	1249	19

FIFA 07

Frühjahrmüdigkeit? 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	●	1484	66
2	SaD I StraschO	▲	1464	117
3	DX Matador	▲	1463	151
4	Nebukadnezar000	▲	1431	223
5	SaD I MuStiLinHo	▲	1399	86

VIRTUA TENNIS 3

Hübsche Grafik und pfeilschnelle Spielbarkeit haben »Virtua Tennis 3« schnell eine treue Fangemeinde beschert. Hier die besten Schmetterer der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	TG I w3bba	●	1249	21
2	TCS.Ashley	●	1239	14
3	mehl	●	1166	12
4	DABDAB	●	1148	22
5	Ad4m	●	1146	7



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	druSja::MoNchHi	▲	1435	29
2	druSja::RoBinHo	▼	1426	181
3	TCS.KingFresh	●	1367	60
4	Umx Muellinho	▲	1315	39
5	Kiki	▲	1305	27



GRAW 2

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

	Team		Punkte	Matches
1	VGHB	●	1130	6
2	underDogs360	▲	1046	2
3	FGA G.R.A.W. 2 Squad	▲	1022	1
4	Nfect GRAW2 5on5	▲	1005	2
5	VirtualSports-Ghosts	▼	992	6

GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

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

KONSOLENKIND



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 Gamerpointh?

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 Gamerpointh 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 Gamerpointh zu benachteiligen. Eine kleine Belohnung für das Erreichen bestimmter Erfolge wäre auch eine schöne Idee.

DER BESTE WEG ZU DEN GAMERPOINTS



ADVANCED WARFIGHTER 2

Nachdem wir letzten Monat einige Einzelspieler-Erfolge erläutert haben, geht es nun an den Mehrspieler-Teil. Die Gamerpointh hier müssen glücklicherweise nicht zwingend in Ranglistenspielen erreicht werden. Wer also fünf Freunde zur Hand hat, sollte keine Probleme haben, hier abzukassieren.

Team-Veteran:	25
Einzelspieler-Veteran:	25
Koop-Veteran:	25
Sprengmeister:	20
Sanitäter:	30
Team MVP:	30
Unbarmherzig (und alles darunter):	70

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 240

VIRTUA TENNIS 3



Wer ein Weilchen im World Tour Modus verbringt, bekommt fast alle genannten Erfolge. Für die Profispieler(innen)-Erfolge kann man gemütlich im Hauptmenü Freundschaftsspiel wählen und sich dann einen nach dem anderen vornehmen. Klingt nach mehr Arbeit als es eigentlich ist. Da die Standardeinstellung seltsamerweise auf Easy ist, ist man nach zirka einer Stunde um 80 Punkte reicher, was dann also insgesamt 120 Gamerpointh ergibt. Nicht schlecht!

Eigener Spieler erstellt:	10
World Tour-Match:	10
World Tour-Turnier:	10
World Tour-Saison:	20
Trainingsspiel Level 6 abgeschlossen:	30
25 Konversationen:	10
Entspannung:	10
Tolles Outfit:	20
Alle Profispieler schlagen/ mit ihnen gewinnen:	40
Alle Profispielerinnen schlagen/ mit ihnen gewinnen:	40

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 200

GUN

Ja, es ist leichter gesagt als getan. Aber mit einem kleinen Trick gewöhnt man sich selbst an den stärksten Schwierigkeitsgrad. Zunächst das Spiel auf leicht durchspielen. Danach eine Mission nach der anderen auf jedem Schwierigkeitsgrad bezwingen. Sprich, sobald ein Auftrag geschafft ist, wiederholt man ihn auf den anderen Stufen, nur mit anderem Savegame. So ist selbst der irre Schwierigkeitsgrad knackbar.

Schwierigkeitsgrad Leicht gemeistert:	10
Schwierigkeitsgrad Normal gemeistert:	30
Schwierigkeitsgrad Schwer gemeistert:	30
Schwierigkeitsgrad Irre gemeistert:	30

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 240

WORMS

Die wohl leichtesten Punkte für ein Live Arcade Spiel. Nachdem man das Training und die Herausforderungen für 25 Punkte hinter sich gebracht hat, startet man ein Onlinespiel mit vier Mitspielern, was für weitere 20 Punkte sorgt. Für die restlichen: einfach eine Mehrspieler-Partie mit vier menschlichen Teams an einer Konsole starten. Danach alle auf einen Haufen bewegen, Schafgranate benutzen und alle auf einmal killen. So nach und nach kommen dann die restlichen 155 Punkte aufs Konto.

Training: 10
Herausforderungen: 15
Worm Community: 20
Der ganze Rest: 155

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 200



BULLET WITCH



Den Preis für die einfallsreichsten Erfolge gewinnt »Bullet Witch« wohl nicht. Mehr als das Spiel auf den unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden durchspielen, ist nicht nötig. Wer jetzt erschrickt: Das Spiel ist selbst auf Schwer noch gut machbar. Für die 15 Stunden Spielzeit lässt man die Konsole einfach über Nacht laufen. Am Anfang des Levels gibt's nämlich keine Gegner. Wichtig: Den Level noch beenden, sonst gibt's keinen Erfolg!

Sechs Levels abgeschlossen: 60
LEICHT abgeschlossen: 50
NORMAL abgeschlossen: 100
SCHWER abgeschlossen: 150
Alle Level abgeschlossen: 140
Über 15 Stunden Gesamtspielzeit: 99

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 599

ALIEN HOMINID HD

Der schwierigste Teil bei den Erfolgen hier ist es, das Spiel auf Leicht durchzuspielen. Ist diese Hürde aber einmal geschafft, muss man nur noch mit einem zweiten Profil als Spieler 1 auf Leicht starten. Und zwar im letzten Level. Den Bossgegner dann so lange malträtiert, bis er fast tot ist. Auf dem zweiten Controller mit dem Hauptprofil auf Normal oder Hard muss man dann nur noch Start drücken und ihm den Rest geben. Schon gibt's den perfekten Kampf- und die Erwachsen/Experte-Erfolge aufs Konto.

Alien im Training: 5
Jugendliches Alien: 10
Erwachsenes Alien: 15
Experten Alien: 20
Perfekter Kampf: 30

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 300

Deutschlands erfolgreichste
Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	Turambar360	●	89934	Advanced Warfighter 2
2	DA CHOZEN ONE	▲	81043	Eets: Chowdown, Pinball FX, Bomberman Act: Zero
3	i2za	▼	75195	versteckt
4	Deluxe NeXsim	●	72672	Pinball FX, Bomberman Act: Zero, Eets: Chowdown
5	Xaero360	▼	72321	Football Manager 2006, Bomberman Act: Zero, Pro Evolution Soccer 6

Quelle: www.mygamerpoint.net,
Stand: 26. April 07

GIBT'S NICHT?

Gibt's doch! Klötzchen Konsolen



Wer sie nicht kennt, ist selber schuld: Die kleinen bunten Bausteinen aus Dänemark, im Volksmund auch Lego genannt. Damit haben die Redakteure von 360 in ihrer Kindheit ganze Ritterburgen gebaut, mitsamt Belagerungsgerät wohlgeremkelt. Dass man mit den lustigen Klötzchen noch mehr basteln kann, zeigt eindrucksvoll die Lego-Community von www.brickshelf.com. Einige Nutzer haben es sich nämlich zur Aufgabe gemacht, ihre Lieblingskonsolen in Klötzchenform nachzubauen. Suu beispielsweise bastelte Nintendos Wii-Konsole nach. Sowohl in Maßstab und Form kann man die Klötzchenvariante als wirklich gelungen bezeichnen. Wer das Werk dann noch aufklappt, bekommt eine nachgestellte Spielszene aus »Wii Sports« zu Gesicht. Mista-noodles, ebenfalls Teil der Community, hat auch gleich die Antwort auf diese Herausforderung parat. Seine Konsole der Wahl war Sonys Playstation 3. Allerdings sind wir uns nicht sicher, ob hier der Maßstab auch stimmt. Weniger überzeugend war seine Nachbildung unserer geliebten Xbox 360. Diese sieht nämlich eher aus wie das missratene Werk eines betrunkenen Künstlers. Vor allem wundern wir uns ein wenig darüber, warum dieser Nachbau ausgerechnet den gefürchteten Ring des Todes zeigen muss. Ist das versteckte Sony-Propaganda? Vielleicht. Falls ihr in den Weiten des Internets über einen gelungenen Nachbau der 360 stolpern solltet, wir freuen uns über jedes Foto!



LESERPOST

Respekt: Trotz sommerlicher Temperaturen findet ihr immer noch Zeit, um ein paar Zeilen an euren Lieblingsleserbriefonkel zu verfassen. Soviel Einsatz wird natürlich belohnt. Nämlich mit der Veröffentlichung auf eben dieser Doppelseite. Viel Spaß!

Richard Lünke

KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

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!«.

JAGDFIEBER

Ich habe mir heute die neue Ausgabe der »360 live« zugelegt und bin über den Test zu »Cabela's African Safari« gestolpert. Da mir die Screenshots im Heft gefallen haben, war ich bereit, mir das Spiel auch zu kaufen. Leider habe ich den Titel weder bei Ebay, noch bei den diversen Händlern gefunden. Daher meine Frage: Wo kann ich das Spiel käuflich erwerben? Ich habe zwar die US-Version bei Ebay.com ausfindig gemacht, bin mir aber nicht sicher, ob das Spiel dann auf meiner deutschen Xbox läuft. Ich wäre Euch sehr dankbar, wenn Ihr mir eine kurze Antwort auf meine Fragen schicken würdet!

Roy Koepsell

Gibt's da nicht dieses Sprichwort? Such macht kluch, oder so? Jedenfalls, wir haben das Spiel beim schnellen googlen sofort bei einigen Händlern ausfindig gemacht. Bei Amazon, zum Beispiel. Hättest du deine Adresse dazu geschrieben, hätten wir dir sogar unser Exemplar im Tausch gegen einen Tafel Schokolade geschickt. Hast du aber nicht. Glück gehabt. Das Spiel ist scheiße.

FEHLERSUCHE

Zunächst mal muss ich sagen, dass euer Heft echt geil gemacht ist und es mir immer im Herzen wehtut, wenn ich es ausgelesen habe und genau weiß, dass ich wieder knapp einen Monat warten muss, bis ein neues herauskommt. Trotz allem Lob hab ich aber auch ein bisschen konstruktive Kritik loszuwerfen. Habt ihr in der Redaktion niemanden, der sich euer Heft als Vordruck ansieht? Teilweise fallen in den Berichten doch häufig mehrere Rechtschreibfehler auf oder es entsteht etwas völlig Sinnloses. Beispiel: In eurer aktuellen Ausgabe befindet sich bekanntlich eine Vorschau zu »Hour of Victory«. Seltsam ist daran nur, dass sich da mitendrin ein Stück vom Bericht zu »Command & Conquer 3« befindet. Wie ist denn das passiert?

Sebastian Gerum

Da passt doch glatt ein anderes Sprichwort: Wo Menschen arbeiten, passieren Fehler. Obwohl, sind Layouter wirklich Menschen? Na, egal. Jedenfalls, dass mit »Hour of Victory« war ein bisschen geschlampt, stimmt schon. Der Verant-

wortliche hockt seit drei Wochen in der Schäm-dich-Ecke.

FREIHEIT

Da ich Euer Magazin regelmäßig lese, bin ich in Ausgabe 5 gleich auf der »Willkommens-Seite« auf das Thema »Eigene Server für Clans« gestoßen und würde gerne wissen, ob sich in nächster Zeit in diesem Bereich etwas tun wird! Denn ich glaube auch, dass auf diese Weise viele Clans ihre Community ausbauen könnten und das Spielen in einem Clan um einiges mehr Spaß machen würde! Denn einen Preis von zehn oder zwanzig Euro im Monat könnte mit Sicherheit auch jeder Clan entbehren.

Kevin Bjarsch

Wir haben Microsoft zum Thema gefragt und dabei noch extra erwähnt, dass wir ein Fachmagazin für die Xbox 360 sind. Haben trotzdem nur eine Antwort für Vista-User bekommen. Keine Ahnung, warum. Jedenfalls, Vista-Besitzer können selbst bestimmen, ob jedermann Zugang zum eigenen Server oder ins P2P-Netzwerk bekommt, oder nur der eigene Clan. Mit einer Technik namens »Passwort«. Ein Wunder! Junge, da können wir 360-Besitzer echt einpacken!!! Hilft Dir jetzt aber wenig, gell? Sorry, wir haben's versucht...

SCHUMMELN ERWÜNSCHT

Da hole ich mir gestern Euer neues Heft und dachte, ich muss mal wieder ein paar Zeilen loswerden. War ich bis gestern noch überzeugt, mir ein Abo vom Mag zu geben, sehe ich das heute etwas kritischer. Mit den ganzen Live-Berichten über Online- und E-Sports kann ich recht wenig anfangen. Gehöre ich doch zu den acht Prozent in Deutschland die kein DSL nutzen können. Vielen Dank, liebe Telekom. Mehr Tests und Lösungen wären mir lieber. Außerdem kann ich dem Leserbrief

Wollte mal Stellung zum Thema »defekte Konsolen« nehmen. Ich selbst hab jetzt die dritte Xbox 360 innerhalb von 15 Monaten. Niemand auf meiner Freundesliste hat noch seine erste Konsole. Da ich zwei Jahre für eine große Gameskette gearbeitet habe, weiß ich, dass rund ein Drittel der verkauften Xbox-360-Konsolen über unsere Filialen ausgetauscht wurden. Microsoft selbst hat bereits zugegeben, dass die Laufwerke die CDs beschädigen, weil sie an den Gummipuffern gespart haben. Meine Box hat gerade wieder den Geist abgegeben. Versteht mich nicht falsch, der Service ist klasse, die Xbox 360 die wahrscheinlich coolste Konsole unter der Sonne, aber die Verarbeitung ist scheiße. So langsam wird's mal Zeit für ne Entschädigung, denn Xbox Live Gold kann ich ohne Box nicht nutzen, wird

aber fröhlich abgebucht. Jedes Mal darf ich die Arcadezocks neu kaufen, weil die meisten nicht mehr funktionieren. Erzählt mir nicht, das wären Einzelfälle, dafür sind's halt doch zu viele.

Thorsten Friederichs

Lieber Thorsten, so sehr wir deinen Ärger verstehen: Wir sind nicht Microsoft, und wir haben auch nicht den geringsten Einfluss auf dass, was in Redmond und Unterschleißheim passiert. Wir können nur immer und immer wieder Briefe wie deinen drucken, und hoffen, dass Microsoft die Fertigungsprobleme in den Griff bekommt. Vielleicht ja mit der neuen Elite-Version der Xbox 360. Soll übrigens im November nach Deutschland kommen, heißt es. Das Datum ist aber nicht offiziell und daher mit Vorsicht zu genießen.



Top Thema

TÜCKEN DER TECHNIK

LASS ES RAUS UNSERE MOTZECKE

Du schmeißt deinen Fernseher doch nicht aus dem Fenster wegen DSF, sondern zappst nur über deren Nachtprogramm drüber, richtig? Dann mach doch dasselbe mit den Anzeigenseiten, die dir nicht gefallen. Einfach drüber blättern. Hätten wir beide was von.

Ich bin 28 und zocke auch schon mal härtere Sachen. Trotzdem muss ich der Leserbrief-Tante Chainsaw Chicken aus der letzten Ausgabe echt zustimmen: Ihr habt wohl Werbeeinnahmen der besonderen Art bitter nötig, oder? Tittenbilder und so. Man kennt das ja bereits aus diversen anderen Zeitschriften! Ihr

hattet die Chance, dazu angemessene Stellung zu nehmen, doch stattdessen wird die Antwort ins Lächerliche gezogen. Sehr schade. Wie gut, dass man DSF wegzappen kann. Und dass ich eure Zeitschrift nicht kaufen muss.

Julchen

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Seit ein paar Monaten ist die PS3 nun draußen, und trotz des beachtlichen Leistungsumfangs kaschiert der Bolid nichts als Prügel. Daher Hand aufs Herz, liebes Forum (www.360-live.de). Wie schätzt ihr die Zukunftschancen der geliebten Konkurrenz ein?

ARRG Ich denke, diese und eventuell auch noch die nächste Konsolengeneration wird Sony anführen. Deren riesige Fangemeinde ist nicht zu unterschätzen. Das ist in meinen Augen aber nicht relevant. Sony hat schon einige Fans verloren.

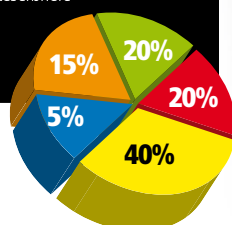
Mirko-76 Als Spielkonsole sehe ich beide gleichwertig. Derzeit hat die 360 noch den Vorteil des wesentlich größeren und besseren Spielangebotes. Das dürfte sich bei der PS3 langfristig aber auch so entwickeln. Großer Vorteil der PS3 ist das BluRay-Laufwerk. So wie es derzeit aussieht, scheint sich dieses Format ja (leider) gegen die HD-DVD durchzusetzen.

Satan Inside Da die PS3 momentan noch keine supertolle Grafik auf die Beine bringt, denk ich da an die PS2: zuerst Grafikkartell wie »Summoner«, dann solche Orgien wie »God of War 2« - so wird's bei der PS3 wohl auch sein.

Oli666 Ebenbürtig sind die beiden Konsolen allemal. Ich glaube aber eher, dass die 360 das Rennen machen wird. Mit der Elite Version kommt jetzt noch eine aufgemotzte Variante der 360 auf den Markt. Und auch diese hat die Nase in Punkto Preis eindeutig vorn. Zumindest für mich ist der Preis mit Ausschlag gebend, wenn es um den Kauf einer Konsole geht.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Coole Poster!
- Meine Xbox 360 ist kaputt
- Die Erfolge langweilen
- Die PS3 rockt
- Mehr Leserbriefe



»Rentnerdasein« zustimmen. Bei den Preisen für ein Spiel sollte eigentlich alles frei geschaltet sein und eine Lösung beiliegen. Ob und was ich davon nutze, sollte ich als Spieler selber entscheiden dürfen, liebe Entwickler! Auch ich habe weder die Zeit noch die Lust, Games frustriert in die Ecke zu werfen oder es x-mal durch zu zocken, um doofe Bonusinhalte frei zu spielen.

Frank Boehm

Spiele kaufen, in denen alles anwählbar ist? Wo liegt denn da der Reiz? Würdest du ein Buch kaufen, wenn auf dem Klappentext steht, wer der Mörder ist? Oder eine Stripperin ins Haus kommen lassen, die schon nach zwei Sekunden... ach verdammt, so was wollten wir ja nicht mehr schreiben, wegen Jugendschutz und so. Lieber noch ein Tipp, sogar ein nützlicher: Ruf bei T-Online (Tel: 0180 / 5 14 35 35) an und frag ganz konkret nach »DSL Light«. Klappt fast überall, selbst im Bayrischen Wald. Und wenn nicht heute, probier's in zwei Monaten noch mal. Der Netzausbau geht echt vorwärts.

DER TOD IST ROT

Kaum hatte ich in eurer letzten Ausgabe der 360-Live über den Defekt der ersten Bauserie der 360 gelesen, da war es auch schon um meine Maschine geschehen. Wollte das Teil anmachen. Nix passiert und nach einigen Sekunden war da der rote Ring um den Knopf. Da die Garantie für mein Maschinchen nun mehr abgelaufen ist, bitte ich euch um Hilfe. Kann ich sie selber irgendwie reparieren? Im Endeffekt kann es sich ja nur um einen Softwarefehler handeln. Die Konsole habe ich nämlich immer wie meinen Augapfel gehütet.

Janusz

Was, anmachen und nix passiert? Tja, das kennen wir. Aber jetzt zu dir: selbst reparieren? Wir raten ab, außer du hast gerade die Löt-WM gewonnen und entlarvst einen defekten Chip auf den ersten

Blick. Besser, du rufst die Microsoft-Hotline an. Auch für dich haben wir die Nummer schon rausgesucht: 0800 / 1812968. Sobald der lustige Automat was sagt, tippt die 1, noch mal die 1, dann die 2, dann hörst du dir fünf Minuten lässige Cooler-Flow-Rhythmen an. Danach sagt dir eine wirklich nette Dame, wie du die Konsole einschickst und dass du sie nach spätestens 15 Werktagen repariert zurückbekommst. Hast nämlich zwei Jahre Garantie drauf. Geil, oder? Ach ja, vor dem Anruf die Seriennummer bereithalten und die Konsole in der Nähe haben. Ob wir den Service selbst schon mal benötigt hätten? Aber nicht doch...

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Weil ich zurzeit nicht ins Internet komme, hab ich halt zum Füller gegriffen. Ich lese Euer Magazin jetzt seit der ersten Ausgabe. Aber da mein Bruder an Krebs erkrankt ist und ich viel für ihn da sein muss, blieb mir bisher keine Zeit dafür. Aber jetzt, was ich euch unbedingt sagen will: Ich liebe euer Magazin! Ich möchte mich für so vieles bedanken. Für den super Bericht über »Assassin's Creed« neulich. Für die Poster. Für die zuverlässigen Bewertungen. Und ja, auch für das neue Papier. Fühlt sich super an! Aber eigentlich mach ich die Berichte am meisten. Sind super geschrieben und oft total lustig. Da kann ich mich total aus dem Krankenhaus-Alltag ausklinken.

Lukas Hartmann

Riesigen Dank für deinen Brief, das bedeutet uns echt viel! Wir drücken die Daumen, dass das bald wieder wird mit deinem Bruder. Ein »X-Men«-Game ist unterwegs zu dir, damit du mit ihm zusammen ein bisschen vor der 360 abhängen kannst. Vielleicht nützt es ja was.

SCHNIPSEL

HOLT IHR EUCH C8C3?

Schon geschehen. Klasse Game.

SAGT MIR, WISST IHR WO TOTERKENNY IST? UNSER LIEBLINGSTOO FEHLT JA SCHON SEIT MONATEN IM FORUM!

Wir sind ebenso ratlos wie du, haben ihn schon einige Male angemalt. Kenny, wenn du das liest - bitte melde dich!

EUER TEST ÜBER BULLET WATCH IST GEIL. DER PREIS VON EUREM HEFT IST GEIL, ALLGEMEIN SEID IHR ALLE GEIL!

Du ahnst gar nicht, wie sehr...

PLUTER SCHWEDE, EUER HEFT IST ECHT DER WITTTTER! GANZ DICKES LOB, ICH LIEBE EUCH!

Liebe zurück.

HEY IHR! EARTH DEFENCE FORCE IST NICHT EXKLUSIV FÜR XBOX 360! GIBTS AUCH FÜR PS2, MIT DEM HARTEN MONSTER ATTACK.

Hey du! Stimmt! Sorry.

ICH DANKE EUCH, DASS IHR ZU DEN LESERBRIEFEN KEINE DRITTKLASSIGEN MANGA-ZEICHNUNGEN ABDRUCKT, SO WIE ANDERE.

Haben wir aber auch schon überlegt, wegen Leser-Blatt-Bindung, wie's im Verlagsdeutsch heißt. Okay, du willst nicht. Aber was ist mit den anderen?

ICH DACHTE, CRACKDOWN IST IN DEUTSCHLAND NICHT ERSCHIEFEN? WARUM HABT IHR ES DANN IN EUREM HEFT UNTER COMMUNITY?

Wir schreiben über die Themen, von denen wir glauben, dass sie die Leser interessieren. Du glaubst doch nicht etwa, nur weil ein Spiel nicht offiziell den Weg nach Deutschland findet, dass es deshalb auch niemand in Deutschland besitzt? Kaufen kann man's ja als Erwachsener, nur halt eher selten im Media Markt, sondern beim Fachhändler. Der holt sich's aus aus dem EU-Ausland. Einer der Vorteile offener Grenzen zu den Nachbarländern.



Xbox Live

mahanaArgo



Rep

Gamerscore
Zone



0
None

XBOX
LIVE

xbox live

games
media
system



Messages



Friends



Xbox Live Marketplace

BE THE ONE
and WIN A TRIP TO AMSTERDAM!
XboxLiveTournament.com



Open Tray

B
Select



Sign Out

UNTER

Was haben YouTube, Jackass, TV-Downloads und eine Firma namens Alien Pants mit der Xbox 360 gemeinsam? Sie wollen unser Medienverhalten umkrempeln. Tom Soucek über die Revolution im Wohnzimmer...



XBOX TV

DIE ZUKUNFT

DER DIGITALEN

HALTUNG



DIE ZUKUNFT DER DIGITALEN UNTERHALTUNG



Nach fast eineinhalb Jahren haben wir uns an die Xbox 360 als unsere allerliebste Spielkonsole gewöhnt. Sie ist zum Lieblingsstück in unseren Wohnzimmern geworden. Doch für Microsoft ist das erst der Anfang. Stück für Stück wird nun aufgedeckt, was die Konsole sonst noch zu leisten imstande ist. Im November 2006 startete in den USA ein Videomarktplatz. Damit soll die Xbox 360 zur zentralen Schnittstelle für digitale Unterhaltung werden. Filme und Fernsehserien können nun herunter geladen werden. Je nach Format, Medienart oder Inhalt schwanken die Preise dabei von 160 bis 480 Microsoft Points. Die Entwicklung von der simplen Konsole zum Mediacenter begann aber ein wenig holprig. Das Problem entstand dadurch, dass die Nachfragen zu hoch waren und somit die hohen Zugriffszahlen auf den Service zu zahlreichen Komplikationen mit den Servern führten. Viele Kunden erhielten beispielsweise falsche Download-Inhalte oder gar keine.



Zukunftsmusik? Downloads von Kinotrailern gibt es auch bei uns heute schon

“Dies ist der nächste Schritt auf dem Weg, aus der 360 ein vollständiges Multimedia-center zu machen”

Doch nun läuft der Dienst. Finanzexperten der Firma Emerging Media Dynamics sagen, dass Microsoft mit seinem kommendem Xbox Live Video Marktplatz bereits in diesem Jahr einen Umsatz von 71 Millionen Euro machen könnte. Bis zum Jahr 2011 könnte der Umsatz auf 561 Millionen Euro steigen. Es scheint also, dass hier ein großer Schritt in Richtung Mediacenter, wie es Bill Gates schon lange vorschwebt, getan wurde. Nur, wann kommt der Dienst nach Europa? Wird der Erfolg wirklich von Dauer sein? Die Zeit ist ohnehin reif für so ein Experiment, sagen Analysten. Innerhalb der letzten Jahre hat sich das Medienverhalten der Medien Nutzer weltweit stark verändert. Mehr und mehr Bilder, Videos und Soundtracks werden aus dem Internet geladen oder gestreamt. Erfolgsgeschichten wie iTunes und YouTube sprechen für sich.

WER LÄDT, WER NICHT?

Allerdings belegen Marktforschungen, dass der europäische Markt momentan noch deutlich kleiner ist als der US-amerikanische. Laut den Marktforschern von Jupiter Research nutzen derzeit 20 bis 25 Prozent der Amerikaner Download- und Streamdienste im Internet. Bei

den Europäern ist es knapp die Hälfte. »Downloads und gestreamte Inhalte werden dank YouTube und Google Video immer beliebter«, sagt Nate Elliot, Chef-Analyst von Jupiter Research. »Auch MySpace und die anderen Netzwerk-Seiten sorgen mit großen Mengen an gestreamten Videos für eine Verstärkung des Booms.« OL und MSN vermarkten gestreamte Videos schon seit längerem sehr aggressiv, in den USA schon seit vier Jahren. Yahoo Music, die sich nur auf Musikvideos konzentrieren, gibt es sogar schon seit sechs Jahren. Elliot: »Es gibt gute Gründe, warum Microsoft die USA als erstes bedient. Nummer eins: Die Konsumenten konnten sich lange genug an Internetvideos gewöhnen. Nummer zwei: In den USA sind mehr und bessere Videos einfacher zu bekommen.« Glückliche Amerikaner haben die Qual der Wahl. Der US-Service startete am 22. November 2006 mit einem Knall: Microsoft hatte Filme, Shows und Videos von den Branchenriesen CBS, MTV, Paramount Pictures, Comedy Central und Warner Bros. Home Entertainment auf die Xbox 360 geholt. Noch vor dem letzten Jahreswechsel hatten amerikanische 360-Besitzer die Auswahl zwischen über 1.000 Stunden an hochkarätigen TV-Shows und Filmen.

DAS RICHTIGE GENRE FINDEN

Die wichtigste Entscheidung

Natürlich ist die Idee, Filme und Fernsehserien runterladen zu können, großartig, aber es darf natürlich nicht jeder digitale Müll sein. Microsoft machte sich die Entscheidung nicht leicht, mit welchen Firmen zusammengearbeitet werden sollte. Welche Shows und Filme würden die Besitzer einer Xbox 360 am meisten ansprechen? Der durchschnittliche Xbox 360-Kunde ist männlich und zwischen 16 bis 35 Jahre alt. Als sich Warner Brothers diese Zahlen durch den Kopf gehen ließ, wurde entschieden, dass Blockbuster angeboten werden sollten. »Der Sturm«, »V wie Vendetta«, »Shining«, »The Departed« und weitere. Doch dabei blieb es nicht, die Mischung der angebotenen Shows ist beachtlich: Comedy, Cartoons, Klassiker und einige große Hits. Da sollte wohl für jeden was dabei sein. Außerdem sind viele Gamer von der Idee begeistert, echte Kultshows wie »CSI«, und »Numb3rs« runterladen zu können. »Ich glaube, dass Cartoons, Sitcoms und andere Programme mit abgeschlossenen Einzelepisoden am besten laufen werden. Da muss der User kein langjähriger Fan sein, um damit Spaß zu haben«, sagt Gamer James Jennings. »Doch auch herausragende Sendungen wie Lost oder Kampstern Galactica werden Erfolg haben - einfach wegen ihres Kultcharakters.«



Darunter »CSI«, »Star Trek«, »South Park«, »Pimp My Ride«, »Chappelle's Show«, »Nacho Libre«, »Jackass: The Movie«, »Superman Returns« und »V for Vendetta«.

SIMPLER GEHT'S KAUM

All das funktioniert für den Xbox-360-Benutzer ganz einfach: Keine verwirrenden neuen Menüs oder Updates, man muss sich einfach nur bei Live anmelden, zum Marktplatz gehen und dort Media und Entertainment ansteuern. Oder man geht direkt zum Mediaboard und wählt den Video-Marktplatz aus. Die Videos können in normaler Qualität oder in High Definition runtergeladen werden. Die meisten Fernsehshows gehören einem dann sozusagen, während die meisten Filme nur geliehen sind. »Hierbei gewinnt jeder«, sagte kürzlich Peter Moore begeistert, seines Zeichens Vize-Präsident von Microsofts Interactive Entertainment Abteilung. »Die Xbox-Live-Community wird noch attraktiver, weil der Kunde die Spiele und Videos dann genießen kann, wann er will«. Den Geschäftspartnern scheint Microsofts Modell zu gefallen. Jim Wuthrich, Vize-Präsident für digitale Verbreitung bei Warner Bros., sagte über das neue Angebot auf der 360 Live: »Als digitale Download-Station ist die 360 sehr gut geeignet, weil alles unkompliziert ist. Sie ist bereits direkt an den Fernseher und die anderen Anlagen angeschlossen. Dies befriedigt die Ansprüche der Kunden. Auch die Künstler, die die Filme machen und sie weit verbreiten wollen, sind zufrieden. Und natürlich auch unsere Firma, die eine digitale Zukunft entwickeln will, in der alles jederzeit ausgewählt werden kann«. Doch so interessant das ganze Konzept sein mag, bleiben doch viele Fragen unbeantwortet. »Ich glaube, der Dienst wird im Laufe der Zeit sehr viel Erfolg haben, aber ich hätte schon gerne, dass einige Probleme gelöst werden«, gibt Luke Newcombe, Marketing-Chef von Alien Pants, zu bedenken. Diese Firma hat sich auf digitale und mobile Medien spezialisiert. »Das Konzept, Filme, Serien und Spiele auf die Festplatte zu laden, ist großartig. Aber ich mache mir Sorgen wegen der Bandbreite und den entsprechenden Geschwindigkeitsproblemen. Die 20-GB-Festplatte ist ebenfalls nicht ausreichend. Auch was die Downloads in Europa dann kosten werden, ist unklar. Und das gefällt mir nicht«. Tatsächlich ist es durchaus denkbar, dass sich der Dienst so lange in Europa nicht durchsetzt, bis die Download-Geschwindigkeit steigt. Schnellere Leitungen müssen sich durchsetzen. Denn die Frage ist einfach: Wie lange dauert es, beispielsweise »The Departed« in High Definition zu ziehen? »Ich halte das Download-Konzept für eine gute Idee, würde es aber selbst nicht nutzen, zumindest nicht am Anfang«, schreibt zum Beispiel Darker bei uns im 360-Live-Forum. »Der Download ist im Moment zu langsam für HD-Content. Außerdem ist meine Festplatte schon mit Demos voll. Passt nichts mehr drauf. Und wie soll ich dann jetzt noch TV-Serien unterbringen? Nachdem ich bezahlt hab, muss das Zeug ja auf der Konsole bleiben! Vielleicht, wenn ich eine Xbox 360 Elite hätte...«



Jackass: Warum sich nicht mal die Zunge von einem Hummer piercen lassen? 360-Besitzer in den USA können sich die Shows runterladen und immer und immer wieder ansehen

MIT FESTPLATTEN JONGLIEREN...

Der Lösungsvorschlag von Microsoft klingt nicht allzu geistreich: Man könne eine TV-Show ja jederzeit wieder herunterladen, nachdem man sie gelöscht hat, sagt »»



EUROPA MUSS WARTEN

Wir spielen nur die zweite Geige

Leider gibt es keine Neuigkeiten, wann ein ähnlicher Dienst wie in den USA bei uns starten soll. Keine Preise, Inhalte oder andere Details wurden bis jetzt bekannt gegeben. Doch Aaron Greenberg sagt, dass es nicht dabei bleiben wird: »Die Plattform steht und jetzt sind wir in der Lage, regional relevante Inhalte auf den Markt zu bringen, während wir uns über den Globus ausbreiten«, verspricht der Marketing-Manager. Es wird aber Unterschiede zum US-Angebot geben,

“ In den USA kann ein Sender 300 Millionen Menschen erreichen. In Europa ist das einfach nicht möglich. ”

so viel lässt sich jetzt schon sagen. Wie der englische Marktforscher Nate Elliott von Jupiter Research erklärt, haben wir in Europa einen extrem zersplitterten Markt. Das bringt Probleme: »In den USA sind gute Videos online. Die Qualität fördert die Nachfrage. Die Frage ist, kann Microsoft den gleichen Content nach Europa bringen? Aus vielerlei Gründen, ist das gar nicht so einfach: Viel Sendezeit wird in Europa durch nationale Sender gefüllt, das kann Probleme bringen. Unsere BBC zum Beispiel kann nicht alles mit ihren Sendungen anstellen. Im Vergleich zu US-Unternehmen wie CBS und NBC ist sie an striktere Auflagen gebunden. In anderen europäischen Ländern gibt es ähnliche Probleme, das kann bremsen. Im Allgemeinen sorgt die Zersplitterung des europäischen Marktes für Schwierigkeiten. In den USA kann ein Sender 300 Millionen Menschen erreichen. In Europa ist das einfach nicht möglich.«



Aeon Flux: Wer die animierte Serie noch nicht kennt, sollte das nachholen. Ist das Beste, was MTV je gemacht hat. Außer vielleicht Beavis und Butthead...

“ Werden die Kunden die 360 wirklich als vollwertiges Mediacenter akzeptieren? ”

» Aaron Greenbaum. Außerdem könne man mehrere Festplatten kaufen. »Ich kann Ihnen verraten, was die Leute tun, um das zu umgehen. Sie speichern ihren Xbox-Live-Account auf einer Memory-Unit, speichern die Spiele-Inhalte auf der einen Festplatte und auf einer zweiten Platte sichern Sie dann die Filme und TV-Sendungen«. Ah ja, super Lösung. Da scheint uns die Xbox 360 Elite doch wirklich die schlaunere Idee zu sein. Mit einer Festplatten-Kapazität von 120 GB lässt sich's deutlich anständiger streamen und speichern. Es sieht ganz so aus, als ob wir in Europa wegen all dieser ungelöster Fragen wohl noch eine ganze Weile auf den Video-Markt warten werden müssen. Zeit, diese Fragen und Probleme zu lösen. Aber mal diese ganzen Einwände beiseite: Wie gut ist das Angebot insgesamt? Kann daraus ein Erfolg werden? »Wir hoffen, dass die Xbox-Besitzer sich an die Downloads von Filmen und Fernsehsendungen genauso gewöhnen, wie an Online-Überweisungen und die Demo-Saugerei«, sagt Warner-Mann Jim Wuthrich. »Wir bieten unsere Inhalte über Xbox Live an, weil wir glauben, dass das ein ergänzender Faktor in unserem Geschäftskonzept werden kann«. Natürlich setzen Microsoft und seine Partner auf den Erfolg. Doch bei den europäischen Gamern scheint das Gefühl zu überwiegen, dass das alles zwar eine nette - sogar tolle - Idee ist. Sie wissen aber nicht, ob und wie sie den Dienst nutzen werden. Befragt man 360-Besitzer, dominiert die Meinung, dass der Film-

Download eine nette Ergänzung sein könnte. Er wird aber niemals so populär sein wie Download von Demos, Add-Ons oder Live-Arcade-Titeln. Entscheidend für den Erfolg wird natürlich auch sein, wie aktuell die Filme und Serien sind. Zum Beispiel »South Park«. Paramount wird das Erstaussstrahlungsrecht für neue Staffeln in Europa wohl kaum an Xbox Live vergeben. Warum aber sollte jemand für etwas zahlen wollen, dass er zuvor schon gratis im Fernsehen gesehen hat? Gut möglich, dass das Runterladen nur für eingefleischte Fans bestimmter Serien interessant sein wird. Zumindest so lange, bis Microsoft Shows wie »Lost« und »24« als erstes auf der Xbox zeigen darf. Noch bevor sie im Fernsehen laufen. »Ich bezweifle stark, dass ich mir eine Sendung runterladen würde, wenn ich sie zuvor schon im Fernsehen gesehen habe«, sagt Darker. »Wenn Microsoft Sendungen und Filme anbieten würde, die speziell Gamer interessieren, dann könnte das Ganze funktionieren. Sie müssten Filme und Serien wie »Lost« bereitstellen, um eine Kundenbasis zu schaffen, die immer wieder auf den Service zurückgreifen will. Ich würde mir wahrscheinlich vor allem Sachen runterladen, die noch nicht im Fernsehen waren, oder wenn sie billiger sind, oder wenn ich sie verpasst habe. Einige exklusive Sachen wären auch nicht schlecht, oder Premieren. Ich weiß nicht, welche Genres erfolgreich wären, aber ich glaube, dass Microsoft einfach so viel wie möglich anbieten sollte, damit alle User auf dem Marktplatz

DIE ZUKUNFT DER DIGITALEN UNTERHALTUNG



MUSIK FÜR DIE OHREN

**Klingt nach einer
guten Idee**

Microsoft konzentriert sich mit seinem neuen Dienst auf Filme und TV-Shows. Wäre aber Musik nicht auch eine lohnende Sache? Videos, Alben, Radio und Podcasts für die 360? Wir haben in zwei Gaming-Shops in München User dazu befragt: »Ich stehe auf Podcasts und würde so etwas gerne auf der 360 haben«, sagt Nick Müller, ein großer Xbox-Fan. »Radio wäre auch eine coole Sache. Durch Halo zu rennen und dabei Radio zu hören - und alle können mithören, das wäre großartig«. Und Johannes Sieneus: »Ein Podcast könnte eine geniale Ergänzung zum Spiel sein. Ich stelle mir einen Podcast vor, der einen bei Spielen wie Viva Pinata oder Oblivion unterstützt. Hier könnten Anleitungen gestreamt werden, wie man eine bestimmte Aufgabe am besten löst, oder Tipps, um an Orte zu kommen, von denen man nicht mal wusste, dass sie existieren. Die Audio-Dateien würden auch nicht zu viel Speicherplatz auf der Festplatte der 360 belegen«. Eine simple, aber gute Idee. Sollte Microsoft ruhig weiterverfolgen, finden wir...

zufrieden sind«. Reizvoll wären sicher auch große Hollywood-Produktionen, vor allem wenn sie in HD-Qualität angeboten werden und man das Haus an einem verregneten Herbstabend nicht verlassen müsste.

XBOX-TV IN EUROPA

Leider sind das alles bisher aber nur Luftschlösser, soweit es Europa und speziell den deutschsprachigen Raum betrifft. Zwar hat Microsoft sein IPTV-Konzept - IPTV steht für Internet Protocol Television, also für TV übers Internet - Anfang März in London offiziell vorgestellt. Aber konkrete Termine oder gar Preise? Pustekuchen. Immerhin scheint es jetzt zumindest sicher, dass für Europa überhaupt ein Videomarktplatz aufgebaut wird. Microsoft hat bereits Geschäftspartner beim Namen genannt, darunter unter anderem die Deutsche Telekom, AT&T und T-Online. Was nun den Zeitpunkt betrifft: Sinnvoll wäre sicherlich ein Start der IPTV-Dienste parallel zum Launch der Xbox 360 Elite. Der wird für den Herbst erwartet, also September oder Oktober. Und die Preise für einen Movie-Download müssten deutlich unter dem liegen, was der Videoverleiher um die Ecke nimmt. Dann könnte Microsoft richtig absahnen. Aber wie soll das mit den niedrigen Preisen klappen, in einem so zersplitterten Markt wie Europa? Partnerschaften mit Rechteinhabern sind schwieriger auszuhandeln als in den USA, allein schon wegen der verschiedenen Sprachfassungen. Deutschland, England, Frankreich, Italien, Spanien und und und - das Angebot wäre von Land zu Land unterschiedlich. Wagen wir dennoch einen Blick in die Zukunft: Wird ein Multimedia-, Film- und Videoangebot tatsächlich unser Medienverhalten verändern? Kann sich die Xbox 360 als Mediencenter durchsetzen? Zu einem bestimmten Grad, bestimmt. Aber schlussendlich ist die Xbox 360 eben eine Konsole. Und mit der spielt man zuallererst. »Sie bleibt eine Unterhaltungs-System mit ein paar netten Extras«, sagt der englische Marktforscher Nate Elliott von Jupiter Research. »Ob und wie sehr die Extras benutzt werden, hängt davon ab, wie gut sie funktionieren. Die Leute werden keine 360 kaufen, um Fernsehshows runterzuladen. Sie wollen Games spielen. Microsoft hat einen

guten Job gemacht, indem sie eine so vielseitige Konsole gebaut haben. Aber es ist und bleibt eine Konsole«. Aber hat nicht auch das Phänomen der MP3-Player die Art und Weise verändert, wie viele von uns Musik kaufen und genießen? Spielkonsolen sind ein Teil dieser Veränderung unseres Umgangs mit Medien. Es ist ermutigend, dass mit verschiedenen Modellen viel und aggressiv experimentiert wird. Tatsächlich scheint uns die Geschäftsidee von Bill Gates und Co. eine positive Sache zu sein, auch wenn der eine oder andere 360-Besitzer deshalb gerade erst eine bittere Pille schlucken musste: Anfang Mai hat Microsoft das Schlupfloch gesperrt, mit dem man sich bisher von Deutschland aus Inhalte auf die Konsole saugen konnte, die eigentlich für England, USA oder Österreich bestimmt sind. Xbox-Live-Konten, die auf eine Adresse in Österreich, England oder den USA angemeldet sind, aber mit einer IP-Adresse aus Deutschland arbeiten, funktionieren nicht mehr vollständig. Der Grund für diese Einschränkung ist schnell gefunden: Die Rechteinhaber von Hollywood-Streifen und TV-Serien pochen darauf, dass sie die Verbreitung ihrer Medien in jedem Land gezielt kontrollieren; eine planlose Verbreitung wird nicht geduldet. Microsoft muss also diese Kontrolle sicherstellen, andernfalls wäre der Aufbau eines Videomarktplatzes von vornherein zum Scheitern verurteilt. Offenbar wird der Fortschritt für alle also mit einem Rückschritt für einige erkauft. Schade eigentlich.

Tomas Soucek



Robot Chicken: Wie soll man diese Serie beschreiben? Jedenfalls ist dieses ungewöhnliche Stück Cartoon auf dem Videomarktplatz in den USA zu haben

AB DEM 27. JUNI!

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

**GLEICH
ABONNIEREN,**
Prämie abgreifen,
eher lesen: Seite 21

TITELSTORY

RIDDICK

Vor knapp drei Jahren war der Krieger aus der Zukunft bereits ein erstes Mal auf der alten Xbox unterwegs. Legenden ranken sich um ihn, von sagenhafter Grafik-Power und atemberaubendem Egoshooter-Gameplay. Bald schafft Vin Diesels wortkarger Killer den Sprung auf die Xbox 360. Alles über Highend-Grafik und Online-Modi nur im 360 Live Magazin!

THE DARKNESS

Wenn alles klappt, dann klappt's für die nächste Ausgabe mit dem Test zum düstersten Egoshooter weit und breit. Eine USK-Freigabe hat der Schocker ja nun, von daher steht dem Test eigentlich nichts mehr im Weg. Außer vielleicht Jackie Estacados Tentakel.

TOM CLANCY'S ENDWAR

Ubisoft will sein starkes Tom-Clancy-Lineup um ein neues Strategiespiel ergänzen. Mal sehen, was Projektleiter Michael de Plater - der auch schon an »Total War« mitgearbeitet hat - zu erzählen hat. Mehr darüber im Preview in der nächsten Ausgabe.

PLUS!

BIOSHOCK

Jetzt aber hallo: Wir vom 360-Live-Magazin stellen unsere Moral auf den Prüfstand. Wir legen Hand an eine fast komplette Version des vielleicht anspruchsvollsten Shooters des Jahres und decken Geheimnisse auf, die bisher noch niemand in Rapture vermutet hätte. Das endgültige Preview.

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Ende Juni ist es endlich soweit: »Flatout Ultimate Carnage« ist zu haben. Ob der Name hält, was er verspricht, werden wir prüfen. Ein halbes Dutzend Karren fahren wir zu Schrott, gerade jetzt, in diesem Moment.

GROSSE GEFÜHLE

In unserer Reportage gehen wir der Frage nach, warum Videospiele uns Spaß machen. Wie sie Gefühle auslösen, und welche. Warum sie sich anders anfühlen als Filme. Mit überraschenden Ergebnissen!

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES

ALLE HITS ...

Alan Wake, Alone in the Dark, Blazing Angels: Secret Missions, Burnout Paradise, Call of Juarez, Crossfire, Devil May Cry IV, Grand Theft Auto IV, Halo 3, Kane & Lynch: Dead Men, Lost Odyssey, Mercenaries 2: World in Flames, MotoGP 07, Skate, Project Sylpheed und viele mehr...

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 27. JUNI 2007!

