

360

LIVE

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



6-SEITEN-TEST

DARKNESS

Ein kleiner Schritt für einen Shooter,
ein großer für das Genre

ACTION FÜR ERWACHSENE

RIDDICK

ASSAULT ON DARK ATHENA

Detail-Bericht, Exklusiv-Bilder,
Entwickler-Interview auf 6 Seiten

NEUE RENNSPIELE

VOLLGAS-VORSCHAU

PGR4, NFS Pro Street und mehr
Bilder und Infos auf 10 Seiten

HARRY POTTER

Ist ja doch ein witziges
Moviegame. Test!

BLUE DRAGON

Gespielt: das Japano-RPG
vom Dragonball-Erfinder

ENDWAR

Das neue Tom-Clancy-
Strategiefest im Detail

BIOSHOCK

4-SEITEN-SPIELBERICHT

Action mit Gewissensfrage:
Darf man kleine Mädchen töten?

PLUS

Halo 3

Fifa 08

Shadowrun

Naruto: Rise of a Ninja

Battlefield Bad Company

Tony Hawk's Proving Ground

REPORTAGE

Gefühle auf Knopfdruck:
wie Videospiele unsere
Emotionen manipulieren

AUSGABE 7/8



Willkommen bei 360 LIVE



Mit dem Vergleich zwischen den beiden Rennspiel-Höhepunkten »Colin McRae Dirt« und »Forza Motorsport 2« hat die letzte Ausgabe des 360-Live-Magazins Diskussionen ausgelöst. Nicht bloß, weil der Favorit »Forza 2« sich wertungstechnisch »Dirt« geschlagen geben musste. Einige Leser haben uns gefragt, warum keines der beiden Spiele eine 9.1 oder 9.3 oder so erreicht hat. Die Antwort ist simpel: Wie kann es sein, dass einer modernen Produktion wie »Forza 2« für eine technisch so fortschrittliche Hardware-Plattform wie die Xbox 360 reihenweise Features fehlen, die im Genre seit Jahren etabliert sind? Zur Erinnerung: Wir haben es hier mit einer Simulation zu tun. Ziel sollte also die möglichst vollständige Nachbildung prägender Eigenschaften des simulierten Vorgangs sein. Es

ist jetzt bald zehn Jahre her, dass ich bei Kalistos Vollgas-Simulation »Ultimate Race« in den Sonnenuntergang hinein gefahren bin und mich einige Runden später mit Scheinwerfern auf der Piste zurecht finden musste, weil die Sonne über den Horizont gewandert und schließlich dahinter verschwunden war. Drei Jahre später hat sich die Sonne bei Geoff Crammonds genialer Formel-1-Simulation »Grand Prix 3« dann hinter Regenwolken verabschiedet, mitten im Rennen, so dass ich meine Fahrtechnik und Strategie auf die feuchter werdende Piste anpassen musste. So was sollte eine Rennsimulation im Jahr 2007 eigentlich können. Dazu vernünftige Boxenstopps und eine Cockpit-Perspektive. Dass so eine komplette Simulation machbar ist, bestätigt jetzt ja interessanterweise Microsoft selbst. »Project Gotham Racing 4« wird nämlich mit einer dynamischen Wetter-Simulation und einer Cockpit-Perspektive ausgestattet. Und kommt noch in diesem Jahr. Was mich betrifft, eine super Sache - da verzichte ich gerne auf 100 der 300 Automobile von »Forza 2«. Wer weiß, vielleicht räumt »Project Gotham Racing 4« dann tatsächlich die 9 vor dem Komma ab. Erste Eindrücke haben wir auf Seite 36 zusammengefasst.

Jetzt zu was ganz anderem: Es ist Sommer. Alle fahren in den Urlaub, auch wir vom 360-Live-Magazin gönnen uns eine Verschnaufpause. Nämlich jetzt, wo im Juli und August sowieso bloß eine Handvoll Spiele erscheinen. Diese Heftnummer haben wir deshalb als Doppelausgabe produziert, die zwei Monate am Kiosk liegt. Es sind alle wichtigen Themen der kommenden zwei Monate enthalten, du verpasst nichts. Auch nicht unsere Berichte über die zwischenzeitlich anstehenden Games »Project Sylpheed« und »Vampire Rain« (starten beide am 29. Juni) und »Transformers« (2. August). Die Tests findest du jeweils einige Tage vor der Veröffentlichung des Spiels auf unserer Internet-Webseite. Die Adresse: www.360-live.de. Wir lesen uns dann ab dem 29. August wieder. Dann beginnt mit dem Release von »Bioshock« ein starker Spätsommer.

Bis dahin keinen Sonnenbrand,

Richard Löwenstein,
Chefredaktion 360 live-Magazin

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

Riddick

Irgendwas tun die denen ins Wasser. Wie sonst kann es sein, dass das Team von Starbreeze regelmäßig technisch so überlegend und grafisch so begeisternde Ego-Shooter abliefern? In dieser Ausgabe räumen die Schweden mit »The Darkness« die Spiel-des-Monats-Auszeichnung ab, und gegen Ende des Jahres schaffen sie das vielleicht wieder: mit dem aufwändigen Science-Fiction-Feuerwerk »The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena«. Wir werfen einen exklusiven Blick auf die Xbox-360-Version eines Ego-Shooters, der das Genre umkrempelt.



Klatsch Two Worlds an die Wand!

Das hier links ist ein XXL-Faltposter! Unser kleines Geschenk, das wir uns gemeinsam mit dem Karlsruher Spielehersteller Zuxez 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 Abenteurer, der die Bambuswälder bei Ashos 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: Neuabonnenten können das Spiel für nur 25 Euro beziehen. Mehr Infos weiter hinten im Heft!



DAS STECKT DRIN

360

14 COVERSTORY

Riddick - Deutschlands
erstes 360-Preview

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

14 PREVIEWS

Die Spiele von
Morgen

48 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

76 REPORTAGE

Gefühle auf
Knopfdruck

VOLLGAS MAL FÜNF

30 NEED FOR SPEED PRO STREET

Das Racing-Special. Fünf neue Racing-
Games auf zehn Seiten!

ANGESPIELT

20 BIOSHOCK

Wir sind mit dem hoch innovativen
Actionabenteuer abgetaucht.
Ein schockierender Erlebnisbericht

AKTUELL

- 06** STRESS MIT LIVE-DOWNLOADS
- 06** HALO 3
- 07** CONDEMNED 2
- 07** WORLD IN CONFLICT
- 08** VAMPIRE RAIN
- 09** FIFA 08
- 10** BIOSHOCK
- 10** GRAND THEFT AUTO IV
- 10** AGE OF CONAN
- 12** CHARTS
- 13** TERMINE
- 13** BLACKSITE: AREA 51

POSTER

- 03** TWO WORLDS LANDKARTE
- 03** TWO WORLDS COVERMOTIV

360 TECH

- 72** DTL-632V200
- 72** CONTROL CENTER 540C
- 73** XBOX-STUDIO
- 73** DRIVEFX WHEEL
- 73** SKINZ

REPORTAGE

- 76** GEFÜHLE AUF KNOPFDROCK

SERVICE

- 37** ABO
- 47** GEWINNSPIEL
- 46** IMPRESSUM
- 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

37, 74 SERVICE

66 COMMUNITY

Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

PREVIEW

- 14 RIDDICK
- 20 BIOSHOCK
- 24 BATTLEFIELD: BAD COMPANY
- 26 NARUTO: RISE OF A NINJA
- 28 BLUE DRAGON
- 30 NEED FOR SPEED: PRO STREET
- 32 JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
- 34 STUNTMAN IGNITION
- 36 PROJECT GOTHAM RACING 4
- 38 MOTOGP 07
- 42 TONY HAWK'S PROVING GROUNDS
- 44 TOM CLANCY'S ENDWAR
- 68 SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO HD REMIX
- 68 BOMBERMAN LIVE

TEST

- 48 THE DARKNESS
- 54 CALL OF JUAREZ
- 56 SHADOWRUN
- 57 TENCHU Z
- 58 HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX
- 60 TWO WORLDS
- 62 OVERLORD
- 64 SHREK DER DRITTE
- 64 TETRIS EVOLUTION
- 68 PRINCE OF PERSIA CLASSIC
- 68 XEVIOUS

COMMUNITY

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

COVERTHEMA



14 RIDDICK

Die (R)evolution des Actiongenres kommt aus dem Norden. Nur bei uns: das erste Xbox-360-Preview des kompromisslosen Schweden-Shooters.



TOPSPIELE

28 Blue Dragon



24 Battlefield: Bad Company

36 Project Gotham Racing 4



30 Need for Speed Pro Street

48 The Darkness



42 Tony Hawk's Proving Grounds

44 Tom Clancy's Endwar

56 Shadowrun

62 Overlord

58 Harry Potter und der Orden des Phönix

60 Two Worlds

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

KUNDENKLAGE

Wucher auf Xbox Live

SCHARFE SACHE

Kommt Halo 3 in Full-HD?

AUSGESPIELT

Microsoft sperrt Konsolen

TAUCHGANG

Bioshock als Special Edition

BARBARISCH

Age of Conan kommt

AUSGEROCKT

Wenn 360-Fans der Kragen platzt

Rock'n'Roll, das ist laute Musik, Baby. Das sind Emotionen, das ist Anarchie! Alles Attribute, die seit einigen Wochen Red Octanes Gitarrensimulation »Guitar Hero 2« kennzeichnen. Denn das Musikspiel bietet mit seinen mehr als 70 Songs nicht nur ein paar der eingängigsten Klampfenriffs aller Zeiten – es lässt Fans auf die Barrikaden gehen. Spätestens seit auf dem Marktplatz von Xbox Live die ersten der so genannten »Song Packs« erhältlich sind. Sie sollen das Liedrepertoire kontinuierlich aufstocken. Soweit eine nette Idee, wenn das nicht so unverschämte teuer wäre: Sage und schreibe 500 Microsoft Points kostet jedes einzelne Paket. Und das für gerade mal drei neue Lieder pro Pack, die noch dazu unverändert vom ersten »Guitar Hero« auf der Playstation 2 übernommen sind. Zur Erinnerung: 500 Points entsprechen umgerechnet immer noch knapp 6 Euro. Kein Wunder also, dass sich viele Fans über den Tisch gezogen fühlen und Red Octane wie auch Microsoft schwere Vorwürfe machen: Zahlreiche Beschwerdebriefe gingen in den letzten Wochen beim Hersteller ein. Auf der Webseite Petition Online lassen Fans ihrer Wut freien Lauf. Knapp 10.000 User – Stand: 6. Juni – haben bereits mit ihrem Klick ihre Unzufriedenheit mit der aktuellen Preispolitik Luft gemacht, zumindest was die Song Packs von »Guitar Hero 2« angeht. Antwort kam

von Major Nelson alias Larry Hryb, seines Zeichens Programmdirektor von Xbox Live. Auf seinem quasi offiziellen 360-Blog majornelson.com versuchte Larry Hryb die Wogen zu glätten: »Nur weil die Songs bereits im Original von Guitar Hero enthalten waren, können wir sie nicht gratis auf Xbox Live anbieten. Die Lieder müssen komplett neu lizenziert werden. Wir sind ja immerhin auch eine völlig andere Konsolen-Plattform.« Mag sein, bleibt dennoch die Preisfrage. Tatsache ist: Microsoft gerät unter Druck, seit Sonys Playstation-Network Fahrt aufnimmt. Wieder zu Erinnerung: Besitzer einer Playstation 3 genießen kostenlosen Zugang zum Netzwerk, auch für geselliges Miteinander-Daddeln. Dazu kommt, dass Download-Games und Addons in alle Regel spürbar preiswerter angeboten werden als auf Xbox Live. Download-Games kosten im Schnitt rund 45 Prozent weniger als auf Live Arcade. Freilich bei einem dünneren und weniger attraktiven Angebot, das sei auch nicht verschwiegen. Hoffen wir also, dass man sich in Redmond die Klagen der Fans zu Herzen nimmt und das Preismodell überarbeitet. Denn für ein »Castlevania« geben wir wohl alle gern reichlich vom Ersparten aus, aber für Cover-Songs oder die Rüstung für den »Oblivion«-Gaul? Eine bessere Differenzierung wäre sicherlich im Sinne aller.



HALO 3 Scharfe Sache!

Wenn es im Xbox-Universum ein Spiel gibt, das von wildesten Gerüchten und Fantasien umrankt ist, dann ist es »Halo 3«. Die letztes als Download veröffentlichte Multiplayer-Betaversion hat so manche Frage aufgeworfen. Zum Beispiel, ob diese doch eher detail- und effektarmen Kulissen wirklich dem entsprechen, was wir in der Vollversion ab dem 26. September

sehen werden. Schenkt man Quellen im Internet Glauben, dann erklärt sich die Zurückhaltung der Objektdesigner mit der Tatsache, dass Bungie seinen Ego-Shooter fit machen will für den Videomodus 1080p. »Halo 3« wäre damit eines der ersten Games für Xbox 360, das einen mit dieser bestmöglichen Videoauflösung richtig scharf macht. Prinzipiell unterstützen zwar

alle 360-Games diese Option, aber sie mogeln dabei. In aller Regel wird das Bild intern mit 720p aufgebaut und dann bei der Bildausgabe von der Konsole größer gestreckt. Die Luxus-Auflösung soll allerdings erst in der Vollversion von »Halo 3« verfügbar sein. In der Betaversion begnügt sich der Master Chief noch mit dem Videomodus 720p.





Klein- gedruckt

GÄNSEHAUT

» Für ein Fachmagazin wie unseres kann es von Staats wegen kritisch werden, wenn wir allzu positiv über ein indiziertes Spiel berichten. Deshalb sagen wir einfach, dass wir uns auf Segas neu angekündigten Horrorschocker »Condemned 2: Bloodshot« freuen. Wieder ein First-Person-Nervenkitzel voller Psychoterror und Ekelszenen. Inhalt: Der ausgebrannte Sonderermittler Ethan Thomas soll »forensische Werkzeuge« und »schiere Gewalt« einsetzen, um einem sadistischen Serienkiller das Handwerk zu legen - so die Pressemeldung. Die Entwicklung liegt bei Monolith in guten Händen. Und diesmal wird auch online geschnetzelt.

ROTER ALARM

» Wir wussten es zwar schon länger, aber erst Anfang Juni machte es der schwedische Entwickler Massive offiziell: Das kommende PC-Echtzeit-Strategiespiel »World in Conflict« kommt auch für Xbox 360. Gut so, denn die temporeichen und von Action durchdrungenen Gefechte zwischen der westlichen Welt und dem Ostblock machen einen guten Eindruck. Prima Balancing, starke Grafik, außerdem steht US-Schriftsteller Larry Bond dafür gerade, dass das fiktive Ost-West-Konfliktsszenario in die Tiefe geht. Dazu kommt ein innovativer Endlos-Online-Modus, der ähnlich wie bei »Tom Clancy's Endwar« - Bericht weiter hinten im Heft - aussehen könnte. Release? Ende des Jahres.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

5.600 MITGLIEDER...

... zählt das 360-Live-Forum am 6. Juni 07.

ASSASSIN'S CREED...

... für November bestätigt

GUITAR HERO III...

... mit kabellosen Gitarren, ab Oktober

STARCRAFT 2...

... offiziell angekündigt, 360-Version heiß ummunkelt

UBISOFT VERSOFTET...

... den kommenden Robert-Zemeckis-Streifen »Beowulf«.



NEUES AUS JAPAN

VAMPIRE RAIN

Vampire sind spätestens seit »Blade« und »Underworld« wieder groß in Mode - auch in Japan. Und so wundert es nicht, dass dort seit geraumer Zeit »Vampire Rain« in den Regalen steht. Ein Titel, der zunächst mit seinem magenunfreundlichen Cover für Aufmerksamkeit sorgt. Ein Start in Deutschland schien erst unwahrscheinlich, jetzt kommt's aber doch. Und zwar sogar schon Ende Juni. Da uns die Hersteller AQ Interactive bzw. Microsoft vor Redaktionsschluss kein deutschsprachiges Testmuster zur Verfügung stellen konnten, haben wir in eine Vorabversion reingeschnuppert. Das Spiel versetzt uns in die Rolle einer Spezialeinheit von John Lloyd, der sich beruflich auf das Ausrotten von untoten Blutsaugern spezialisiert hat. Aus gutem Grund, denn Los Angeles ist voll davon. Und so schleicht sich der Vampirkiller in bester Sam-Fisher-Manier durch trostlose Straßen, modrige Keller oder über Hausdächer, um Draculas Erben den Garaus zu machen. Keine leichte Aufgabe, denn die Blutsauger sind außerordentlich fix, die Waffen zu Beginn

„SO SEHR WIR UNS ÜBER JAPANSTOFF FREUEN, DIESEN HIER BRAUCHT'S NICHT UNBEDINGT“

noch recht durchschlagsarm. Nur wer sich mit Schrotflinten, Sniper-Gewehren oder massenhaft UV-Messern ausstattet, hat gegen die Brut eine Chance und schafft es bis zum Ende der knapp 24 Missionen. Richtig Zunder gibt's aber selten, dafür doofe Gegner, sehr schlichte Grafik und jede Menge zähe Durchbeiß-Momente. Sieht uns weniger nach »Splinter Cell« mit Vampircharme aus, sondern eher nach Schleicher Extralight. So sehr wir uns über hierzulande erhältlichen Japan-Stoff freuen, diesen hier scheint's nicht unbedingt zu brauchen. Viel versprechender ist da schon Square-Enix Weltraum-Shooter namens »Project Sylpheed«, ebenfalls ab dem 29. Juni erhältlich. Auch davon haben wir leider erst nach Redaktionsschluss ein Testmuster erhalten, den Test gibt's aber rechtzeitig vor Release auf unserer Webseite. Die Adresse: www.360-live.de.



STAR WARS 360?

DIE MACHT MACHT'S

Kaum ist BioWares »Mass Effect« auf September verlagert, brodelt wieder die Gerüchteküche: Warum diese Verzögerung? Hat sich der Hersteller in der Planung verzettelt? Oder war die Schmiede am Ende nebenher noch mit einer anderen Produktion beschäftigt? Vor allem letztere Annahme könnte durchaus eine Grundlage haben, denn Aussagen von Firmeninsidern zufolge hat

BioWare in der Tat ein neues Eisen im Feuer. Ein MMORPG, also ein Online-Rollenspiel soll es werden, und angeblich spielt es im Universum der »Knights of the Old Republic«-Serie. Eigentlich recht nahe liegend. Denn nicht nur, dass sich die Serie unter Star Wars-Fans bis zum heutigen Tag großer Beliebtheit erfreut. Auch die Vorstellung, online in die weit entfernte Galaxis »vor langer, langer Zeit« einzutauchen, ist seit Jahren der

Traum eines jeden SciFi-Fans, der mit dem kürzlich veröffentlichten »Star Wars Galaxies« in Erfüllung gegangen zu sein schien. Jedenfalls fast, wären da nicht die zahlreichen Bugs und Gameplay-Schnitzer gewesen, die selbst einen hart gesottenen Chewbacca zum Weinen brachten. Also BioWare, lasst die Gerüchte wahr sein, damit dieses Trauma ein Ende hat.

„Ein MMORPG soll es werden, und im Universum der Knights of the Old Republic-Serie spielen“

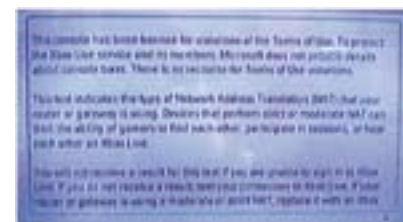


MICROSOFT VERSENKT PIRATEN

DAS SPIEL IST AUS

Das Problem mit Raubkopien ist im Video- und Computerspielbereich fast genauso alt wie die Branche selber. Ursprünglich fast ausschließlich auf Home-PCs beschränkt, fanden findige Softwarepiraten bald Mittel und Wege, um auch die sonst recht sichere Architektur von Konsolen zu umgehen und gebrannte Software selbst auf Spielmaschinen der aktuellen Generation zum Laufen zu bringen. Jedenfalls bis jetzt. Denn wie Microsoft nun bekannt gab, hat man neuerdings Schritte eingeleitet, um sich des Problems der Piraterie auf der Xbox 360 zu entledigen. Jede gemockte Konsole, die durch Hardwareeingriffe auf das Abspielen gebrannter 360-Software getrimmt wurde, ist ab sofort von Xbox Live gebannt. Mit einer Fehlermeldung verabschiedet sich die Konsole aus dem Betrieb und ist ab dann nicht mehr für

Online-Spielereien verfügbar. Tja, da hilft nur eins: Auf den Pfad der Tugend zurückkehren und sich eine authentische Neukonsole zulegen. Am besten und sichersten beim Händler des Vertrauens. Denn Internetauktionshäuser à la eBay dürften dieser Tage vor gemockten Konsolen überquellen. Also Finger weg!



Nichts geht mehr: Diese 360 ist die längste Zeit Live-kompatibel gewesen.

FIFA VS. PRO EVO



ERSTE DETAILS ZUM JAHRGANG 08

Wir stellen mittlerweile unseren Kalender danach: Immer im Herbst erfreut uns EA Sports mit einem Update seiner »Fifa«-Fußballgames. Und weil wir uns in vielen Jahren daran gewöhnt haben, ist's schön zu wissen, dass es auch diesmal so sein wird. Im Oktober dürfen wir also mit »Fifa 08« rechnen. Das Game will sich diesmal unter anderem mit überarbeiteter KI, realistischen Schusstechniken, neuem »Be a Pro«-Spielmodus und benutzerdefinierten Spezialtricks in unsere Herzen dribbeln. Unter »Be a Pro« stellt sich EA Sports vor, dass man einen Kicker entwirft und dann mit ihm zusammen wie ein echtes Mitglied eines Teams reihenweise fußballerische Disziplinen durchläuft. Stellungsspiel, Zweikampf,

präziser Pass, so was halt. Klingt für uns nach einer Fußball-Schule, allerdings einer, die in den Ligabetrieb integriert ist. Was die KI betrifft, da greift die Pressemeldung auf kryptische Bezeichnungen wie »35-stufige Decision Engine« und »dynamisches Threat-Map-System« zurück - was auch immer das heißen mag. Was wir dagegen verstehen, sind die Zahlen. Die Entwickler bei EA Kanada bauen 620 lizenzierte Teams, 30 Ligen und über 15.000 Kicker ins Spiel ein. Konami stellt dem bei »Pro Evolution Soccer 2008« - man beachte die Jahreszahl anstelle der erwarteten »7« - einen starken Karriere-Modus dagegen, mehr atmosphärisches Drumherum und eine erheblich überarbeitete KI. Anstoß: ebenfalls Ende des Jahres.

SHANE KIM SPRICHT

ZUKUNFTSMUSIK

In einem Interview mit Shacknews hat der Corporate Vice President der Microsoft Game Studios Shane Kim seine Ansichten über die aktuelle Konsolengeneration kundgetan. So erläuterte er unter anderem, dass sich der Fokus von Softwareproduktionen immer mehr zu First-Party-Entwicklern verlagern würde, da Drittanbieter zunehmend mit den hohen Entwicklungskosten zu kämpfen hätten, die Plattform übergreifende Produktionen mit sich bräch-

ten. Aus diesem Grunde würden auch Firmen wie die Microsoft Games Studios oder Rare immer wichtiger, weil sich diese voll und ganz auf die Optimierung eines Spiels für eine einzige Plattform konzentrieren könnten. Ein Punkt, der Kims Meinung nach letztendlich auch den Kampf um den Konsolenthron entscheiden könnte. Und zu wessen Gunsten diese Schlacht ausfällt, dürfte wohl klar sein. Zumindest wenn's nach Shane ginge.



Sieht der Zukunft der 360 gelassen entgegen: Shane Kim

AUF ZU NEUEN UFERN

SEGA SETZT DIE SEGEL

Wir erinnern uns noch an die großen Worte vor knapp einem Jahr, als Sega wieder einer der mächtigsten Spielehersteller der Welt werden wollte. Bald, so scheint es, folgen den Worten beinhardt Taten. Das Spiele-Lineup wird jedenfalls ordentlich ausgebaut, und zwar nicht zuletzt auf Basis mehr oder weniger großer TV- und Film-Lizenzen. »Der Goldene Kompass« und »Happy Tree Friends: False Alarm« sind da sozusagen nur der Auftakt. Denn nun hat sich die Japan-Schmiede gleich drei Filmlizenzen auf einmal geschnappt, um zeitgleich zum jeweiligen Kinostart von »Iron Man« (Start: Mai 2008), »Der un-

„Eine Entwicklung, die bei eingefleischten Sega-Fans für Unbehagen sorgt“

glaubliche Hulk« (Juli 2008) und »Captain America« (Start: 2008) mit einem entsprechenden Spiel aufzuwarten. Ein Schritt, der bei eingefleischten Sega-Fans für Unbehagen sorgt, denn wenn die Entwicklungsgelder Richtung Moviegame fließen, bleiben denn dann noch Ressourcen für den Erhalt der großen Namen, die Segas Wurzeln sind? Was ist mit »Sonic«, was mit der »Phantasy Star«-Reihe? Die Sorgen scheinen unbegründet, zumindest wenn es nach Sega-Vizepräsident Scott Steinberg geht. Er besänftigt: »Wir sind uns der Verantwortung unseren Fans gegenüber sehr wohl bewusst. Aber wenn wir als Publisher in dieser Branche weiter nach oben kommen wollen, müssen wir unser Softwareangebot einfach drastisch erhöhen. Und wie gut das mit Lizenztiteln klappt, beweisen Hersteller wie Electronic Arts oder Activision.« Na dann viel Erfolg beim Ausbau des Spiele-Angebots, Sega. Vielleicht reichen die Erlöse ja aus für die leserseitig vielfach geforderte Fortsetzung des innovativen Action-Dramas »Shenmue«.



ZWEI GIGANTEN

Dass in Hollywood Filme gemacht werden, ist bekannt. Wer mehr über die internen Ereignisse in den Filmstudios wissen will, schmökert regelmäßig den »Hollywood Reporter«. Dort stand im Mai Interessantes zu lesen. Nämlich, dass Asia-Regisseur John Woo und Spieldesign-Superhirn Warren Spector ein gemeinsames Projekt planen. »Ninja Gold«, soll die beiden Unterhaltungsmedien Film und Spiel in bisher noch nicht da gewesener Weise verknüpfen. Wie und wieso, das bleibt abzuwarten. Tatsache ist, dass John Woo richtig was von Actionfilmen versteht. »Im Körper des Feindes« und »Mission Impossible 2« zum Beispiel. Und Warren Spector ist der Mann hinter so großartigen Actiongames wie »Dark Project« und »Deus Ex«. Beide zusammen, das sollte interessant werden.

SATTE DIEBESBEUTE

Neben Hobby-Tauchern dürfen sich nun auch Freizeit-Gangster auf das gewisse Etwas freuen. Denn wie Rockstar Games bekannt gab, wird »Grand Theft Auto IV« ebenso wie »Bioshock« als Special Edition erscheinen, die in einer extra angefertigten Geldkassettenbox zeitgleich zur regulären Version in den Handel kommt. Neben einem umfangreichen Artbook liegt dem Paket auch eine CD mit ausgewählten Songs aus dem Spiel bei, ebenso wie ein Rockstar-Schlüsselband und ein limitierter Seesack. Was auch immer das sein mag.. Voraussichtlicher Preis des All-Inclusive-Pakets: ab 85 Euro.

TAUCHGANG MIT TIEFGANG

Okay, Fans intelligenter Shooter. Für euch haben wir eine gute und eine schlechte Nachricht. Hier die gute: Hersteller 2K Games hat sich nun der ewigen Fanklagen erbarmt und plant zum kommenden Hit »Bioshock« eine Special Edition. Komplett mit Metal Case, einer Making Of-DVD, einem Game-Soundtrack und einer Plastikreplik eines Big Daddy aus dem Spiel. Freudentaumel überwunden? Sehr gut, denn hier die schlechte Nachricht: Derzeit ist das Bundle lediglich für Nordamerika bestätigt. Allerdings mehren sich die Zeichen, dass die Edition auch den Weg nach Europa findet. Warum wir das toll fänden? Das steht ein paar Seiten weiter im Previewteil...



„Nimm gefälligst den Helm ab, wenn ich mit dir rede!“

360
HEISSE
AUSSICHTEN

AGE OF CONAN

Wie Phantasy Star Universe, nur mit Blut und Splatter

Abgetrennte Gliedmaßen, gellende Schreie, literweise Blut und geifernde Mäuler. Nein, liebe Leser, das ist nicht der Redaktionsschluss, das ist Conan der Barbar. Und eingefleischte Videospiele wissen, was das bedeutet: Denn schon auf den letzten Konsolengenerationen waren die Spiele um den berühmten Barbaren Hack'n'Slay-Geschnetzel der fiesesten Sorte. Doch mit »Age of Conan: Hyborian Adventures« soll das anders werden. Verspricht zumindest Hersteller Funcom. Denn deren Ausflug in die Fantasy-Barbarei wird - man höre und staune - ein Online-Rollenspiel. Und offensichtlich ein erfolgreiches gleich dazu. Allein für die PC-Version haben sich bislang mehr als 100.000 User registriert. Tendenz stark steigend. Kein Wunder, denn allein grafisch stellt das Spiel schon einiges auf die Beine: Unmengen von Feindesscharen tummeln sich in riesigen Massenschlachten, Bildschirm füllende Party-Zauber hüllen den Bildschirm in gelendes Licht, während im Hintergrund weite Auen und dichte Wälder in geheimnisvolles Abendrot

getaucht sind. Ein eindrucksvolles Spektakel, das selbst eingefleischten »World of Warcraft«-Fans das Wasser im Munde zusammenlaufen lässt. Und denen von »Final Fantasy XI« gleich dreimal. Wenn »Age of Conan« nun auch noch spielerisch das hält, was es verspricht, könnte aus Funcoms Werk was ganz Großes werden. Da heißt es, Daumen drücken und Äxte wetzen. Bald sind wir schlauer.



MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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



DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Juni 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Forza Motorsport 2	Microsoft
2	Colin McRae: Dirt	Codemasters
3	C&C 3: Tiberium Wars	EA
4	Lost Planet	CAPCOM
5	Shadowrun	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Juni 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Forza Motorsport 2	Microsoft
2	Shadowrun	Microsoft
3	Indiziert	Microsoft
4	Guitar Hero 2	Activision
5	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	Trusty Bell	Namco Bandai
2	Oblivion	Spike
3	Forza Motorsport 2	Microsoft
4	Indiziert	CAPCOM
5	Advanced Warfighter 2	Ubisoft

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

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

1

HALO 3
PUBLISHER/ MICROSOFT

13,79%

Tendenz



Einschätzung/ Sehr gut

Und da ist er wieder! Nur einen Monat, nachdem der Master Chief seinen Thron abgeben musste, hat er ihn sich wieder erkämpft. Wenn auch nur knapp.



2

GRAND THEFT AUTO IV
PUBLISHER/ TAKE 2

12,64%

Tendenz



Liberty City übt immer mehr Anziehungskraft auf unsere Leser aus. Von Monat zu Monat häufen sich Interessierte, die nur allzu gern in der Stadt der unbegrenzten Möglichkeiten flanieren wollen.

Einschätzung/ Sehr gut



3

ASSASSIN'S CREED
PUBLISHER/ UBISOFT

9,20%

Tendenz



Ganz nach Assassinen-Art pirscht sich Altair von Monat zu Monat immer näher an den Thron der Charts. Master Chief, nimm dich in Acht!

Einschätzung/ Sehr gut

4 **Mass Effect**6,35% **Einschätzung/** Sehr gut5 **Army of Two**6,32% **Einschätzung/** Sehr gut6 **Fable 2**4,60% **Einschätzung/** Sehr gut7 **Bioshock**4,60% **Einschätzung/** Sehr gut8 **Half-Life 2**3,45% **Einschätzung/** Sehr gut9 **Alan Wake**2,87% **Einschätzung/** Sehr gut10 **Star Wars: The Force Unleashed**2,87% **Einschätzung/** Sehr gut

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

1

OBLIVION
PUBLISHER/ 2K GAMES

11,48%

Tendenz



Wer so lange konsequent unsere Leserherzen betört, hat den Titel »Klassiker« redlich verdient. Mal sehen, wie schnell »Two Worlds« aufholt.

360-Wertung/ 9.3



2

ADVANCED WARFIGHTER 2
PUBLISHER/ UBISOFT

9,84%

Tendenz



Im Westen nichts Neues. Auch in diesem Monat ist »Advanced Warfighter 2« in aller Munde. Und auf dem selben Platz wie letztes Mal.

360-Wertung/ 9.2



3

RAINBOW SIX VEGAS
PUBLISHER/ UBISOFT

7,38%

Tendenz



»Don't make me come to Vegas« sang einst Tori Amos - ein Aufruf, der unseren Lesern herzlich schnuppe ist. »Rainbow Six: Vegas« kämpft sich erfolgreich auf Platz 3.

360-Wertung/ 9.0

4 **Lost Planet**6,56% **Wertung/** 8.75 **Forza Motorsport 2**6,56% **Wertung/** 8.96 **Test Drive Unlimited**4,92% **Wertung/** 8.57 **Command & Conquer 3**4,92% **Wertung/** 8.78 **Splinter Cell: Double Agent**4,92% **Wertung/** 8.89 **Advanced Warfighter**4,10% **Wertung/** 9.110 **Saint's Row**3,28% **Wertung/** 8.5

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

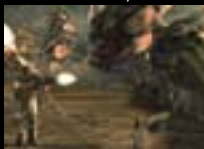
SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP

BLACKSITE: AREA 51

Spätestens seit »Akte X« und Agent Scullys furztrockenen Kommentaren kennen wir die geheimnisvolle Area 51 zumindest vom Hörensagen her. Aber was geschah wirklich im sagen umwobenen Wüstennareal von Nevada? Die Midway Studios geben eine Antwort darauf. Nämlich mit dem Shooter »Blacksite: Area 51«, der schon im Herbst für Furore sorgen soll: Als Teil einer Spezialeinheit macht sich der Spieler daran, einer dort ansässigen Alienrasse gehörig in den Hintern zu treten.

Und so schießt, schleicht und snipert man sich durch Wüstenstädte, verlassene Forschungskomplexe, dirigiert seine Teamkollegen mit Befehlen an taktisch günstige Stellen und geht in futuristischen Kampfgefährten gegen Alf und Konsorten vor. All das in einer Grafik, die uns den Mund offen stehen lässt. Kein Wunder, ist ja auch eine aufgeblähte Version der Engine, die auch das kommende »Stranglehold« in atemberaubende Bilder packt. Ob das Gameplay genauso überzeugt?



JUNI 2007

Call of Juarez	UBISOFT
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
Harry Potter und der Orden des Phönix	EA
Overlord	CODEMASTERS
Project Sylpheed	SQUARE-ENIX
Shadowrun	MICROSOFT
Tenchu Z	FROMSOFTWARE
Vampire Rain	AQ INTERACTIVE

JULI/AUGUST 2007

Fantastic Four 2	TAKE TWO
Ikaruga	TREASURE
Transformers	ACTIVISION
World Championship Poker 2: All In	OXYGEN

SEPTEMBER

Armoured Core 4	505 GAMES
Bioshock	IRRATIONAL GAMES
Blazing Angels: Secret Missions	UBISOFT
Blue Dragon	MICROSOFT
Dark Messiah of Might & Magic - Elements	UBISOFT
Earth Defence Force 2017	KOCH MEDIA
Flatout Ultimate Carnage	EMPIRE
Halo 3	MICROSOFT
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ
König der Wellen	UBISOFT
Mass Effect	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	ELECTRONIC ARTS
Monster Madness	ZUXKEZ
MotoGP 07	THQ
Ratatouille	THQ
Skate	EA
Stuntman Ignition	PARADIGM
Timeshift	VIVENDI

Q3+Q4 2007

2 Days to Vegas	UNKLAR
Ace of Combat 6: Fires of Liberation	NAMCO BANDAI
Age of Pirates: Captain Blood	PLAYLOGIC
Alan Wake	REMEDY
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Assassin's Creed	UBISOFT
Avalon	UNKLAR
Avatar - The Burning Earth	THQ
Band of Bugs	MICROSOFT
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Battlefield: Bad Company	EA
Beautiful Katamari	NAMCO BANDAI
Blacksite: Area 51	MIDWAY
Bladestorm: The Hundred Years' War	KOEI
Brothers in Arms: Hell's Highway	UBISOFT

Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Cars Mater-National	THQ
Chambara Beauty X	D3
Cipher Complex	EDGE OF REALITY
Clive Barker's Jericho	CODEMASTERS
College Hoops 2k7	2K SPORTS
Crash of the Titans	VIVENDI
Crossfire	EIDOS
Conan	THQ
Condor Trilogy Online	INTERSERV INTERN.
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
Dynasty Warriors: Gundam	KOEI
Elveon	10TACLE STUDIO
Eternal Sonata	NAMCO BANDAI
Fable 2	LIONHEAD
Fatal Inertia	KOEI
Frontlines: Fuel of War	THQ
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR GAMES
Golden Axe	SEGA
Guitar Hero III	ACTIVISION
Halo Wars	MICROSOFT
Happy Tree Friends: False Alarm	SEGA
Haze	UBISOFT
Heist	CODEMASTERS
Hellboy	KONAMI
Huxley	WEBZEN
Indiana Jones	LUCASARTS
Infernal	PLAYLOGIC
Infinite Undiscovery	MICROSOFT
Interview with a Made Man	UNKLAR
John Woo's Stranglehold	MIDWAY
Justice League of America	WARNER BROS.
Kengo Zero	MAJESCO
King of Fighters: MIB	IGNITION
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
Könige der Wellen	UBISOFT
LA Noire	ROCKSTAR
Lego Star Wars: The Complete Saga	LUCASARTS
Lost Odyssey	MICROSOFT
Major League Baseball 2K7	2K SPORTS
Marvel Universe	MICROSOFT
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
MX 07	THQ
Naruto: Rise of a Ninja	UBISOFT
Need for Speed Pro Street	EA
NBA Live 08	EA
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
Orochi Warriors	KOEI

Project Gotham Racing 4	MICROSOFT
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
Sudeki 2	MICROSOFT
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 Simpsons	EA
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
World Championship Poker feat. Howard Lederer: All In	CRAVE
World in Conflict	VIVENDI
WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ
Zoids	ATARI

2008

Army of Two	EA
Burnout Paradise	ELECTRONIC ARTS
Condemned 2: Bloodshot	SEGA
Fallout 3	BETHESDA
Fracture	LUCASARTS
Kane & Lynch: Dead Men	EIDOS
Knights of the Old Republic 3	LUCASARTS
Midnight Club: Los Angeles	ROCKSTAR
Operation Flashpoint 2	CODEMASTERS
Race Driver One	CODEMASTERS
Resident Evil 5	CAPCOM
Rise of the Argonauts	CODEMASTERS
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
Original Microsoft Zubehör (Elite) bereits in schwarz lieferbar

Xbox 360 Premium + 3 Spiele	424,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole	364,99 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	159,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	33,33 Euro
Interscooler (gegen Überhitzung der Xbox)	34,99 Euro
Xbox Live 3 Monate (Karte)	11,99 Euro
Forza 2 (usk 0)	54,99 Euro
Project Gotham Racing 3 (usk0)	9,99 Euro
Kameo (usk12)	9,99 Euro
Guitar Hero 2 inkl Gitarre (usk0)	79,99 Euro
Viva Pinata (usk0)	39,99 Euro
Def Jam Icon (usk18)	34,99 Euro
Call of Juarez (28.06.07 usk18)	64,99 Euro
Colin McRae Dirt (19.06.07 usk0)	54,99 Euro
The Darkness UNKUT (29.06.07 usk 18)	67,99 Euro
Call of Duty 3 inkl. limited Faceplate (usk 18)	44,44 Euro

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

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

0700 WOLFsoft - www.wolfsoft.de

Erscheint/ Q4 2007

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Vivendi Games

Hersteller/ Starbreeze Studios

Genre/ Ego-Shooter

Spieler/ 1 - 12

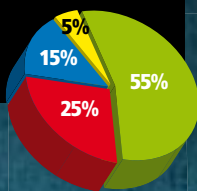
Xbox Live?! ja

KURZ & KNAPP

Sieht nach richtig starker und vielschichtiger Action-Unterhaltung für Erwachsene aus

DAS STECKT DRIN

- Science-Fiction
- Action
- Coole Sprüche
- Schleichen



THE CHRONICLES OF RIDDICK

Dieser Ego-Shooter wird anders. Ein Abenteuer unter Sternen. Mit einem der gefährlichsten Verbrecher des Universums als Heldenfigur, und einem Geheimnis im Programmcode: Dieses Spiel gab's schon mal...

Ein Extrem-Hochsicherheitsknast. Butcher Bay. Der Härteste im ganzen System. Von hier musste Riddick schon mal fliehen, nämlich im Ego-Shooter »Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay«. Im August 2004 für die alte Xbox erschienen, kurz darauf als »Director's Cut« für PC nachgereicht. Die Produktion des schwedischen Herstellers Starbreeze war seiner Zeit in vielerlei Hinsicht um Jahre voraus. Erzählerisch, optisch und von seiner erwachsenen Machart her ging das Originalspiel weit über das hinaus, was im Genre der Ego-Shooters bis dahin üblich war. Und ist selbst heute noch ein Vorzeiger. Warum? Weil's mehr ist als nur Action, weil's was zu erzählen hat. Weil Riddick nicht nur durch die Gegend rennt, sein Magazin leert und den Bleigehalt in den Körpern entgegenkommender Ziele verzehnfacht. Weil Riddick eine coole Sau ist. Umso bedauerlicher ist es, dass das Xbox-Game bis heute nicht auf der Xbox 360 läuft. Ist halt ein weiterer unter den vielen Titeln, die eben nicht rückwärtskompatibel sind. Warum eigentlich? »Wir haben beim Originalspiel ziemlich komplizierte Software-Techniken verwendet, die direkt auf die Hardware-Architektur der alten Xbox abgestellt sind. Die Xbox 360 simuliert das Vorhandensein alter Hardware ja nur, und das reicht für unsere Technik eben nicht. Wir haben lange mit Microsoft geredet, damit sie den Emulator an das original Riddick anpassen«, erzählt Ian Stevens. Mr. Stevens war früher beim Publisher Vivendi für das Wohl und Wehe des original »Riddick« verantwortlich. Jetzt hat er den Job gewechselt, ist zu Starbreeze nach Schweden gegangen. Also, wie war das nun mit Microsoft und »Riddick«, warum läuft das Original nicht – sind die Anpassungen des Emulators wirklich nur Aufgabe von Microsoft? »Genau. Irgendwann haben wir akzeptiert, dass sich da nichts mehr tun wird. Also haben wir beschlossen, das Spiel für die Xbox 360 neu zu entwickeln. Ich denke, das ist der beste Weg. Dadurch haben alle Besitzer einer Xbox 360 die Chance, das Spiel kennen zu lernen, und zwar als komplett modernisierte Fassung. Abgesehen davon schätze ich, dass vielleicht fünf Prozent aller Xbox-360-Besitzer das Original überhaupt kennen. Für alle anderen ist unser Remake ein total neues Erlebnis.« Das mag sein, aber welche Gründe gäbe es für diese fünf Prozent, sich das Spiel noch mal zu holen? Wie es scheint, eine ganze Reihe. Denn Starbreeze hat Großes vor. Das modernisierte »Riddick« – auf der Xbox 360

zur besseren Unterscheidung mit dem neuen Untertitel »Assault on Dark Athena« versehen – soll eine Anmutung vergleichbar der des aktuellen Horror-Shooters »The Darkness« bekommen. Ebenfalls eine Starbreeze-Produktion, die sich im Testteil dieser Ausgabe die Spiel-des-Monats-Auszeichnung abholt.

ERWACHSENE ACTION

Auch das neue »Riddick« soll ein Actiongame werden, das Höheres im Sinn hat, als nur den Spieler mit immer neuen Gegnerwellen, immer höheren Highscores und anderen Simpel-Tricks zu locken. Schon das Original des Ego-Shooters war seiner Zeit voraus, weil es wie kaum ein anderes Spiel spannende Shootouts mit ausgeprägten Figuren und filmischen Elementen verzahnt. Kamerafahrten zum Beispiel, die einen auf kommende Gefahren hinweisen. Jede Menge kurze Dialog- und Movieszenen – alle aus der Engine generiert, sodass keinerlei stilistische Unterschiede zu erkennen sind. Dazwischen hin und wieder Multiple-Choice-Dialoge, die zwar die Handlung nicht wirklich in andere Bahnen lenken, einem aber doch das Gefühl geben, Teil eines riesigen Science-Fiction-Abenteuers zu sein. Und dann natürlich Riddick selbst, Krieger, Gehetzter, Kämpfer, oft wortkarg, gelegentlich die Situation mit einer Ansage cool auf den Punkt bringend. Hatten wir erwähnt, dass Vin Diesel auch beim Remake die Synchronaufnahmen macht? Feine Sache, trotzdem halten wir eine komplette Eindeutschung für erstrebenswert. Martin Kesslers Reibeisenstimme passt fast noch besser als Vin Diesels ebenfalls schon sehr markanter Tonfall. Schon das Original wirkt rund wie ein guter Kinostreifen. Allerdings einer, in dem man selbst die Handlung mitbestimmt. Der Weg ins Ziel ist prinzipiell geradlinig angelegt, trotzdem bleiben dem Spieler Freiheiten, um die Dinge auf verschiedene Arten zu erledigen. Wer am Action-Quickie Spaß hat, rennt halt durch und macht alles platt. Warum nicht? Man kann sich aber auch den einen oder anderen Abstecher leisten, die Gegend erforschen; vielleicht was entdecken, was nicht jeder entdeckt; vielleicht was frei spielen. In der PC-Version des Originalspiels zum Beispiel witzige Regie-Kommentare, die einiges über die Entstehung des Spiels und über die daran Beteiligten verraten. Vergleichbare Schmankerl werden auch im neuen »Riddick« versteckt sein. »

„Das neue Riddick soll das Original weit übertreffen, was Atmosphäre und Intensität angeht“

liveundonline

■ Es gibt einen Mehrspieler-Modus via Xbox Live. Anzahl der Spieler und weitere Details sind noch nicht definiert
■ Deathmatch ist bestätigt, weitere Modi sind geplant
■ Gamerpoints und Erfolge gibt's sicher auch
■ dazu vermutlich Gamerpics und andere herunterladbare Inhalte

Exklusiv
INTERVIEW
mit dem Projektleiter

» NEUE TECHNIKEN

Das neue »Riddick« soll weit über das Original hinausgehen, was Atmosphäre und Intensität angeht. Starbreeze überarbeitet jeden einzelnen Level, und das teilweise dramatisch. Bei der Grafik zum Beispiel. Da werden nicht nur schärfere Texturen eingeklebt, sondern Strukturen und Polygon-Geometrien komplett neu gebaut. Die Grafiker nehmen die sechs Jahre alten Konzeptzeichnungen als Grundlage und versuchen den Look einzufangen, so wie er mal gedacht war. Ohne die Limits der alten Xbox, mit der Technik der Xbox 360 sollte es dem Team möglich sein, das von den Designern ursprünglich angestrebte Duster-Flair besser zu erzeugen als im Original. Die Charaktermodelle sind davon besonders betroffen. Hier fängt Starbreeze mit einem weißen Blatt an und macht alles komplett neu, auch die Animationen. Der Kopfgeldjäger Johns zum Beispiel, der Riddick nach Butcher Bay bringt, soll ganz anders wirken – nicht mehr kalt wie eine Puppe. Vin Diesel arbeitet fleißig mit, damit am Ende alles passt. Hoffentlich treibt er den Designern diese seltsamen Riesenschädel aus, die den Figuren im Originalspiel einen etwas deplatzierten Comic-Look aufdrücken. Dazu kommt das Atmosphäre-Plus, das sich durch die Umstellung auf die HD-Auflösung ergibt. Man sieht viel mehr Details, die neuen Effekte kommen stärker zur Geltung. Gitterstäbe sind räumlich ausmodelliert, Strukturen an Wänden und Felsen wirken beinahe greifbar. Kleinigkeiten, mag sein, aber erst dadurch kann die Welt lebendig wirken. »Das Dunkel kann dich nicht schützen«, heißt es im Einstieg zur Butcher-Bay-

Kampagne. Denn »Riddick« arbeitet mit extremen Kontrasten zwischen Licht und Schatten. Durch neue Techniken – Stencil Lighting und Stencil Shadowing zum Beispiel – werfen alle Objekte einen realistischen Schatten auch auf gekrümmte Oberflächen. Gamedesigner nutzen diese Mittel, um in uns Angst und Furcht auszulösen. Es wirkt unheimlich beklemmend, wenn man sich in einer dunklen Nische in einem düsteren Korridor versteckt, auf die gegenüberliegende Wand blickt und sieht, wie sich dort ein scharf geschnittener Lichtstrahl ausbreitet. Denn das kann eigentlich nur eines bedeuten: dass sich eine Patrouille nähert, die vermutlich mit mehr als nur einem extrem grellen Hochleistungs-Scheinwerfer bewaffnet ist. Die neue Technik ist mit der vergleichbar, die in »The Darkness« zum Einsatz kommt. »Wir haben damit sehr viel mehr gestalterische Möglichkeiten. Unsere Grafiker können zum Beispiel effektiver mit verschiedenen Lichtquellen arbeiten. Dadurch haben wiederum unsere Gamedesigner mehr Möglichkeiten, Licht und Schatten als Stilmittel zu nutzen.«

DAS MENTAL-GEHEIMNIS

Der Spieler wird sich bereits für die Neufassung der Kampagne »Escape from Butcher Bay« häufig neue Taktiken ausdenken müssen, um eine Situation zu meistern. Und erst recht in der »Dark Athena«-Kampagne. Die baut Starbreeze ein, um einen der Kritikpunkte am Originalspiel zu kontern: die kurze Spielzeit. Die im Internet kursierenden Gerüchte, dass die »Athena«-Kampagne rund 40 Prozent Spielzeit auf das Originalspiel drauf schlage,

KRIEGER AUS DEM STERNENREICH

Das »Riddick«-Universum wurzelt in den zwei Real-Verfilmungen »Pitch Black« und »Chroniken eines Kriegers« sowie dem Zeichentrick-Abieger »Krieger der Finsternis«. Die Erzählungen stellen einen größeren Zusammenhang her zwischen Kriegervölkern, geheimnisvollen Religionen und ätherischen Wesen. Inhaltlich und stilistisch erinnert »Riddick« an David Lynchs »Dune«-Film. Die Rassen haben die Weltraumfahrt gelernt und sich übers ganze Universum ausgebreitet. Eine ferne Zukunft also, aber ohne lustige Roboter und andere Verniedlichungen. Sondern eine dunkle und düstere Zeit, schwermütig und voller Kämpfe und Konflikte, mit wenig Hoffnung und Liebe, zumindest soweit es den Helden angeht: Richard B. Riddick, in den Realfilmen gespielt von Vin Diesel. Riddick gehört dem Volk der Furianer an, die größten Krieger unter den Sternen, eine moderne Version von Conan. Riddick ist der letzte der Furianer und auf der Flucht vor Kopfgeldjägern, ein Gejagter und Mörder, eigentlich kein Killer, vielmehr ein vom Schicksal ins Dunkel Getriebener. Wie heißt es so schön im Introvideo? »Eine sehr dunkle Seele lauert hinter den großartigen hellen Augen.« Ein Augenpaar, das er sich für 20 Menthol-Zigs irgendwo auf einem dreckigen Planeten hat einsetzen lassen, heißt's im Video.

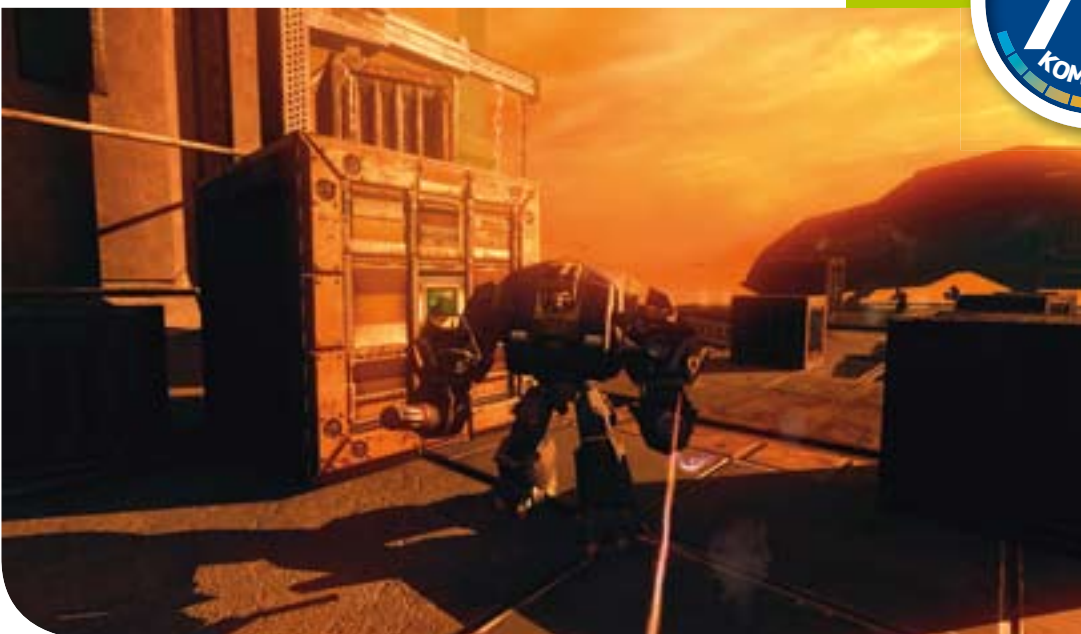
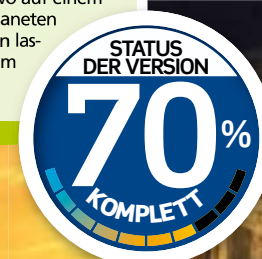
Lohnt sich's?

- ✓ Viel versprechende Grafik, spannungsgeladenes Gameplay, Top-Technik
- ✓ Stellenweise sehr brutal. Wird die USK-Schnitte verlangen?

SCHATTENSUCHER

Schon das Originalspiel bricht die Action gelegentlich durch Etappen auf, in denen das Tempo zugunsten einer gemächlicheren Gangart reduziert wird. Meistens beim Versteckspiel, wenn Riddick ungesehen Riot Guards und ähnliche Figuren passieren will. Oder wenn er sich von hinten an sie heranschleicht und sie erdolcht oder erdrosselt.

„Eine Armee fremd gesteuerter Mental-Drohnen, eine Fabrik für Wegwerf-Klone“



Sieh an, ein Gefangenen-Raumschiff setzt zur Landung an. Mit Riddick ganz hinten im Bus



GRAFIK-BLENDER

Das neue »Riddick« arbeitet mit der Technik aus »The Darkness«. Damit sollen die Animationen sehr viel besser rüberkommen als beim original »Riddick«, außerdem ergeben sich für die Gamedesigner durch neue Beleuchtungs-Technologien interessante Möglichkeiten, einen zu ärgern. Indem sie einen zum Beispiel gezielt blenden; Riddicks Augen mögen die Helligkeit nicht.

AUGEN EINES WOLFES

Hinter dieser Ecke wird's richtig dunkel, und dann hat Riddick einen Vorteil: seine »großartigen hellen Augen«, die er sich irgendwann irgendwo hat einsetzen lassen. Er kann dadurch die Körper der Gegner sehen, auch wenn in einem Raum jede Lichtquelle fehlt. Eye-Shine nennt sich diese Fähigkeit.

ORIGINAL UND REMAKE

Was ist neu, was ist anders?

In Hollywood sind Remakes längst üblich, in der Videospiel-Industrie scheinen sie in Mode zu kommen. Dieses Game zum Beispiel ist keine total neue Produktion, sondern vielmehr die Superduper-Version des Ego-Shooters »The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay«. Der ist 2004 für die Ur-Xbox und – als um Extras angereicherter »Director's Cut« – für PC in Zusammenarbeit mit Vin Diesels Produktionsfirma Tigon Studios entstanden und konnte reihenweise Auszeichnungen abräumen. Das alte Xbox-Ding sieht heute noch besser aus als die meisten Ego-Shooter für Xbox 360, und hat sich verhältnismäßig gut verkauft. Wir schätzen rund 27.000 Stück deutschlandweit zum Vollpreis, damit hielte das original »Riddick« immerhin Rang 22 unter den Bestsellern für die alte Xbox.

Trotzdem wäre dem Remake zu wünschen, das es besser abgeht. Denn Starbreeze bringt das Projekt auf einen Stand, dem unserer Einschätzung nach in diesem Jahr kaum ein anderer Ego-Shooter nahe kommen wird. Dazu gehören reihenweise inhaltliche Neuerungen. Teilweise erheblich umgebaute Kulissen. Neue Figuren. Neue Waffen. Durch dieses Plus an Realismus soll sich das neue »Riddick« deutlich intensiver anfühlen als das Original. Dazu kommt ein komplett neuer Mehrspieler-Teil. Und eine völlig neue Kampagne, die an das Originalfinale anschließt. Der Titel: »Assault on Dark Athena«. Wäre freilich ein feiner Zug des Herstellers, wenn Besitzer des Originals das Remake preiswerter abstauben könnten. Zum Beispiel nach Einsendung des original Datenträgers?



“ER MUSS ABER DOCH WIRKLICH NICHT LANG MIT SEINEN FÄUSTEN KÄMPFEN!” Ian Stevens



UNTER VIER AUGEN

Upsalla in Schweden: Im Hintergrund hört man Autos hupen, Studenten feiern irgendwas Schwedisches. Inzwischen unterhält sich Richard Löwenstein mit Ian Stevens von Starbreeze. Als Lead Game Designer und Studio Manager weiß er alles über Riddick, Energiewaffen und Dark Athena...

360 LIVE: WIE IST DAS EIGENTLICH, AN EINER FILMUMSETZUNG WIE »RIDDICK« ZU ARBEITEN?

IAN STEVENS: Ich habe schon oft mit lizenzierten Marken gearbeitet. Wenn die Leute Szenen auf der Leinwand sehen und gut finden, dann musst du sie auch im Spiel verwenden. Selbst wenn du sie eigentlich gern streichen würdest, weil sie einfach keinen Spaß machen. Das sind nun mal die Regeln im Lizenzgeschäft. »Riddick« ist da ganz anders, das Spiel baut ja auf einer eigenen Handlung auf. Dadurch sind wir viel flexibler. Außerdem hilft uns die enge Zusammenarbeit mit Vin Diesel und Tigon, seiner Spiele-Produktionsfirma. Das ist wirklich die erste gute Zusammenarbeit, die ich mit einem Lizenzpartner je hatte. Vin mag das Spiel wirklich sehr!

360 LIVE: DAS ORIGINAL »RIDDICK« GILT ALS DAS TECHNISCH BESTE ACTIONGAME, DAS FÜR DIE ORIGINAL XBOX PRODUZIERT WURDE. WAS KÖNNEN SIE DA DRAUF SETZEN?

IAN STEVENS: »Riddick« wird technisch auf mindestens ebenso hohem Niveau sein wie »The Darkness«. Wir verwenden dieselbe Engine, dadurch kommen gerade die Animationen sehr viel besser rüber. Viel brillanter, echter, lebendiger als beim Originalspiel. Dann bauen wir reihenweise neue Effekte ein, die erst jetzt durch neue Beleuchtungs-Technologien möglich sind.

360 LIVE: SIEHT DAS DANN NUR GUT AUS, ODER HAT'S EINFLUSS AUF DAS GAMEPLAY?

IAN STEVENS: Absolut. Die neue Technik nimmt den Grafikdesignern viel Arbeit ab. Die müssen sich jetzt nicht mehr so viele Gedanken machen, beispielsweise ob diese oder jene Ecke noch gut zu erkennen ist, wenn überall Mündungsfeuer aufblitzt. Oder sie können ganz gezielt sagen, dass der Spieler an einigen Stellen extrem geblendet werden soll, um Verwirrung



zu stiften. Wir können sehr viel effektiver mit Lichtquellen arbeiten. Dadurch haben wiederum unsere Gamedesigner mehr Möglichkeiten, Licht und Schatten als Stilmittel zu nutzen. Der Spieler muss sich an vielen Stellen komplett neue Taktiken ausdenken, um eine Situation zu meistern. Ähnliches gilt für die Physikengine.

360 LIVE: DIE MEISTEN EGO-SHOOTER KOMMEN NACH WIE VOR OHNE ERNSTZU-NEHMENDE KI AUS, WAS ICH SCHADE FINDE. SIE AUCH?

IAN STEVENS: Stimmt schon, Computergegner wirken oft, als seien sie in ihre Umgebung eingestanz, wie ein Fremdkörper. Wenn du »Darkness« gespielt hast, weißt du, wohn wir mit »Riddick« wollen. Die Gegner sollen Bestandteil der Umwelt sein, sollen sich wie Menschen darin bewegen. Sie sollen ihr Verhalten an das des Spielers anpassen, flexibel auf dessen Aktionen reagieren und ihn im Teamwork attackieren. Die Gegner haben im Originalspiel praktisch keine Deckung benutzt, das wird sich diesmal ändern, speziell in dem Teil auf der Dark Athena. Wir bringen den Jungs bei, wie sie die Umgebung taktisch nutzen, wie sie sich verschanzen, für einen Augenblick aus der Deckung kommen, die Umgebung sondieren, sich wieder zurückziehen, dann kurz schießen. Wird spannend!

360 LIVE: VIELE SCIENCE-FICTION-SZENARIEN BEZIEHEN IHREN REIZ AUS DEN MÖGLICHKEITEN, DIE SICH AUS DER KAUM VORSTELLBAREN TECHNIK ERGEBEN. AUCH DER WAFFENTECHNIK. WARUM MUSS SICH RIDDICK ANFANGS ALLEIN MIT SEINEN FÄUSTEN ZURECHTFINDEN...?

IAN STEVENS: Dass muss er aber doch wirklich nicht lang tun, er kriegt ja nach ein paar Minuten was richtig Erwachsenes zur Hand. Wir übernehmen ein Teil des Waffenarsenals aus dem Original, und modifizieren dabei nicht nur das Aussehen der Waffen und der Effekte, sondern auch das Balancing. Da kommen wir schon wegen des Mehrspieler-Modus nicht drum rum. Dazu kommen einige hochinteressante Waffen, die wirklich eine sehr innovative Wirkung haben. Ich würde zu gerne mehr erzählen, aber ich darf das jetzt noch nicht...

360 LIVE: MEIN BEILEID. VIELEN DANK FÜR DAS INTERESSANTE GESPRÄCH, UND TROTZDEM VIEL SPASS NOCH BEI DER ARBEIT AM NEUEN »RIDDICK«!



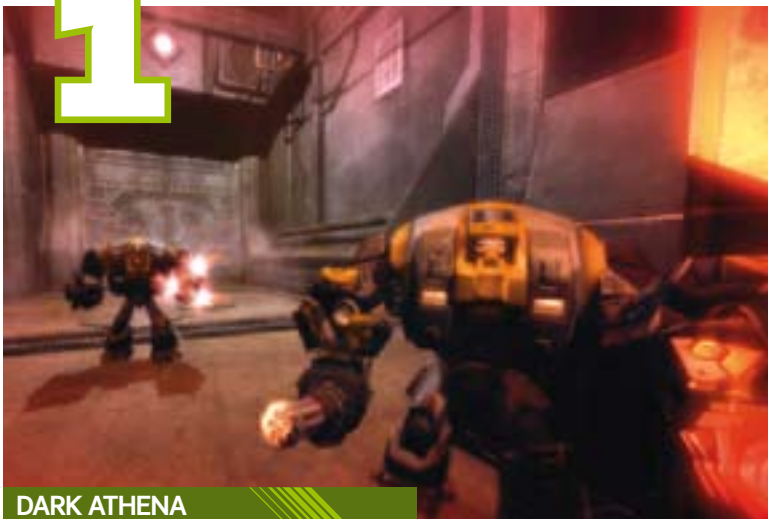
Man müsste schon von einem sehr verkommenen Ort angereist sein, um Butcher Bay für ein lauschiges Plätzchen zu halten

» kann Ian Stevens aber nicht bestätigen: »Keine Ahnung, woher diese Zahl stammt, von mir jedenfalls nicht. Das Originalspiel ist ja eher kurz, Profis haben's in acht bis zehn Stunden durch, Gelegenheits-Zocker brauchen vielleicht 15 bis 20 Stunden. Aber ich mag solche Zahlen nicht. Mir, oder überhaupt allen hier bei Starbreeze kommt es nicht so sehr auf die nackten Zahlen an, sondern vielmehr auf den Inhalt, auf die Qualität, auf die Spieliefe. Wir wollen die Spielzeit mit was wirklich Besonderem füllen.« Zum Beispiel Herausforderungen, die sich in der Kampagne »Assault on Dark Athena« deutlich von dem unterscheiden, was man in Butcher Bay erlebt. Dark Athena ist ein Raumschiff; kein kleines Jagdschiff, wie man's im »Riddick«-Film sieht. Die Dark Athena ist riesig, wie eine gewaltige Fabrik im Weltraum. Dort baut Captain Gale Revas gerade eine Armee fremd gesteuerter Mental-Drohnen auf. Wie eine Spinne in ihrem Netz lauert die Dark Athena mit ihrem weiblichen Captain auf Opfer für eine Armee aus Wegwerf-Klonen. In einem brutalen Kampf auf Leben und Tod sucht Riddick nach einem Fluchtweg aus dieser Falle – als Ironie des Schicksals gemeinsam mit seinem Widersacher Johns. Revas arbeitet für mehrere Kunden, und nimmt dafür das Leid vieler tausend gequälter Seelen in Kauf. Die Story wurzelt in starken und einprägsamen Figuren. Revas wird zwiespältig portraitiert, eine Pionierin auf ihre Art, sehr intelligent, sehr raffiniert und extrem gefährlich. Warum sie sich zu Riddicks Gegnerin entwickelt hat und was genau sie vorhat, das klärt sich im Verlauf der »Dark-Athena«-Kampagne. »Wir

Die Kantine: Ein Treff der Freude und ein Ort der Beschaulichkeit



1



DARK ATHENA

Eine Klon-Fabrik unter Sternen

Zeitlich knüpft

»Assault on Dark Athena« direkt an »Escape from Butcher Bay« an, geht aber den Filmen voraus. Das Spiel wird von einem Erzähler vorangetrieben, so als ob der im Schaukelstuhl sitzt und auf Riddicks Leben zurückblickt. Dadurch kommt es gelegentlich zu Szenen, die Kenner der Filme mit interessiertem Déjà-vu betrachten.

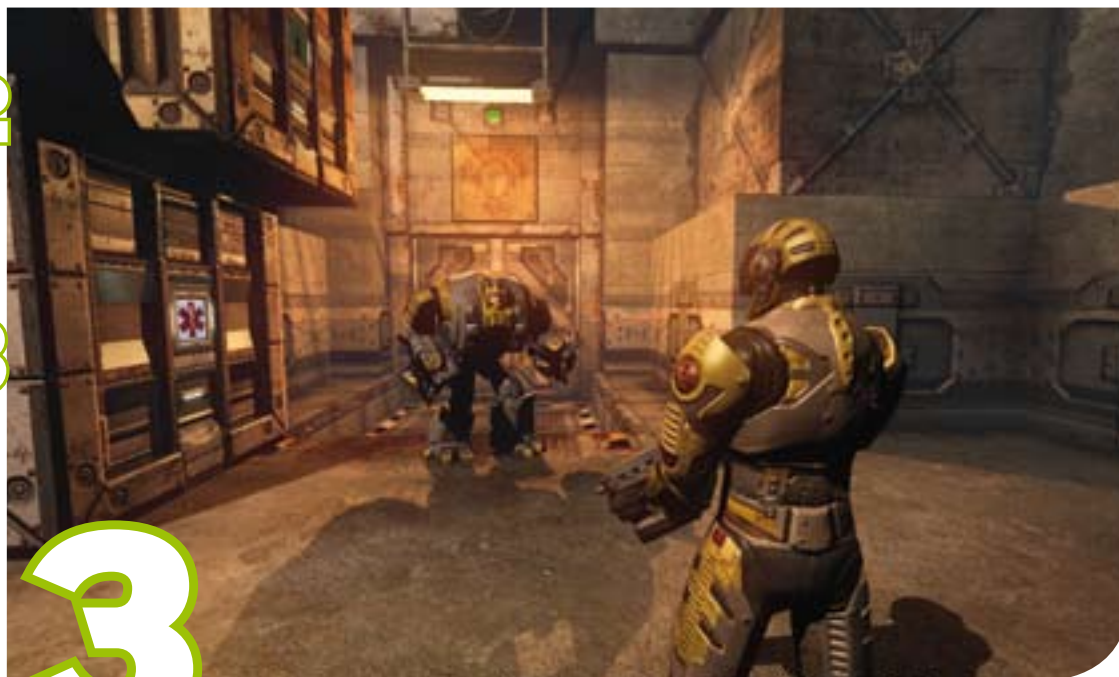
Zum Beispiel gleich im Intro, das uns ins UV-System entführt, Planet 6. Eine eisige Höllenwelt... genau die, in der sich Riddick in der

Einstiegs-Szenen von »Chroniken eines Kriegers« die Weltraum-Schrottmühle des Kopfgeldjägers Toombs ausleiht.

Die »Dark-Athena«-Episode setzt direkt nach Johns und Riddicks gemeinsamer Flucht aus dem Hochsicherheits-Knast Butcher Bay ein, aber noch vor dem, was in »Pitch Black« passiert. Dark Athena ist gleichzeitig der Name eines Raumschiffs, auf das es Riddick nach seiner Flucht verschlägt. Ein Schiff, das in seinem Bauch ein finsternes Geheimnis trägt.

2

3



3

werden im Verlauf auch viel darüber erzählen, warum Kopfgeldjäger im Riddick-Universum so entscheidenden Einfluss haben«, unterstreicht Ian Stevens. Durch Revas Drohnen ergeben sich Herausforderungen, die sich ähnlich anspruchsvoll und adrenalinschwanger anfühlen sollen wie die unübertroffenen Kämpfe in »F.E.A.R.«. Die Drohnen handeln zum Teil eigenständig, sind zum Teil aber auch fremd gesteuert. Diese Unterschiede in den Verhaltensweisen prägen ihr Vorgehen, und das soll der Spieler deutlich spüren.

MEHRSPIELER-IDEEN

Was dem Original komplett fehlt, ist ein Mehrspieler-Teil. »Den hatten wir ursprünglich vorgesehen. Aber acht Monate vor dem geplanten Ende der Entwicklung standen wir vor einer Entscheidung: Entweder machen wir den Einzelspieler-Teil so perfekt wie wir nur können, oder wir gehen Kompromisse ein, und packen dafür einen Mehrspieler-Teil drauf. Beides zusammen war nicht möglich, weil Manpower und Geld nicht ausreichten. Das ist diesmal anders.« Wären nicht die Ausnahmekenner von Starbreeze am Werk,

dann würden sich Riddick und Toombs, Vaako und der Lord Marshall, Riot Guards und Revas-Drohnen vielleicht nur in bloßen Deathmatches eins auf die Nase geben. Aber es sieht ganz so aus, als hätten die Schweden mehr vor, als nur ein paar fade Xbox-Live-Schießereien auf die Einzelspieler-Kampagne draufzusatteln. Deathmatches soll es zwar auch geben, aber nur als Dreingabe. Genau wie die Einzelspieler-Kampagne extrem durch die Story vorange-

trieben wird, soll sich auch der Mehrspieler-Teil im Kern auf ein Gameplay verlassen, das den Spieler durch mehr als nur Highscores und Ranglisten motiviert. Koop? Eine Art Karriere-Modus? Ian Stevens will darüber erst später im Sommer reden. Er wird den Mantel des Schweigens bald ablegen müssen, denn allzu lange soll »Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena« – puh, damit hätten wir den vollen Name des Remakes zumindest einmal ausgeschrieben – nicht mehr auf sich warten lassen. Ende des Jahres soll es soweit sein.

Richard Löwenstein

Breite Schultern und ,ne Glatze. Bist du's, Vin?



360 SAGT ...

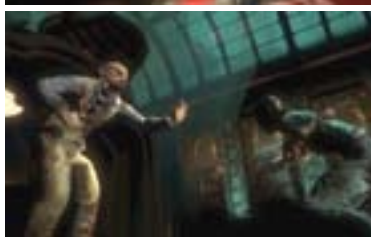
Hollywoodreif erzählter Ego-Shooter mit Anspruch, Tiefgang und Next-Gen-Technik. Und einem richtig coolen Typen als Helden.

Hitpotenzial

Erscheint/ 24. August 07

Lohnt sich's?

- ⬆️ Endlich mal was anderes, zauberhaft verstörende Welt, viele Möglichkeiten
- ⬇️ Hoffentlich bleibt's so spannend wie am Anfang



Ob es den Krankenschwestern im Medizin-Distrikt von Rapture zu verdanken ist, dass Überbevölkerung kein Thema ist? Wir glauben ja!



Sicherheitsdrohnen sind praktisch, allerdings nur so lange sie auf der eigenen Seite stehen. Bei einem Alarm werden sie aber zum Ärgernis

liveundonline

■ Einen Mehrspieler-Modus wird es nicht geben, die Entwickler konzentrieren sich voll und ganz auf die Einzelspieler-Erfahrung ■ Dafür haben wir bei unserem Probespiel erspähen können, dass es wohl 50 Erfolge gibt. Beispielsweise für das Hacken einer Sicherheitskamera.

AUF EINEN BLICK

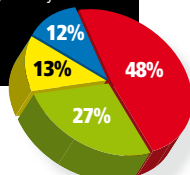
Publisher/ Take2
Hersteller/ Irrational Games
Genre/ Egoshooter
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360:
Ein Unterwasser-
Alptraum der
Extraklasse

DAS STECKT DRIN

- Spleißer
- Improvisieren
- Little Sisters
- Big Daddys



BIOSHOCK

Irrationals Unterwasser-Abenteuer nähert sich der Vollendung. Nicholas Buracas ist für uns schon mal abgetaucht...

Flugzeuge sind einfach prima. Schneller kommt man nicht von einem Fleck der Erde zum nächsten. Allerdings gibt es auch Situationen, da wünscht man sich, man hätte so einen fliegenden Sarg nie bestiegen. Wenn er abstürzt, beispielsweise. Diese Erfahrung muss auch der namenlose Held in »Bioshock« machen. Und Ende Mai habe ich diese Erfahrung mit ihm geteilt, bei einem ausführlichen Probespiel einer fast vollendeten Version von »Bioshock«. Das Abenteuer startet im kalten Nass eines Ozeans. Ich treibe, bin umringt von brennenden Flugzeugteilen, die das Schwarz der Nacht mit Flammenzungen durchbrechen. Von allen Seiten dringt das Geschrei verwundeter Passagiere ans Ohr, während ich versuche, mich in Sicherheit zu bringen. Dann eine gleißende Explosion, wahrscheinlich hat der Treibstoff Feuer gefangen. Alles scheint verloren, aber dann schälen sich am Horizont Konturen aus dem Rauch. Ich

schwimme, erkenne einen hoch in den Himmel ragenden Turm. Nach einigen Schwimmszügen betrete ich das Gebäude und werde kurzerhand in völliger Finsternis eingesperrt. Einzelne Lampen schalten sich nach und nach ein und offenbaren eine Treppe, die ins Dunkel der Tiefe führt. Unten erklingt seltsame Musik... vielleicht aus den 20er- oder 30er-Jahren. Ich finde mich vor einer Tauchkapsel wieder, steige ein. Es folgt eine kurze Videoeinspielung. Ein gewisser Andrew Ryan erzählt von seinem Lebenswerk: Rapture. Genau als der Name fällt, springt die Leinwand nach oben und gibt den Blick auf eine riesige Metropole unter dem Meer frei.

WILLKOMMEN IN RAPTURE!

Die Stadt wurde zur Zeit des Zweiten Weltkriegs errichtet, um Wissenschaftlern, Künstlern und Gelehrten sicheren Unterschlupf zu gewähren. Hier sollte eine Gesellschaft entstehen, anders

KAUFEN, KAUFEN, KAUFEN!

Automaten Allerlei

Rapture mag zwar eine langsam zerfallende Stadt sein, dennoch ist sie der Himmel für Shopping-Freunde. Allerdings wird man im Spiel keinen einzigen Kaufladen betreten. Stattdessen sind in ganz Rapture zahlreiche Automaten verteilt, die die Dollar-Scheine oder das Adam des Spielers allzu gerne aufnehmen. Wer also nicht mehr genügend Medipacks dabei hat, kann seinen Vorrat hier wieder auffrischen. Ähnlich sieht es mit Munition aus, auch wenn es hier sogar ein

spezialisiertes Exemplar gibt. Wer es übrigens schafft, so eine Maschine zu hacken, darf sich freuen. Neben deutlich günstigeren Preisen werden dann auch Gegenstände angeboten, die sonst nicht auf der Liste stehen würden. Verbesserte Munition beispielsweise. Geht der Hack allerdings schief, setzt's einen elektrischen Schlag.



als die Welt, wie wir sie kennen. Offenbar konnte Ryan seine Vision zunächst sogar erfolgreich umsetzen. Während die Kapsel durch die Häuserschluchten schwimmt, stechen Neonreklamen für Kinos, Einkaufszentren und einzelne Geschäften ins Auge. Ein wahrlich phänomenaler Anblick, geradezu surreal, vor allem wenn sich unter uns ein Wal trägt durch den Ozean schiebt. Während ich noch staune, dockt die Kapsel an einem der »Wolkenkratzer« an. Aber dann werde ich Zeuge eines Mordes. Ein wimmernder Stadtbewohner wird von einer entstellten Frau mit Haken an den Händen erstochen. Wenig später scheint sie mich zu wittern. Sie kommt näher und versucht, sich durch die Hülle zu schneiden. Wird aber glücklicherweise von etwas abgelenkt und lässt mich schließlich in Ruhe. Dann ein Rauschen aus dem Funkgerät in der Halterung. Ein Typ namens Atlas kontaktiert mich und gibt mir erste Überlebens Tipps. Ich soll mir schnell eine Waffe suchen, damit

ich mich gegen die Spleißer - mutierte Menschen - zur Wehr setzen kann. Allerdings will er später auch etwas dafür: Ich soll seine Familie suchen und an einem Ort namens »Neptune's Bounty« bringen. Schnell bemerke ich, dass Rapture von außen einen eindeutig hübscheren Anblick bietet als von innen. Halb zerfallene Wände, kleine Brände und Müllhaufen zeugen davon, dass die Stadt ihre beste Zeit hinter sich hat. In einem Haufen finde ich einen rostigen Schraubenschlüssel, der mir zumindest ein bisschen Selbstvertrauen gibt. Wenig später erhalte ich an einem Terminal ein erstes »Plasmid«, so der Name dieser Spezialfähigkeiten. Mit der linken Schulter Taste lasse ich einen Blitz auf einen heranstürmenden Spleißer los. Der Blitz lähmt ihn für kurze Zeit, ein beherzter Schlag mit dem Schraubenschlüssel gibt ihm den Rest. Mit zwei Knopfdrücken erleichtere ich den Leichnam um einige Dollars und eine Packung Chips. Die kommt gele-

gen, da ich vor meiner Attacke noch einen Schlag mit einem Eisenrohr abbekommen habe. Ein klassisches Inventar gibt es übrigens nicht. Vielmehr frisst der Held sämtliche Speisen auf der Stelle, während man die Waffen schön handlich anwählen kann. Wer jetzt sorglos drauflos mampfen möchte, sollte aber vorsichtig sein. Denn unterschiedliche Nahrung hat unterschiedliche Wirkungen. Während besagte Chips etwas Lebensenergie auffüllen, regenerieren alkoholische Getränke zwar ebenfalls, senken dafür aber den eigenen Vorrat an »Eve«. Der ist für das Benutzen von Plasmiden notwendig. Mutige dürfen rumprobieren, vorsichtige Naturen müssen nur die »Zurück«-Taste drücken und schon werden ihnen sämtliche neuen Gegenstände erklärt. Inklusive potentieller Nebenwirkungen. Schön also, wie Einsteiger an die Hand genommen werden, während Profis ihrer Neugier freien Lauf lassen können. Zusätzlich wird man sanft ins Spiel eingeführt. Während einen das

ähnlich komplexe »System Shock 2« seinerzeit von Anfang bis Ende mit zig Möglichkeiten bombardiert hat, beginnt »Bioshock« recht einsteigerfreundlich. Bei konkreten Missionszielen schubst einen zusätzlich noch ein Hinweis-Pfeil in die richtige Richtung. Wer lieber selbstständig erkunden will, darf dies in den Optionen gerne deaktivieren.

WAS IST ADAM?

Nach und nach bieten sich dem Spieler immer mehr Möglichkeiten, aber auch die Gefahren nehmen zu. Die Spleißer beispielsweise werden deutlich stärker, greifen zu Schusswaffen und Granaten. Da muss man sich dann schon eine Taktik zurechtlegen, um lebend aus dem Schlamassel herauszukommen. Oftmals hilft auch die Umgebung. Automatische Geschütze beispielsweise. Die feuern zunächst zwar prinzipiell auf den Spieler, wer jedoch nah genug herankommt, kann sie hacken. Nach einem netten Umprogrammier-Minispiel nimmt das Geschütz dann angreifende Gegner »»

UNFASSBAR

Den Big Daddy um die Ecke bringen

Die größte Herausforderung stellen die Big Daddies dar. Neben dicker Panzerung und starker Bewaffnung sind die Beschützer der Little Sisters auch noch mordsmäßig schnell unterwegs. Als wir unseren ersten Schuss auf einen abgegeben haben, waren wir ziemlich erschrocken, wie

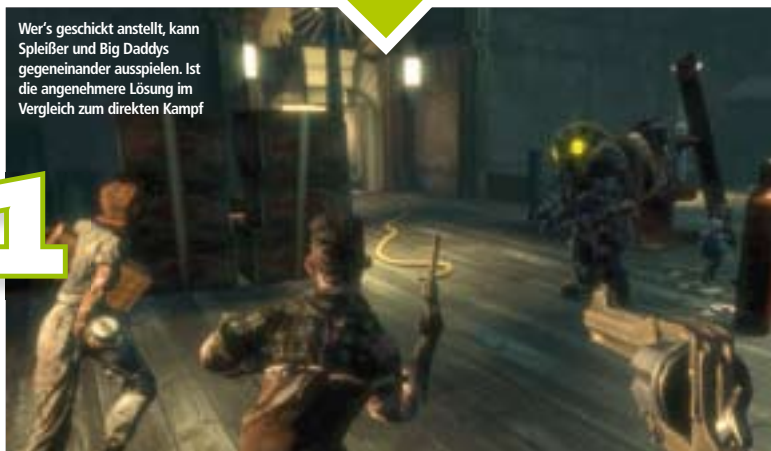
schnell der Big Daddy vor uns stand. Bei unserem zweiten Versuch haben wir dann das »Security Beacon«-Plasmid benutzt. Das hat eine Kamera in der Nähe dazu gebracht, Alarm zu schlagen und Wachdrohnen zu schicken. Zum Big Daddy. Die haben dann einen Großteil der

Lebensenergie aus dem Riesenbiest herausgeschossen, ein Schuss aus unserer Schrotflinte besorgte den Rest. Später sollen die Big Daddies allerdings noch deutlich gefährlicher werden.



Wer's geschickt anstellt, kann Spleißer und Big Daddies gegeneinander ausspielen. Ist die angenehmere Lösung im Vergleich zum direkten Kampf

1



Das blaue Leuchten um den Big Daddy bedeutet, dass man ihn mit einem »Security Beacon«-Plasmid getroffen hat. Jetzt wird er von den Sicherheitsanlagen als Gegner identifiziert

2



Wenn alles nichts hilft, muss man eben selbst schießen. Vorzugsweise mit explosiver Munition. Sollte allerdings wirklich die letzte Wahl sein, schließlich weiß man nie, für was man seine Schusswaffen später noch braucht...

3



» unter Beschuss. Ist vor allem praktisch, wenn man an frisches »Adam« kommen will. Das ist der Stoff, der für den Niedergang von Rapture verantwortlich ist. Mit ihm kann man menschliche Stammzellen verändern, wird stärker und eignet sich neue Fähigkeiten an. An Automaten darf der Spieler sein »Adam« gegen neue Plasmide, einen vergrößerten Vorrat an »Eve«, oder auch einen »Gene Tonic«

im schwer gepanzerten Taucheranzug. Es liegt allerdings am Spieler, ob er etwas zu befürchten hat oder nicht. Geht man im angemessenen Abstand um das Pärchen herum, passiert nichts. Kommt man der Little Sister allerdings zu nahe, wird der Big Daddy erst einmal drohen und früher oder später angreifen. Die erste Begegnung übersteht man noch mit Waffengewalt, später muss man aber auch die Umwelt nut-

“ Man erwischt schon mal einen Spleißer dabei, wie er ein Geschütz aufstellt ”

eintauschen - nicht zu verwechseln mit »Gin Tonic«. Die »Gene Tonics« stärken die passiven Fähigkeiten, machen einen beispielsweise zum schnelleren Hacker, oder stärken die körpereigenen Abwehrkräfte.

Aber wie kommt man nun an »Adam« ran? Das stiften die so genannten »Little Sisters«. Sehen aus wie kleine Mädchen, die die Hallen von Rapture auf der Suche nach Leichen durchqueren. Sie sind das Ergebnis eines grausamen Experiments, und sie verfügen seitdem über die Fähigkeit, durch die Injektion von totem Gewebe »Adam« zu gewinnen. Das wiederum macht sie zu bevorzugtem Ziel für Spleißer, weshalb jede Little Sister einen mächtigen Begleiter zur Seite hat: den »Big Daddy«, einen ... na ja ... Menschen

zen - so ein Big Daddy schluckt zu viel Munition, als dass die eigene Waffe ausreichen würde. Außerdem ist das Maximum von neun Medipacks und Eve-Spritzen ebenfalls schnell aufgebraucht. Da ist es praktischer, Spleißer oder Sicherheitsanlagen auf den Daddy zu hetzen. Ist der Kerl bezwungen, wartet eine schwere Entscheidung auf den Spieler. Wird er der Little Sister ihr komplettes Adam abnehmen, oder sie mit einem Mittel erlösen? Ersteres tötet sie, während das zweite sie heilt, dem Spieler aber deutlich weniger Adam gibt. Wer jetzt leichthin einwirft, dass sei doch egal und hier handelt es sich nur um eine Game, der sollte das Ganze in Bewegung erleben. Wie so eine Little Sister immer weiter vorm Spieler zurückweicht, sich mit angster-

MUNITIONIER MICH!

Der Schlüssel zum Erfolg

Auch wenn wir das Waffen-Aufrüst-System noch nicht ausprobieren durften, haben wir bei unserem Ausflug nach Rapture immerhin schon die verschiedensten Munitionstypen kennen gelernt. Je nach Gegner ist es ab und an angebracht, die eingelegten Patronen gegen andere auszutauschen. Klingt jetzt vielleicht kompliziert, ist es aber nicht. Wenn ein Spleißer beispielsweise empfindlich gegen Anti-Personen-Munition ist, reicht ein Druck in die entsprechende Richtung des Digikreuzes, schon wechseln die Kugeln im Magazin. Sorgt für interessante Taktiken.

AUFGEPASST!

Wer einmal ins Gras beißt, braucht sich keine grauen Haare wachsen lassen. Statt eine Ladepause abzubekommen, wird der Held in einer so genannten Vita-Chamber sofort wieder belebt.



füllter Miene in eine Ecke kauert, das muss einen einfach berühren. Die Entscheidung ist also alles andere als leicht zu treffen, und genau das wollten die Entwickler auch erreichen – ein Spiel, das die Moral auf den Prüfstand stellt. Insofern halten wir es für angemessen und dem Stil des Spiels entsprechend, dass die Tötung einer Little Sister nicht gezeigt wird. Stattdessen sieht man die Little Sister in der Hand zappeln und dann das Bild wie im Rausch eines Störfilters verschwinden. Wenig später blendet sich die Action wieder ein. In der eigenen Hand ist jetzt nur noch der eigentliche Reichtum der Little Sister zu sehen: eine zuckende Seeschnecke, die das Adam in sich gespeichert hat.

LEBENDIGE TOTE WELT

Ein Höhepunkt ist das Design von Rapture. Die allgegenwärtige Zerstörung ist perfekt in Szene gesetzt und so manche Kulisse scheint fast wie direkt aus einem Horrorfilm entsprungen. Die Chirurgie beispielsweise, wo der durchgeknallte Arzt Steinman noch immer seine Experimente treibt. Kryptische Botschaften mit Blut geschrieben, verdeckte Instrumente und Fotos von verstümmelten Frauen – wem es bis hier nicht den Magen umdreht, der ist sicher gleich danach bedient, wenn der irre Operateur plötzlich eine Tommy-Gun zieht und einen unter Beschuss nimmt.

In den Korridoren von Rapture sind zudem zahlreiche Tonbandaufnahmen verteilt. Wer also mehr Hintergründe über die Stadt im Ozean erfahren will, sollte seine Ohren spitzen. So erfahre ich zum Beispiel auch vom Schicksal des Dr. Steinman und von der Entdeckung des Adam-Stoffes. Nach und nach wird die Geschichte von Rapture enthüllt. Auch die Feindbegegnungen stecken voller Atmosphäre. Wenn sich Andrew Ryan – ähnlich wie der Computer Shodan in »System Shock 2« – immer wieder einschaltet und sich als Erzfeind präsentiert, stockt einem der Atem. Dann nämlich ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass man gleich Ärger am Hals hat. Auch die Künstliche Intelligenz der Rapture-Bewohner überzeugt von A bis Z. Big Daddies nehmen ihre Little Sister auf die Schulter, sobald Gefahr droht. Spleißer laufen bei schweren Verletzungen schon mal zur nächsten Heilstation. Zudem sorgen sie immer wieder für Veränderungen in der Spielwelt. Wer glaubt, er kann einen Abschnitt säubern, liegt falsch. Kann schon mal passieren dass man einen Spleißer dabei erwischt, wie er einen frischen Geschützturm aufstellt. Man fühlt sich hier in dieser lebenden und atmenden Stadt wirklich so, als kämpfe man um sein Überleben.

Auch wenn ich bisher nur wenige Stunden in Rapture verbringen konnte, bin ich mir schon jetzt ziemlich sicher, dass das Ding ein Hit wird. Die Grafik ist der Hammer, die

Spannung ist buchstäblich mit der Hand zu greifen, und auch die wichtigen Kleinigkeiten stimmen. Ladepausen zum Beispiel stören nur ganz selten. Dabei habe ich viele Elemente noch gar nicht gesehen, das Waffen-Tuning beispielsweise. Kurz gesagt: Freunde erwachsener Spiele dürften um »Bioshock« kaum herumkommen. Das Spiel soll am 26. August erscheinen, laut Take2 eventuell in einer hübschen Steelbook-Verpackung. Test in der nächsten Ausgabe.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Endlich mal ein Shooter fernab von Gangsterghettos, Weltkriegen und Alien-Invasionen.

Hitpotenzial

Erscheint/ Q4 07

AUF EINEN BLICK

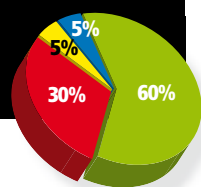
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ DICE
Stockholm
Genre/ Egoshooter
Spieler/ 1 - 24
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Kriegsspiel in naher Zukunft mit massig Zerstörung und einer durchgeknallten Truppe

DAS STECKT DRIN

- Abriss
- Dicke Raketen
- Architektur
- Schwarzer Humor



BATTLEFIELD BAD COMPANY

Unzufrieden mit dem Anbau am Nachbarshaus? Dann hilft ein Raketenwerfer...

Spieler in aller Welt warten schon seit Jahren auf komplett zerstörbare Umgebungen in Egoshootern. Ein Hindernis einfach mit dem Raketenwerfer kaputt schießen zu können, anstatt einen unnötigen Umweg nehmen zu müssen. Während man bei »GTA« und Konsorten zwar allerhand Dinge tun darf, bleiben die Häuserschluchten relativ unversehrt. Anders sieht es da schon bei »Mercenaries« aus, wo man immerhin ganze Fassaden sprengen konnte. Die große Freiheit ist aber auch da noch nicht vorhanden. Klar, dass erfahrenen Zockern die »Red Faction«-Games einfallen. Dank deren »Geo-Mod«-Engine konnte man schon anno 2001 Löcher in Wände und Türen schießen - und massenhaft Steine. Klar, dass das ebenfalls nach einer Weile nicht mehr befriedigend war und die große Freiheit war auch fern. Nun soll sich aber dieser Traum vieler Zocker endlich erfüllen. »Battlefield: Bad Company« soll anstelle »vorgeschriebener Zerstörung« vollständig interaktive Schlachtfelder bieten. Aber damit nicht genug.

Denn anders als beim 360-Vorgänger »Modern Combat« soll diesmal der Einzelspieler-Modus eine weitaus größere Rolle spielen.

Wieder einmal schlägt es den Spieler in die nahe Zukunft und in ein Kriegsgebiet, über das noch nichts bekannt ist. Er ist Teil einer Truppe, die hinter feindlichen Linien zurückgelassen wird. Klar, dass die Soldaten entsprechend sauer sind und sich ihren Weg zurück selbst freischießen müssen. Unterwegs jagen sie allerdings noch Reichtümern hinterher. Schon jetzt ist klar, dass »Bad Company« kein gewöhnliches Kriegsspiel wird. Den Entwicklern ist es wichtig, eine kinoreife Geschichte im Einzelspieler-Modus zu erzählen. Diese soll neben ordentlicher Kaputt-Mach-Action auch reichlich schwarzen Humor bieten. Die Ausgangslage »Soldaten im Feindgebiet gehen auf Schatzsuche« erinnert denn auch ein wenig an den Kinofilm »Three Kings«. Dadurch soll das Spiel bekommen, was vielen Kriegsshootern schlicht und ergreifend fehlt: Persönlichkeit. Man darf also



Dieser Kamerad hat Nasenhaare. Das ist eben Next-Gen-Detailreue!



Das schöne an so einem Raketenwerfer ist ja, dass er schneller arbeitet als jede Abriss-Firma.

„Bad Company wird kein gewöhnliches Kriegsspiel, sondern eher eine Kinogeschichte“

Lohnt sich's?

- 🏠 Die interaktiven Umgebungen sind voll in das Gameplay integriert
- 🎯 Hoffentlich ist die Spielwelt auch wirklich so interaktiv...

liveundonline

- Bewährte »Battlefield«-Formel mit 24 Spielern und massenhaft Fahrzeugen
- Vielleicht sogar ein Koop-Modus

1

FLIEGENDER WECHSEL?

Gibt's wieder Hot-Swapping?

Damit fehlgeleitete KI kein Chaos anrichten kann, hat Dice in »Battlefield 2: Modern Combat« das so genannte »Hot Swapping« im Einzelspielermodus eingeführt. So kann sich der Spieler per Knopfdruck jederzeit in einen Kameraden hinein projizieren. Hat beim Test soweit super funktioniert, nur dass die Missionen halt ziemlich lahm sind. Für »Bad Company« ist in dieser Richtung noch nichts angekündigt. Also harren wir der Dinge...



3

TAPETENWECHSEL



»Wahrlich, ein lauschiges Plätzchen«, mag sich dieser Herr denken.

Wahrlich, ein lauschiges Plätzchen. Mit Fensterläden, roten Ziegeldächern und geschwungenen

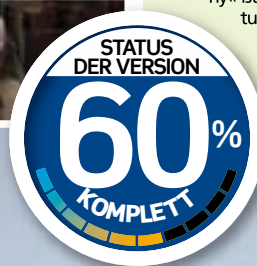
1 Regenrinnen. Allerdings sind alle diese Häuser unbewohnt und warten nur darauf, in Schutt und Asche gelegt zu werden.

Wenn die Granate einschlägt, fliegt der Schutt in alle Richtungen weg. Stein zerbröckelt, Holz splittert und Staub steigt in

2 großen Wolken nach oben. Da ist es im ersten Moment schon schwer, das ganze Ausmaß der Zerstörung zu sehen.

Wenn sich die Staubwolken verzogen haben, ist nur noch ein Loch in der Häuserreihe sichtbar. Und ein paar tragende Balken. Wenn das wirklich bei jedem Gebäude im Spiel so möglich ist, steht uns eine wahre Zerstörungsborg bevor.

3



2

schon mal auf die kleinen Streitigkeiten unter den Kameraden gespannt sein. Bei den Missionen an sich soll sich ebenfalls etwas tun. Anstatt wie auf Schienen von einem Ziel zum anderen geschoben zu werden, soll sich der Spieler seine Vorgehensweise selbst aussuchen können. Und hier entfernt sich »Bad Company« von den älteren Teilen der Serie. Denn anders als bei »Modern Combat« steht teambasierte Action im Vordergrund, wie man sie eher von Titeln wie »Advanced Warfighter 2« kennt. Allerdings muss sich der Spieler nicht mit der Befehlsgewalt herumschlagen. Die Soldaten agieren selbstständig: Mal laufen sie einem hinterher, geben einem Tipps, oder erforschen sogar selbst die nähere Umgebung. Die Ausrüstung orientiert sich dafür wieder an Ubisofts Taktik-Primus. Zwar wird es wohl eher bekanntes Kriegsgerät geben, der eine oder andere Prototyp findet dennoch ins Spiel. Wie das XM8 von Heckler&Koch beispielsweise. Ein CrossCom konnten wir aber im bisherigen Material noch nicht entdecken. Dennoch wird das Team auch Fahrzeuge kapern, um den Feind mit den eigenen Waffen schlagen zu können. Details dazu werden wohl in den kommenden Monaten folgen. Wer sich vor lauter Singleplayer schon Sorgen

macht, mit der altgedienten »Battlefield«-Formel geht es dem Ende zu, der kann aufatmen. Denn trotz Fokus auf die Einzelspielerkampagne, wird »Bad Company« einen voll ausgebauten Mehrspieler-Modus wie in den Vorgängern haben. Nur soll dieser sich dank der Frostbite-Engine deutlich dynamischer spielen. Durch die zerstörbaren Umgebungen muss man seine Spielweise nämlich immer wieder neu anpassen. Wer meint, er kann sich in einem Haus vor einem Panzer verstecken, wird sein blaues Wunder erleben. Ebenso

Im Einzelspielermodus geht es eher im kleineren Team voran. Große Materialschlachten bleiben dem Mehrspieler-Modus vorbehalten.



können größere Trümmerhaufen als Deckung verwendet werden. Zudem wirken die Umgebungen einfach nicht so statisch wie bei »Modern Combat«. Am Grundprinzip mit Fahrzeugen und Flaggen erobern soll sich allerdings nichts ändern. Wie viele Spieler letztendlich beim Schlachtfest mitmachen dürfen, steht noch in den Sternen. Wenn wir jedoch vom Vorgänger ausgehen, sollten es mindestens 24 Teilnehmer werden. Wir freuen uns, wenn wir das erste Mal selbst Hand anlegen und Zerstörung verbreiten dürfen. Bis dahin schicken wir unsere Späher aus, um neue Informationen zu sammeln.

Nicholas Buracas

360
SAGT ...

Wir sind gespannt, wie sich die Neuerungen im Mehrspieler-Modus anfühlen.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ↑ Viel Kampfkunst, tolles Flair der Serie
- ↓ Keine großartigen Besonderheiten, wird wohl nur Fans der Anime-Serie begeistern



Konoha ganz grenzenlos: hüpf wohin du willst



Erscheint/ Oktober 07



Nein, Ninjutsu und Taijutsu sind nicht Narutos kleine Brüder, sondern verschiedene Kampfstile

AUF EINEN BLICK

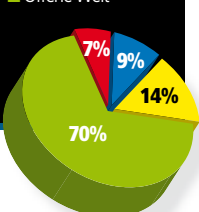
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Montreal
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: die Nummer Eins unter den Anime-Serien als Action-Rollenspiel

DAS STECKT DRIN

- Ninjas
- Fights
- Ninja-Waffen
- Offene Welt



NARUTO: RISE OF A NINJA

Mal was anderes: ein Manga-Rollenspiel aus - Kanada!

Im tiefsten Kanada bastelt Ubisoft an etwas, das völlig anders ist als das, was man von den »Ghost Recon«- und »Splinter Cell«-Jungs sonst kennt. Stattdessen gibt's diesmal ein Spiel, das auf einer japanischen Lizenz basiert: »Naruto« wurde 1999 erstmals als Teil des wöchentlichen Manga-Magazins »Shueisha« veröffentlicht. 2002 schließlich feierte die Naruto Anime-TV-Serie ihr Debüt bei TV Tokyo. Nicht zuletzt wegen der präzise definierten Figuren hat die Reihe weltweit inzwischen Millionen Fans und eine ganze Reihe Videospiele hervorgebracht, bisher hauptsächlich aber eher stumpfe Beat'em-Ups. Ganz anders auf der Xbox 360: Hier wird man die Entwicklung des Helden Naruto von Anfang an aktiv erleben und mitgestalten können, in einem Action-Rollenspiel mit richtig Tiefgang. Man ist also quasi live dabei, wenn sich Naruto Uzumaki vom vorlauten Schüler in einen geachteten Ninja verwandelt, der bösen Jungs mit Shinobi-Tricks und Jutsu-Skills einschenkt. In der Ninja-Schule eignet er sich mit seinen Kameraden Sakura und Sasuke die Kunst des Ninjutsu und Taijutsu an, lernt die Kontrolle über das eigene Chakra und die Beherrschung mächtiger Ninja-Waffen. Der Lehrer: Kakashi, wer sonst?

Ausgangspunkt für alles Weitere ist eine detailreiche Abbildung der Stadt Konoha. Die hat bei einem kurzen Probespiel schon einen sehr schönen, sehr lebendigen Eindruck auf uns gemacht. Jede Gasse, jedes Haus, die Dächer, die umgebenden Wälder, alles lässt sich erforschen. Die Gestik der Figuren ist einfach umwerfend gut getroffen. Beim Spaziergang durch die Stadt war Naruto noch kaum ausgebildet, musste zwecks Suche nach Kono Hamaru die Winkel und Dächer mühselig erklettern. Später im Spiel - Umfang übrigens rund 14 Stunden, so der Hersteller - soll das anders werden. Denn als Basis für die Quests dienen die TV-Episoden 1 bis 80. Das würde bedeuten, dass Naruto später Sprints, Sprünge und Doppelsprünge aus dem Ärmel schüttelt und mit Leichtigkeit zwischen Dächern hin- und herhüpft, so wie der Cop aus »Crackdown«. Einen Vorgeschmack davon haben wir bei einer Jagdszene im Wald bekommen. Wie der Blitz katapultiert sich Naruto den Baumstamm hoch, springt in die Baumkrone, und hechtet mit einem Tempo von Ast zu Ast, dass die Augen kaum nachkommen. Macht schon einen sehr runden, schönen und dynamischen Eindruck. Den Mehrspieler-Modus konnten wir nicht ausprobieren. Laut

Ubisoft wird man seinen Lieblingscharakter aus der Serie auswählen und mit ihm gegen einen Kumpel im Zweikampf antreten können, und zwar per Xbox Live oder an einer Konsole. Soll dann allerdings nur mit den Basis-Figuren klapfen, nicht mit den Helden, die man sich im Rollenspiel-Modus mühsam heranzüchtet. Verständlich, denn anders lässt sich das Balancing kaum in den Griff kriegen. Sieht jedenfalls ganz so aus, als wüssten die Macher, was sie tun. Die Steuerung passt, sitzt und hat Luft, und es gibt viele Anzeichen für souveränes Gamedesign - die komplette Abwesenheit von Ladepausen zum Beispiel.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

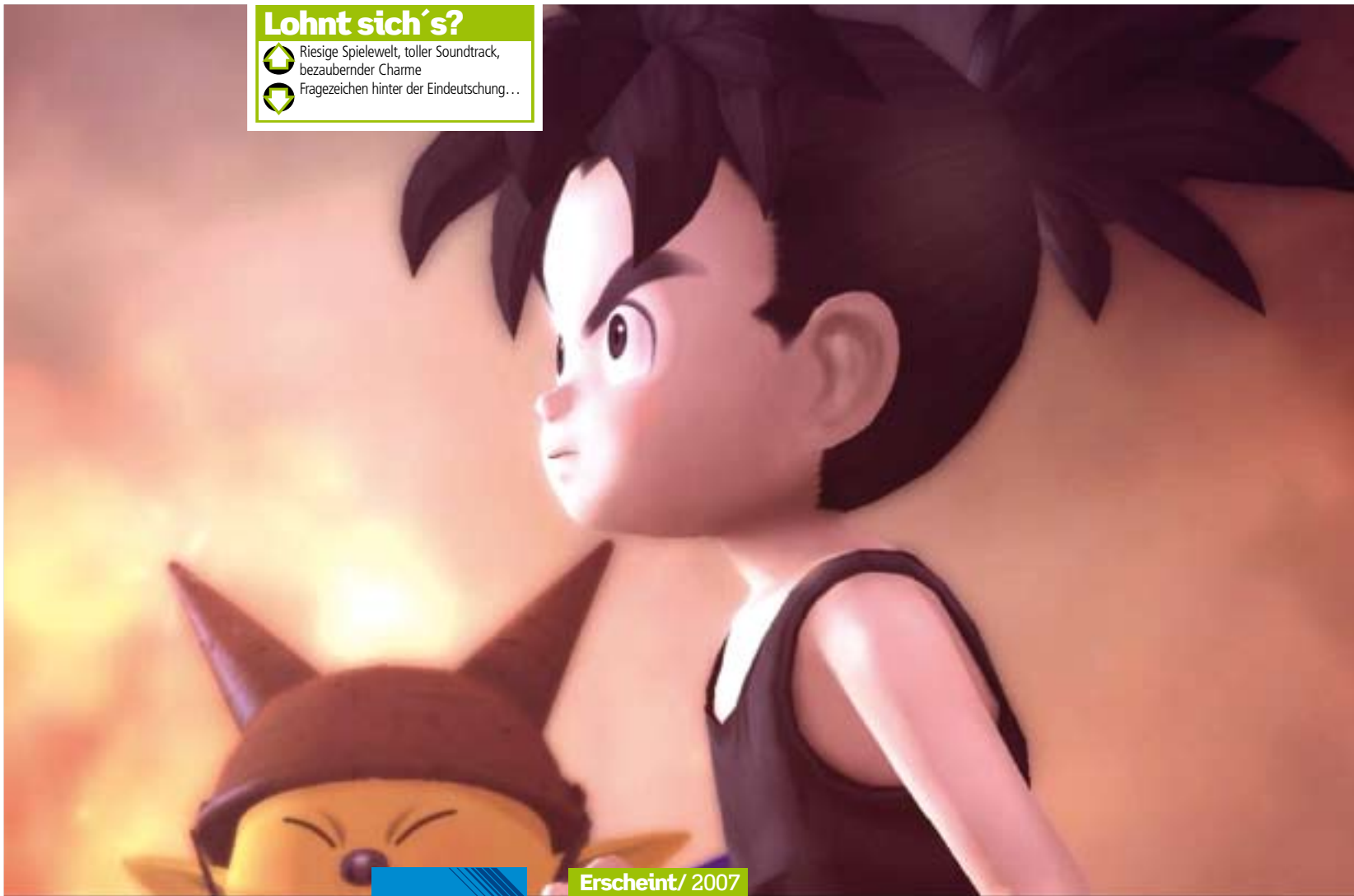
Wahrscheinlich wird's ein Reißer. Aber nur für Fans der Serie

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Riesige Spielwelt, toller Soundtrack, bezaubernder Charme
- Fragezeichen hinter der Eindeutigkeit...



Erscheint/ 2007

AUF EINEN BLICK

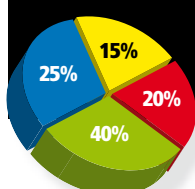
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Artoon/ Mistwalker
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360:
 Inhaltlich, optisch und soundtechnisch viel versprechender Anime-Bringer

DAS STECKT DRIN

- Teamwork
- Magie
- Drachen
- Anime



BLUE DRAGON

Bald wird die Anime-Welt so richtig aufgemischt

Was kommt dabei raus, wenn sich Leute wie Hironobu Sakaguchi und Nobuo Uematsus zusammen tun? Und wenn zum Vater der »Final Fantasy«-Reihe und dem ehemaligen Haus- und Hofkomponisten von Square-Enix noch der »Dragonball«-Schöpfer Akira Toriyama dazu kommt? Was soll schon bei raus kommen, wenn nicht ein bezauberndes Rollenspiel im kompromisslosen Ach-sind-die-niedlich-Look, gepaart mit klar definierten Figuren und einer interessanten Handlung.

Der Spieler schlüpft also in die Rolle eines kleinen Jungen namens Shu. Er und seine beiden Freunde Jiko und Kluge stellen sich eines Tages einem bösartigen Ungetüm, das immer wieder ihr Heimatdorf Tata angreift und Angst und Schrecken verbreitet. Und schon hat das große Abenteuer begonnen. Willkommen in einer herrlich bunten 3D-Welt. Angefangen bei dem malerischen Dorf der Jungs über unterirdische Höhlen und weite Wüstenareale

bis hin zu fliegenden Festungen. Die verschiedenen Schauplätze, die mit viel Liebe zum Detail gestaltet sind, entfalten ihre Wirkung. Hier stimmen Tiefenschärfe, Weitsicht und Licht- und Schatteneffekte. Es ist herrlich, bei Sonnenaufgang am Pier zu stehen und zuzuschauen, wie die Sonne auf dem Wasser tanzt und langsam der Frühnebel aufsteigt. Hach - wie romantisch! Die Atmosphäre an den verschiedenen Orten ist einfach auf den Punkt getroffen und einzigartig.

Genauso gelungen sind auch die Spielfiguren. Sie sind liebevoll animiert und ihr kindlicher Charme wärmt das Herz. Ihre Bewegungen sind so geschmeidig und flüssig, dass man manchmal denken könnte, man befindet sich gerade in einer der vielen Cutscenes. Selbst diese Pausen passen ins Bild, weil sie ohne merkbliche Unterbrechungen integriert sind und so den Spielfluss nicht stören. Ganz im Gegenteil, sie tragen zum gesamten Anime-Flair maßgeblich bei.

liveundonline

- Einen Multiplayer-Modus wird's wohl nicht geben ■ Aber immerhin Gamerpics und sonstigen Schmuck zum Download
- Und natürlich Erfolge

WER BIN ICH?

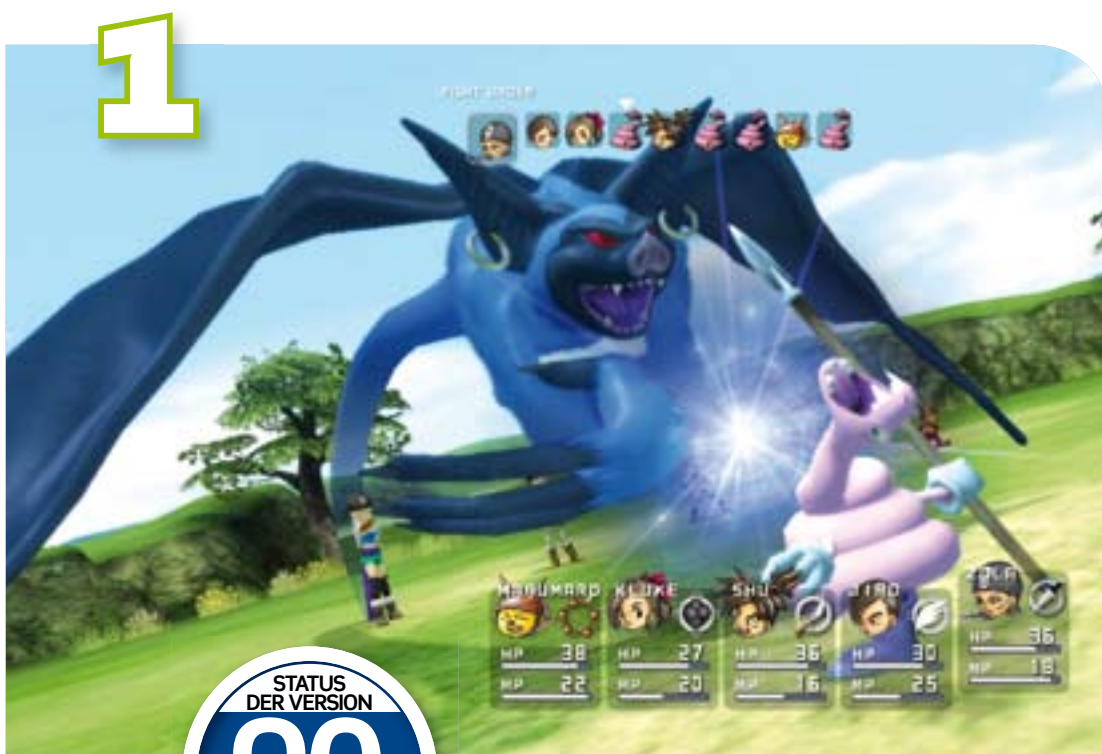
Was mache ich hier?

Der **aktuell** gespielte Charakter erscheint in der linken oberen Ecke des Bildschirms. Und jeder hat so seine Besonderheiten. Shu glänzt mit starken Attacken, Jiro ist ein prima Heiler, und Kluge ein trickreicher Magier.

Es gibt einen Grund, warum das Spiel seinen Namen trägt. Es gibt ein Schattenphantom namens

»Blauer Drache«, das hier gerade einen witzigen, pinkfarbenen Feind bekämpft. Der Drache gehorcht übrigens Shu.

Schatztruhen gibt es in Hülle und Fülle. So in etwa 500 sind über das Spiel verteilt. Da gibt's also eine Menge brauchbare Items zu holen. Also immer schön Augen offen halten.



PRETTY IN PINK?

Die Feinde

Man könnte fast annehmen, dass beim Design der Monster eine Frau mitgewirkt hat. Denn irgendwie taucht bei fast allen Gegnern ein Tüpfelchen rosa Farbe auf. Sei es bei den Schafsheuten oder dem bösen Roboter oder dem eigentlich so niedlichen Schmetterling. Der ist allerdings nur so lang putzig, bis er seine messerscharfen Zähne zeigt. Selbst die Insekten haben pinke Kringel um ihre Beinchen.



ALTES TRIFFT EIN BISSCHEN WAS NEUES

Okay, aber jetzt mal Schluss mit der Schwärmerei, kommen wir zum Gameplay. Jedenfalls, zu dem, was wir aus dem uns vorliegenden Muster in lupenreinem japanisch so alles herausfinden konnten. »Blue Dragon« ist also ein typisches Japan-Rollenspiel. Shu wird in der Third-Person-Perspektive gesteuert. Es gibt Schatzkisten zu finden und Story- und Sidequests zu erledigen. Natürlich gehört zu einem RPG auch dazu, dass man sich in Städten mit neuer Ausrüstung eindeckt und mit Einheimischen plaudert. Das alles ist Standard im Genre. Die raffinierteren Dinge sind verborgen. Anders als beispielsweise bei den »Final Fantasy«-Spielen sind Gegner nicht unsichtbar, sondern kündigen sich an. Gekämpft wird hier im altbewährten Rundenbasierten Kampfsystem. Man kann einem Kampf aber von vornherein aus dem Weg gehen. Das ist nicht feige. Im Gegenteil, so kann man sich die Feinde rauspicken, mit denen die meisten Erfahrungspunkte zu sammeln sind. Eine weitere Möglichkeit ist, sich an die Gegner anzuschleichen und sie dann von hinten zu attackieren. Für den anschließenden Kampf gegenüber dem völlig überraschten Monster ist das ein massiver Vorteil.

Man legt außerdem mit seinen aktiven Spielfiguren Kampfformationen fest. Jiro kann heilen, Kluge kann mit Magie umgehen und die Schläge, die Shu austeilt, sind nicht ohne. Die eingestellten Formationen sind jederzeit wieder veränderbar. Es gibt auch Feinde, die sich gegenseitig nicht riechen können. Die kann man dann zueinander locken und dann erledigt sich das Ganze von allein. Kann ja auch mal ganz nett sein. Generell wird nie allein gekämpft. Da gibt es neben Shus Freunden zusätzlich zu jedem Charakter ein eigenes konfigurierbares Schattenphantom. Vergleichbar mit den Unschuldsteufeln bei »Castlevania: Curse of Darkness«. Auch diese Helferlein erlernen durchs Punktesammeln mit der Zeit immer neue Fähigkeiten. Natürlich nicht unendlich viele. Jede Phantomart hat andere Sachen auf Lager. Neun Phantomklassen stehen hier zur freien Auswahl.

Insgesamt wirkt das Spiel sehr abwechslungsreich und dadurch, dass dauernd was anderes passiert, geht es rasant vorwärts. Aber keine Angst, schnell durchgespielt ist es deswegen nicht. Denn die Spielzeit ist auf 40 bis 50 Stunden veranschlagt. Und das ist ordentlich. Auch wenn der Schwierigkeitsgrad der japanischen Version

nicht besonders hoch ist, überzeugt »Blue Dragon« mit viel Liebe zum Detail, einer beeindruckenden Grafik und einem wunderschönen Soundtrack. Sicher ist die Aufmachung des Spiels wiederum Geschmackssache. Wer aber auf Mangas und Anime steht, der wird um das Spiel bestimmt nicht herum kommen. Im September geht's los. Bis dahin muss der Hersteller nur noch die Eindeutschung solide hinkriegen.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

Stimmungsvolles Japan-RPG, das ordentlich übersetzt und mit optimiertem Schwierigkeitsgrad-Balancing mächtig punkten könnte.

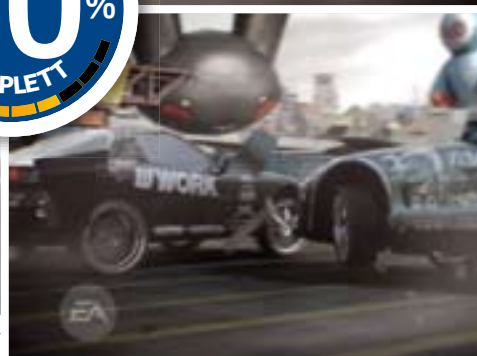
Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ↑ Racing bei Tag. Extrem detailreiche Grafik. Fetter Online-Modus
- ↓ Kann die Need-for-Speed-Reihe ihre Seele bewahren?



Der Reifen geht auf in Rauch, so ist's bei Driftern Brauch



Erscheint/ November 07



Neonlook, Kanji-Zeichen und seltsame Skulpturen: als wären wir bei Wipeout unterwegs...

AUF EINEN BLICK

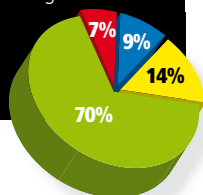
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Black Box
Genre/ Arcade-Racing
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Jetzt neu ohne Cops und Gegenverkehr, dafür mit Weltweit-Racing.

DAS STECKT DRIN

- Rammern
- Schubsen
- Drängeln
- Siegen



NEED FOR SPEED PRO STREET

Keine Cops? Kein Gegenverkehr?? Echt, bei Need for Speed???

Ich muss zerstören, zerreißen, zerschmeißen, zerdrücken, zerpfücken.« Das hat Rammsteins Till Lindemann vor Jahren ins Mikrofon gebrüllt, jetzt setzt's Electronic Arts in die Tat um: Eines der Highlights beim neuen »Need for Speed« wird das Schadensmodell sein. Ein Racer soll's wieder sein, geprägt durch beinharte Positionskämpfe zwischen dem Spieler und konkurrierenden Typen aus der Szene der extremen Autotuner. Aber diesmal eben einen Tick realistischer. Ein so genanntes »prozedurales« Echtzeit-Schadenssystem kalkuliert Schrammen, Beulen und Blechschäden, die sich bei jeder Berührung ergeben und mit der Zeit zu ernsthaften Schäden aufaddieren. Geschwindigkeit und Materialqualität beeinflussen, welche Splitter und Teile fliegen. Entscheidend für den Sieg ist nicht mehr nur, wie schneidig der Fahrer rammt und Kurven nimmt, sondern auch, wie sorgfältig er das tut. Diesmal sogar bei Tageslicht.

Wie es scheint, bleibt's nicht bei diesen Neuerungen. Die Reihe will sich neu orientieren. Die Entwickler bei EA Black Box streben ein Erlebnis irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Racer an. Ernsthafte auf jeden Fall.

Die Rennen finden auf abgesperrten Kursen statt, ohne Verkehr und ohne Polizei. Die Straße wird zum Schlachtfeld für den Showdown der weltbesten Tuning-Piloten. »Es geht darum, die totale Leistungs-Supermaschine für den Straßenkampf zu bauen, und in verschiedenen Disziplinen auf die Gegner loszulassen. Du gegen die Elite der Straßenracer«, beschreibt Produzent Larry LaPierre das neue »Need for Speed Pro Street«. Aufbau und Tuning bilden den entsprechenden Schwerpunkt. Von einem viele hundert Teile umfassenden Sortiment an Originalzubehör ist die Rede, und von einem überarbeiteten »Auto-sculpt«-Feature. Forme dir deine Spoiler, Flügel und Karosserieteile, dann pack die Teile in den Windkanal und auf den Leistungs-Prüfstand und prüfe, ob sie dein Auto nicht nur schicker, sondern auch schneller machen. Einsteiger individualisieren ihre Karre mit Hilfe vorgefertigter Tuning-Pakete, Kenner widmen sich jedem Schraubchen höchstpersönlich.

In vier Disziplinen zeigt sich, was die Arbeit bringt. Details behält EA Black Box noch für sich. Klar ist nur, dass die Beschleunigungs-Rennen ein Comeback haben. Dazu kommen

Drift-Wettbewerbe, diesmal auch im Parallel-Lauf mit zwei Autos im PS-Ballet. Was genau hinter den Bezeichnungen »Grip Racing« und »Speed Challenge« steckt, muss sich noch zeigen. Und auch, was sich hinter der Angabe im Presstext verbirgt, wonach wir uns auf einen »revolutionären Online-Modus für ein emotional aufgeladenes Erlebnis« einstellen dürfen. Die Features des Einzelspieler-Modus spielbar, aber via Xbox Live gegen Menschen aus Fleisch und Blut? Wo man Schäden riskiert, vielleicht sein Auto verliert? Wäre logisch. Wir bleiben dran.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Erstaunlich. Diesmal scheint EA es mit den Neuerungen tatsächlich

ernst zu meinen.

Hitpotenzial



Erscheint/ September 07

JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS

Zeit zum Überholen: Da hängt Need for Speed echte Konkurrenz im Windschatten!

Es ist doch irgendwie immer dasselbe: Als ein Niemand mit einer untermotorisierten Karre, über den die Mädels lachen, startet man seine Rennkarriere. Man fährt am Anfang billige, glanzlose Rennen - mehr ist halt nicht drin. Mit Siegen kann man seine Karre aufrüsten und kommt so zu angesagteren Rennen. Hier kriegt man dann mehr Cash und Tuningteile und darf dann bei den richtig Großen mitmischen. Also nicht anders als beim Vorgänger »Juiced«.

Das Entwicklerteam hat sich für seine neueste Entwicklung allerdings einen Partner an die Seite geholt.

»Hot Import Nights« ist eine Art amerikanische, übertriebene Version des Tuning-Schuppens D&W und sorgt mit coolem Hip-Hop, heißen

Hintern und hammermäßig teuren Tuning-Details für lässige Atmosphäre. Und nicht nur damit machen die Jungs aus Manchester der »Need for Speed«-Reihe richtig Konkurrenz. Sie haben für Drift-Rennen ein eigenes Fahrmodell entwickelt. Damit sind die schlitternden Kisten besser zu beherrschen als im diesbezüglich misslungenen »Need for Speed Carbon«.

Zum Pimpen der Autos gibt's eine Tuningwerkstatt, die Hunderte von lizenzierten Teilen lagert. Gab es noch im Vorgänger nie genug Knete, um seine Karre komplett aufzumotzen, hat Juice Games hier den Zauberstab geschwungen. Man braucht jetzt keine Kohle mehr, um sein Auto zu reparieren. Da bleibt eine Menge Zaster übrig für die wichtigen Sachen, wie zum Beispiel der Verbesserung der Fahreigenschaften. Das Spiel bietet über 90 lizenzierte Automodelle. Vom BMW über Dodge und Honda zu Toyota. Und die kann man dann auf über 30 Stadtstrecken durchtesten, unter anderem in Rom, San Francisco, London und Paris. Jede Strecke hat ihr ganz eigenes Flair. Absolut schick, dass man auch Rennen bei Tage fahren kann, und zwar ohne die gewohnt übertriebenen Unschärfeeffekte. Und wo wir schon bei der Grafik sind: Das Spiel hat zehnmal so viel Polygone als noch der Vorgänger, nämlich ca. 40.000 pro Auto. Nun die schlechte Nachricht: Es gibt keine Beschleunigungs-Prüfungen mehr, nur noch Drift- und Rundenrennen. Dafür wird der Multiplayer-Modus von sechs auf zehn Spieler erweitert, und alle Herausforderungen bzw. Wetten sind auch online freigegeben. Wie es im Leben nun mal so ist, man kann halt nicht alles haben. Aber eines haben wir, und zwar eine Meinung: »Juiced 2« könnte ziemlich durchstarten.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

Zum Teil Auto-Aufmotz-Racer, zum Teil Online-Neuheit. Sollte sich eine Nische auf dem hart umkämpften Rennspiel-Markt sichern.

Hitpotenzial



AUF EINEN BLICK

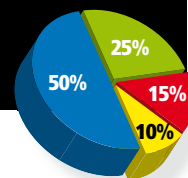
Publisher/ THQ
Hersteller/ Juice Games
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1 - 10
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Fast durchweg heißes Rennspiel, bei dem cooler Hip Hop die einzige Abkühlung bringt.

DAS STECKT DRIN

- Racing
- Tuning
- Wetten
- Posen



STATUS DER VERSION

80%
KOMPLETT

RUCK ZUCK...

...gehört dein Auto mir!

Glaubst du nicht? Kannste aber! Wenn man nämlich mal keinen Bock auf rumtunen hat, kann man online an so genannten Pink-Slip-Rennen teilnehmen. Aber Vorsicht: Man sollte sich ganz genau überlegen, mit welchem Auto man an den Start geht. Denn der Gewinner kriegt das Auto des Verlierers - und das ist dann für immer weg. Witzig ist auch, dass man hier Wetten auf den Sieger abschließen kann. Noch eine Möglichkeit, ordentlich Kohle abzusahnen. Kennen wir aber schon aus dem ersten »Juiced«.

Lohnt sich's?

- überzeugende Grafik, beeindruckende Geschwindigkeit
- noch drei Monate Wartezeit



Die Farben sind nicht ganz so blass wie in »Need for Speed Carbon«. Sehr angenehm...



SCHRAUBEN, SCHRAUBEN, SCHRAUBEN

Vom kleinen Flitzer über Musclecars bis hin zum Supersportwagen. Hier gibt's so gut wie alles, was das Schrauberherz begehrt - und die Autos warten nur darauf, mal ordentlich aufgemotzt zu werden.

1

Neue Sitze, anderes Lenkrad oder vielleicht Flügeltüren gefällig? Kein Problem. Bei den ca. 90 Autos und etwa 600 verschiedenen Tuningteilen sind ungefähr 54.000 Kombinationen möglich.

2

Da glühen die Schraubenzieher...

Im Car Mod Shop kann man all diese Tuningteile kaufen. Natürlich nur, wenn man genug Kohle beisammen hat, denn alles hier ist hammer teuer - selbst für einen popeligen Heckscheibenaufkleber wechselt ordentlich Knete den Besitzer.

3



1



2



3

Lohnt sich's?



75 Autos, Motorräder, Buggies, Feuerwehr-Autos und mehr: Viel versprechendes Gameplay



Bisher noch schlechtes Balancing und ruckelnde bzw. altbackene Grafik



Erscheint/ 3. Quartal 2007

AUF EINEN BLICK

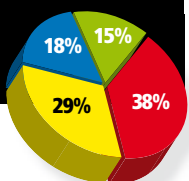
Publisher/ THQ
Hersteller/ Paradigm Entertainment
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Aufregende Stunts mit futuristischen Autos in aufwändigen Kulissen

DAS STECKT DRIN

- Autos
- Stunts
- Punktesammeln
- Action



STUNTMAN IGNITION

Gesucht: Rasen, Rammen, Risiko. Gefunden: das neue »Stuntman«

Wer baut unheimlich gern haarsträubende Unfälle, zerlegt dabei diverse Autos in Einzelteile und springt mit seinem Auto von Brücken? Und das ohne selbst auch nur einen Kratzer abzukriegen oder irgendeine Versicherung abschließen zu müssen? Wer alle diese Fragen mit »Ich« beantworten kann, war wahrscheinlich schon als Crashfahrer im ersten »Stuntman«-Game unterwegs. Das machte eigentlich 'ne Menge Spaß, hatte aber auch einige Schwachstellen. Zum einen den knallharten Schwierigkeitsgrad, der selbst die größten Zocker in den höheren Stufen verzweifeln ließ. Und dann natürlich dieses grauenhaften Ladezeiten. Nervenaußreibend auch, dass man noch mal komplett von vorn

anfangen musste, wenn man während eines Stunts einen Fehler gemacht hatte - und zwar ganz egal, ob das Missgeschick am Anfang der Szene oder in der letzten Kurve passierte. Alles in allem war das erste »Stuntman« ein aufregendes Spiel, aber am Ende halt doch eher Nervensäge als Nervenkitzel.

Das erste »Stuntman« geht noch auf das Konto des englischen Spieleherstellers Reflections, am neuen Teil versuchen sich nun andere Jungs: Paradigm. Wir durften bei einem Treff mit dem Team eine ziemlich weit fortgeschrittene Version von »Stuntman Ignition« ausprobieren. Und zunächst fiel uns nicht viel Neues auf; Startbildschirm und Menü erinnern stark an den Vorgänger. So muss man sich wenigstens nicht umgewöhnen. Auch das Gameplay orientiert sich sehr an »Stuntman«. Doch die erhofften Verbesserungen blitzen schon durch. Die Ladezeiten werden generell und vor allem bei Neustarts auf ein paar Sekunden verkürzt. Neustarts sollen auch erheblich seltener nötig sein als beim Vorgänger. Denn: Wird nun ein

Stunt durch zu langsames Reagieren oder durch Missachtung der Anweisungen des Stunt-Koordinators vermasselt, ist nicht sofort alles vorbei. Kein direktes »Zurück zum Anfang« mehr - sehr gut! Der Fahrer bekommt jetzt fünf Versuche. Heißt also: für jeden gemachten Fehler wird jeweils ein Leben abgezogen und der Stunt kann fortgesetzt werden. Und zwar von der Stelle aus, wo der Fehler passiert ist. Sind aber alle fünf Leben futsch, muss die Szene



„Man fühlt sich wie bei Mad Max!“

GIB MIR AIRTIME!



Als könnte man fliegen...

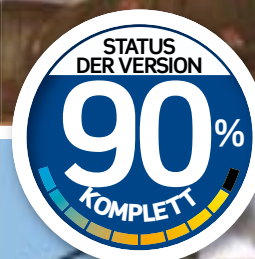
In den Straßen von San Francisco befinden sich Menschenmengen, die darauf reagieren, wenn mit **1** Karacho auf sie zugefahren wird. Es gibt dort auch viele enge Straßen mit scharfen Kurven.

Enge Kurven meistert man, indem

man einen **2** Turn mit der Handbremse macht. Da mag man doch sofort einsteigen und aufs Gaspedal treten. Auf jeden Fall ist hohe Geschwindigkeit für die Stunts gefragt.

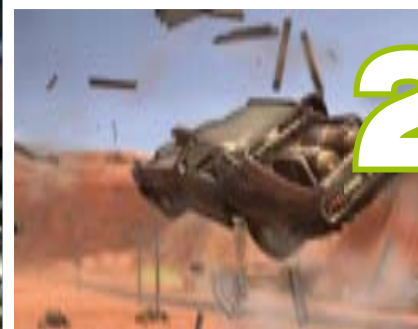
Das gibt massig Airtime bei den Sprüngen, das ist

fast wie Fliegen. Bei der Landung müssen festgelegte Bereiche getroffen werden, plumpes Aufsetzen auf allen vier Rädern reicht also nicht. Da ist vielmehr Genauigkeit gefragt. **3**



liveundonline

- Fix ist nix, aber wir raten mal hoch: Online-Rankings
- Acht Spieler fahren gleichzeitig online oder per System-Link
- 75 Fahrzeuge im Multiplayer-Modus, nur 28 für Einzelspieler
- Nette Multiplayer-Ideen wie zum Beispiel per »String Stealer« den Mitspielern Punkte klauen
- Online-Tausch der besten Stunts?



neu gestartet werden. Außer man spielt auf auf Easy. Dann gibt's noch zwei Versuche extra.

Neu ist auch die Möglichkeit, nach Abbruch einer Szene die Strecke auszukundschaften. So kann man wenigstens erahnen, was einen erwartet. Denn leider gibt's immer noch keine Szenenvorschau. Der Stunt-Koordinator erklärt zwar grob, was zu tun ist. Aber was genau man alles schaffen muss, wird erst klar, wenn man schon gestartet ist. Ebenso neu ist auch das Sammeln von Bonuspunkten. Die sind allerdings nur zu kriegen, wenn mit vollem Risiko gefahren wird. Soll heißen: Alle Hindernisse rammen, die man kriegen kann und so nah wie möglich an Fußgängern vorbei heizen. Sollen sie Staub fressen! Alle zwei Sekunden gibt es etwas Aufregendes zu tun. Dieses ziemlich waghalsige Fahren erinnert stark an »Burnout: Revenge«. Schön!

Durch den deutlich dickeren Spielumfang steht auch eine viel größere Anzahl an fahrbaren Untersätzen zur Verfügung. Das erhöht den Spaßfaktor. Da gibt es nicht nur aufgemotzte schnelle Stuntautos, sondern auch Motorräder,

DER STUNT-CREATOR

Hals- und Beinbruch selbst gemacht

Aus diversen Bausteinen kann der Spieler einen Schauplatz für seine Stunts selbst kreieren. Das Ganze kann man sich wie den Park-Baukasten bei »Tony Hawk's« vorstellen. Hier eine Rampe, da eine Menge Holzkisten zum Rammen und riesige Abgründe, über die man springen kann. Dazu kommen Feuertricks, Riesenexplosionen und gewaltige Massenkarambolagen. Was das Herz eben so begehrt...

Luftkissenflitzer und ähnliches. Zur Auswahl stehen auch futuristische Wüsten-Buggies, wie die in »Mad Max«. Die Schauplätze für die Stunts sind aufwändiger inszeniert und bestehen aus insgesamt sechs Filmen. In jedem sind sechs große Stunts zu schaffen, wobei jeder Film auf ganz verschiedenen Voraussetzungen basiert. Einmal fühlt es sich so an, als befände man sich mitten in einem 70-er Jahre Detektivstreifen. Ein anderer entführt in ein Endzeitszenario, wiederum wie bei »Mad Max«. Man spürt immer wieder einen gewissen Kitzel im Nacken, eine Szene möglichst perfekt fahren zu wollen. Denn wenn's klappt, erscheint eine kleine, tickende Uhr. Und erreicht man bis zum Ablauf der Zeit die nächste Aufgabe, erhöht sich der Punkte-Multiplikator. Und das Punktesammeln wird wichtig: Man kann online auf einer internationalen Rangliste seine Ergebnisse und die der anderen Mitstreiter vergleichen. Das sorgt mit Sicherheit für großen Ehrgeiz in der Gamercommunity. Aber ob wirklich jeder Spieler perfekt fahren will? Na ja: Im Multiplayer-Modus flitzen immerhin bis zu acht

Stuntleute gleichzeitig durch dieselbe Kulisse. Und beim Probespiel konnte man durch gegenseitiges rammen schneller Punkte anhäufen, als wenn man sich um Stunts bemüht. Das hat immer wieder zu doofen Crashorgien geführt, was wohl kaum Sinn der Sache ist. Da muss Paradigm noch am Punkte-Balancing arbeiten, und sollte bei der Gelegenheit noch ein bisschen die Grafik schärfen. Denn ein paar mehr Details und mehr Lebendigkeit würden wir uns von einem 360-Game schon erwarten.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

Aufregend, actiongeladen, abwechslungsreich. Klingt nach einer interessanten Herausforderung.

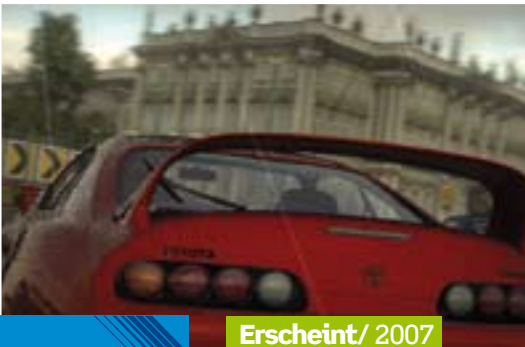
Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ⬆️ Dynamisches Wettersystem, viel versprechender Fuhrpark, steile Grafik
- ⬇️ Sollte eine Granate werden. Ohne Fehler. Vielleicht. Wir werden sehen.



Klassische Speichenräder! Oho, sollte sich der Fuhrpark etwa verstärkt aus Oldtimern zusammensetzen?



Erscheint/ 2007



Tropft der Regen auf das Dach, steigt der Spaß gleich hundertfach...

AUF EINEN BLICK

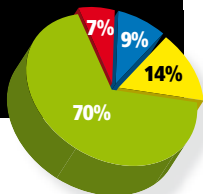
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bizarre Creations
Genre/ Arcade-Racing
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: ein ganz heißes Rennspiel-Eisen.

DAS STECKT DRIN

- Erste Sahnne
- Volle Kanne
- Kalte Dusche
- Heiße Kurven



PROJECT GOTHAM RACING 4

Heiße Flitzer unter einer kalten Dusche

Es gibt einige Grundregeln für erfolgreiches Gamedesign. Eine davon ist: »Wage nicht allzu viele Experimente, aber unterscheide dich trotzdem und biete in gewisser Hinsicht ein einzigartiges Erlebnis.« Ein schwieriger Job also für ein neues Rennspiel wie »Project Gotham Racing 4«, dessen Vorgänger immerhin über anderthalb Jahre lang unangefochten den zentralen Platz im Herzen geschwindigkeitsverliebter 360-Besitzer halten konnte. Was also könnte Teil Vier anders und besser machen als Teil Drei? Die Antwort: eine kalte Dusche, oder genauer gesagt, Regen! Genau: Ein besonders auffälliges Ausstattungs-Merkmal von »Project Gotham Racing 4« wird die Integration eines Wettermodells. Die Nachbildung soll ziemlich weit gehen. Beispielsweise wird der Regen bei laufender Fahrt einsetzen und auch wieder aufhören, so dass man sein Fahrverhalten den wechselnden Gegebenheiten anpassen, andere Linien fahren, auch mal früher bremsen und sachter beschleunigen muss. Weil sich Pfützen in Spurrillen bilden können, riskiert Aquaplaning, wer sich auf solch stehendem Gewässer in die Kurve hinein bremsst. Und man soll die Spurrillen eines vorausfahrenden

Fahrzeugs nutzen können, um dort selbst eine bessere Haftung der Reifen auf dem Asphalt zu finden. Das soll dann auch und gerade bei Rennen im Schneefall gelten.

Außerdem wird das ganze Drumherum aufgemotzt. Erfolgreiche Fahrten und insbesondere wilde Drifts werden nicht mehr nur durch sprödes Aufaddieren anonymer Kudos-Punkte auf das Konto belohnt. Diesmal bejubelt einen das Publikum hör- und sichtbar - oder eben auch nicht, je nach Leistung. Wenn der Spieler mit Vollgas überholt, ballt der Fahrer die Faust und reagiert emotional, ähnlich wie bei »Colin McRae Dirt«. Und auch die Künstliche Intelligenz der Gegner will Bizarre überarbeiten, für möglichst intensive Positionskämpfe. Die Steuerung und damit der Charakter des Gameplays bleiben wie gehabt. Freuen wir uns also auf einen gelungenen Balance-Akt aus zugänglichem Arcade-Racing und anspruchsvoller Simulation. Drifts sollen etwas einfacher von der Hand gehen, heißt es. Was außerdem bestehen bleibt, ist ein Fuhrpark ohnegleichen. Bisher sind TVR Sagaris, 65er Chevrolet Corvette Sting Ray, Vanwall GPR V12, Toyota Supra Turbo, Gumpert Apollo, Panoz GTR-1 Coupé, Ferrari

599 GTB Fiorano und 57er Maserati 250F offiziell bestätigt. Namen von mehr heißen Eisen will Microsoft in den nächsten Monaten rausrücken. An Strecken sind bis Redaktionsschluss Stadtkurse in Shanghai und St. Petersburg bekannt, zehn in aller Welt beheimatete Rundstrecken kommen noch dazu. Bei der Auswahl soll man mehr Freiheiten genießen können als bisher. Eine abstrakte Weltkarte dient als Basis. Hierbei spricht Bizarre von einem total dynamischen Hingucker als Menüführung. Da sind wir aber mal gespannt, wie das dann aussieht zum Start. Der ist übrigens schon für Herbst angesetzt.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Bisher kennen wir nur die Pläne des Herstellers und haben nichts gespielt. Aber wenn alles so wird wie geplant, wird's genial!

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 25 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 / 856327-91
(Werktags zwischen 9 bis 17 Uhr)

BRIEF
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an:
Airmotion GmbH, 360 Live / Abo
Tassiloplatz 7, 81541 München
Tel.: 089 / 856327-91
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 25,- 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 25 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: 25,- Euro. Ich bestätige, dass ich die von der USK für das Spiel 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.

MOTOGP 07

Für manche Motorradfahrer gibt es nichts Schöneres, als bei 250 Sachen mit dem Knie über den Asphalt zu schleifen. Seltsame Typen, aber das Game ist geil. Schöner und fahrbarer als das aus dem letzten Jahr.

Vor nicht ganz einem Jahr sind wir mit »MotoGP 06« an die Startlinie gerollt. Bis heute die einzige Rennsimulation für die Xbox 360, die sich auf Zweiräder konzentriert. Und zwar nicht irgendwelche Zweiräder, sondern die starken Prototypen aus der Formel 1 der Motorräder, der so genannten MotoGP. Der Jahrgang 2006 ist schon nicht von schlechten Eltern. Man kann mit Valentino Rossi und Co. den Bock besteigen, und mit deren hoch gezüchteten Yamahas, Hondas und Ducatis über die schönsten Rennstrecken der Welt brettern. Man bastelt sich seinen eigenen Piloten und startet mit ihm eine Karriere. Verändert das Leder des Fahrers, verschönert den fahrbaren Untersatz mit Lackierungen, Logos oder Aufklebern. Schraubt am Bike herum, verbessert die Fahreigenschaften durch Einstellen der Getriebeübersetzung, Reifenmischung, Federhärte und Radstand. Überzeugend an »MotoGP 06« ist auch die Grafik. An den Motorrädern sind sogar noch die einzelnen Glieder der Antriebskette zu erkennen, so detailgetreu gelingt die Darstellung. Klasse auch der Motorensound. Praktisch ohne Schalldämpfer, trompeten die Bikes ihre 200 Pferdestärken ungefiltert heraus. Auch im Spiel. Und der technolastige Soundtrack passt super zum Thema. Aber die Ladezeiten nerven. Und überhaupt wirkt das Gesamtwerk ein bisschen steril. Die Zuschauer sehen eher aus wie Pappaufsteller, es fehlt die Rennatmosphäre. Und dann die Steuerung. Ist schon eine ziemliche Herausforderung, die Leistung allein mit dem Hinterrad auf die Straße zu bekommen und auf der Strecke zu bleiben. Wer nicht gerade selbst jeden Tag in den Sattel steigt und über die Rennstrecke brettet, wird anfangs mit großer Wahrscheinlichkeit verzweifeln. Das Bike wirft einen in fast jeder Kurve ab, man verbremst sich ständig und verpasst den Scheitelpunkt in den Kurven. Insgesamt ist »MotoGP 06« ein heißes Eisen, allerdings eines, mit dessen Mängeln man sich arrangieren muss. Und jetzt die Antwort auf die Frage, warum wir so viele Worte über ein relativ altes Spiel verlieren: Weil das kommende »MotoGP 07« all das drin und dran hat, was schon den Vorgänger kennzeichnet. Nur dass »MotoGP 07« handlicher und zugänglicher sein will. Ob's so ist? Wir sind mit einem Vorabmuster auf die Rennstrecke gegangen...

ABSOLUTE KONTROLLE

Aktualisierungen einer Spieleserie werfen immer auch Fragen auf. Kriegen wir bei »MotoGP 07« dasselbe Spiel vorgesetzt, nur mit aktuellen Saisonaten und ein paar kosmetischen Änderungen? Klare Antwort: nein. Das englische Ent-

wicklerteam Climax betrachtet »GP 07« als vergleichsweise einfach zu handhabendes Rennspiel. Beim Probespiel macht sich das sofort bemerkbar. Kommt man beim Sliden in der Kurve von der Rennlinie ab, landet man nicht sofort im Schotter wie bisher. Vielmehr rutscht man kurz weg, kann sich mit etwas Geschick aber sofort wieder fangen und ist zurück im Rennen. Kleine Fehler werden also verziehen, für Einsteiger ein großer Vorteil. Und keine Sorge, dass sich »MotoGP 07« aufgrund seiner besseren Fahrbarkeit jetzt vielleicht wie ein Autorennspiel anfühlen könnte. Dem ist nicht so, allein schon, weil die Ideallinie auf dem Bock eine ganz andere ist als im Auto - man muss flüssiger fahren und Kurven mit mehr Schwung nehmen. Im Übrigen lässt einem der prozentuale Einstell-Regler viel Freiraum bei der Wahl zwischen Hardcore-Simulation und Action-Racing. Richtig attraktiv wird das Spiel allerdings erst zum Start eines Rennens. Climax legt Wert darauf, viele grafische Besonderheiten einzubauen. Angefangen damit, einfach Gebäude in den Hintergrund zu setzen, wo vorher keine waren. Und dann die kleinen Details, wie die Zuschauer zum Beispiel. Ist eben ein Unterschied, ob man vor leeren Rängen ein paar Trainingsrunden dreht, dann das Motorrad beim Qualifying bis auf die letzte Hundertstel Sekunde ausquetscht, und beim Rennen Hayden, Rossi und die anderen Superstars aus der MotoGP bekämpft. Je nach Situation werden die Zuschauer sich verziehen oder jubeln, und das bringt richtig Stimmung rein. Wer sich Zeit nimmt, kann zum Beispiel während eines Trainings ein paar ganz versprengte Fans beobachten, die zur Tribüne wandern, stolz die Farben ihres Lieblingspiloten tragend. Aber dann, am Renn-Sonntag, da wird der gesamte Rennkomplex mit Action überflutet. Schwenkt man auf die Zuschauer, ist die Kulisse prall gefüllt. Die Fans drängen sich bis an die Absperrungen, sind farbenprächtig gekleidet, schwingen Fahnen und jubeln einem zu.

DU KRIEGST DIE FLATTER...

Die Erscheinung geht also in Ordnung, aber was ist mit der Ausstattung? Haut niemanden um, aber passt schon, würden wir sagen. Die 18 GP-Strecken - von Losail über Laguna Seca bis Valencia, und selbstverständlich Sachsenring - kennen wir prinzipiell. Durch die erwähnten Retuschen wirken sie jedoch frischer. Ähnliches gilt für die 17 Extrem-Strecken, von Andalusien und Autobahn bis Sevilla und Whale Coast. Dank offizieller Lizenz des MotoGP-Veranstalters Dorna kennen wir alle Piloten, Bikes und Pisten von den TV-Übertragungen auf Eurosport. Mit dabei ist ergo auch der deutsche Alex Hofmann »

AUF EINEN BLICK

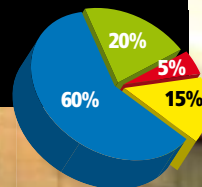
Publisher/ THQ
Hersteller/ Climax
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360.
Und Überraschung:
eine Motorrad-
Rennsimulation!

DAS STECKT DRIN

■ Wheelie
■ Stoppie
■ Highsider
■ Hangoff



“Man kann mit Gefühl fahren, fast so wie auf einem richtigen Motorrad”

Lohnt sich's?



Extrem schnelle Anmutung, einsteigerfreundlicher, aktuelle Saison Daten 2007



Keine Wetterwechsel, keine neuen Ideen

Erscheint/ September 07

Exklusiv
INTERVIEW

Craig McCracken / THQ

“WIR WOLLEN DAS GANZE DEUTLICH FAHRBARER MACHEN”



Craig Mc Cracken spricht

Wir plaudern mit Craig Mc Cracken von THQ. Als Creative Manager sollte er wissen, warum zwei Räder besser sind als vier.

360 LIVE: Ist es Absicht, dass die Steuerung mehr verzinkt als bei »MotoGP 06«?

CM: Definitiv. Ich bin zu dem Projekt gestoßen, als »MotoGP 06« fast fertig war. Ich habe in der Vergangenheit an einigen Rennspielen mit vier Rädern gearbeitet. Formel Eins, Rallye-Simulationen, so was halt. Bin also eher ein Gamer aus der breiten Masse. Ich mag es, wenn ich sofort in ein Spiel hineinfinde. Und nachdem ich eine erste Vorabversion von »MotoGP 07« ausprobiert habe und in praktisch jeder Kurve ausgeritten bin, musste was passieren. Wir haben uns also bewusst zur der Entscheidung durchgerungen, das Ganze fahrbarer zu machen. Wir wollen die eingefleischten Fans der Serie nicht kränken, aber trotzdem neue Leute dafür begeistern.

360 LIVE: Wie genau sollen sich Neueinsteiger denn besser zurecht finden?

CM: Man bekommt vom Controller ein direkteres Feedback. Dadurch weiß man genau, ob das Bike eventuell von der Strecke abfliegt oder nicht. Das heißt, wenn man einen Fehler macht, kann man wenigstens nachvollziehen, warum das passiert ist. Es gibt noch mehr raffinierte Sachen. Zum Beispiel haben wir rund um die Strecken Markierungen versteckt, die man kaum bemerkt. Und doch signalisieren sie einem, wann man zu bremsen hat. So ist man schnell mit den Strecken vertraut.

360 LIVE: Wird es mehr Extremstrecken geben als noch bei »MotoGP 06«?

CM: Die extremen Strecken übernehmen wir aus »MotoGP 06«. Denn während die neuen Streckenlayouts denen aus dem letzten Jahr ziemlich gleichen, machen wir alles rund um die Strecken total neu. Der

eine oder andere wird denken, ich müsste das sagen, vor allem weil »MotoGP 07« auf Bildern doch ziemlich genauso aussieht wie »MotoGP 06«. Aber wenn man dieselbe Strecke aus beiden Spielen nimmt und nebeneinander betrachtet, dann dürfte sofort klar werden, was wir alles neu machen. Man kann ein Spiel halt überholen, und das alte damit überholen. Blödes Wortspiel, ich weiß.

360 LIVE: Welche Anpassungsoptionen können wir erwarten?

CM: Alles an Drumherum, das wir in der Vergangenheit schon in unseren MotoGP-Games drin hatten. Einiges davon bleibt, anderes ändern wir. An den Tuningteilen zum Beispiel, da tut sich einiges. Bei »MotoGP 06« konnte man ja nur aussuchen, welches Teil man haben will. Wenn man dann einmal angelegt hatte, hat das Motorrad immer gleich ausgesehen. Im neuen Spiel gibt's Geld für den Kauf von hunderten von Motorradteilen. Die können an- und abgelegt werden, wie es gerade passt. Man kann mühelos ausprobieren, was eine Leistungssteigerung bewirkt und ob eine neue Verkleidung die Windschlüpfrigkeit verbessert. Ein Vorteil

dieses Systems ist, dass online nicht immer gleich aussehende Motorräder mitfahren.

360 LIVE: Sie sagten, dass sie schon bei einigen »normalen« Rennspielen mitgearbeitet haben - hat dies irgendwelche Auswirkungen auf die Arbeit an »MotoGP 07«?

CM: Also, ich habe bei den Simulationen aus der »WRC«-Reihe für die Playstation 2 mitgewirkt, und auch am ersten »Formel Eins«-Game für die Playstation Portable. Irgendwann habe ich begriffen, dass jeder Motorsport besonders ist, anders und besser als andere Motorsport-Veranstaltungen. Rallye ist ein gutes Beispiel. Eine Rallye-Simulation erlaubt es dir als Entwickler, wunderbare Dinge mit der Umgebung anzustellen. Du erzeugst sozusagen ein komplettes »Mensch gegen Natur«-Erlebnis. Die Kehrseite ist allerdings, dass man keine wirklichen Multiplayer-Events spielen kann. Bei MotoGP wiederum kann man sich darauf konzentrieren, wie man jede Kurve nimmt. Auch wenn auf der Fahrbahn jede Menge abgeht, mit Positionskämpfen und so, hat ein Motorrad-Spektakel eben auch eine sehr strategische Seite.



Glück ist, wenn Colin Edwards vor einem liegt und man ihn auf seiner Yamaha in der letzten Kurve abfängt



» auf der starken Ducati des Teams d'Antin/Pramac. Auch die Rennstrecke von Misano nahe San Marino ist überarbeitet. Für Fans besonders interessant ist natürlich die wichtigste Regeländerung in diesem Jahr. Die Motoren arbeiten jetzt mit einem Hubraum von 800 Kubik, nicht mehr mit den bisher erlaubten 990 Kubik. Zweck der Übung war ursprünglich, Leistung und Geschwindigkeiten zu drosseln. Tatsächlich liegen die Rundenzeiten aber schon wieder auf dem Niveau des Vorjahres: Auf den Geraden sind die neuen Bikes langsamer, in den Kurven schneller als bisher. Man spürt's sogar im Videospiel. Vor allem ergeben sich auffällig schnittige und direkte Positionskämpfe in den Links- und Rechtsbiegungen. Das und überhaupt das ganze Tempo pumpen einem richtig Benzin ins Blut. Schon durch die Art und Weise, wie die Kamera mit zunehmendem Tempo zu flattern beginnt. Man spürt förmlich, wie gut sich die zwei Räder des Motorrads mit dem Asphalt verzahnen. Sobald der Fahrkontakt abzureißen droht, wird das Heck nervös - und je stärker, desto eher droht das Motorrad abzuschmieren. Diese Nervosität macht sich über die Vibrationen im Controller bis in die Fingerspitzen bemerkbar.

EXTREME MOTORBIKING

Dass man per rechtem Analogstick den Oberkörper des Piloten nach vorne verlagern und dadurch das Vorderrad auf die Straße pressen und die Straßenlage des Feuerstuhls verbessern kann, ist nicht neu, aber immer wieder gut. So fährt sich das Ganze mit Gefühl, fast wie auf einem richtigen Bike. Ein schöner Trost angesichts der Tatsache, dass der Karriere-Modus ziemlich ohne Ideen auskommen muss. Sich von Platz 100 in einer erfundenen Welt-rangliste nach oben zu arbeiten, das kennen wir schon. Schade, dass die 07er-Edition wieder nicht die nahe liegende Idee aufgreift und den Karriere-Modus auf die unterhalb der MotoGP angesiedelten Klassen der Motorräder mit 125 und 250 Kubik-Hubraum ausdehnt. Dass man sich nach einer kompletten Saison in einem Spielmodus namens »Extrem« austoben kann, ist ebenfalls nicht gerade ein brandneuer Einfall. Hier brettern dann, ähnlich wie schon bei »MotoGP 06«, wieder frei erfundene Motorräder über den Asphalt, darunter 20 bisher noch nicht gesehene Konzeptbikes. Vielleicht sollten wir erwähnen, dass mit der Zeit alle Strecken auch in gespiegelten Varianten anwählbar sind? Und dann gibt es noch eine Neuigkeit, was die Anpassungsoption angeht. Alle aus 06 bekannten Möglichkeiten



Das Spiel enthält alle 18 Piloten, Pisten und Bikes des aktuellen MotoGP-Kalenders. Hier Nicky Haydens Honda, zu erkennen an der 1 über dem Hinterrad, am Helm, seinem Leder und der Repsol-Lackierung

1

live und online

■ Wettrennen zwischen bis zu 16 Spielern auf Xbox Live oder per System-Link ■ Racing auch auf dem Splitscreen ■ Tuning-Bikes auch online einsatzfähig ■ Eventuell Download neuer Tuning-Teile

2

**SIE LEBEN...****Schöne Details und lebendige Kulissen**

Rennspiele leben nicht zuletzt davon, dass sich rund um die Strecke etwas tut. Man guckt zwar nicht direkt drauf, nimmt's mit einem Auge aber doch wahr. Für »MotoGP 07«

1 bauen die Jungs von Climax das ganze Drumherum neu auf, für ein lebendes, atmendes Rennwochenende.

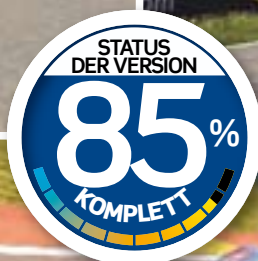
Hier die Rennstrecke Donington zum Beispiel. Liegt in England, Leicestershire, entlang der Flugrouten von Passagier-Jets Richtung East Midlands. Die Flugzeuge schweben

hier nicht nur sinnlos am Horizont herum, sondern sinken beim Landeanflug und klappen das Fahrwerk aus.

Vor dem Start fährt die Kamera über das Feld, wo Piloten, Team-Mitglieder und Gridgirls dicht an dicht stehen. Und das Publikum hält's nicht mehr auf den Sitzen. Auf einigen Rennstrecken stehen die Leute direkt hinter den Leitplanken und rennen nach der Zieldurchfahrt schon mal auf die Piste.

2

3



3

zur Änderung des Aussehens der Bikes kriegen ein Facelift. Brauchbare Bauteile warten nur darauf, angeschraubt zu werden. Man kann sich in einem Filmchen vorab anschauen, wie das eingebaute Teil aussähe. Und wenn es nicht gefällt, dann flugs weg mit dem Teilchen und was anderes ausprobiert. Apropos: Wir hätten gerne gewusst, ob die neue Regel drin ist, die bei einsetzendem Regen bzw. bei abtrocknender Strecke den Wechsel zwischen Trocken- und Nass-Motorrad erlaubt. Komischerweise hat's während unserer Probefahrt im Karriere-Modus aber nie geregnet. Und bei Einzelrennen hatten wir auf zwölf Grand-Prix-Strecken immer eitel Sonnenschein, und konnten nur auf den restlichen sechs Pisten zwischen Sonne und Regen wählen. Ein fließender Wechsel zwischen den Wetterverhältnissen, das wäre schön gewesen. Haben wir lange in keiner Rennsimulation mehr gesehen, dabei sorgen doch gerade solche Szenen in der Realität für spannende Rennen.

RUCKIZUCKI...

Überhaupt sind uns im Previewmuster einige Mängel aufgefallen. Die Ladezeiten sind eine

echte Spaßbremse, da muss Climax dringend ran. Und bei der Gelegenheit bitte auch den Soundtrack überdenken. Diese seltsame Mischung aus Britpop, Massive-Attack-Covers und irischem Ur-Geschrammel à la »The Pogues« passt nun wirklich nicht zum Thema. Wir sind aber optimistisch und gehen davon aus, dass das nur ein Platzhalter ist. Genau wie die KI auf einigen Strecken. Auf dem Sachsenring und Sepang zum Beispiel lassen sich die Computergegner abziehen wie Führerschein-Neulinge. Ach ja, und während einem die Action auf einigen Strecken so flüssig entgegen zoomt



Der Extreme-Modus: Fantasie-Piloten auf Fantasie-Motorrädern flitzen über Fantasie-Stadtkurse

wie der Gott der Pferdestärken das gewollt hat, rückt sie auf anderen Strecken bedenklich. Dass es dabei aber nicht bleiben wird, hat uns der Hersteller schon zugesichert - und uns eine knapp zwei Seiten lange Mängelliste gezeigt, an deren Verkürzung momentan gearbeitet wird. Somit stehen die Chancen gut, dass sich »MotoGP 07« letztlich als tolle Alternative zu den Autoracing-Games »Forza Motorsport 2« und »Colin McRae Dirt« durchsetzt.

Ann-Kristin Witter
Richard Löwenstein

360
SAGT ...

Durch die handliche Steuerung bleibt mehr Zeit zur Konzentration auf die Positionskämpfe. Könnte eines der stärksten Rennspiele 2007 werden.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- So voll beladen mit Extra-Features, dass wir gar nicht alle nennen können
- Um alle Gebiete zu sehen, müssen viele langweilige Dinge wiederholt werden

**EXKLUSIVE
BILDER**

Nur im 360-Live-Magazin!



nailed! 2.0 x 3001

Erscheint/ November 07

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Skaten wie man es immer wollte...

AUF EINEN BLICK

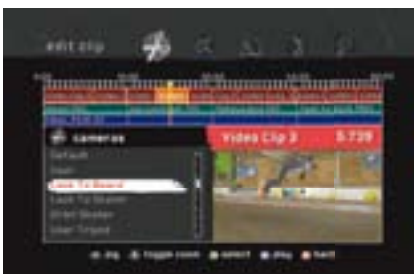
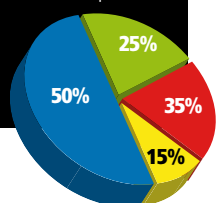
Publisher/ Activision
Hersteller/ Neversoft
Genre/ Fun-Sport
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Die neunte Auflage der Skater-Serie: diesmal mit überarbeiteter Spielmechanik und jeder Menge Zusatzfeatures

DAS STECKT DRIN

- Neue Skater-Stile
- Neue Nail-the-Tricks
- Video-Editor
- Größere Spielwelt

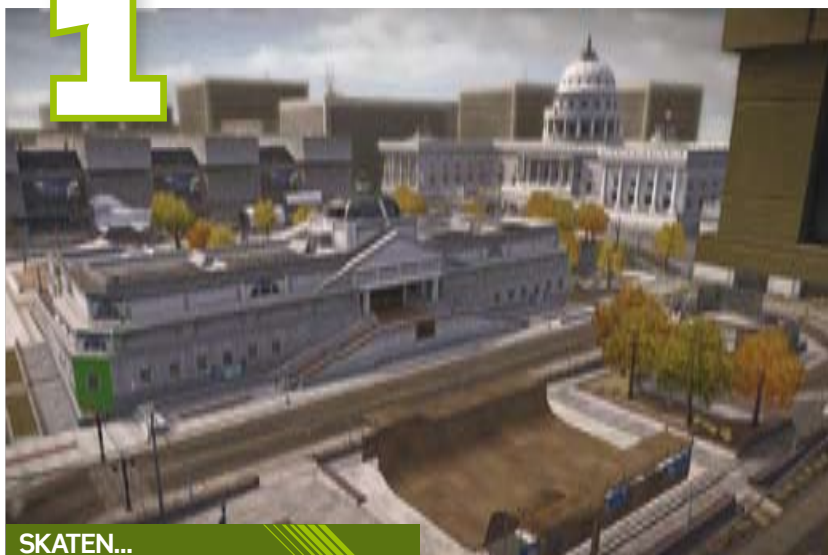


Skaten, drehen, Spaß haben: der Video-Editor verfügt über eine ganze Reihe von Einstellmöglichkeiten

liveundonline

Verschiedenste Mini-Games, die man durch Telefonzellen betritt. Graffiti, Combo Mambo und Horse Play sind auch mit dabei

1



SKATEN...

... ist kein Verbrechen. Jedenfalls nicht überall

Auch wenn Skater oft nichts Böses im Sinn haben, kann der Spaß des einen auf Kosten des anderen

1 gehen. Manchmal geht es soweit, dass das Skaten sogar komplett verboten wird. So ist das an einigen öffentlichen Plätzen in den drei nachgebildeten US-Metropolen.

Skater-freie Zonen sind etwa der Love Park in Philadelphia oder die Freedom Plaza in Washington

D.C. Bei der Größe der Städte sollte man die aber gut vermeiden können.

Die dritte Metropole im Bunde ist Baltimore im Bundesstaat Maryland. Lustigerweise kann man die anderen Städte ganz einfach über ein Netz aus Brücken und Tunnels erreichen. Normalerweise müsste man durch die halbe Ostküste skaten. Hier geht's eben schneller, Videospiele machen's möglich...

2

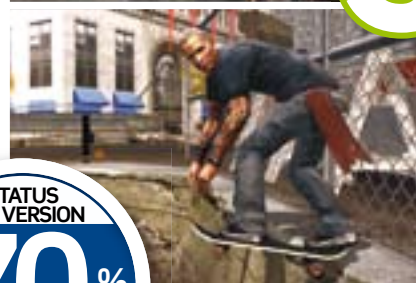
3



VIDEO-FREAK

Skate' N' Edit

Per Video-Editor kann man die coolsten Tricks in Form von kleinen Filmclips verewigen. Dynamische Kamerafahrten, Zeitlupeneffekte, Blurring, alles kein Problem. Die Schnittwerkzeuge reichen aus, um in kurzer Zeit relativ ansehnliche Filmchen zu zaubern. So kann jeder seine besten Movies als Film online stellen und von der Community bestaunen und bewerten lassen. Leider lassen sich keine eigenen Musikstücke einbinden. Das wäre das i-Tüpfelchen gewesen.



2

drei Styles austesten aber wir haben genügend Content eingebaut, damit man auch eine Motivation hat«, lässt uns Chad Findley wissen.

Auch die Trick-Steuerung wurde angepasst, wobei »Nail the Trick« aus dem letzten Game »Tony Hawk's Project 8« die Grundlage bildet. Jeder Typ hat nun die Wahl aus drei individuellen Skills, die eine direktere Kontrolle über das Deck erlauben. Bei Career stehen neben »Nail the Trick« nun noch »Nail the Grab« und »Nail the Manual« zur Wahl. Ersteres zeigt das Geschehen aus einer Seitenansicht in Zeitlupe, wobei die beiden Analogsticks die jeweilige Hand steuern. Bewegt man nun den rechten Stick nach vorne, greift die rechte Hand das Deck. Also eigentlich ganz intuitiv. »Nail the Manual« ist im Prinzip dasselbe, nur übernehmen die Sticks die Beine statt die Arme. So balanciert man sein Deck feinfühlig aus und bleibt auf den Füßen. Hardcore-Skater erhalten mit dem »Aggro Push« einen kleinen Boost - wobei die Geschwindigkeit gegenüber »Project 8« generell höher ist - und können mit dem »Skate Jack« Passanten oder Wachpersonal aus dem Weg räumen. Die »Rigger«-Fraktion kann aus dem Spiel heraus mit dem Editor schnelle Modifikationen an der Umgebung

vornehmen und eine unscheinbare Straßenecke zum Skater-Paradies formen. Außerdem dürfen sie Parkbänke und Straßenschilder als provisorische Rampen missbrauchen, oder wie Parcours-Sprungmeister herumklettern und sich so neue Areale erschließen. Diese Skills können Schritt für Schritt ausgebaut und verbessert werden. »Das Tolle ist, dass jeder Tony Hawk so spielen kann, wie er es am liebsten hat«, erzählt Brian Bright. »Wer die analoge Steuerung mag, hat damit alles unter Kontrolle, aber man kann jederzeit auch wieder auf die Tasten zurückgreifen. Das geht sogar mitten in einer Combo.« Kingt gut.

Für genügend Abwechslung sorgen vielfältige Missionen, die überall in den Städten verteilt sind. »Wir haben Solo- und Multiplayer verschmolzen, so dass man jederzeit über eine Telefonzelle in ein Online-Mini-Spiel einsteigen kann«, sagt Brian Bright. Dabei geht's online direkt mit dem eigenen Solo-Charakter weiter. Das gewonnene Geld kann offline gleich wieder für schmückende Textilien, stylische Decks und andere Dinge von primär kosmetischem Charakter ausgegeben werden. Wer dabei viel Geld setzt, hat mehr zu verlieren und das sorgt für das gewisse Prickeln, auf das wir so stehen. Extrovertierte und

leicht narzistische Naturen werden sich mit den Foto-Missionen oder dem Video-Editor schnell anfreunden. Hier kann jeder seine coolsten Tricks verewigen und seinen Kumpels zeigen, wer der größte Skater ist.

Es sieht also ganz danach aus, als brähte die Konkurrenz von Electronic Arts »Skate« auch einen Schub für die »Tony Hawk's«-Reihe. So viele Ideen und Innovationen haben wir in der Reihe lange nicht erlebt.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Die Konkurrenz aus dem Hause EA scheint Neversoft zu beflügeln.

Das neue »Tony« wirkt durch viele sinnvolle Ideen ziemlich frisch.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ↑ Interessante Ideen für XBL, Steuerung per Spracheingabe
- ↓ Diesmal wird die Erde wirklich atomisiert. Will Clancy das?



Erscheint/ Februar 08



Der Dritte Weltkrieg: im Mehrspieler-Modus wandert die Front ständig...



Die Kameraposition wird mitten im Geschehen platziert, Einheiten lassen sich auf Wunsch direkt steuern

AUF EINEN BLICK

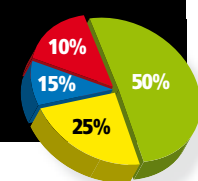
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Shanghai
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Sowas wie Ghost Recon mal fünfzig, nur mit richtig Land- und Luftstreitkräften.

DAS STECKT DRIN

- Russen
- Europäer
- Amis
- Atompilze



TOM CLANCY'S ENDWAR

Na so was: Wenn man den Dritten Weltkrieg schrumpft, passt er glatt in eine Xbox 360!

Ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem niemand ein Munitionsdepot bauen muss. Keiner wird jemals eine Waffenfabrik aus dem Boden stampfen. Oder sonst etwas, das auf einem Schlachtfeld eigentlich nichts zu suchen hat. Es gibt nur den Dritten Weltkrieg, hochmodern ausgerüstete Armeen und einen General, der seine Truppen durch das Chaos dirigiert. Kein Basisbau, kaum Ressourcen-Gefummel. Stattdessen ist Taktik angesagt und die Konzentration auf das, was passiert, wenn die mächtigsten Armeen der Erde aufeinander prallen. »Endwar« ist der Versuch von Ubisoft, die populäre Tom-Clancy-Reihe um das Genre der Echtzeit-Strategie zu ergänzen. Die Story entführt uns in eine nahe Zukunft, genauer gesagt in das Jahr 2020. Die USA ist nicht mehr die einzige Weltmacht. Auch Russland ist wieder zur Großmacht herangewachsen, parallel hat sich die Europäische Föderation eine eigene Elite-Armee

angeschafft. Gerade als Europa und die USA den Aufbau eines gemeinsamen satellitengestützten Raketenabwehrschildes abschließen, kommt es zur Eskalation, nämlich der schlimmsten denkbaren Energiekrise. Die Mineralölkonzerne haben uns all die Jahre belogen, die Erdölvorräte sind bereits am Ende. Um sich die letzten Reserven unter den Nagel zu reißen, brechen die drei Großmächte den Dritten Weltkrieg vom Zaun.

Was dann passiert, darüber haben wir mit Michael de Plater gesprochen. Den Mann hat Ubisoft vor knapp drei Jahren bei Creative

„Diesmal wird die Erde wirklich atomisiert“

live und online

- Skirmish-Matches von 10 bis 20 Minuten Dauer
- Zeitlich und räumlich uneingeschränkte Online-Kampagne mit Teilnehmern, die für alle drei Parteien kämpfen
- Bisher bestätigte Modi: Conquest, Annihilation, Sabotage, Siege
- Neue Matches bzw. Schlachten sollen per Download nachgereicht werden

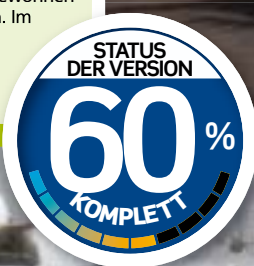
1



MMORTS

Endlos-Strategie

Die Online-Idee klingt viel versprechend: Der Krieg zwischen den drei Großmächten auf den Servern findet praktisch permanent statt. Man kann jederzeit mit seiner eigenhändig aufgebauten Truppe einsteigen, komplett mit eigener Tarnung und 400 bis 500 Waffen-Tunings. Das Spiel zeigt anhand einer Karte insgesamt 40 Brennpunkte auf der Welt. Der Verlauf der Front ändert sich, je nachdem welche Parteien welche Schlachten aktuell gewonnen oder verloren haben. Im November soll der Betatest starten, leider nur für eingeladene Generäle.



3

SPRICH DICH AUS!

Steuerung per Headset

Eine der interessantesten Ideen ist die Sprachsteuerung. Die taktischen Kommandos lassen sich per Stimme erteilen, die Feinabstimmung - etwa die direkte Steuerung eines Panzers - wird per Controller erledigt. Soll ähnlich wie bei »SOCOM« auf der PS2 funktionieren, nur besser.

Die Bedienung per Headset soll die Steuerung erheblich vereinfachen und den Spieler direkt ins Spiel

hineinsaugen. Wer Sätze wie »Unit 3 defend Zulu« ins Mikro brüllt, der fühlt sich doch gleich wie ein Fünf-Sterne-General, oder?

Wer lieber »Angriff!« statt »Attack!« ins Mikro schreien mag, kein Problem: Ubisofts Technik nutzt anstelle kompletter Wörter so genannte Phoneme als Basis der Kommando-Datenbank. Das sind menschliche Laute, auf denen jede menschliche Sprache basiert.

2

3



1

2

Assembly abgeworben, direkt nachdem er und sein Team die Arbeit am millionenfach verkauften PC-Strategietitel »Rome Total War« abgeschlossen hatten. Dass der Mann was von der ansprechenden Präsentation taktischer Winkelzügen versteht, hat er bewiesen. Jetzt ist Michael de Plater als kreativer Leiter für das Erscheinungsbild von »Endwar« verantwortlich. Damit's am Ende gut aussieht und sich flüssig spielt, hat er Leute um sich versammelt, die vorher an »Advanced Warfighter« und »Splinter Cell: Pandora Tomorrow« gearbeitet haben. Sie haben ein Ziel: Mit Endwar soll nicht eines dieser Strategiespiele entstehen, die vom PC auf die Xbox 360 umgesetzt werden, sondern eines, das von Grund auf perfekt auf die Bedienung der Konsole zugeschnitten ist. Da gibt es keine Kompromisse. Die Entschlossenheit geht so weit, dass über das Erscheinen einer PC-Version von »Tom Clancy's Endwar« bisher noch gar nicht entschieden ist.

Was macht dieses Spiel also anders als andere? »Vieles. Wir verzichten auf die klassische Draufsicht, stellen die Kamera stattdessen viel näher am Schlachtfeld auf. Das wird jeden packen«, sagt de Plater. Mag sein, aber geht so nicht auch die Übersicht flöten? »Ja, stimmt. Wir verfolgen deshalb einen neuen Ansatz bei der Führung der Einheiten. Ich finde sowieso, dass Strategie- und Sportspiele in so mancher Hinsicht vergleichbar sind. Nur wirst du bei Endwar eben keine Kicker über

den Rasen hetzen, sondern Panzer und Soldaten.« Äh ja, Interessanter Vergleich. Interessanter ist aber die Steuerung per Spracheingabe. Kommandos bellen und so seine Jungs zwischen Bombenkratern und Schutthaufen dirigieren, das bringt einen interessanten Ansatz ins Spiel: »Strategy at the speed of thought«, nennt de Plater das. Zu Deutsch: kaum gedacht, schon gemacht, und zwar ganz ohne Knöpfchendrücken. Schöne Idee, könnte aber trotzdem fade werden bei drei vergleichbar ausgestatteten Armeen, oder? »Nein. Schon deshalb nicht, weil die sechs Einheiten-Typen, also Fußsoldaten, Artillerie, Panzer, Truppentransporter, Kampfhubschrauber und Kommandofahrzeuge, sich umfassend modifizieren lassen. Mit unterschiedlichsten Hightech-Waffensystemen zum Beispiel.« Mit Exoskeletten ummantelte Fußsoldaten, auf Schallgeschwindigkeit getunte Hunter-Killer-Drohnen, warum nicht?

Zumal, wenn der Plan der Grafiker in die Tat umgesetzt wird. Diese wollen das Schlachtengemälde um choreografierte Szenen ergänzen, die einem immer wieder mal die Augen aufreißen. Beispielsweise wenn sich zwei mächtige Panzer durch eine Hausfassade rammen und gegenseitig in die Luft sprengen. Hatten wir erwähnt, dass man das komplette Gelände in Schutt und Asche legen kann? Die »Unreal«-Engine macht's möglich. Spannend klingt die Ansage, dass die

Waffensysteme jeder Fraktion durch sehr unterschiedliche Schwerpunkte geprägt sein sollen. Die Amis bauen die tollsten Robot-Waffen, die Russen ziehen mit den dicksten Kalibern ins Feld, die Europäer halten mit elektronischen Gimmicks dagegen. Auf dem Schlachtfeld prallen also grundverschiedene Konzepte aufeinander, was für Tiefe sorgen sollte. Außerdem werden Kenner der Tom-Clancy-Spiele bestimmt das Wiedersehen mit alten Bekannten reizvoll finden. Team Rainbow, die Ghosts, Third Echelon, sie alle bereiten sich schon auf den Einsatz im Februar kommenden Jahres vor.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

gut werden!

Interessantes Szenario von viel versprechenden Entwicklern. Könnte richtig



360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Colin McRae: Dirt«,
»The Darkness«

FREUT SICH AUF/ »Bioshock«,
»Devil May Cry 5«



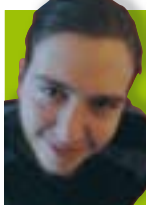
MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister

GENRES/ Action, Abenteuer, Sport

SPIELT GERADE/ »Forza 2«, »Two Worlds«

FREUT SICH AUF/ »Army of Two«,
»Alan Wake«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Two Worlds«, »Shadowrun«

FREUT SICH AUF/ »Grand Theft Auto IV«,
»Splinter Cell Conviction«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spittelgirle

GENRES/ Abenteuer, Puzzle

SPIELT GERADE/ »Forza 2«, »Bullet Witch«

FREUT SICH AUF/ »Mass Effect«,
»Blue Dragon«



ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow

GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Shivering Isles«,
»Buzz Megaquiz« (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«



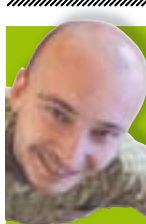
JAN KAHLERT REDAKTION

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

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 urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.
Covermotiv: Riddick, Vivendi Games
Postermotiv: Two Worlds, Zuxeez
Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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

MITMACHEN UND GEWINNEN: DAS LASERSCHARFE HALO-FANPAKET!

Nur noch ungefähr 93-mal schlafen, dann ist »Halo 3«! Am 26. September ist es soweit, dann können wir alle den Start des vielleicht meisterwarteten Videospiele des Jahres feiern. Anlässlich des bevorstehenden Ereignisses packt Microsoft aus, und zwar einen ebenso exklusiven wie tollen Hauptpreis: eine wertvolle Sammler-Figur des Masterchiefs, 20 Zentimeter hoch, extrem bestaunenswert. Ein seltenes Stück, das nur in limitierter Auflage produziert wurde. Der glückliche Gewinner erhält außerdem das tolle »Halo Triple Pack« mit den original Xbox-Games »Halo«, »Halo 2« und... nein, nicht »Halo 3«, dafür aber dem »Multiplayer Map Pack« mit allen Karten, die es für »Halo« bis heute gibt. Müssen wir erwähnen, dass diese kompletteste aller Editionen auf der Xbox 360 läuft? Selbstverständlich nicht.

Wer nun keine Figur und keine »Triple Pack«-Edition gewinnt, muss nicht traurig sein. Denn zwei weitere Teilnehmer erhalten zumindest »Halo 2« und ein schickes Angeber-T-Shirt im »Halo«-Design. Darum am besten sofort zum Hörer greifen, online gehen oder eine Postkarte schreiben und mitmachen. Viel Glück!



1. PREIS

EINE EXKLUSIVE SAMMLER-FIGUR DES
MASTERCHIEFS, PLUS DAS ULTIMATIVE
»HALO TRIPLE PACK«! DAZU T-SHIRT UND
SCHLÜSSELBAND IM »HALO«-LOOK

2. & 3. PREIS

JE EINMAL »HALO 2« IN DER
CLASSIC-EDITION, PLUS T-SHIRT UND
SCHLÜSSELBAND IM »HALO«-LOOK

SO NIMMST DU TEIL!



TELEFON

Der schnelle und bequeme Weg:
Wähle einfach die 01379 / 222 55
59. Jeder Anruf fließt in die Verlosung
ein und kostet nur 49 Cent aus dem
Deutschen Festnetz.



POST

Schicke einfach eine gewöhnliche
Postkarte mit dem Betreff Halo-3-
Gewinnspiel an:
Airmotion GmbH, 360 Live Magazin,
Tassiloplatz 7, 81541 München. Bitte
vergiss deine Adresse nicht!

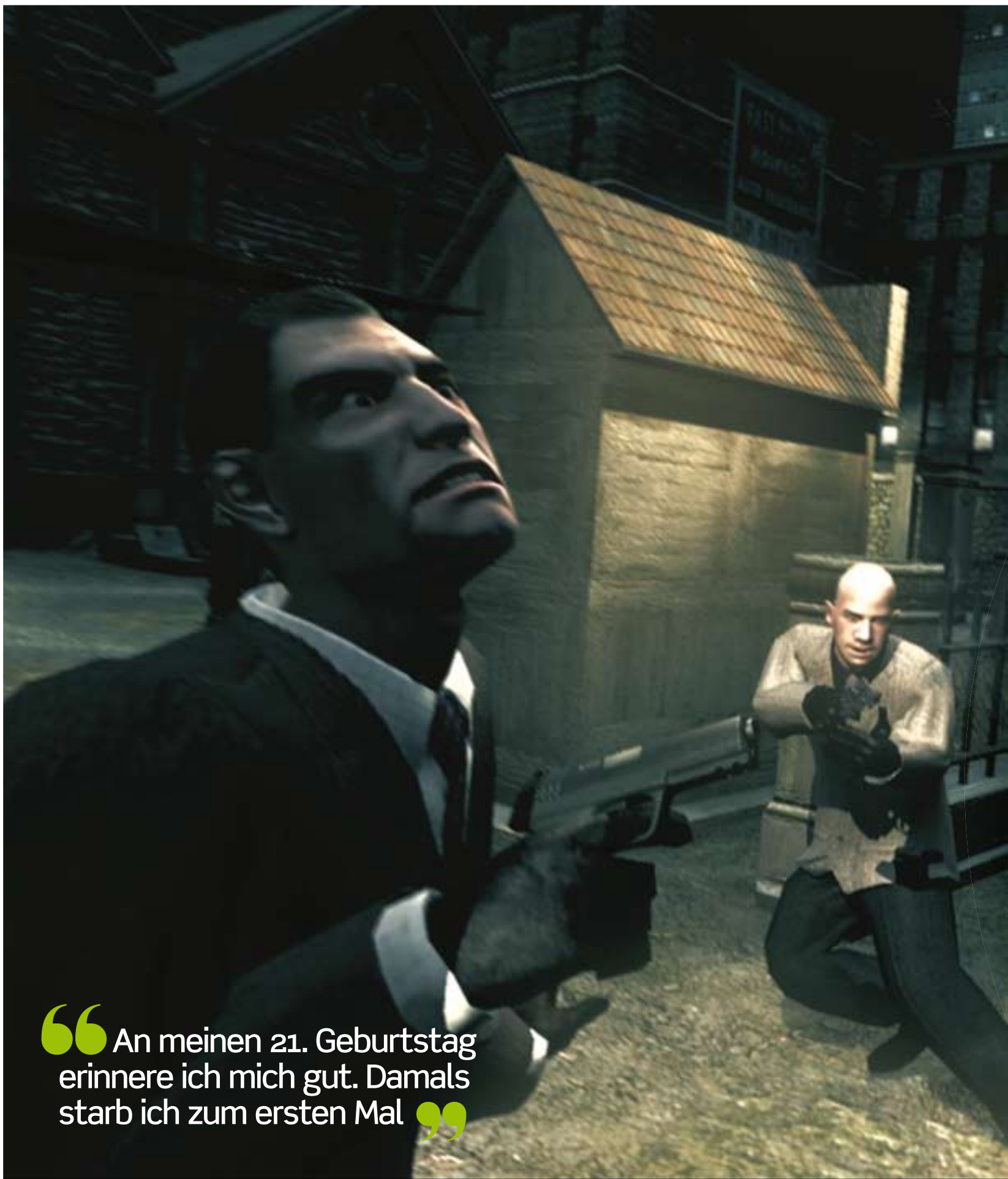


ONLINE

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

TEILNEHMEN UND ABSAHNEN! NUR BIS ZUM 28. AUGUST!

Teilnahmeschluss ist der 28. August 2007. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 29. August 2007 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Microsoft, Edelman, Airmotion und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



“An meinen 21. Geburtstag
erinnere ich mich gut. Damals
starb ich zum ersten Mal”

Erscheint/ 13. Juli 07

THE DARKNESS

Wird es das fehlerfreie Actiongame je geben? Dieser Horror-Shooter ist jedenfalls so nah dran wie bisher kaum was anderes

Es gibt Spiele, von denen gibt es einfach viel zu wenige. Spiele, die einen von der ersten bis zur letzten Minute komplett fesseln. Ohne Leerlauf, wie in einem guten Film. Genau das hat das schwedische Entwicklerteam Starbreeze erschaffen. Zum zweiten Mal. Denn mit dem hervorragenden »Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay« - dessen neue 360-Version wir weiter vorne im Heft beleuchten - haben sie bereits einmal einen Egoshooter gebastelt, der vom sprichwörtlich anderen Stern zu kommen schien. Stilbildendes Design, von Spannung getragenes Gameplay, und alles von einem handwerklich erstklassig gefertigten Rahmen zusammen gehalten. Ähnlich wie jetzt wieder »The Darkness«. Ein Ego-Shooter, ein Horror-Schocker, also ein Ego-Schocker, basierend auf einer Comic-Vorlage des amerikanischen Top Cow-Verlags. Kennt hierzulande kaum jemand, ist aber eigentlich egal. Denn »The Darkness« weiß seine Geschichte gut zu erzählen. Schritt für Schritt macht einen das Spiel mit dem Helden und seinem Umfeld bekannt.

Es beginnt mit einer Fahrt im Cabrio. Schmierige Typen vorne, der am Steuer heißt Mikey, der auf dem Beifahrersitz Nino. Man selbst erwacht gerade hinten auf dem Rücksitz aus einem kurzen Schläfchen, kann sich erst mal ein bisschen umschauen und dem Geplauder vorne zuhören. Der Spieler ist Jackie Estacado, ein Mafia-Killer. Kein sehr beliebter, wie sich schnell herausstellt. Nach einer wilden Verfolgungsjagd, Schießereien mit schwer bewaffneten Bauarbeitern und einem Bombenattentat ist klar, dass es sich Jackie mit dem Paten der Franchetti-Familie verscherzt hat. Paulie heißt der Typ. Jackie muss ihn töten, oder er beißt selbst ins Gras.

HEILIGE KACKE!

Dass »The Darkness« mehr ist als nur ein weiteres Action-Spektakel, zeigt sich von der ersten Minute an. Kein Leerlauf, stattdessen Power. Die Liebe zum Detail wird sofort erkennbar. Wer sich zum Beispiel die Zeit nimmt, kann nach der eben erwähnten Verfolgungsjagd hinter einer Baustoffpalette in Deckung gehen und zwei Arbeiter belauschen, die sich über Gott und die Welt,

ihre Frauen und Angebeteten unterhalten. Minutenlang geht das, nicht nur 20 Sekunden und dann Wiederholung, wie sonst immer. Wer genug hat, knipst die beiden aus und hört bald darauf, wie ein Helikopter an das Gebäude heran fliegt. Irgendwo in der Ecke flimmert eine achttlos hingepflanzte Glotzkiste. Das Bild zeigt eine TV-Reporterin, die live von einer Schießerei auf einer Baustelle berichtet - na, Jackie, wieder mal im Fernsehen? Und dann sind da noch diese kurzen Augenblicke, in denen das Bild beinahe einfriert und sich grau verfärbt. Dann eine düstere Stimme, wie aus der Hölle, drohend: »Durch dich werde ich geboren, es ist nah, bald ist es soweit.« Was mag damit gemeint sein? Die Auflösung folgt nach gut einer halben Stunde. Denn Jackie ist kein Mensch wie du und ich. Plötzlich bohren sich zwei Tentakel aus seinem Rücken, und schieben sich wie Drachenköpfe links und rechts ins Bild, mit knirschenden Beißwerkzeugen an den Enden. Diese beiden Extremitäten sind die Boten der »Finsternis«, jener dämonischen Kraft, die Jackie von nun an übermenschliche Fähigkeiten verleiht. Doch die Finsternis hat ihre ganz eigenen Pläne mit Jackie, seine eigenen Wünsche sind nur zweitrangig. Das zeigt sich im Spielverlauf.

WILLST DU JUNG STERBEN?

Finsternis und Dunkelheit sind also prägende Elemente, nicht nur Jackies Seele betreffend, sondern auch den Schauplatz. Ein Großteil der Handlung spielt in einer ausgesprochen düsteren Version der US-Metropole New York. Kaum beleuchtete, heruntergekommene Gassen, mit Graffiti beschmierte U-Bahnstationen und anonyme Mietbunker sind nur ein paar der Schauplätze. Kein besonders freundlicher Ort, allerdings zeichnet sich die Vorlage auch nicht durch einen bunten »Teletubbie«-Look aus. Die düsteren Lokalitäten haben aber auch einen bestimmten Zweck. Anders als Sam Fisher in seinen alten Tagen, muss sich Jackie zwar nicht zwangsläufig im Dunkeln verstecken. Aber er sollte es, denn nur hier können sich die Kräfte der Finsternis voll entfalten. Aus dieser Tatsache ergeben sich ganz zwanglos interessante taktische Facetten. Zum Beispiel beim Kampf in »

AUF EINEN BLICK

Publisher/ 2k Games

Hersteller/ Starbreeze

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Egoshooter

Spieler/ 1 - 8

Xbox Live?/ ja

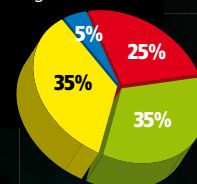
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Egoshooter mit abgedrehten Spezialfähigkeiten und begreifbarer Spielwelt

DAS STECKT DRIN

- Schießereien
- Berserker
- Finsternis
- Gangster



» engen Räumen, beispielsweise in dieser üblen Jazzkneipe irgendwo im Keller. Man könnte ganz konventionell losrennen und ballern. Kann klappen. Oder man sucht sich Deckung, pirscht von Wand zu Wand, guckt um die Ecke, schießt gezielt. Kann auch klappen. Oder man schaltet Lichtquellen aus, egal ob per Lichtschalter, mit einem Tritt gegen die Stehlampen oder per Schuss auf die Glühbirnen. Dann geht zwar der Überraschungseffekt flöten, dafür kann keiner mehr was sehen. Außer Jackie natürlich. Denn eine Gabe der Finsternis ist, dass auch im Dunkeln Kanten und Konturen von Menschen und Objekten grün schimmern.

FINSTERNIS KOMMT ÜBER UNS

Das blutige Geschehen findet nicht ausschließlich in New York City statt. Nach etwa einem Drittel schlägt es Jackie in die so genannte »Other World«. Wie er dort hinkommt, verraten wir nicht, dafür aber, dass man diese Parallelwelt getrost als Hölle bezeichnen kann. Klar, dass hier die Heimat der Finsternis ist. Wie hat man sich diese Welt vorzustellen? Wie den ersten Weltkrieg, nur mit untoten Soldaten, die nicht sterben können. Deutsche Dämonensoldaten quälen hier Seelen. Jackie versucht mehr über die Finsternis zu erfahren und trifft sogar auf einen seiner Vorfahren. Nebenbei muss er sich noch mit allerlei dämonischen Schergen herumschlagen. Und genau da wird die Finsternis wieder praktisch. Damit so ein Zombiesoldat nicht mehr aufsteht, muss diese nämlich einfach deren Seele verschlingen. Funktioniert mit den menschlichen Gegnern in der normalen Welt übrigens auch. Sind genügend Seelen im gierigen Schlund von Jackies Tentakeln gela-

det, steigt die Finsternis um eine Stufe. Dann werden deren Attacken stärker und mehr finstere Energie kann gespeichert werden. Gegen Ende des Spiels hat Jackie dann allerlei fiese Tricks drauf. Er kann Gegner mit einem der Tentakel aufspießen, damit schwere Gegenstände aus dem Weg räumen und auf Gegner werfen, oder ein schwarzes Loch beschwören, das fiese Mafiosi und Einrichtungsgegenstände einsaugt. Prima Sache.

JACKIE IM BLUTRAUSCH

Oftmals werden Jackies besondere Kräfte auch für Puzzles benötigt. Die Dämonen-Arm-Fähigkeit beispielsweise, mit der Jackie einen seiner Tentakel quasi von seinem Körper löst und ihn durch enge Luftschächte manövriert. So fällt man ziemlich zu Beginn in den Rücken eines Gangsters, der den Schlüssel zu einem Tor eingesackt hat. Ein gezielter Biss und der Schlüssel wechselt den Besitzer. So faszinierend diese Fähigkeit auch ist, hat sie einen Haken: Sie steuert sich leider ein wenig holprig. Speziell in engen Räumen ist das verwirrend, denn das »Tierchen« kann sich auch mühelos an Wänden und Decken bewegen. Dennoch, die Fähigkeit sorgt definitiv für ein eigenes, interessantes Spielgefühl. Und die Schusswechsel? So was Interessantes und Spannendes haben wir schon lange nicht mehr vor die Flinte bekommen! Okay, die Gegner aus »F.E.A.R.« bleiben die intelligentesten weit und breit, aber die Jungs hier machen auch einen guten Job. Sie reagieren auf Jackies Aktionen, verstecken sich, arbeiten zusammen und zwingen einen letztlich dazu, es nach einem missglückten Immer-Drauflos-Amoklauf mit einer etwas klügeren Taktik noch mal zu probieren. Dann das Verhalten von Jackies beiden Waffenhänden: Die sind nicht immer nur starr geradeaus gerichtet, wie sonst oft. Wenn Jackie beispielsweise vorsichtig um eine Wand lugt, zielt der rechte Arm nach vorne, während der linke an der Wand angelehnt bleibt und nicht feuern kann. Muss man sich zunächst dran gewöhnen, erhöht aber die Spannung. Zu den beiden Einstiegs-pistolen gesellt sich im Verlauf ein ganzes Arse-

OHNE LEERLAUF

Action wie im Kino

Alter Schwede! Was die Starbreeze-Jungs aus Uppsala/Schweden bereits mit »Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay« auf der alten Xbox geschafft haben, gelingt ihnen mit »The Darkness« für die Xbox 360 erneut. Statt einen immer wieder mit Sprüngen zu nerven, wirkt die Handlung wie aus einem Guss. Ladepausen? Gibt es, aber die sind durch Dialogszenen wirkungsvoll getarnt. Nahtlos fügt sich eine Szene an die andere. Nach ungefähr zwei Stunden zum Beispiel zieht sich Jackie im Anschluss an eine wilde Schießerei in die U-Bahn zurück, und fährt zu seiner Freundin Jenny. Nach ein paar Wortwechseln - die Konsole lädt inzwischen neues Gebiet - meldet sich Butcher Joyce und ruft Jackie zu einem Treff. Dort geht's sofort richtig heftig her. Was genau passiert, wollen wir nicht verraten, aber es hat mit einer zerstörten Wand, einem SWAT-Einsatzfahrzeug, einem Helikopter und jeder Menge Polizisten zu tun. Genau so muss ein aktueller Shooter aussehen. Und nicht anders!



liveundonline

■ Vier Spielmodi für bis zu acht Spieler: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag und Survivor ■ Interessant dank Gestaltwandler-Fähigkeit und unterschiedlicher Skills von Mensch und Darkling ■ Eventuell künftig neue Karten per Download ■ 50 Erfolge: für das Vorankommen in der Kampagne oder das Beschwören aller Darklings zum Beispiel. Praktisch: das Spiel erklärt, welche Maßnahmen noch fehlen, um einen konkreten Erfolg zu komplettieren.



Mit diesen teuren italienischen Schuhen klingst du wie ein Elefantenbulle. Scheiß junge Generation.



Das hat ihm sicher schon Mami beigebracht: Wer auf einem spitzen Zaunpfahl rastet, muss mit stechenden Schmerzen rechnen. Hätte er drauf hören sollen



VOLLES ROHR!

Wer hätte das gedacht: Der Schützen-Darkling ist in Wirklichkeit eine Schützen-Darkling-Dame. Wer hätte so was von einem dem Zigarren rauchenden und ständig fluchenden Wesen erwartet?

KRIECHER AUS DEM LOCH...

Genau an diesen Stellen darf man Darklings beschwören. Diese Löcher sind an festen Stellen positioniert und werden sichtbar, wenn Jackie genügend finstere Energie hat.

Lohnt sich's?



Keine Kompromisse, flüssige Action, coole Fähigkeiten



Die Dämonen-Arm-Fähigkeit fühlt sich ein bisschen ziellos an

SEHFEHLER?

Kein Head-Up-Display zu sehen? Passt schon, das ist ganz okay. Ist auch eine gute Entscheidung, so fühlt sich das ganze Spiel deutlich filmischer an. Lediglich beim Wechseln der Finsternis-Kräfte oder beim Aufsammeln neuer Waffen flackern kurz entsprechende Anzeigen auf.

DIE DARKLINGS

Ein wilder Haufen

Wir sind es ja gewohnt, an der Seite von KI-Kameraden zu kämpfen. Hier sind's stattdessen kleine dämonische Biester, so genannte Berserker. Die beschwört man an grell leuchtenden Dimensionstoren, und zwar in vier Varianten: Berserker, Schütze, Kamikaze und Licht-Killer. Jeder von ihnen bringt seine ganz eigenen Fähigkeiten mit. Der Licht-Killer pustet mit seinen Stromschlägen Lichtquellen und gegnerische Lebenslichter aus, während der Kamikaze sich

selbst sprengt und damit Wege öffnet. Aber nicht, ohne sich mit einem sarkastischen Spruch zu verabschieden. Zusätzlich sind in den Straßen von New York Darkling-Outfits zu finden, schicke Warnwesten beispielsweise. Denn Sicherheit geht vor.



Der Berserker-Darkling ist zwar nicht bewaffnet, dafür würgt er den Gegner oder beißt ihm die Kehle durch. Man sagt außerdem, er improvisiere schon mal mit Pressluftschlämmern und Sägen...

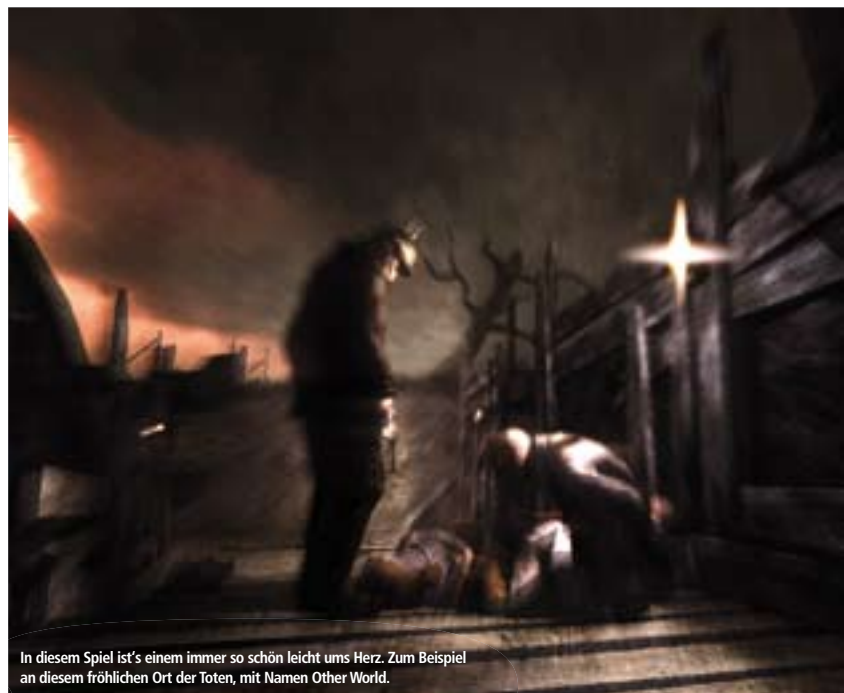
MIT GEGNERN AUFRÄUMEN

Umpusten ist für Mädchen

Hier bieten sich einem viele Möglichkeiten, dem Gegner das Lebenslicht auszublasen. Zunächst die wohl simpelste: schießen, mit zwei halbautomatischen Pistolen beispielsweise. Hier lässt Jackie dann gern den Angeber raushängen, denn statt die Knarren nachzuladen wenn sie leer sind, lässt er sie einfach fallen und zieht ein neues Paar aus dem Gürtel. Sehr cool. Kommt ein Gegner auf Arm-

länge heran, bringt's Jackie mit 18 vom Zufall bestimmten Instant-tödlich-Nahkampfattacken zu Ende. Knarre in den Rachen, Schuss und Schluss, zum Beispiel. Also ganz schön heftig! Auch mit der so genannten »Finsternis« lässt sich Schabernack treiben - Gegner per Tentakel aufspießen ist möglich, oder schwarze Löcher beschwören und sie wegsaugen. Zu

guter Letzt sorgen auch die Darklings für ein Massensterben in den gegnerischen Reihen, zumindest wenn es schön dunkel ist. Dann beißen, schießen und sprengen sie Mafiosi, Polizisten und Dämonen. Die Jungs machen da keine Unterschiede.



In diesem Spiel ist's einem immer so schön leicht ums Herz. Zum Beispiel an diesem fröhlichen Ort der Toten, mit Namen Other World.



nal tödlicher Schusswaffen hinzu. Von der Shotgun bis zu Maschinenpistolen ist eigentlich so ziemlich alles dabei, was sich Waffenfreunde wünschen. In der Other World greift Jackie außerdem auf Waffen aus dem Weltkrieg zurück, also beispielsweise alte Karabiner. In Kombination mit Jackies finsternen Fähigkeiten wird es spektakulär. Wenn man einen Müllcontainer auf eine Gruppe Mafiosi wirft und die spärlichen Überlebenden dann mit einem Kugelhagel ausschaltet, kommt Schadenfreude auf. Beim Schadenssystem orientieren sich die Entwickler übrigens an »Call of Duty 3« und Co. Wird Jackie zu oft getroffen, symbolisiert ein rot glühender Bluttausch-Bildeffekt, dass es an der Zeit ist, in Deckung zu gehen. Ansonsten zeigen die Tätowierungen an den Köpfen der dämonischen Arme anhand ihrer Farbe und Länge, welche Kraft gewählt und wie viel Finsternis-Energie noch vorhanden ist.

KLASSE ATMOSPHERE

Was »The Darkness« noch stärker von anderen Shootern abhebt, ist die Spielwelt. Statt ein Level nach dem anderen abzuhaken, kommt es einem vor, als bewege man sich wirklich durch New York. Die einzelnen Schauplätze sind durch Tunnel und das U-Bahn-System miteinander verbunden. Das Geniale an dieser Sache: Auch wenn sich die Handlung sehr linear bewegt, kommt man sich nie eingeeengt vor. Man kann jederzeit bereits besuchte Örtlichkeiten wieder aufsuchen und das eine oder andere Geheimnis entdecken. Kleine Zettelchen mit Telefonnummern beispielsweise. Wer diese dann von einem der Münztelefone anruft, bekommt entweder Informationen über Waffenverstecke oder obskure, manchmal sogar spa-

Bigge Telefonate serviert. Auch die Multiple-Choice-Dialoge mit den NPCs sorgen für ein enorm dichtes Erlebnis, fast schon wie bei einem Abenteuerspiel. Wenn es überhaupt irgendwas an »The Darkness« zu kritisieren gibt, dann vielleicht, dass beim Ortswechsel Ladepausen von rund 15 Sekunden auftreten. Aber selbst die sind perfekt kaschiert! Kein schmuckloser Ladebalken, stattdessen erzählt Jackie, was einen in der folgenden Umgebung erwartet. Oder er spielt mit seinen Waffen. Oder stellt sich für ein cooles Posing ins grelle Licht. Einfach geil gemacht. Überhaupt, die Dialoge: konkret, direkt, ehrlich, voll von tiefschwarzem Humor. Wenn Gangsterkollege Mikey nach einem Unfall seinen offenen Beinbruch ignoriert und sich stattdessen über den Riss in seinem neuen Anzug beschwert, kommt das halt einfach nur hart rüber. Genau wie die Szene, in der ein Darkling einen bereits gefallenen Gegner als »elenden Kommunisten« schimpft und noch ein bisschen nachtritt. Fies, gemein und bitterböse, aber ein schadenfrohes Schmunzeln kann man sich dennoch nicht verkneifen. Ganz nebenbei finden wir es sehr angenehm, dass eine so kompromisslos auf Erwachsene getrimmte Produktion wie »The Darkness« von der USK eine Freigabe erhalten kann. Nach der für uns unverständlichen Indizierung von »Crackdown« hatten wir schon befürchtet, in Zukunft nur noch Kindergarten-Ringelpiez auf der Xbox 360 spielen zu dürfen.

MEHRSPIELER IM DUNKEL

Logischerweise waren zum Zeitpunkt unseres Probespiels die Server für den Mehrspieler-Teil noch fast leer. Ein paar Eindrücke haben wir allerdings schon

KNUTSCH MICH!

Auch Actionhelden brauchen Liebe

Die kann man an einer Hand abzählen, die Actionspiele, die so gekonnt Geschichten erzählen wie »The Darkness«. Der englische Comicbuchautor Paul Jenkins ist für die Inszenierung mitverantwortlich. Er hat schon bei »Legacy of Kain« und »God Of War« ein Händchen für interessante Figuren und überraschende Höhepunkte bewiesen. Einer davon: Jackies Freundin, Jenny Romano, wohnhaft in Appartement 11, Orchid Street. Wenn man sie besucht, plaudert sie mit einem, oder lümmelt vor der Glotze rum und guckt den alten Gregory-Peck-Schinken »To Kill a Mockingbird«, zu deutsch »Wer die Nachtigall stört« - in voller Länge! Man kann sich in der Bude umsehen oder sich zu Jenny auf die Couch setzen. Dann kuscheln die beiden, tauschen hin und wieder einen Satz, knutschen ein bisschen, den ganzen Film lang - genau wie man sich eben einen verregneten Sonntag-Nachmittag vorstellt. Wer genug hat, steht auf und geht wieder auf die Straße. So muss erwachsene Videospiel-Unterhaltung aussehen. Vorbildlich!

DEIN NAME IST HASE...?

Wer den Comic nicht kennt, muss sich keine Sorgen machen. Auch ohne Kenntnis der Vorlage wird man von dem Spiel hervorragend in die düstere Welt eingeführt. Außerdem sind einige Comic-Bände komplett als Extra freispielbar.



sammeln können. Vier Modi warten auf bis zu acht Spieler via Xbox Live oder per Systemlink auf der DVD. Shooter-Veteranen finden sich hier schnell zurecht, schließlich sind Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag schon alte Bekannte. Der »Survivor«-Modus erinnert dagegen an den »Infection«-Modus von »Perfect Dark Zero«: Ein Spieler wird zum Darkling ernannt und muss alle menschlichen Spieler umbringen und sie so in Darklings verwandeln. Der letzte überlebende menschliche Spieler gewinnt die Runde. Mit den kleinen Quälgeistern machen allerdings auch Deathmatch-Runden durchaus Laune. Vor allem, wenn das Gestaltwandeln aktiviert ist. So kann der Spieler jederzeit zwischen menschlicher und Darkling-Form hin- und hermorphen. Beides hat Vor- und Nachteile. Während die Menschen mit Schusswaffen umgehen können, sind sie doch relativ träge. Darklings hingegen bewegen sich enorm schnell und können sogar ohne weiteres an Wänden herumkrabbeln. Allerdings können sie nur mit ihren Klauen angreifen. Sollte also für ein paar lustige Matches sorgen, auch wenn festzuhalten bleibt, dass »The Darkness« in erster Linie auf Einzelspieler abzielt.

UNTER DEM STRICH

Dieses Werk ist Pflichtprogramm für alle volljährigen Action-Liebhaber. Nicht nur, weil die aufbebohrte Starbreeze-Engine Bilder auf den Fernseher malt, die einem die Augen übergehen lassen. Voller Leben, voller Details, voll glaubwürdig. Nicht nur, weil im Metzgerladen von Butcher Joyce noch die kleinsten Strukturen

in den Fliesen an den Wänden scharf abgebildet sind, oder weil Jackies Knarren nach Gebrauch so cool nachrauchen. Die düstere Atmosphäre ist durchgängig stimmig inszeniert, an den richtigen Stellen durch tiefschwarzen Humor und bitterböse Sprüche etwas entschärft. Das bisschen Entspannung tut dem sonst ziemlich heftigen Gesamtgefüge gut, allein schon, damit man die immer wieder eingestreuten Schocks verdauen kann. Insgesamt herrlich kompromisslose Action für Erwachsene, wie wir sie auf der Xbox 360 in dieser Qualität bisher noch ganz, ganz selten erlebt haben.

Nicholas Buracas
Richard Löwenstein

WAS IST DA LOS?

Warum keine Wertung?

Was ist denn da rechts los? Keine Wertung, stattdessen nur zwei Fragezeichen! Druckfehler? Nö. Der Hersteller hat lediglich die internationale Version zum Test frei gegeben, in der die zwecks USK-Freigabe notwendigen Änderungen für Deutschland nicht enthalten sind. Weil die aber das Erlebnis beeinflussen können, verzichten wir auf eine Gesamtnote. Trotzdem haben wir ein deutsches Vorabmuster anspielen können, und wie es aussieht, sind die Kürzungen sehr feinfühlig integriert und fallen nicht weiter auf. Statt 24 Finishing-Moves hat der deutsche Jackie im Nahkampf nur 18 drauf, außerdem wird die Animation beim Verschlingen einer Seele etwas entschärft. Alles kein Drama. Die Kauf Tipp- und Spiel-des-Monats-Auszeichnung hat »The Darkness« trotzdem sicher. Die Frage ist nur, welche Zahl hinter dem Komma nach der 9 steht.

The Darkness

GRAFIK/

Genial, brutal, düster, flüssig.
Mehr gibt's nicht zu sagen

9

SOUND/

Klasse Waffensounds, nervenaufreibende Stimme aus der Finsternis

9

STEUERUNG/

So handlich, wie sich ein Shooter nur steuern kann

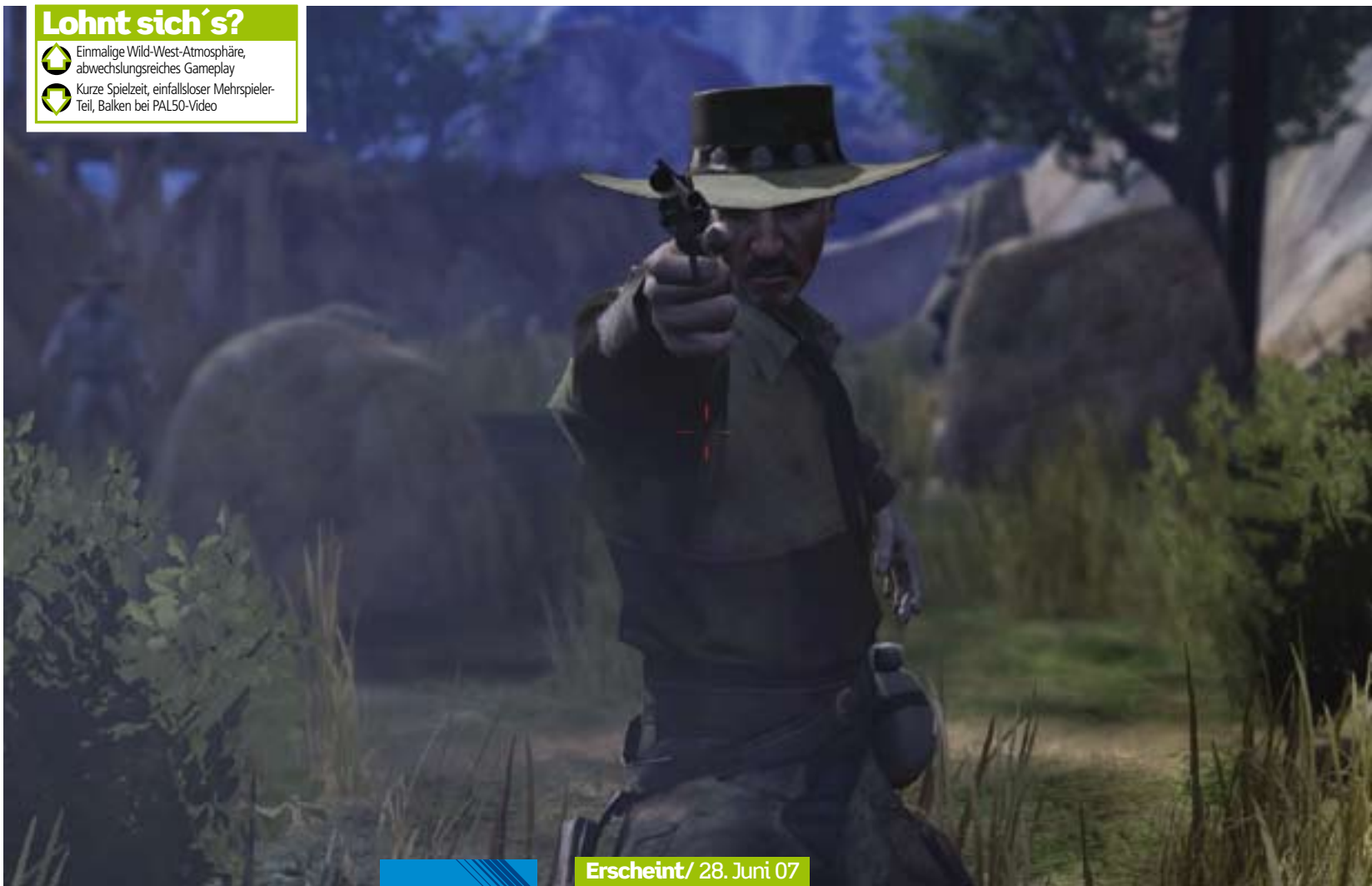
9

Großartig, stimmungsvoll,
schockierend, handwerklich
herausragend: Pflicht-
programm für Actionfans

?.?
aus 10

Lohnt sich's?

- Einmalige Wild-West-Atmosphäre, abwechslungsreiches Gameplay
- Kurze Spielzeit, einfallsloser Mehrspieler-Teil, Balken bei PAL50-Video



Erscheint/ 28. Juni 07



Dialoge und Eindeutigkeit haben sich den Sheriff-Stern verdient

AUF EINEN BLICK

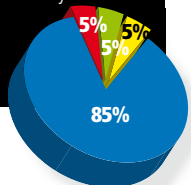
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Techland
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ keine Jugendfreigabe

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: stimmungsvolle Wild-West-Action von den »Chrome«-Machern

DAS STECKT DRIN

- Colt
- Howdy
- Stetsons
- Cowboys



CALL OF JUAREZ

Wie nennt man einen Western aus Polen? Ostern? Okay, blöder Scherz...

Passend zum 100. Geburtstag von John Wayne, dem »Duke«, können 360-User sich auf einen erneuten Abstecher in den wilden Westen begeben. Schon zum 360-Start Ende 2005 war mit »Gun« ein Western-Game verfügbar, das aber nicht zuletzt wegen seiner technischen Schwächen keine allzu große Fangemeinde fand. Mit »Call of Juarez« erscheint nun ein viel versprechender Western-Ego-Shooter-Action-Adventure-Mix, der schon im vergangenen Herbst auf dem PC für rauchende Colts sorgte. Mit Techland steckt das polnische Team dahinter, das auch schon für den PC-Shooter »Chrome« verantwortlich zeichnete. In technischer Hinsicht braucht man sich nicht zu verstecken, denn die Weiten der Prärie wurden selten schöner und realistischer dargestellt. Die Weitsicht ist teilweise atemberaubend. Man kann die Freiheit fast spüren, wenn man durch üppige Maisfelder streift oder über versteckte kleine Canyons klettert. Da möchte man am liebsten gleich selbst zu Kautabak und Colt greifen und in den Sonnenuntergang reiten. Die Geschichte spielt sich rund um das Kaff Hope ab. Der junge

Billy, der wegen eines Medallions, das ihm seine Mutter schenkte, »die Kerze« genannt wird, kehrt nach Jahren in seine Heimat zurück. Sein brutaler Stiefvater hatte ihn damals zur Flucht getrieben. Schnell merkt er, dass er nicht gern gesehen ist und muss aufpassen, dass er nicht auffällt. Wer zur falschen Zeit am falschen Ort ist, hat schon verloren. Kein Wunder, dass Billy von Reverend Ray für den Tod seiner Mutter und seines Stiefvaters verantwortlich gemacht wird. Ray ist zufällig der Bruder von Billys Stiefvater und sieht Billy bei den Leichen. Da bleibt keine Zeit für Erklärungen und es beginnt eine Hetzjagd auf Leben und Tod.

„Wer wild drauflos ballert, wird nicht allzu lange überleben“

liveundonline

■ Acht Spieler treten an in Death Match, Gesuchter, Erobere den Sack, Raubüberfall, Gerangel, Goldfieber und Mix ■ Berühmte Ereignisse zum Nachspielen, zum Beispiel die Schießerei am O.K. Corral ■ 36 Erfolge, zum Beispiel Scharfschütze, Brandstifter oder Schneller als die Hölle

1



SCHNIPP, SCHNAPP!

Ist's blutleer?

Zwar prangt das »Keine Jugendfreigabe«-Siegel der USK auf der Packung, aber »Call of Juarez« ist in der deutschen Version dennoch leicht entschärft. Zum Einen wurden Blutspritzer und Wunden einfach komplett entfernt zum Anderen bleiben Pfeile nun nicht mehr in den Körpern der Gegner stecken, sondern prallen ab und fallen auf den Boden. Sieht etwas seltsam aus, ändert aber nichts an der tödlichen Wirkung. Leichen kann man übrigens, wie auch schon in der unzensurierten Version, nicht beschießen. Mit den Änderungen lässt sich's aber gut leben.



3

ZWEI HELDEN

Jäger und Gejagter

Das Game lebt von der glaubwürdig inszenierten Western-Atmosphäre und vom abwechslungsreichen Gameplay. Der ständige Wechsel zwischen den beiden spielbaren Charakteren lässt keine Langeweile aufkommen und mixt gelungenen Shooter- mit Action-Adventure-Elementen.

Billy kann nicht viel einstecken, er kommt besser kletternd, springend und schleichend voran. Zwar kann er auch schießen, aber meist fehlt ihm Munition. In einem

Level erhält er Pfeil und Bogen, kann dann besser austeilen. Die direkte Konfrontation sollte er aber vermeiden.

Ganz anders bei Ray. Der Ex-Revolverheld fühlt sich erst mit zwei Knarren richtig wohl. Dank »Akimbo-Slowmotion« und Schnellfeuer-Möglichkeit nimmt es Ray mit mehreren Gegnern gleichzeitig auf. Oder er verwirrt die Gegner, indem er Bibelverse zitiert. Auch im Sattel eines Pferdes macht sich Ray gut und galoppiert schon mal einfach über Gegner drüber.

1

2

3



2

Das Besondere ist, dass die Story abwechselnd aus Billys und Rays Sicht erzählt wird. Von Level zu Level wechselt der Spieler zwischen Jäger und Gejagtem. Das erlaubt es, die Beweggründe und Motive der zwei Kontrahenten zu ergründen. Entscheidend ist aber, dass sich beide auch unterschiedlich spielen. Billy versucht meist den Konflikten aus dem Weg zu gehen, da er nur wenig einstecken kann. Also wird man mit ihm oft im Gebüsch herumschleichen, auf der Suche nach einem Ausweg. Ray dagegen bevorzugt den direkten Weg. Der ehemalige Revolverheld schießt am liebsten mit zwei Knarren, die man sogar unabhängig voneinander abfeuern darf. Neben seinen Colts kann er noch etliche Schrotflinten, Gewehre und Revolver im Laufe des Spiels auf sammeln.

Treffer werden wie bei »Call of Duty« durch eine Rotfärbung des Bildes gekennzeichnet. Dann heißt es in Deckung gehen und regenerieren und am besten gleich nachladen. Da es bei jeder Waffe einzeln gemacht werden muss, dauert es gefühlte Ewigkeiten. Wer wild drauflos ballert, wird nicht allzu lange überleben, denn die Gegner sind wahre Scharfschützen, setzen immer wieder nach und gehen in Deckung. Das sorgt für knackige Shootouts. Aber es gibt auch einige KI-Aussetzer, besonders wenn Billy sich an einem Gegner vorbei schleicht und der entweder gar nicht reagiert oder plötzlich die Verfolgung abbricht. Weniger nervig sind da die Hüpf- und Kletter-Einlagen. Aus der Ego-Sicht

lässt es sich zwar nicht immer sonderlich präzise springen oder mit der Peitsche über Abgründe hangeln aber zum Glück sind die Rücksetzpunkte fair gesetzt. Die Steuerung geht hier relativ leicht von der Hand. Mit RT und LT wird geschossen, mit Y nachgeladen, mit A gehüpft und X ist die Aktionstaste. Die Belegung an sich ist okay, aber an der Umsetzung hapert es manchmal. Wenn Ray etwa in die Slowmotion wechseln will, muss er beide Waffen erst einstecken und dann wieder zücken. Wenn man von allen Seiten unter Beschuss genommen wird, wünscht man sich eine einfachere Möglichkeit.

Die Handlung wird in einzelnen Episoden erzählt und ist mit vielen Cutscenes angereichert, die nahtlos ins Spiel übergehen. Leider wird an vielen Stellen nachgeladen, wenn etwa ein Spielstand gespeichert wird. Das reißt einen immer wieder aus dem Spiel raus und hätte wirklich etwas unauffälliger integriert werden können. Wer nach kaum mehr als zehn Stunden Spielzeit mit der Story durch ist, kann sich noch in freigeschalteten Extra-Missionen oder in Einzel-Duellen messen. Der Multiplayer ist trotz sieben Spielmodi wie Death Match, Erohere den Sack oder dem Nachspielen berühmter Ereignisse eher zäh und unspektakulär. Bis zu acht Spieler können als eine von vier Klassen wie Revolverheld oder Scharfschütze um die Wette ballern, werden aber wenig Spaß dabei haben. »Call of Juarez« ist ein technisch beeindruckendes Action-Game mit toller Atmosphäre, variantenreichem

Gameplay und einer spannenden Story. Wegen des geringen Umfangs und einiger nerviger Details bleiben ihm aber höhere Weihen versagt.

Seckin Özdündar

Call of Juarez

GRAFIK/

Wunderschöne Landschaften, tolle Effekte, hölzerne Animationen

8

SOUND/

Gelungene Synchro. Stimmungsvolle, aber wiederholende Musik

7

STEUERUNG/

Direkt und präzise, aber manchmal umständlich

7

Atmosphärische Mischung aus Ego-Shooter und Abenteuerspiel. Trotz Mängeln: ein Muss für Western-Fans.

7.7

aus 10

Erscheint/ erhältlich



Details

Publisher/ Microsoft **Hersteller/** Fasa Interactive **Preis/** ca. 45 Euro
Genre/ Action **Spieler/** 1 - 16 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 18 Jahren

**KURZ
GESAGT ...**

Nicht vom Demo auf dem Live-Marktplatz täuschen lassen: Das Spiel hat deutlich mehr Inhalt und Tiefe, als die zwei anwählbaren Rassen dieser Extrem-Kurzfassung suggerieren



SHADOWRUN

Statt Schattenlauf: taktisch geprägter Online-Krawallo!

Vor etwas mehr als einem Jahr war die Bestürzung groß: Anstelle des vielfach erhofften Rollenspiels wollte Fasa Interactive einen Team-basierten Online-Shooter aus der Lizenz zum Pen&Paper-Rollenspiel »Shadowrun« machen. Fans der Vorlage waren entsprechend sauer. Jetzt ist das Spiel in den Läden und – welch Überraschung! – es taugt was. Wer »Shadowrun« nämlich als das sieht, was es ist, statt als das, was es hätte werden können, kann einige spaßige Stunden auf Xbox Live erleben.

DIE MAGIE IST ERWACHT...

Im Jahre 2021 wird im brasilianischen Santos etwas Faszinierendes entdeckt. Die Magie ist in die Welt zurückgekehrt und mit ihr jede Menge Probleme. Der Großkonzern RNA Global will sich diese Macht sichern, die Vereinigung Lineage will dies verhindern. Schon kriselt's. Und in diesem taktisch geprägten Online-Shooter stehen sich zwei Parteien gegenüber. Damit jeder schnell ein Match findet, kommt ein Matchmaking-System wie bei »Halo« zum Einsatz. Hier können sich mehrere Kumpels zusammenschließen und als Gruppe die Server unsicher machen. Bevor es allerdings ins Gefecht

geht, wird die eigene Rasse ausgewählt. Neben Mensch stehen Elf, Zwerg und Troll zur Verfügung. Die Wahl will überlegt sein, schließlich hat jede Rasse Vor- und Nachteile. Der Elf beispielsweise ist schnell und heilt sich selbst, steckt aber deutlich weniger Treffer ein. Der Zwerg überlebt zwei Kopfschüsse, regeneriert dafür seinen Magievorrat sehr langsam. Nach der Entscheidung geht's direkt los. Ähnlich wie »Counter-Strike« läuft ein »Shadowrun«-Match in Einzelrunden ab. Ebenfalls mit an Bord ist der Kauf-Bildschirm, auf dem werden Waffen, Techs und Magie gehandelt. Maschinenpistole, Minigun, Raketenwerfer, Schrotflinte, Katana – ziemliche Standardkost.

MAGIE BRINGT'S VOLL!

Techs und Magie bringen jedoch Pepp in das Ganze. Bis zu drei Fähigkeiten können zur schnellen Nutzung zugewiesen werden. So belebt man beispielsweise per Knopfdruck gefallene Kameraden wieder oder verwandelt sich in eine Rauchwolke, die mit Kugeln nicht verwundbar ist. Bei den Techs sorgt der Smartlink wiederum für mehr Zielgenauigkeit und stärkere Zooms, während der Gleiter einen an unzugängliche Stellen katapultiert. Eine aus-

gewogene Mischung verschiedener Fähigkeiten ist entscheidend, denn alles hat seinen Preis. Wird ein Heiler beispielsweise über den Haufen geschossen, bluten die von ihm Wiederbelebten nach und nach aus; nur wer fix ist und sich wiederum von jemand anderem heilen lässt, kann jetzt noch überleben. Auch wenn die Modi sich als simple Capture-the-Flag- bzw. Deathmatch-Varianten präsentieren, behalten sie dank solcher Raffinesen ziemlich lange ihren Reiz. Zumal die Karten mit vorbildlichem Design glänzen und es immer wieder neue Wege zu entdecken gibt.

ENTZAUBERTER UMFANG

Dennoch sind drei Spielmodi auf zwölf Karten – von denen drei lediglich verkleinerte Versionen sind – für ein Spiel dieser Art zu wenig. Und Solospieler müssen sowieso einen weiten Bogen um »Shadowrun« machen, denn das Tutorial und die paar Bot-Matches sind den Kaufpreis echt nicht wert. Aber auch der Mehrspieler-Teil lässt noch einige Wünsche offen. Ranglisten und Statistiken zum Beispiel fehlen, ernsthaft! Und warum gibt's keinen Splitscreen-Modus, nur Xbox Live und System Link? Und auch in

visueller Hinsicht darf man sich nicht zuviel verlangen. Zwar läuft der Shooter völlig ruckfrei, aber dafür fehlt es ein bisschen an Details und Leben. Speziell die Charaktere hätten ein bisschen mehr Sorgfalt und auch Stilsicherheit vertragen können. Trotzdem, unter dem Strich macht »Shadowrun« vieles richtig und ist ein unterhaltsames Mehrspieler-Spektakel geworden, das halt nur unter seinen Möglichkeiten bleibt. Wäre zu hoffen, dass die Jungs von den Fasa Studios nun rasch für Kartennachschub sorgen. Andernfalls könnten sich die Server nach der Anfangseuphorie schnell leeren. Und ob die PC-User nach Ablauf eines Gratis-Monats für Vista Live dabei bleiben, muss sich auch erst zeigen.

Nicolas Buracas

Shadowrun

GRAFIK/

Nette Kulissen, aber teilweise unfertig wirkende Animationen

7

SOUND/

Knackige Waffensounds, musikalische Untermalung ist jedoch spärlich

7

STEUERUNG/

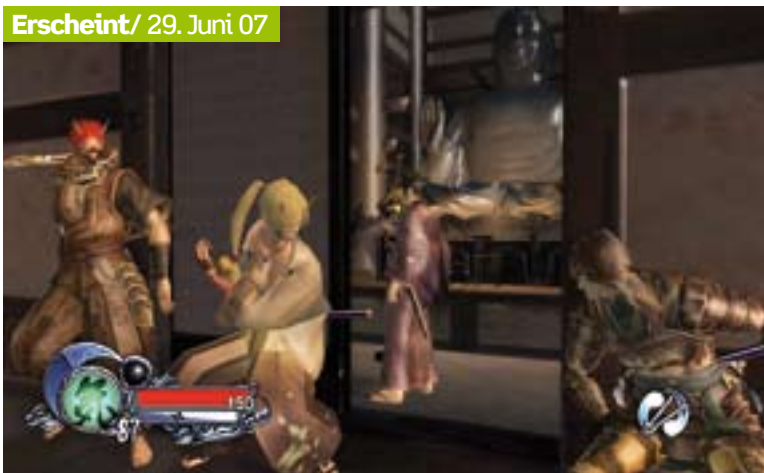
Nach den Tutorials hat man alles im Griff

7

Ein gut ausbalancierter Online-Shooter, aber von spröder Technik und wenig Umfang geplagt

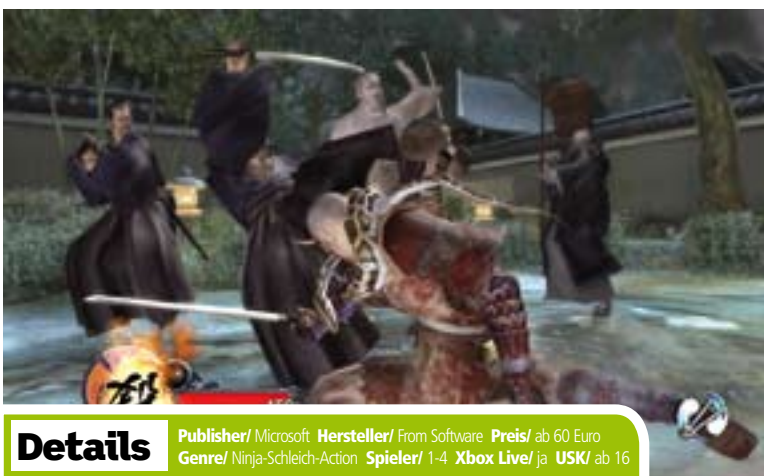
7.6
aus 10

Erscheint/ 29. Juni 07



KURZ GESAGT ...

Klamotten machen Sieger. Es gibt tonnenweise Verkleidungen zu kaufen. Jedenfalls für den, der möglichst lautlos mordet und so Gold anhäuft.



Details

Publisher/ Microsoft **Hersteller/** From Software **Preis/** ab 60 Euro
Genre/ Ninja-Schleich-Action **Spieler/** 1-4 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 16

TENCHU Z

Neue Meuchelmorde aus dem feudalen Japan

Es gab Zeiten, da haben wir einen neuen Ableger aus From Softwares »Tenchu«-Reihe mit Handkuss begrüßt. Aber zuletzt haben die Meister der Schatten arg an Strahlkraft verloren. Und »Tenchu Z« unternimmt leider wenig, um gegenzusteuern. Also wieder eine Zeitreise ins feudale Japan. Killer heißen noch Ninjas und sind wahre Meister der Tarnung. Sie schleichen im Schatten, nutzen das Dunkel, bewegen sich lautlos, schlitzten aus dem Hinterhalt. Darum geht's also: tarnen, schleichen, töten.

SCHLITZEN VON HINTEN

Wir schlüpfen in die Rolle eines namenlosen Ninja - genau, kein Rikimaru mehr. Man wählt zwischen Mann oder Frau, einer Handvoll Gesichtern und Klamotten. Wer sich für den Kerl entscheidet, bekommt eine Begleiterin namens Shinobu an die Seite; die Shinobi-Dame einen Burschen namens Kagemaru. Allerdings steigt der Begleiter nur an einigen Schlüsselpunkten ein und gibt sich generell recht unscheinbar; was die Frage aufwirft, ob da nicht mehr drin gewesen wäre. So meistert man die recht beziehungslos zusammen gewürfelten Meuchelmorde, Botengänge

und Geiselnbefreiungen eben doch oft alleine. Geduckt von Wand zu Wand eilen, um die Ecke linsen, dem Gegner in den Rücken fallen, ihn erdrosseln oder erstechen, so geht's. Oder den Feind mit so genannten »Stealth Kills« überraschen: 130 solcher Supermoves gibt's zu entdecken, außerdem lernt man Jackie-Chan-mäßige Renn-die-Wand-hoch-Moves.

KÜNSTLICHE DOOFHEIT

Der direkte Schwertkampf mit Wachen, Samurai und anderen Spitzbuben ist dagegen recht reizlos und endet schnell tödlich, selbst auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade. Ein guter Ninja sollte daher seine Waffen clever einsetzen: Wurfsterne, Blasrohre, Rauchbomben und Speere kennen wir aus den Vorgängerspielen. Neu sind lähmende Reiskörner, Granaten, die Pfeile in jede Richtung schießen, und Stinkbomben, die ablenken. Denn die Gegner orten einen nicht nur mit Ohren und Augen, sondern auch mit dem Zinken. Zur Not vielleicht fix abhauen? Mit dem Markenzeichen der Serie, dem Enterhaken, hechtet man sich blitzschnell aufs Dach und in Sicherheit. Trotz der Outfit- und der Stinke-Idee wirken die

Missionen eher einfallslos zusammen geschustert und ohne Höhepunkte. Dazu kommen handwerkliche Probleme: die Steuerung vor allem. Die Aktionstasten sind nach alter Väter Sitte fast alle doppelt belegt. Welche Funktion wie auszulösen ist, das erschließt sich dabei einem im Eifer des Gefechts nicht immer gleich, zumal das Spiel nach abgeschlossenem Training mit Tipps geizt. Stirbt der Held, sägen heftige Nachladezeiten weiter an den Nerven. Ach ja, und dann noch die Künstliche Intelligenz. Die bringt's schon mal fertig, dass einem eine Wache brüllend entgegen pflügt, während der Kollege ums Eck ungerührt weiter Patrouille schiebt. Aber wer sich mit so was arrangieren kann und auf den kompromisslos japanischen Anstrich steht, der könnte dem Meister der Schatten tatsächlich verfallen.

JAPANISCHER STIL

Warum? Wie die Heldenfigur zu dramatischen Taiko-Trommeln, Shakuhachi-Flöten und Shamisen-Lauten von Ecke zu Ecke eilt, immer eine Hand am Schwertgriff, die japanophile Schicksalsverehrung stets gegenwärtig, das hat Stil. Fieses Blutgespritzte und Gegurgel auch - irgendwie. Und die Grafik glänzt zumindest auf HD-Fernsehern durchaus mit Liebe zum Detail. Karge Kulissen zwar, aber an den notwendigen Stellen mit schönen Details ergänzt und durch ein interessantes Miteinander

von Licht und Schatten belebt. Die Handlung könnte zwar mehr Tiefe haben, die Figuren könnten interessanter portraitiert sein; aber dass sie profillos gezeichnet wären, kann man nicht sagen. So wirkt das Gesamtgefüge zwar schon wie für die Ur-Xbox gemacht, und es stellt sich die Frage, wie wertvoll in so einem Umfeld ein Mehrspieler-Modus ist, der es bis zu vier Spielern erlaubt, per Xbox Live ihre Ninja-Fähigkeiten miteinander zu messen. Aber wer bereit ist, sich durchzubeißen, könnte »Tenchu Z« unterhaltsam finden.

Ann-Kristin Witter

Tenchu Z

GRAFIK/

Teilweise nette Umgebungen, aber nicht mehr zeitgemäß

6

SOUND/

Stilvolle japanische Musik, kaum Effekte

6

STEUERUNG/

Für Einsteiger anfangs schwierig, das gibt sich aber später

7

Hardcore-Schleichspiel alter Schule. Für eingefleischte Fans unterhaltsam.

6.9
aus 10

Erscheint/ 28. Juni 07



Details

Publisher/ Electronic Arts **Hersteller/** Electronic Arts **Preis/** ab 60 Euro
Genre/ Action-Abenteuer **Spieler/** 1 **Xbox Live/** nein **USK/** ab 12 Jahren

DER ORDEN DES PHÖNIX

Das erste Harry-Potter-Game für die Xbox 360

In der aktuellen Verfilmung des fünften »Harry Potter«-Romans – Untertitel: »Der Orden des Phönix« – kommt der junge Zauberlehrling Harry Potter langsam in ein Alter, in dem ein Satz wie »Schwing deinen Zauberstab, Harry!« durchaus zweideutig aufgefasst werden kann. Doch Harrys Romanze mit der knusprigen Cho Chang gerät, anders als im Buch und ansatzweise auch im Film, ziemlich kurz. Womit auch schon das Manko dieser Buch- bzw. Filmversoftung angerissen wäre: Wer die Beteiligten und ihre Beweggründe nicht sowieso schon kennt, wird nach dem Finalkampf kaum schlauer sein. Wie die meisten Moviegames gibt sich auch dieses mit der Skizzierung von Gut und Böse nur wenig Mühe. Die Vorlage dient letztlich nur als Feigenblatt für eine Aneinanderreihung von Reaktions- und Geschicklichkeitstests. Für Potter-Fans sollte das aber okay sein, denn die wissen vermutlich ohnehin um die verzwickten Zusammenhänge zwischen Sirius Black, Cornelius Fudge, dem Orden und dem ganzen Rest.

WORUM GEHT'S?

Überraschung: Der tot geglaubte Lord Voldemort ist gar nicht tot! Weil die Erwachsenen nicht handeln und um seine Zauberschule Hogwarts zu schützen, gründet Harry gemeinsam mit seinen Freunden Ron und Hermine die »Dumbledores Armee« – eine Gemeinschaft von Schülern, die es mit dem Bösen aufnimmt. Das Videospiel übernimmt große Teile der Filmhandlung und ergänzt sie um zusätzliche Elemente. Erst mal ein kurzer Besuch in den Räumen der Anti-Voldemort-Organisation »Orden des Phönix«. Da wird die Steuerung trainiert. Sie folgt aktueller Electronic-Arts-Mode. Der linke Analogstick lenkt also die Heldenfigur, der rechte die Aktionen, also Zauber vor allem. Objekte verschieben, sie per Reparo-Spruch reparieren oder per durch Wingardium Leviosa von A nach B schweben lassen, das klappt durch antippen nach links, nach rechts, durch rotieren des R-Sticks, und so weiter. Die mühelose Bedienung dient als Basis für ein ausgewogenes Action-Abenteuer mit einer bunten Mischung aus Zauberer-Duellen,



KURZ GESAGT ...

»Der Orden des Phönix« ist das erste Harry-Potter-Actionabenteuer für Xbox 360. Technisch besser, aber nicht grundsätzlich anders als die Vorgängerspiele für die Ur-Xbox



Schalter-Rätseln und Sammel-Spaß. Da haben Kids Freude dran, und Erwachsene ebenso. Wo man sich wann welcher Herausforderung stellt, bleibt einem selbst überlassen. Die Aktions- und Bewegungsfreiheit ist beachtlich. Jeder Winkel der Hogwarts-Schule ist nachgebildet, man läuft frei herum und meistert die Aufgaben, die einen grad ansprechen. Das passiert alles, ohne dass Ladezeiten den Spielfluss merklich stören – ist technisch sauber gelöst, zumal die Schule sehr lebendig wirkt: Im Turm wandern die Treppen, die Korridore sind voller Schüler, man stößt immer wieder auf Überraschungen. Auf die maulende Myrthe zum Beispiel, oder den geheimen Raum der Belohnungen.

SUCHEN UND FINDEN

Für Jäger verlorener Schätze ist »Der Orden des Phönix« eine wahre Truhe: Man kann vier Gespenster, fünf fliegende Geschöpfe und überhaupt jede Menge Verstecktes suchen, nebenbei die Passwörter für die Wand-Portraits finden und sich so nach und nach alle Wege innerhalb der Schule öffnen. Trotz der verzweigten Korridore verläuft man sich nicht, dafür sorgt die so genannte Karte des Herumtreibers. Sie zeigt alle Räume und die Positionen der wichtigsten Figuren, außerdem markieren Fußabdrücke den Weg zum nächsten Ziel. Dass Harry seine Heldenrolle gelegentlich abgibt, zum Beispiel an Schulleiter Albus Dumbledore, gibt dem Spiel einen interes-

santen Dreh. Nur könnte das Ganze mehr Dynamik und mehr Höhepunkte vertragen. Hogwarts erforschen, Voldemorts Schergen besiegen, das unterhält, aber klickt nicht, und ist außerdem kurz geraten. Nach sechs bis acht Stunden sind geübte Zauberer durch. Danach verführt einen zweierlei zum Nachsitzen in Hogwarts: Highscores bei den drei Minigames Zaubererschach, Knallpoker, Koboldstein, und der so genannte »Endlose Tag« – der schließt ans Finale an und erlaubt es, nach Lust und Laune durch die Katakomben zu streifen, die letzten Geheimnisse zu lüften und noch fehlende Gamerpoints abzugreifen.

Richard Löwenstein

Der Orden des Phönix

GRAFIK/

Attraktiv, aber etwas marionettenhafte Animation

7

SOUND/

Original-John-Williams-Soundtrack, gelungene Eindeutschung

8

STEUERUNG/

Handlich und durchdacht

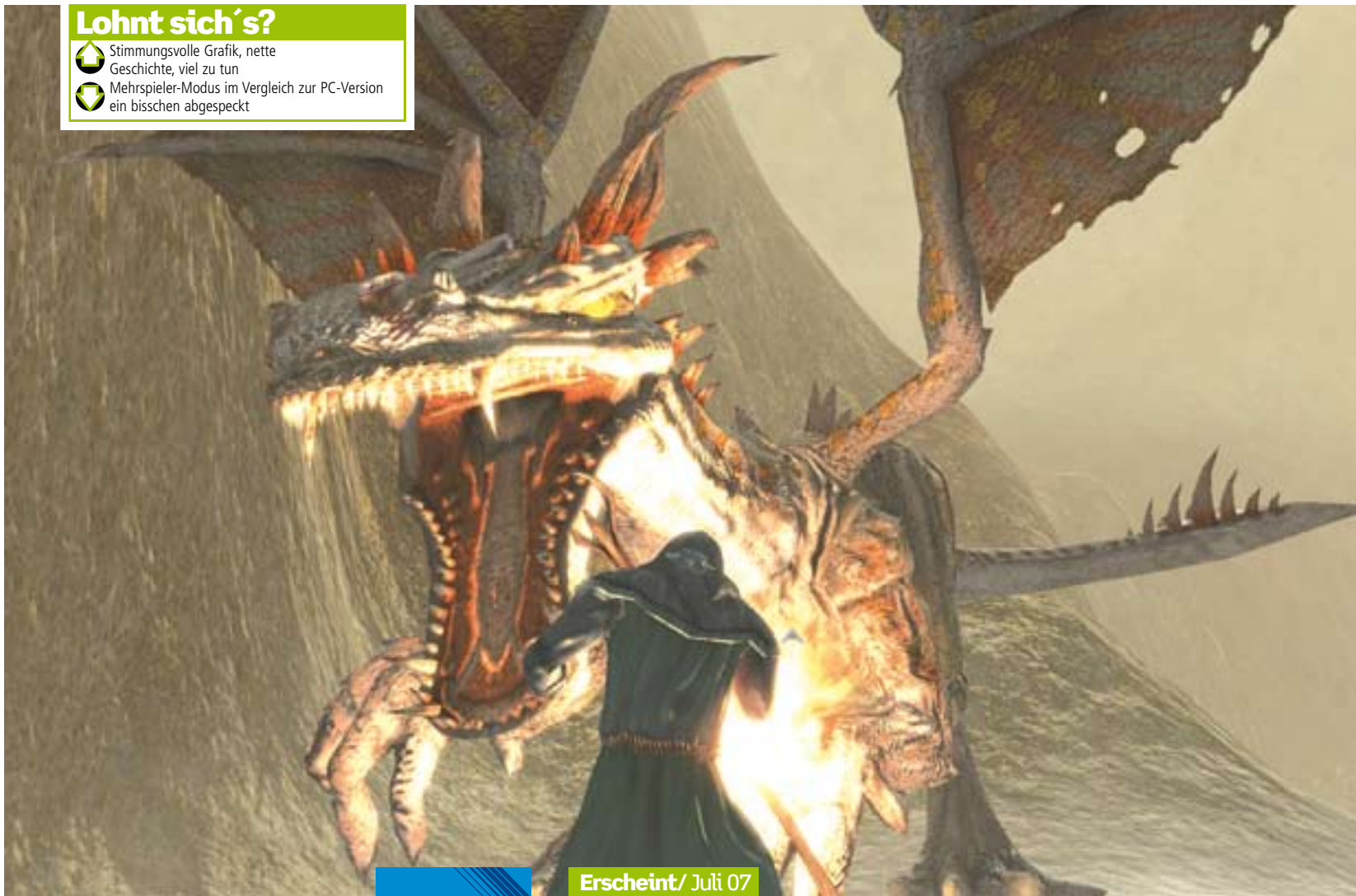
8

Ziemlich zauberhaftes Action-Abenteuer. Für Potter-Fans toll, für Genreliebhaber okay

7.6 aus 10

Lohnt sich's?

- Stimmungsvolle Grafik, nette Geschichte, viel zu tun
- Mehrspieler-Modus im Vergleich zur PC-Version ein bisschen abgespeckt



Erscheint/ Juli 07



Oben die fernöstlich angehauchte Hafenstadt Ashos, unten bildet das antike Cathalon einen deutlichen Kontrast

AUF EINEN BLICK

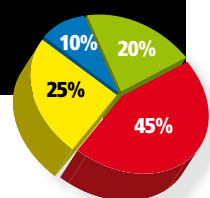
Publisher/ Xuxxez
Hersteller/ Reality Pump
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: traumhaftes Rollenspiel, das von einem Online-Modus abgerundet wird

DAS STECKT DRIN

- Abenteurer
- Monsterschnetzeln
- Sammelwut
- Pferderennen



TWO WORLDS

Zeit für einen zweiten Besuch in Antaloer

Manchmal kommt es eben anders. Anstatt im Mai in die zauberhafte Welt von Antaloer einzutauchen, mussten sich 360-Spieler im Vergleich zu ihren PC-Kollegen in Geduld üben: »Two Worlds« wurde zwei Wochen vor dem geplanten Start verschoben, der Mehrspieler-Modus zickte, musste auf Microsofts Wunsch für Xbox Live angepasst werden. Doch nun können wir stolzen Abenteurer endlich auch auf der Xbox 360 Antaloer bereisen. Die wesentlichen Elemente der Einzelspieler-Kampagne haben wir ja bereits in unserem Test vor zwei Ausgaben behandelt. Nur fehlte damals dem Testmuster noch der Online-Modus. Daher jetzt der Nachtest, mit Hauptaugenmerk auf den Live-Komponenten.

Bevor es in den Kampf geht, wird zunächst ein Charakter erstellt. Helden aus dem Einzelspieler-Modus übernehmen, das klappt leider nicht. Aber als Trostpflaster darf man Rasse, Klasse und Geschlecht seines Online-Kriegers bestimmen. Zwar stehen vorerst nur Menschen und Elfen zur Wahl, jedoch will der Hersteller in absehbarer Zeit weitere Rassen nachreichen. Insgesamt darf man

sich bis zu fünf Online-Charaktere basteln, danach steht die Entscheidung für einen Modus an. Der sicherlich interessanteste ist der Rollenspiel-Modus. Hier vertrimmen bis zu acht Teilnehmer gemeinsam Monster und bewältigen Quests auf insgesamt 15 Karten. Einem Saufrumpen Alk besorgen, Dorfbewohner retten, Oger-Überfälle vereiteln: die Aufgaben sind Standardkram, aber immerhin. Der Modus verliert im Vergleich mit dem PC-Pendant ein bisschen, weil anstelle mächtiger Städte nur eine Standard-Online-Lobby als Treffpunkt dient. So geht zwar das Quasi-MMORPG-Flair flöten, dennoch ist der Unterhaltungswert beachtlich. Denn die Areale haben überraschende Ausmaße, Ruckler bzw. Lags sind kein Thema, und Xuxxez plant kontinuierlich neue Aufgaben zum Download nachzureichen. Außerdem sind – im Gegen-

„Endlich macht der Gaul das, was wir wollen“

liveundonline

- Bis zu acht Abenteurer können sich online treffen
- Im Rollenspiel-Modus werden fleißig Monster umgeholt, um den Helden zu tunen und Items zu sammeln
- In den drei Spieler-gegen-Spieler-Modi zählt der Wettkampf Wer ist der Stärkste?
- Zum Abschluss gibt es noch Pferderennen
- Download weiterer Rassen und Ausstattungen ist geplant

3



MAGIE

Magier als Feinde?

Die Totenbeschwörer können ein lästiger Haufen sein. Und zwar nicht nur, weil sie unseren Helden mit Giftzaubersprüchen schwächen. So ganz nebenbei beschwören sie auch noch Untote.

Und die sind deutlich aggressiver und gefährlicher als ihre Brüder aus dem indizierten Einkaufs-Passagen-Zombie-Massaker, das Capcom letztes Jahr an den Start gebracht hat.

Die Trachidis-Schamanen sind da ganz ähnlich. Doch statt Zom-

bies zu beschwören, werden sie meistens von großen Nahkämpfer-Gruppen begleitet. Wer nicht rechtzeitig einen Heilzauber vom Stapel lässt, hat hier schlechte Karten.

Orks wiederum haben so viel magisches Talent wie ein Grizzly-Bär. Allerdings haben sie auch fast die körperliche Stärke eines solchen. Größere Gruppen stellen deshalb selbst für erfahrene Helden eine handfeste Herausforderung dar.

DAS INVENTAR

Alles an seinem Platz

In Antaloor gibt's so einiges zu finden. Von Rüstungen über Schwerter, Äxte, Bögen, Streitkolben bis hin zur Lanze. Da hilft das klassisch präsentierte Inventar einem ungemein weiter. Für jedes Rüstungsteil wie Helm, Brustpanzer, Beinschienen oder Stiefel steht ein Slot bereit. Ebenso für magische Ringe, Pfeilköcher oder ein Schild, beziehungsweise eine zweite Waffe. Der Held legt ein Objekt sofort an; so sehen modebewusste Spieler gleich, ob der frisch geplünderte Helm zum Outfit passt.



1

1

2

3

2



KAUF TIPP 360

satz zur PC-Version - alle Areale von Beginn an auswählbar. Ein Kartenausschnitt rechts oben im Bild zeigt verfügbare Aufgaben und Mitspieler, sodass die Orientierung problemlos klappt. Verabreden kann man sich per Headset. Ist ein Quest gemeistert, schalten sich mehr und mehr Quests frei. Praktisch: Der Charakter wird beim Verlassen der Karte automatisch gespeichert, Erfahrungspunkte und Gegenstände gehen also nicht verloren. Und man darf Items mit Mitspielern tauschen.

Wer von Koop-Abenteuer wenig hält und sich lieber in den Wettkampf stürzt, kann sich mit drei Spieler-versus-Spieler-Modi die Zeit vertreiben: Teamkampf, Attacke und Monsterjagd. Bei ersterem stehen sich zwei Teams mit einer gewissen Anzahl an Wiederbelebungen gegenüber. Mit Waffengewalt und Magie geht es in den Fight. Gewinner ist das Team, von dem noch jemand am Leben ist. »Attacke« erinnert schon fast an einen Shooter. Wieder tritt die Spielerschaft in zwei Gruppen an. Es gilt ein gekennzeichnetes Monument zu verteidigen und gleichzeitig das des Gegners zu zerstören. Unser Favorit ist jedoch die Monsterjagd. Hier bekommt jedes Team eine feste Anzahl an Monstern zur Seite gestellt. Es gilt nun, die eigenen Biester zu beschützen, während die gegnerischen Plagegeister über den Jordan geschickt werden müssen. Die Spieler-gegen-Spieler-Modi finden übrigens zum Teil in Arenen statt, teilweise aber auch in der freien Wildbahn von Antaloor. Als Dreingabe stehen noch Pferderennen auf dem Onlineplan. Hier müssen die Teilnehmer einen Hindernisparcours so schnell wie möglich absol-

vieren. Eher fade. Deutlich unterhaltsamer ist der »Pferde stehlen«-Modus, wo zwei Teams in einer Arena gegeneinander antreten, um die Wette Pferde suchen, finden, klauen und in den eigenen Stall bringen. Wer eine vorgegebene Anzahl an Gäulen geschnappt hat, gewinnt. Passend zum Titel darf man allerdings Pferde auch aus dem gegnerischen Stall mitgehen lassen und in den eigenen bringen, ein hektischer Spaß.

Zuletzt noch ein paar Anmerkungen zum Einzelspieler-Modus bzw. zu den positiven Folgen, die die Verschiebung hatte. So ist die von uns als überladen kritisierte Steuerung noch einmal optimiert worden, sodass sie jetzt ziemliche Ähnlichkeit mit »Oblivion« hat. Fans von Bethesda's Rollenspiel sollten also keine Probleme haben. Zudem wurde das Reitverhalten verbessert, der Gaul ist nun nicht mehr so störrisch. Angst vor Kleintieren wie Spinnen hat das Reittier ebenfalls nicht mehr, was dem Spielfluss zugute kommt. Zusätzlich sind nun noch vier weitere Rüstungssets zu finden. So ganz nebenbei wurden auch einige kleinere Bugs beseitigt, etwa Clipping-Fehler. Trotzdem sind an einigen Stellen immer noch welche zu sehen. Schwamm drüber, denn in der Praxis fällt eher die souveräne Eindeutschung auf: 180.000 Wörter und 211 Sprechrollen, sagt der Hersteller. Hat Stil und klingt gut, sagen wir.

Fazit: Selbst wenn der Mehrspieler-Modus im Vergleich zur PC-Version Federn lassen musste, ist es doch toll, dass es überhaupt einen gibt und dass der doch einiges an Substanz mitbringt. Dazu kommt, dass die Optimierungen des Soloteils allesamt sinnvoll

erscheinen und einem das Gefühl geben, dass die Entwickler das Plus an Zeit gut genutzt haben. Wer also »Oblivion« inklusive »Shivering Isles« schon durchgespielt hat, kommt um »Two Worlds« nicht herum. Wer nicht, der sowieso nicht.

Nicholas Buracas

Two Worlds

GRAFIK/

Auch im Mehrspieler-Modus ein Augenschmaus, bis auf die Gesichter

9

SOUND/

Stimmige Musikmischung, nette Sprachausgabe

8

STEUERUNG/

Die Steuerung wurde verbessert, fühlt sich nun wie »Oblivion« an

8

Traumhaftes Rollenspiel, dem die Extra-Entwicklungszeit nicht wehgetan hat

9.3 aus 10

Lohnt sich's?

-  Herrlich frech, herrlich unkonventionell
-  sollte noch flüssiger spielbar sein



Erscheint/ 29. Juni 07



Der Zwischengegner kann den Furz des Todes. Und wie! Jeder schimmernde Totenkopf steht für einen dahingerafften Schergen

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Codemasters
Hersteller/ Triumph Studios

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Strategie

Spieler/ 1 - 2

Xbox Live?/ ja

USK/ ab 16 Jahren

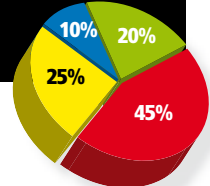
~~~~~

## KURZ & KNAPP

Ein echter Überraschungshit. Lange nicht mehr so gelacht!

## DAS STECKT DRIN

-  Punkten
-  Ansagen
-  Sprüche
-  Zoten



# OVERLORD

Schafe reißen und Hobbits knüppeln. Einfach Klasse!

Nach langem Schlaf erwacht der Overlord. Ein düsterer Krieger mit schwarzer Kutte, Dornenhelm und glühenden Augenschlitzen, dem Sauron aus »Der Herr der Ringe« erstaunlich ähnlich. Aber anders als Sauron ist der Overlord zu Spielbeginn macht- und kraftlos. Er muss sein Reich des Bösen erst noch errichten, eine Armee der Finsternis rekrutieren und die Ländereien unterdrücken, die seinen Turm des Bösen umgeben. Zweckdienlich sind die grimmigen Helfer des Overlord, die so genannten »Scherger«, gebeugte und unterwürfigste Gnome. Auf Kommando hüpfen sie aus Portalen heraus, auf einen weiteren Befehl richten sie Unheil in der Umgebung an. Knüppeln Hobbits zu Boden, fackeln Sonnenblumenfelder ab, metzeln Schafsherden nieder. Zum Beispiel in der Trainingsetappe. Da werden die Tiere zu klagendem Gemecker und idyllischen Klassikklängen (genauer gesagt: Beethovens »Für Elise«) munter gehackt, und wer die Ohren spitzt, kann sogar Knochen knacken hören. Brutal? Unmenschlich? Ein Killerspiel gar?

Aber nein, denn obwohl zerstören, plündern und tyrannisieren zum Handwerkszeug eines erfolgreichen Overlords gehört, unterscheidet sich die Produktion des holländischen »Age of Wonders«-Entwicklers Triumph vor allem durch ihren rabenschwarzen Humor angenehm vom üblichen Gutmenschen- oder Blutrunst-Einerlei. Von der ersten Minute an nehmen die entwaffnende Machart und die herrlich sarkastischen Sprüche alles aufs Korn, was das Fantasy-Genre hergibt. Im speziellen natürlich »Herr der Ringe«.

In zwei Einstiegsmissionen werden einem die Grundzüge der Steuerung eingepeitscht. Also raus ins Hügelland, Schafe meucheln. Die so gewonnenen Säfte geben dem Overlord die Möglichkeit, anstelle von fünf Schergen derer 15 zu kontrollieren. In den folgenden Missionen marodieren dann immer mehr Schergen inner-

„Wilfried Wanst muss sterben!“

## liveundonline

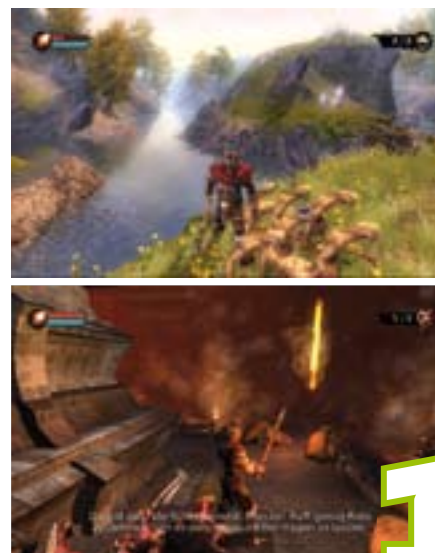
■ Deathmatch und Koop für zwei Spieler auf einzelnen Karten per Xbox Live ■ Per System-Link oder an einer Konsole geht leider nix ■ Diverse Downloads vom Marktplatz, zum Beispiel Themes und Gamerpics ■ 44 neckische Erfolge und 1.000 Gamerpoints, die Hälfte davon ist leicht erspielt



#### VERDAMMT!

#### Ich muss was Böses tun!

Die Eindeutschung hat sich einen extra Kasten verdient, allein wegen der Ansage von Schergenmeister Gnarl gleich zu Beginn: »Gebt ihm Säure in die Augen, damit er wach wird!« So also erwacht seine Verderbtheit, der Overlord, und wird von Gnarls irrer Gollum-Stimme direkt mit seinen Untergebenen bekannt gemacht: »Seht euch die bösen Gesichtlein an. Bereit, auf euren Befehl zu morden und zu plündern!« Solche rabenschwarzen Sprüche gibt's zwischendurch immer wieder auf die Ohren. Jede Pointe trifft genau!



#### SO GEHT'S

#### 1 Scheuch die Schergen!

**Der Overlord** wird vom Spieler direkt gesteuert und greift mit Breitschwert oder Flammen aktiv ein, wenn es ans Niedermähen Widerspenstiger geht. Auf Kommando übernehmen die Schergen. Sie werden von der CPU kontrolliert, man kann aber per rechtem Control-Stick die Laufrichtung beeinflussen. Klappt gut, die Wegfindung versagt nur ganz selten.

**Wer hat** da von »Pikmin« geklaut? Genau wie die Nintendo-Figuren sind auch die

Scherger-Gattungen anhand der Hautfarbe deutlich zu unterscheiden. **Die Braunen** zum Beispiel hauen auf alles drauf, die Roten werfen Feuerbälle über Barrikaden, dritte heilen Verwundete, vierte schleichen sich ins Feindesland oder schieben Baumstämme aus dem Weg. Und manchmal tun sie sich zusammen und schleppen gemeinsam Energiekugeln oder Picknickkörbe von A nach B. Sieht wirklich verdammt nach »Pikmin« aus...



halb eines immer größer werdenden Gebiets, sammeln Reichtümer und schaffen so die Grundlagen zur Erschaffung von noch mehr Schergen - verschiedener Gattungen übrigens. Die mit der braunen Hautfarbe sind Alleskönner. Dann gibt's die Roten, die durch Feuer laufen. Und die Blauen, die durch Wasser laufen. Je länger das Spiel, desto taktischer. Denn mehr und mehr Aufgaben erzwingen den wohlüberlegten Einsatz der richtigen Schergen zur richtigen Zeit. Und oft muss auch der Overlord selbst eingreifen. Meistens mit der Streitaxt, das sorgt für reichlich Blut und Splatter. Mit der Zeit entwickelt das Gameplay also einen beachtlichen Facettenreichtum. Es lohnt sich, ein wenig über taktische Varianten nachzudenken. Zum Beispiel, ob man nicht vielleicht einen Opferbrunnen sucht und ein bis zwei Schergen reinwirft, weil dadurch nämlich der Overlord seine eigenen Lebenskräfte wiederherstellt. In den ersten zwei bis drei Stunden spielt sich das alles richtig angenehm, man kann sich voll auf die feine Mischung aus taktischen Finessen und flotter Action einlassen. Danach führt die Kontrolle über braune, rote, blaue Schergen zu einer Steuerung, die einem den Umgang mit mehrfach belegten Schulter- und Aktionstasten aufzwingt. Damit verkomplizieren sich die Dinge, und das fröhliche Treiben verliert an Leichtfüßigkeit. Außerdem hat das Scheitern an einigen Schlüsseltappen den wiederholten Marsch durch bekanntes Gebiet zur Folge, und so was kann dann

schon die Nerven strapazieren. In solchen Momenten ist also durchbeißen angesagt. Allzu viele Fruststellen sind's dann aber doch nicht. So übt man sich also in Geduld und strebt vielen Höhepunkten entgegen. Den Bossgegnern vor allem. Zwischendurch blasen Fürst Ferdinand und andere schräge Typen zum XXL-Duell. Wilfried Wanst zum Beispiel, ein Zehn-Zentner-Schweregewicht von einem Metzger, der erst ein Dutzend Schergen mit einem tödlichen Bauchplatscher zu Tode walzt, dann den Rest per Rollkugel-Attacke plättet und schließlich dem Overlord mit seiner Axt was einschärft. Die Schergen im richtigen Augenblick mit laut schallendem Horn zurück rufen und gleich wieder auf Angriff umschalten, so klappt's aber mit dem Sieg. Was toll ist, weil mit jeder geschafften Mission die Behausung des Overlord - der Turm des Bösen - an Prunk gewinnt. Und weil der Overlord Rüstungsteile dazu bekommt. Und weil er damit immer fieser aussieht.

Letztlich treibt einen das Spiel also ordentlich vorwärts, und punktet in aller Regel mit viel Fairness und dem offensichtlichen Willen, einem keine allzu großen Hindernisse in den Weg zu legen. Die Ladezeiten sind kaum der Rede wert, und die Grafik ringt einem immer wieder ein anerkennendes »Oho!« ab. Etwa, wenn der Teich zwischen Sonnenblumen und Seerosen so herrlich schimmert, wenn geschmolzenes Eisen in den unterirdischen Schmelzen brodelt, oder wenn sich mannshohes

Getreide Halm für Halm zur Seite biegt, sobald eine Horde Schergen durch das Feld trampelt. Das sind Details, die eine mit Liebe gemachte Produktion wie »Overlord« auszeichnen. Schön!

**Richard Löwenstein**

#### Overlord

**GRAFIK/**  
Stilecht, detailreich, und richtig witzig animiert.

**8**

**SOUND/**  
Klasse Dialoge, klassische Musik, ordentliche Effekte

**8**

**STEUERUNG/**  
Erst simpel, später einen Tick zu überladen

**7**

Von Null auf fünfundachtzig: Strategie-Überraschung mit tollem Humor-Plus

**8.5**  
aus 10



Erscheint/ erhältlich

## AUF EINEN BLICK

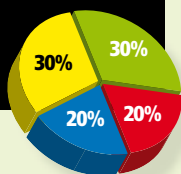
**Publisher/** Activision  
**Hersteller/** Activision  
**Preis/** ab 55 Euro  
**Genre/** Action  
**Spieler/** 1 - 2  
**Xbox Live?/** Ja  
**USK/** ab 6 Jahren

## KURZ & KNAPP

Irgendwo unterhaltsame, aber leider auch shreklich einfallslose Action mit shreklichen Grafikmängeln

## DAS STECKT DRIN

- Zahlen
- Kämpfe
- Sprüche
- Missionen



# SHREK DER DRITTE

Shrek lass nach, ein Oger!

Wenn uns ein Streifen im Kino Tränen lachen lässt, dann muss das bei der dazu passenden Umsetzung für Xbox 360 noch lange nicht der Fall sein. Dabei hätte es in diesem Fall klappen können, immerhin ist der »Shrek«-Film eher für Witz als für wegweisende Effekte bekannt. Solche Bilder kann die Xbox 360 produzieren, interessantes Gameplay sowieso, und dass die Gags überkommen, das wäre halt eine Frage des Gamedesigns. Im Film wird Shrek recht bald klar, dass er durch die Heirat mit Prinzessin Fiona auch die Krone des Königreichs Weit Weit Weg aufgesetzt bekommt. Weil er aber aufs Regieren überhaupt keine Lust hat, muss Ersatz her: Fionas Cousin Arthus. Aber der will erstmal gefunden werden, und so startet die Geschichte. Neben Shrek trifft man im Verlauf des Spiels viele altbekannte Figuren wie Fiona, den Esel, den gestiefelten Kater und Prinz Charming; einige davon übernehmen zeitweise statt Shrek die Heldenrolle. Und tatsächlich, der Esel quasselt in einer Tour, und der gestiefelte Kater hat denselben spanischen Akzent drauf. Ab und zu kommen ein paar lustige Sprüche rüber, wobei die Figuren übrigens mit den deutschen Synchronstimmen besetzt sind. Dadurch gewinnt das Ganze an Charme und Lebendigkeit. Die fröhlich-aufgeweckte Hintergrundmusik trägt das ihre dazu bei.

## WEIT WEIT WEG...

...am besten aber mit dem Gameplay: eine 20 Etappen lange Mischung aus ziemlich banaler Jump'n'Run-Action, eher faden Kämpfen und einigen Geschicklichkeitstests, alles recht einfallslos und ohne wirklich gute Ideen. Egal ob Schloss, Piratenschiff oder College von Worcestershire: Man hüpf rum, balanciert über Steine und Stege, fechtet und kloppt sich mit allerlei Getier, sammelt Extras, wechselt zwischen den Figuren und grübelt einige Sekunden über Schalter-Schlüssel-Puzzles, von denen wir jedes einzelne schon zimal

in anderen Spielen gesehen haben. Dass der Held gelegentlich in Begleitung ist, hat aufs Gameplay wenig Einfluss. Denn allzu viel Unterstützung darf man nicht erwarten. Wann welche Figur zum Einsatz kommt, bestimmt das Spiel. Die Beschreibung der Steuerung passt in einen Satz: Geht locker von der Hand, steckt aber auch wenig dahinter. Und der Mehrspieler-Modus? Fünf Minigames, fertig. Eine Curling-Variante, Schiffe versenken, und so weiter. Ein Koop der kompletten Kampagne wäre schon witziger gewesen. Am besten zu viert, so hat's uns schon beim »Shrek 2«-Game auf der alten Xbox Spaß gemacht. Ein Next-Gen-Game sollte eigentlich zulegen, nicht abbauen...

## Oh Shrek, es ruckt!

Wie sagt doch der gestiefelte Kater im Film? »Ich darf nicht weinen.« Von uns aus dürfte er, denn beim Anblick der vielen Polygonkanten kann einem schon danach zumute sein. Dabei leistet sich die Grafik auch noch Ruckler. Und die Mimik der Charaktere hätte man auf jeden Fall ausdrucksstärker hinkriegen müssen. Und die Ladezeiten kürzer. Und die Bossgegner-Fights anspruchsvoller. Captain Hook kriegt ein paar auf die Mütze, dann ist er platt. Klar gibt's ein paar Lacher und nette Anspielungen; wer zum Beispiel im Piratenschiff Kisten zerhaut, befreit nebenbei die rabiaten Pinguine aus »Madagaskar«. Für die Jüngsten mag das noch unterhaltsam sein, aber halbwüchsige und erwachsene 360-Besitzer werden deutlich unterfordert.

## Wertung

Grafisch weit weit weg von einem Next-Gen-Spiel. Und kein Vier-Spieler-Modus. Viele Chancen verpasst.

**6.9**  
aus 10

# TETRIS EVOLUTION

Auf die Würfel, fertig, los

## AUF EINEN BLICK

**Publisher/THQ** **Hersteller/THQ**  
**Preis/** ab 30 Euro **Genre/** Puzzle  
**Spieler/** 1 - 10 **Xbox Live?/** ja **USK/** ohne Altersbeschränkung **Erscheint/** erhältlich

Wir sparen uns das Lästern, weil die Packungsrückseite was von »umwerfenden HD-Grafiken« faselt, oder weil THQ nicht mal die wenigen Bildschirm-Texte eingedeutscht hat. Denn wir haben Respekt. Dieser Urahn aller Action-Puzzles hat vor 22 Jahren ein Genre definiert, und er ist seitdem kaum gealtert. Auf dem DS sich damit unterwegs die Zeit vertreiben, warum nicht? Ist auch schön, dass es jetzt eine Umsetzung für die Xbox 360 gibt. Aber als DVD-Disc? Für richtig Geld? Für so eine originalgetreue Umsetzung? Nach wie vor purzeln Würfel und Steinchen in L-Form einen Schacht runter und müssen klug gestapelt werden, so dass die sie zu kompletten Reihen heranwachsen und sich vertschüssen.

## ORIGINAL BLEIBT ORIGINAL

Okay, es gibt nette Erweiterungen des bekannten Konzepts. Man kann im Hintergrund Videos laufen lassen, oder 15 Blümchen- und Sonnenuntergangs-Motive als Diashow anzeigen lassen. Kann zwischen Marathon-, Ultra- oder Cascade-Modus wählen, und zwischen sieben weiteren Varianten, die sich aber alle ähnlich anfühlen. Vier Spieler dürfen an einer Konsole stapeln, gemeinsam oder um die Wette. Dasselbe via Xbox Live, mit maximal zehn Leuten. Man kann die Spielgeschwindigkeit und die Vorab-Füllung des Schachts bestimmen, ob kommende Steine angekündigt werden, oder ob man sie am Boden noch kurz verrücken darf. Die Steuerung? Passt schon, spielt sich gut, ist eine Turbo-Kopfnuss wie eh und je. Aber noch mal: 30 Euro! Als Arcade-Download für 800 Punkte wär's fair gewesen.



## Wertung

Gepimpter Puzzle-Kult. Wem das Geld nicht zu schade ist...

**4.3**  
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

Call of Duty 3,  
Lost Planet

XBOX LIVE ARCADE

Prince of Persia Classic,  
Xevious, Bomberman  
Live, Super Street  
Fighter 2 Turbo

TABELLEN

Die Ladder-Meister  
der Consoles Sport  
League

## CONSOLES SPORT LEAGUE

### Ein letztes Mal?

Die Temperaturen steigen. Nicht nur im heimischen Garten, sondern auch in den Weiten von Xbox Live. Denn der 4-on-4 Cup Reloaded in »Halo 2« hat begonnen. Insgesamt 16 hochmotivierte Teams gehen an den Start, um sich in der Königsdisziplin von »Halo 2« noch einmal zu messen. Viel Zeit bleibt ihnen nicht mehr. Schließlich erscheint schon im September der heiß erwartete dritte Teil von Bungies Science-Fiction-Saga. Bis es allerdings soweit ist, erfreuen wir uns noch immer an Teil zwei. Im nächsten Heft berichten wir, wie der Cup ausgefallen ist!

### Benzin im Blut

Hobby-Rennfahrer dürfen sich freuen! Bei »Forza Motorsport 2« heulen endlich die Motoren. Nicht nur in den Händlerregalen, sondern auch in der Consoles Sport League. In der 1-on-1-Ladder zum Rennspaß dürfte es wohl bald ziemlich heiß hergehen. Und Scharfschützen? Die dürfen sich ab sofort bei »Shadowrun« in einer 2-on-2 und einer 4-on-4-Ladder austoben.

**CONSOLES**  
SPORT LEAGUE  
WWW.CONSOLES.NET

## Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

**G**estern ist »Bullet Witch« eingetroffen – mein Tauschpartner hat es mir fast mit Bedauern gegen mein Spiel geschickt. So schlecht waren die Kritiken, so wenig Anklang fand das Game in Deutschland, dass ich mich wirklich darauf gefreut habe. Zu Recht, wie Ihr in meinem Test sehen könnt.

### ICH MAG EROTISCHE HAUPTFIGUREN

Ich kann es nicht ändern, aber ich spiele selbst bei »Top Spin« oder »Virtua Tennis« den Damen-Grand-Slam, da ich nun mal lieber stundenlang auf eine weibliche Actrice blicke als auf einen muskelbepackten Alter Ego. Selbst bei »Rainbow Six: Vegas« würde ich mit einer waffenstarrten Lady durch die Lande laufen, wenn sich nicht meine Reputation angesichts frustrierter Mitkämpfer schlagartig verschlechtern würde.

Also kommt mir eine Figur wie diese Lady völlig zu Pass. Zumal es auf dem Xbox Live Marktplatz zahlreiche Outfits kostenlos als Download gibt. Schulmädchen ist cool, die Straps-Sekretärin exzellent und sogar als Mumie sieht unsere Hexe noch besser aus als so manche andere Spielfigur. Ein Argument ist allerdings nicht von der Hand zu weisen: Es handelt sich nicht um ein Barbie-Ankleidespiel, sondern um einen Shooter.

### DOOFE LINEARE HANDLUNG – NA UND?

Die Maps haben einen Nachteil: Sie sehen so aus, als seien sie frei durchstöberbar. Das sind sie nicht und wollen sie auch gar nicht sein. Wie bei »Lara Croft«, »Sudeki«, »Ninety Nine Nights« oder sonst einem Action-Game folgt der Spieler linear vorgeschriebenen Bahnen. Barrikaden versperren ab und an den Weg, bis man das blockierende Superhirn zerstört hat und es weitergeht.

Auch die Gegner sind bis auf die Ausnahme einiger Endgegner immer gleich. Dafür finde ich die Speicherpunkte gut gesetzt – es ist für mich das perfekte Spiel, um nach der Arbeit einfach ein paar Schritte auf den High Heels dieser schönen Schießmadame zu machen – kein Anspruch, einfach ein paar Dämonen wegputzen. Und auch die viel gescholtene Steuerung auf einigen Ebenen liegt mir persönlich – ich komme spielend damit klar. Im Gegenteil: Ich mag es, ein wenig Auswahl zu haben.

Fazit: Eines der Spiele, das sich gut dafür eignet, um mit einem Glas Rotwein in der Hand nach der Arbeit zu entspannen. Dank der Kostüme auch ein Augenschmaus. 60 Euro sind aber ein wenig happig, zumal »Bullet Witch« auf Deutsch nur mit Untertiteln vorliegt. Sobald Ihr ein Restexemplar oder ein Tauschspiel findet – zuschlagen.



## 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](http://www.xbox-watch.de)

## INTERVIEW

Unter vier Augen mit  
D-Generation X



**NAME/** TUYET MIDANG **ALTER/** 19  
**BERUF/** ABITURIENTIN **WOHNORT/** HAMBURG  
**AUFGABE IM CLAN/** MANAGEMENT/PR  
**WEBSEITE/** [HTTP://WWW.CLAN-DX.COM](http://WWW.CLAN-DX.COM)

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

**TD:** Ein respektvoller Umgang ist für uns sehr wichtig. Der Teamgedanke wird bei uns groß geschrieben. Unsere Spieler kennen sich auch Squad übergreifend dank regelmäßiger online Clantreffen in diversen Multiplayer-Lobbys. Bei uns herrscht eine familiäre Atmosphäre, die es Neueinsteigern leicht macht, Anschluss zu finden.

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

**TD:** Die Konsolen-Szene steckt im Vergleich zur PC-Szene noch in den Kinderschuhen. Aber auch hier ist ein klarer Aufwärtstrend zu erkennen. Premierships mit Sachpreisen, wie sie zum Beispiel von der Consoles Sport League angeboten werden, sind ein wichtiger Schritt in die richtige Richtung. Die Professionalisierung wird auch hier in den kommenden Jahren weiter zunehmen.

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

**TD:** Die Consoles Sport League ist das Mekka für alle eSportler mit Xbox 360. Wenn man die Entwicklung der letzten zwölf Monate Revue passieren lässt, muss man Speedy und seinem Team größten Respekt zollen. Ganz zu schweigen von den vielen ehrenamtlichen Helfern, die für einen reibungslosen Ablauf sorgen.

### 360 LIVE: Wie wichtig ist Erfolg für euch?

**TD:** Erfolg ist ein wichtiger Aspekt für uns. Wir stehen natürlich in Konkurrenz zu anderen Clans, aber deswegen werden wir nie den Respekt vorm Gegner verlieren. Aber es ist völlig klar, dass wir unsere Clan-Matches gerne erfolgreich bestreiten, was uns bis jetzt auch gut gelungen ist.

### 360 LIVE: Gibt es ein Spiel, auf das ihr schon so richtig scharf seid?

**MB:** Wir warten natürlich sehnsüchtig auf »Halo 3«. Aber da noch immer kein würdiger Nachfolger für »Call of Duty 2« gefunden ist, sind wir auch auf »Medal of Honor: Airborne« und »Brothers in Arms: Hell's Highway« gespannt.



AUF DIE PLÄTZE, FORZA, LOS!

## WER NIMMT DIE SCHÄRFSTEN KURVEN?

Alles neu beim Clan namens »Opus Aeternus Magistri«, vormals unter dem Begriff »Next Generation German Ultimate Soldiers« bekannt. Neben der Namensänderung geht auch eine komplett neue Clanpage im Internet an den Start. So etwas muss natürlich gefeiert werden. Und was bietet sich da besser an, als ein Turnier zu veranstalten? Da die »FIFA WM 06 Master Series« letztes Jahr so prima über die Bühne gegangen ist, sind wir vom 360-Live-Magazin wieder mit an Bord.

Beim »OAM Forza 2 Endurance Cup« entscheidet sich im Spätsommer, also irgendwann ab August, wer der beste Pilot auf Xbox Live ist. Damit in diesem Ausdauer-Cup kein Spieler einen Vorteil hat, gibt es eine Klassenbeschränkung auf

Wagen der U-Klasse. Also nix für Weicheier. Zusätzlich wird ein bestimmtes Auto für alle ausgewählt, damit sich nicht jemand mit einem eigenhändig aufgebretzelten Modell Vorteile verschafft. Auf diese Weise bestimmen allein die Fahrkünste über den Sieg. Natürlich gibt es auch diesmal neben Ruhm und Ehre wieder eine Kleinigkeit zu gewinnen. Was, bleibt aber noch eine Überraschung. Teilnehmen kann übrigens jeder, der »Forza Motorsport 2« sein Eigen nennt und per Xbox Live online spielen kann, sprich der mit der Konsole online geht und über einen Gold-Account verfügt. Mehr Infos zum Turnier gibt es auf der Homepage von OAM: [www.oam-clan.de](http://www.oam-clan.de).

### CALL OF DUTY 3

Preis/ 800

Herst./ Activision

An der Front herrscht niemals Ruhe. Deshalb sorgen die Generäle von Activision mit dem »Bravo Pack« für frischen Mehrspielerstoff. Fünf neue Karten beinhaltet das Paket, von denen zwei speziell »Call of Duty«-Veteranen bekannt vorkommen könnten. So hat die »Depot«-Map aus dem Ur-»Call of Duty« einen Auftritt, ein wenig ummodelliert in »Gare Centrale«. Für intensive Fahrzeuggefechte war im Addon zum ersten Teil speziell »Kharkov« ideal. Damit sich das nicht mit dem Schauplatz aus »Call of Duty 3« beißt, ist diese ebenfalls ein wenig umgebaut und spielt nun in Marseille. Die drei neuen Karten verschlagen Hobby-soldaten schließlich in die deutsch besetzte Hügelfestung Aller Haut, einen Nachteinsatz an der Seine und die Kleinstadt Rimling. Allerdings gehen 800 Punkte als Sold drauf...



### LOST PLANET

Preis/ 400 Herst./ Capcom

Auch wenn es bitter kalt ist, die Mehrspielergefechte auf dem Verlorenen Planeten neigen sich ebenfalls nicht dem Ende zu. Seit dem 7. Juni ist nun endlich auch die »Battleground«-Karte, die der Collector's Edition des Spiels beilag, für lau zum Download erhältlich. Seit einiger Zeit hat sich auch das Map Pack #2 für 400 Punkte auf dem Marktplatz breit gemacht. Auf zwei neuen Karten treten Espiraten dann gegeneinander an. Der »Hive Complex« ist eine verlassene Mine mit eng gewundenen Tunneln und Brücken. »Trial Point« kommt da schon zivilisierter und vor allem wärmer daher.



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

## TURNIER-BERICHT

### UND WIEDER EINE LAN

Immer nur Xbox Live ist auf Dauer ein bisschen langweilig. Deshalb sind LAN-Parties immer wieder eine willkommene Abwechslung. Vom 27. bis 29. Juli findet in Olsberg, zirka 50 Kilometer von Dortmund, die »SaD Inside LAN« statt. Das dortige Konzerthaus bietet Platz für 200 bis 300 Mann, was für intensive Wettbewerbe sorgen sollte. Wer Lust bekommen hat, einmal die Leute hinter einem Gamertag im wahren Leben kennen zu lernen, sollte schnell auf die Homepage von Seek and Destroy Gamings surfen: [www.sad-gaming.de](http://www.sad-gaming.de). Auf dass sich die Teilnehmerliste schnell füllt!

### NIGHT CUP IN FIFA 07

Siebte Runde im Night Cup beim Kickerspiel »FIFA 07«. Leider war der nicht ganz so gut besucht wie die vorherigen Austragungen. Lediglich fünf Teilnehmer hatten sich angemeldet, von denen einer nicht antrat. Deshalb startete der Cup auch direkt mit dem Halbfinale. Das erste Match konnte SaD I Ace mit einem 9:3 gegen Troxer für sich entscheiden. Im zweiten Match gewann XxX GEC-SuNnY XxX gegen ZH On Fir3 mit einem knappen 4:3. Nach dieser Partie ging ZH On Fir3 leider sofort offline, weshalb der dritte Platz per Def-Win an Troxer ging. Im Finale standen sich schließlich SaD I Ace und XxX GEC-SuNnY XxX gegenüber. Auch hier siegte ersterer mit einem 8:1.

# LIVE ARCADE TOTAL

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

## PRINCE OF PERSIA CLASSIC

**Preis/** 800 Points **Hersteller/** Gameloft/Ubisoft **Schwierigkeit/** mittel

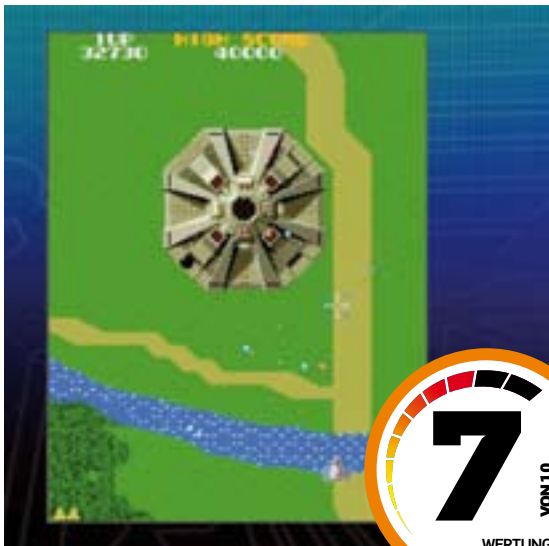
Anno 1989 turnte der Prinz von Persien das erste Mal durch mit Fallen gespickte Verliese. Nach den erfolgreichen Spielen für die letzte Konsolengeneration geht es nun wieder klassisch zu. In 2D hüpf, hangelt und fechtet sich der Prinz durch den Kerker des Sultanspalastes, um seine Prinzessin vor dem bösen Großvesir zu befreien. Statt jedoch in pixeliger Retro-Optik daherzukommen, wurde das Spiel technisch neu aufgebaut: Die Schauplätze wirken stimmig, die Animationen von Gegnern und dem Prinzen sehen erstaunlich gut aus. Auch spielerisch hat es der Titel intakt auf Xbox Live Arcade geschafft. Die Steuerung reagiert präzise, weshalb auch die tückischsten Fallen keine größeren Probleme bereiten. Meistens zumindest. Denn »Prince of Persia Classic« ist kein leichtes Vergnügen, auch wenn der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zum Original ein wenig heruntergeschraubt wurde. Beim Ableben startet man an Rücksetzpunkten wieder und nach jedem Level darf gespeichert werden. Für 800 Punkte geht's ins Abenteuer. Genau so muss eine Neuaufgabe aussehen! Auch wenn die Spielzeit ein wenig länger sein könnte. Schließlich wurde das Original schon so konzipiert, dass man es in einer Stunde bezwingen musste. Sonst rettete sich die holde Maid durch Selbstmord.



## XEVIOUS

**Preis/** 400 **Hersteller/** Namco-Bandai **Schwierigkeit/** mittel

Mit diesem Download reisen wir zurück in das Jahr 1982 und erleben die Geburtsstunde eines ganzen Genres, nämlich des Vertikal-Shooters. »Xevious« von Namco-Bandai – damals nur Namco – gab's einst nur in der Spielhalle und auf ein paar frühen Konsolen, und findet sich seit kurzem auch auf Xbox Live Arcade. Auch wenn wir ein paar optische Verbesserungen begrüßt hätten, kann die Eins-zu-Eins-Umsetzung des Automatenklassikers bei uns punkten. Das liegt natürlich daran, dass wir alte Säcke sind und beim Anblick von grünen Flächen und grauen Klötzen in Erinnerungen schwelgen, aber egal. Jedenfalls, das unkomplizierte Gameplay funktioniert. Man steuert ein Raumschiff über Waldgebiete, Hügelketten und Nazca-Linien, und lasert von oben heranzoomende Abfangjäger ab. Wie »Galaxians«, bloß vor hässlichen Kulissen. Ein bisschen Timing kann nicht schaden, denn dann äschert man mit Luft-Boden-Bomben auch noch die stationären Flakstellungen ein. Wer sich treffen lässt, muss an einem ziemlich weit zurückliegenden Punkt neu beginnen. Oldschool, Baby! Für 400 Punkte schon okay.



## SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO HD REMIX

**Preis/** mal sehen **Hersteller/** Capcom **Schwierigkeit/** mittel

Ein Fest für Fightfans: Im Herbst bringt Capcom eine interessante Variante seiner »Street Fighter 2«-Reihe auf den Marktplatz. Im Unterschied zum bereits erhältlichen »Street Fighter 2« ziehen dann fünf neue Charaktere in die Arena ein. Der Indianer T. Hawk beispielsweise, und die flotte Soldatenbraut Cammy. Zusätzlich bekommt jeder Kämpfer eine Super-Kombo spendiert, also einen heftigen Spezialangriff, der den Verlauf eines Schlagabtauschs schon mal entscheidend ändert. Bleibt zu hoffen, dass der Netcode für Onlineduelle verbessert wird, denn die Lags nerven! Die Figuren werden in einer Auflösung von 720p neu gezeichnet. Verantwortlich für das Design: das Mangastudio Udon Entertainment, das schon für die »Street Fighter«-Comics verantwortlich war. Blöd nur, dass Capcom bisher keine Screenshots rausrückt. Als Trostpflaster gibt's ein Bild von Capcoms anderer Neuankündigung für Live Arcade, »Super Puzzle Fighter«. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.



## BOMBERMAN LIVE

**Preis/** unklar **Hersteller/** Hudson **Schwierigkeit/** mittel

Hudson ist offenbar lernfähig: Nach dem Vollpreis-Flop »Bomberman: Act Zero« versprechen uns die Japaner mit »Bomberman Live« ab dem Spätsommer eine zeitgemäße und größtenteils unangetastete Version des originalen Multiplayer-Spektakels. Das pseudodüstere Setting von »Act Zero« gehört der Vergangenheit an, jetzt wird's wieder knuddelbunt. Das Game setzt total auf Mehrspieler-Action. Bis zu vier Spieler treten an einer Konsole gegeneinander an, online bis zu acht. Sind nicht genügend Kumpels parat, darf man Bots zuschalten. Und dann geht es so ab, wie es sich für »Bomberman« gehört. Mit den Bomben sprengt man Hindernisse und Gegenspieler in die Luft, sammelt Speed-Boosts oder Monster-Bomben, bis nur noch ein Überlebender übrig bleibt. Spaß verspricht auch der »Super Revenge«-Modus: Wer gebombt wird, kann vom Spielfeldrand aus weiter Bomben werfen. Wer so einen noch aktiven Kollegen trifft, darf wieder mitmachen. Völkerball, sozusagen.



# CSL-CHARTS

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

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

## HALO 2

Der Mehrspieler-Betatest zu »Halo 3« hat schon einen kleinen Ausblick auf zukünftige Mehrspielerduelle geliefert. Nun ist dieser vorbei und der Vorgänger muss wieder bis September ran. Die Besten der 1-on-1 Ladder:

|   | Spieler            |   | Punkte | Matches |
|---|--------------------|---|--------|---------|
| 1 | Tok I Ninja        | ▲ | 1351   | 113     |
| 2 | Sad I Deycide gs24 | ▲ | 1137   | 11      |
| 3 | IFroOpl            | ▲ | 1125   | 14      |
| 4 | ElemenT            | ▲ | 1103   | 17      |
| 5 | Maleficus          | ▲ | 1101   | 33      |



## 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 | eAxis.Bigben GoW | ▲ | 1446   | 42      |
| 2 | SaD.GoW 4on4     | ▲ | 1267   | 24      |
| 3 | KoR Alpha-Squad  | ▲ | 1245   | 12      |
| 4 | VGHB             | ▲ | 1229   | 39      |
| 5 | Xtreme360        | ● | 1222   | 20      |

## FIFA 07

Das neue »FIFA« ist zwar angekündigt, aber noch dominiert Jahrgang 07. Auf der Xbox 360 wird gedribbelt und gekickt, bis die Waden krampfen. Die besten Torschützen gibt es hier:

|   | Spieler         |   | Punkte | Matches |
|---|-----------------|---|--------|---------|
| 1 | SaD I StrascHO  | ▲ | 1528   | 121     |
| 2 | dzs FerNaND0    | ▲ | 1477   | 158     |
| 3 | Nebukadnezar000 | ▲ | 1430   | 248     |
| 4 | dzs MuStiLinHo  | ▲ | 1419   | 89      |
| 5 | DX Matador      | ▼ | 1412   | 170     |

## 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     | ● | 1269   | 23      |
| 2 | Ashley         | ● | 1265   | 17      |
| 3 | mehl           | ● | 1166   | 12      |
| 4 | DABDAB         | ● | 1143   | 22      |
| 5 | MateoCROcodile | ▲ | 1110   | 21      |



## PRO EVOLUTION SOCCER 6

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

|   | Spieler       |   | Punkte | Matches |
|---|---------------|---|--------|---------|
| 1 | Z*xXR0BinHoXx | ▲ | 1474   | 189     |
| 2 | TCS.KingFresh | ▲ | 1402   | 64      |
| 3 | LaGoHai       | ▲ | 1354   | 118     |
| 4 | TCS.gla paz   | ▲ | 1340   | 74      |
| 5 | Kiki          | ● | 1304   | 30      |



## 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                 | ● | 1152   | 7       |
| 2 | STARS GRAW2 Squad    | ▲ | 1070   | 5       |
| 3 | VirtualSports-Ghosts | ▲ | 1067   | 11      |
| 4 | G3RMAN HUNT3RS       | ▲ | 1040   | 2       |
| 5 | underDogs360         | ▼ | 1017   | 3       |

## GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

Das 360-Live-Magazin macht's diesmal ganz international! Wir sprechen mit einem englischen Gamerscore-Jäger: VVV Theorys packt aus

### VVV Theorys



**Name/** Lee Smith **Alter/** 24  
**Stadt/** Blackburn, Lancashire (England)  
**GamerPoints/** 45.486 **Weltrangliste/** 1.047

### 360 Live: Warum hast du angefangen, auf Gamerscore zu spielen?

**LS:** Ich hab DJ Psyanyde, einen meiner Kumpels getroffen, der geradezu besessen davon war. Nachdem ich ihm mit ein paar Sachen geholfen habe, ist das scheinbar auch auf mich übergegangen. Außerdem bin ich ein Wettbewerbsmensch.

### 360 Live: Du hast vorhin einen Unfall erwähnt. Was ist da passiert?

**LS:** Ich war Passagier in einem Auto, das an einer Ampel gewartet hat. Dann ist ein heranrasender Rettungswagen mit 70 Sachen in uns rein gefahren, so dass ich mir den Hals gebrochen hab. Bitte nicht mitleidig werden, denn ich bin froh, dass ich noch lebe!

### 360 Live: Was sagt deine Freundin dazu, dass du so viel Zeit mit Videospielen verbringst?

**LS:** Die hat überraschenderweise kein Problem damit, auch nach sieben Jahren nicht. Klar, gelegentlich meckert sie ein wenig rum. Wenn sie allerdings nicht wäre, wäre mein Gamerscore heute wohl nur halb so groß.

### 360 Live: Was hältst du von Boosten und Savegames?

**LS:** Ich habe noch nie gecheatet und werde es auch nie tun. Es hat einfach keinen Sinn. Boosten in einem Spiel wie »NBA 2k7« spart vielleicht Zeit und Nerven gegen nervige Amerikaner, die eine Sitzung früher verlassen. Geniale Spiele wie »Ge\*\*\* \*\* \*\*« würde ich allerdings nie boosten, da ich diese einfach zu gern spiele.

### 360 Live: Was hältst du von den anderen erhältlichen Konsolen?

**LS:** Ich war noch nie ein Fanboy, deshalb versuche ich immer, alle Konsolen zu kaufen. Ich glaube nicht, dass eine spezielle Konsole besser ist als der Rest. Jede hat aus technischer Sicht ihre Vor- und Nachteile. Auf spielerischer Seite hat auch jedes System seine Software-Perlen. Und wenn man mehrere Konsolen hat, sind die Chancen gering, dass wirklich einmal Langeweile herrscht.

### 360 Live: Irgendwelche letzten Bemerkungen, bevor wir dich wieder in »Guitar Hero II« entlassen?

**LS:** Ja! Habt ihr irgendwelche Tipps, wie man mit einem Fisher-Price-Spielzeug abgehen kann, als wär's die Klampfe von Jimmy Hendrix?

# DER BESTE WEG ZU DEN GAMERPOINTS



## VIVA PIÑATA

Das Spiel richtet sich zwar primär an Kinder, bietet aber auch für Erwachsene viele Stunden Spielspaß. Außerdem gibt es auch hier ein paar leichte Punkte zu holen. Zumindest, wenn man ein paar Kumpels hat, die das Spiel ebenfalls besitzen. Diese muss man dann dazu bringen, einem Münzen und Piñatas zu leihen, um voranzukommen. In Nullkommanichts ist man reich und bekommt 160 Gamerpoints gutgeschrieben.

|                      |    |
|----------------------|----|
| Gartenwert:          | 20 |
| Gartenwert Meister:  | 20 |
| Piñata-Wert:         | 20 |
| Piñata-Wert-Meister: | 20 |
| Reich:               | 20 |
| Reichtumsmeister:    | 20 |
| Varianten:           | 20 |
| Variantenmeister:    | 20 |

**GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:** 160

## GUITAR HERO II



Okay, eigentlich ist hier nicht wirklich ein Trick dabei. Allerdings gilt bei diesem Spiel das Gleiche wie für das Erlernen eines richtigen Instruments: üben, üben, üben. Eigentlich ganz simpel, oder? Für alle, die bei den schwierigen Stücken beim Umgreifen Probleme haben sollten, haben wir aber dennoch einen kleinen Kniff. Die Gitarre einfach flach auf den Schoß legen und auf jede Note einen Finger legen, den Daumen auf die orangene. Umgreifen fällt somit weg und aus dem »Guitar Hero« wird ein »Piano Hero«.

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| 100K Club:                                 | 10 |
| 200K Club:                                 | 10 |
| 300K Club:                                 | 10 |
| Die Locations freischalten                 | 70 |
| Dimebag Darrel Award:                      | 10 |
| Eddie Van Halen Award                      | 10 |
| Leichte, mittlere, schwere                 |    |
| Tour Champ:                                | 30 |
| Sandkasten-Hero/So-gut-wie-gewonnen-Award: | 60 |

**GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:** 210

## GUITAR HERO II

Aber wir haben noch mehr. Für ein paar weitere leicht verdiente Erfolge muss man sich nur die Credits ansehen, drei Songs üben, ein Stück auf »Leicht« vermässeln, den Lefty-Flip anschalten, einen Song fertigspielen und sich weigern, eine Zugabe zu geben. Zu guter letzt sollte man »Woman«, den wohl leichtesten Song des Spiels üben, um schließlich 100% aller Noten zu treffen. Alles halb so wild!

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Rock School-Abschluss:            | 10 |
| Punktemacher-Award:               | 10 |
| Perfektionisten-Award:            | 30 |
| Rockstar-Allüren-Award:           | 10 |
| Hat-den-anderen-was-voraus-Award: | 10 |
| Hendrix-Award:                    | 10 |
| Streber-Award:                    | 10 |
| Zusatzpunkte-Award:               | 10 |

**GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:** 100



## EARTH DEFENCE FORCE 2017

Am besten schnappt man sich einen Kumpel, um das Spiel auf »Leicht« und »Normal« durchzuspielen. Die beiden Schwierigkeitsgrade sollten keine Probleme bereiten, so dass man mit höchstens zwölf Stunden für beide Durchläufe rechnen muss. Macht alleine zwar nur bedingt Freude, aber genau deshalb sollte man auch einen Kumpel einspannen. Denn im Koop-Modus macht das Spiel einfach mehr Spaß!

**Alle Level gesäubert (Leicht):** 50

**Alle Level gesäubert (Normal):** 100

**GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:** 150



## LUXOR 2



Bei vielen wird dieses Spiel ein Déjà-Vu-Erlebnis auslösen. Die Ähnlichkeiten zu »Zuma« sind einfach zu stark, nur gibt es hier bedeutend einfachere Erfolge. Einfach das Wolken-Powerup nutzen, um eine Ladung Bälle in einer Farbe nach oben zu bringen. Sobald es zwölf sind, kann man sie zerstören. Danach muss man sich um einen Abschnitt mit zwei unterschiedlichen Ballarten kümmern. Für den Scharfschützen einfach im ersten Level genau zielen. Der Rest kommt von ganz alleine!

**12 Tore des Tempels von Luxor:** 14

**5 Tage des Thot:** 15

**Leben! Gesundheit!** 15

**Wohlstand!:** 15

**Der Schatz des Pharao:** 16

**Goldene Ankh-Münze:** 16

**Feder der Maat:** 15

**GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:** 91

## NBA 2K7



Auch wenn es nicht ganz so leicht ist wie beim Vorgänger, können sich Gamerpunkte-Jäger auch hier ein paar Pünktchen dazuverdienen. Zunächst sollte man ein Team auswählen und alle zwölf Spieler für die Erfolge in dieses Team stecken. Danach das Quarter auf zwölf Minuten einstellen und die Voraussetzungen erfüllen. Während man dabei ist, kann man auch schnell einen zweiten Controller anschließen und ein wenig mit den Slidern herumspielen.

**Spieler-Erfolge:** 240

**Wilt Chamberlain:** 20

**George Gervin:** 20

**Mo Cheeks:** 20

**Magic Johnson:** 20

**Team 3 Pt. FGs:** 20

**Inside Domination,** 35

**Track Meet:** 15

**Second Unit**

**GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:** 390

## GEKLAUTER ACCOUNT

### Viel Luft um nichts?



### Hilfreiche Tipps!

Immer wieder gehen Foren-Threads à la »Oh nein! Mein Xbox-Live-Account wurde gehackt!!!!« durch die Weiten des Internets. Zeit also, für ein bisschen Aufklärung zu sorgen. Denn in Wahrheit ist der eigene Xbox-Live-Account ziemlich sicher. Allerdings ist er nicht gegen das so genannte »Social Engineering« gefeit, also die zwischenmenschliche Beeinflussung, um an Daten, hier also das Passwort zum Account, zu kommen. Besonders beliebt ist das Wiederherstellen des Accounts auf einer fremden Konsole, sodass der falsche Freund etwaige Erfolge erspielen kann, oder eben umgekehrt. Die goldene Regel (und für jeden mit ein bisschen Verstand sollte das sowieso selbstverständlich sein) lautet also: Niemals das Passwort an Dritte weitergeben! Wer trotzdem noch Unbehagen spürt, kann sein Xbox-Live-Abo auch per Prepaid-Karte statt mit einer Kreditkarte abschließen. Der Grund dafür ist folgender: Auch wenn man das automatische Verlängern des Xbox-Live-Abos durch die Kreditkarte deaktivieren kann, kann man seine Daten nicht aus dem System löschen. Einmal drin, bleiben die drin. Wer jetzt denkt »Hey! Dann geb' ich einfach falsche Daten ein«, ist ebenfalls schief gewickelt. Bevor sie fest eingetragen werden, müssen die Daten noch überprüft werden. Mit falscher Nummer geht also nichts. Ist zwar alles ein bisschen übervorsichtig, ängstliche Naturen sollten aber mit der Prepaid-Lösung ruhigere Nächte haben. Denn böse Überraschung sind so zu mehr als 100 Prozent ausgeschlossen.



Deutschlands erfolgreichste Gamerpunkt-Helden

## DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

|   | Spieler       |   | Gamerpunkte | Zuletzt gespielt:                                         |
|---|---------------|---|-------------|-----------------------------------------------------------|
| 1 | Turambar360   | ● | 97407       | Soltrio Solitaire, Pirates of the Caribbean 3, Mad Tracks |
| 2 | DA CHOZEN ONE | ● | 86614       | Forza Motorsport 2, Mad Tracks, Tetris Evolution          |
| 3 | Deluxe NeXsim | ▲ | 80523       | Shadowrun, War Tech, Forza Motorsport 2                   |
| 4 | Xaero360      | ▲ | 80477       | War Tech, Forza Motorsport 2, Marvel: Ultimate Alliance   |
| 5 | TheThirdWave  | ▲ | 75676       | Forza Motorsport 2, Shadowrun, Shrek der Dritte           |

Quelle: www.mygamercard.net, Stand: 11. Juni 07

## HARDWARE TEST

### DTL-632V200

Weniger als zehn Euro pro Zentimeter Glotze, gutes Angebot.

Dass die Xbox 360 die erste Videospiel-Konsole ist, die HD-Video unterstützt, ist ja nichts Neues. Damit aber die hoch auflösenden Bilder satt und prall zur Geltung kommen, braucht's einen leistungsfähigen Fernseher. Groß und stark muss er sein - und wenn's geht auch noch preiswert. Wie der hier von Mirai.

#### DIE VERARBEITUNG

Der erste Eindruck: schlichtes Design in silber und schwarz, sieht recht gut aus. Mit seinen 32 Zoll - also einer Bild diagonalen von 82 Zentimetern - braucht man schon ein bisschen mehr Platz in der Schrankwand. Schnell ist das gute Stück aufgestellt und angeschlossen. An der Vorderseite befindet sich nur der Einschalter, sämtliche Anschlüsse sind entweder seitlich oder auf der Rückseite platziert. Alle Funktionen sind über die Fernbedienung steuerbar. Das passt dann soweit.

#### WAS KANN ER?

Das LCD-Display mit seinen 1366 mal 768 Bildpunkten ist für PAL sowie die HD-Videoauflösungen 720p und 1080i gut; mit dem 16:9-Bildformat und einem Helligkeitswert von 550 cd/m<sup>2</sup> liegt alles im grünen Bereich. Auch die Reaktionszeit von 6,5 ms geht in Ordnung. Soll heißen: im TV-Betrieb schlieren-freies Bild. Zu den Komfortfunktionen gehören Bild-im-Bild, Schlafabschaltung und Teletext mit 1.000-Seiten-Speicher. Das Gerät unterstützt die Videoformate PAL, NTSC und SECAM. Zum Verbinden mit anderen Videogeräten gibt es Cinch, S-Video, VGA, HDMI und zwei Scart-Buchsen. Eine Anschlussmöglichkeit für Kopfhörer gibt's ebenfalls, falls die Nachbarn sich beschweren. Interessant ist der Stromverbrauch. Im Betrieb sind es 179 Watt, im Standby 5 Watt. Verglichen mit anderen Stromfressern geht das absolut in Ordnung.

#### SCHWÄCHEN IM SCHATTEN

Der Anschluss der Xbox 360 wird wohl in aller Regel über die Komponenteneingänge erfolgen, jedenfalls sofern man HD-Video will - und wer tut das nicht? Und was sollen wir sagen - keine Probleme weit und breit. Das Bild kommt angenehm brillant und kontrastreich rüber, die Action bleibt ungetrübt von Schlieren und anderen Störeffekten. Das funktioniert einfach, egal ob in 480p, 720p oder 1080i. Sehr angenehm auch, dass automatisch auf den Komponenteneingang umgeschaltet wird, sobald man die Konsole startet. Das erspart einen Griff zur Fernbedienung. Also alles prima? Nein. Beim Anschluss der Xbox 360 an die VGA-Buchse gab's Probleme. Es kam immer wieder zu Bildaussetzern, offenbar hatte unser Gerät Schwierigkeiten mit der Bildsynchronisation. Ob dies generell ein Problem dieser Modellserie oder nur an unserem Gerät aufgetreten ist, können wir leider nicht sagen.

#### KAUFEN ODER LASSEN?

Das Kontrastverhältnis von 1200:1 ist nicht auf Höhe der Zeit. Top-Fernseher mit LCD-Panel schaffen inzwischen 5000:1 und bringen damit in der Praxis ein schöneres, satteres Schwarz hervor. Darunter leidet auch die Wiedergabe von Licht und Schatten. Um es auf den Punkt zu bringen: Wer neueste Hightech will, wird mit diesem Modell eher nicht glücklich. Aber für Otto-Normalverbraucher reicht's völlig aus. Bei uns in der Redaktion hat der Fernseher jedenfalls eine Woche gute Dienste geleistet, sowohl bei hellem Tageslicht wie auch bei längeren Spielesitzungen in der Nacht. Kann man also durchaus empfehlen, das DTL-632V200.

#### DTL-632V200

Monsterglotze mit größerem Problem

- + Viele Anschlussmöglichkeiten
- + Unkomplizierte Handhabung

- Probleme mit VGA-Signalen
- Etwas schwaches Kontrastverhältnis

**7.8**  
aus 10



#### AUF EINEN BLICK

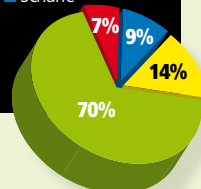
**Hersteller/** Mirai  
**Produkt/** LCD-Fernseher  
**Erscheint/** erhältlich  
**Preis/** ab 600 Euro

#### KURZ & KNAPP

Bildqualität für das anspruchsvolle Auge

#### DAS STECKT DRIN

- Design
- Schwarz-Weiß-Abgleich
- Anschlussmöglichkeiten
- Schärfe



### CONTROL CENTER 540C

Aus Eins mach Fünf

#### AUF EINEN BLICK

**Hersteller/** Joytech **Produkt/** Videoweiche  
**Erscheint/** erhältlich **Preis/** ab 110 Euro

Wer mehrere Videoquellen an einem Fernseher betreiben will, stößt meistens auf ein Problem: viel zu viele Bildgeber und viel zu wenig Eingänge. Videoweichen sind die Lösung. Die wie gibt's wie Sand am Meer. Aber edlere Modelle mit HD-Video-tauglichem Komponenteneingang sind schon seltener. Und solche mit Multi-AV-Eingang für die Xbox 360, da gibt's nur diese eine hier.

Diese Videoweiche Deluxe sieht aus wie eine etwas geschrumpfte Xbox-360-Konsole. Zum Lieferumfang zählen ein Multi-AV-Kabel zur direkten Kopplung mit der 360, ein Komponentenkabel und ein Video-Kabel, damit auch FBAS-Signale den Weg von der Box zum Fernseher finden. Dazu ein Netzteil, denn ohne tut's das Control Center leider nicht. Außer der Xbox 360 lassen sich fünf weitere Quellen anschließen, sofern sie ihr Videosignal per Komponente, S-Video oder FBAS ausgeben. Praktisch: Der Ton lässt sich pro Quelle über Cinch und wahlweise digital per optischen Eingang zuspiesen. Auch praktisch, dass das Control Center nebenbei die Funktion eines Netzwerk-HUBs erfüllt. Das eingespeiste Netzwerk-Signal, etwa von einer DSL-Box, wird an fünf Geräte weiter übertragen.

Ein paar Detaillösungen überraschen. Zum Beispiel, dass per Fernbedienung zwischen den Quellen umgeschaltet wird. Dass man die Gerätebezeichnung im Display umprogrammieren kann. Und die Laufrichtung der Schrift; denn genau wie die Xbox 360 lässt sich auch das Control Center vertikal und horizontal platzieren. Insgesamt eine runde Sache, mit nur einem Haken: HDMI-Ports fehlen. Schade, sonst wär's ziemlich perfekt.



#### Wertung

- + gute Verarbeitung
- + funktioniert einfach
- + stylisches Design

- bisschen teuer
- kein HDMI

**8.5**  
aus 10

## XBOX-STUDIO

Die Wandlungsfähige

### AUF EINEN BLICK

**Hersteller/** S.A.D. **Produkt/** PC-Medien-Software  
**Erscheint/** erhältlich **Preis/** 29 Euro

Dass die Xbox 360 gewisse Fähigkeiten als Medienzentrum mitbringt, ist kein Geheimnis. Dass es in der Praxis an so manchem fehlt, genauso wenig. Diese Software macht die 360 zur Multimedia-Rakete. So steht's zumindest hinten auf der Packung. Da keimt Hoffnung auf: Videos von der PC-Festplatte streamen, egal welches Videoformat? Dasselbe mit Musik? Und sogar Internet-Radio? Alles kein Problem mehr?

### WARTEN STATT STREAMEN

Die Installation der Software auf dem PC klappt wirklich reibungslos. Nach 30 Sekunden ist alles erledigt, eine übersichtliche Struktur im Explorer-Stil baut sich auf dem Bildschirm auf. Aber dann die Enttäuschung: Weder lernt die Xbox den Umgang mit Quicktime- oder DivX-Videos, noch werden Videos in Echtzeit in das 360-kompatible WMV-Format gewandelt. Stattdessen findet die Wandlung offline statt - und das dauert. Rund 100 Minuten für eine 90-Minuten-DVD im PAL-Format auf einem Mittelklasse-Rechner mit Windows XP oder Vista. Aber immerhin: Alles klappt reibungslos, alle gängigen Videoformate funktionieren, und die Skalierung überzeugt. Als Ausgabeformate stehen 480p, 720p und eben 1080p zur Verfügung.

### INTERNET-RADIO AUF 360?

Das Internetradio ist eher eine Dreingabe. Man kann Songs als MP3 speichern und dann - natürlich - ebenfalls auf der 360 streamen. Klar, das kann PC-Shareware aus dem Internet genauso gut. Aber die kostet ja was. Und als Komplettpaket inklusive Wandlung von Videos und DVDs und auf Wunsch dem Einbrennen des Ergebnisses auf CD oder DVD scheint uns das »Xbox-Studio« ein faires Angebot zu sein. Weil die Kopplung zwischen PC und Konsole so kurz abgehandelt wird, ist und bleibt's aber eine Sache für Freaks.



### Wertung

- + fairer Preis
- + wandelt auch DVDs
- + brennt auch CDs und DVDs
- kein Medien-Streaming

**7.1**

aus 10

## DRIVEFX WHEEL

Alternative zum MS-Lenkrad?

### AUF EINEN BLICK

**Hersteller/** Logitech **Produkt/** Lenkrad  
**Erscheint/** erhältlich **Preis/** ab 60 Euro

Wo es doch jetzt so viele schöne neue Rennspiele gibt, ist es langsam doch an der Zeit, über die Anschaffung eines Lenkrads nachzudenken. Das von Microsoft hatten wir bereits im Test. Prima Teil. Aber es gibt eine Alternative.

### DAS KLEINE PAKET...

...von Logitech enthält nebst Lenkrad - Durchmesser 25 cm - noch eine Einheit mit Gas- und Bremspedal. Alles schlicht, schwarz, solide. Okay, Plastik statt Leder, aber bei dem Preis ist kaum mehr zu erwarten. Am Lenkrad findet sich eine Haltevorrichtung mit zwei Klemmen zur Befestigung am Tisch. Und sonst? Zwei Schalt paddels an der Unterseite, Anschlussmöglichkeit fürs Headset, und die für ein Lenkrad üblichen Bedienelemente an Bord: also Action-, Richtungsblock- und Xbox Guide-Tasten. Schnell ist alles aufgebaut und angeschlossen. Soweit besteht kein großer Unterschied zu Microsofts Lenkrad. Außer dass dieses Lenkrad nicht wireless einsetzbar ist.

### EIN BESSERES FAHRGEFÜHL?

In der Praxis steuert es sich sowohl mit »Forza 2« wie mit »Colin McRae Dirt« weniger präzise als mit dem Microsoft-Pendant. Bessere Rundenzeiten als mit dem Controller sind wir jedenfalls nicht gefahren. Und die Axial-Feedback-Technologie ist kein Ersatz für echtes Force Feedback. Sind halt nur Vibrationen, und die fühlen sich nicht echt an. Gut aber, dass die Lenkempfindlichkeit einstellbar ist. Das war's dann auch schon. Ein nettes Zubehör, mehr nicht. So erklärt es sich auch, dass das Lenkrad offiziell knapp 100 Euro kosten soll, im Handel aber für 60 bis 80 Euro den Besitzer wechselt.



### Wertung

- + Platzsparendes Design
- + Axial-Feedback-Technologie
- + Für alle Rennspiele geeignet
- Verkabelt

**7.8**

aus 10

## SKINZ

Pimp deinen Controller

### AUF EINEN BLICK

**Hersteller/** Mad Catz **Produkt/** Schale  
**Erscheint/** erhältlich **Preis/** ab 9 Euro

Wir ersparen uns und dem Leser an dieser Stelle, die Funktion eines Kondoms zu erklären. Stattdessen kommen wir gleich zum Höhepunkt. Also, zu dem in dieser Kurzbesprechung. Es gibt jetzt auch einen Überzieher für Gamer. Also genauer gesagt, für den Controller.

### ANTI-GRAPSCHE-DING

Das Ding nennt sich »Skinz« und erfüllt laut dem englischsprachigen Packungsaufdruck all die feuchten Träume, die ein Gamer nur haben kann. Es bietet »Gripz!!!« und ist gefühlsecht (»Feel me!!!«). Außerdem leuchtet's im Dunkeln, was sich im Praxiseinsatz bereits als sehr praktisch erwiesen hat. Dieses Multitool wird nun also über den Controller gestülpt, gleich ob verkabelt oder Wireless, und soll ihn vor schmierigen, gierigen, grapschenden Händen schützen. Mit Erfolg.

### SILIKON-TUNING

Was gibt's sonst noch zu sagen? Wenig, außer dass die Aussparungen für Headsets und Aktionstasten gerne ein bisschen kleiner hätten sein dürfen, und dass das gummierte Silikon-Material zwiespältige Gefühle hinterlässt. Fühlt sich anfangs ein bisschen - kondomig und glitschig an, liegt aber nach einiger Zeit gut in der Hand und unterstützt vor allem bei längeren Actionsessions tatsächlich die Ergonomie. Drei Farben gibt's: eben das grell leuchtende Nachtgrün, außerdem ein schickes Tarnexemplar mit schwarz-olivener Färbung. Und dann noch eines im Military-Look, allerdings in Blau.



### Wertung

- + leuchtet im Dunkeln
- nicht im Hellen

**6.7**

aus 10

# LESERPOST

Na, das lob ich mir. Bei unseren werten Lesern ist vom Sommerloch herzlich wenig zu spüren. Die Zuschriften trudeln so zahlreich ein wie selten zuvor - und die interessantesten gibt's wie immer auf dieser Doppelseite. Viel Spaß!

*Michael Lauer*

## KONTAKT

### E-MAIL

Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an [redaktion@360-live.de](mailto: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](http://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!«.

## ALTER FUCHS

Ich wollte mal die Gelegenheit nutzen und einen Leserbrief schreiben, um meiner Freude über euer Magazin Ausdruck zu verleihen. Als Mittdreißiger ist man nicht mehr unbedingt am Puls der Zeit, darum sind wir Mittdreißiger auf Magazine angewiesen, die uns von den neuesten Trends und Games erzählen. Also ein dickes Lob an Euch und Eure Zeitschrift! Aber auch Kritik muss sein! Eure Rechtschreib- und Typographiefehler! Okay, Fehler passieren, das weiß ich. Aber bei einer Zeitschrift für knapp sieben Mark - genau, ich rechne immer noch um - erwarte ich eine geringere Fehlerquote. Ihr kriegt das in den Griff, hoffe ich.

**Heiko Böker**

Lieber Heiko, lass uns von einem wegweisenden Konzept berichten. Damit werden wir jeden Orthographiefehler - ist das jetzt richtig geschrieben? - bei den Ohren packen und sie ihm lang ziehen. Wir nutzen dazu eine völlig neue Qualitätssicherung, ergänzt um eine 21-prozentige Steigerung der Human Resources. Zu Deutsch: Der Herr Textchef und die Frau Lektorin haben jetzt eine Peitsche direkt neben ihren Bildschirmen hängen. Und

wehe, denen flutscht auch nur ein Rechtschreib... aua!

## ZU VIELE PS

Was zum Teufel hab ihr euch dabei gedacht »Forza 2« nur mit 8,8 und »Dirt« mit 8,9 zu bewerten, »Forza 2« ist die simulation schlecht hin also was soll dieser mieser Regen, kein Cockpit wer braucht sowas und das soll ein Kritikpunkt sein, ha! Bei einem Rally-spiel ist doch klar das alles dabei ist und die Details am Straßenrand ist auch klar, meiner meinung nach hab ihr da einen ziemlichen miesen von bewertung abgegeben den überall sonst hat es eine 90 wertung bin für eine sofortige änderung der Bewertung denn die ist ziemlich lächerlich, »Forza 2« nur mit 8,8 zu bewerten, wer das bewertet hat sollte in zukunft lieber die finger von Rennspielen fernhalten den der hat keien ahnung von Rennspielen, »Dirt« ist gut aber »Forza 2« ist einfach besser. Lächerlich einfach lächerlich!

**Spikemax, im Forum**

Mal angenommen, es gäbe den idealen Leserbrief, mit korrekter Rechtschreibung und nachvollziehbarer Argumentation. Und

weiter angenommen, man würde diesen Idealbrief symbolisch als Pluspol an einem Magneten darstellen: dann wäre diese Zuschrift genau das Gegenteil davon... Andererseits, vielleicht sind auch nur die Rechtschreibregeln in Österreich ganz anders als bei uns in Deutschland? Heiko, weißt Du's?

## ZU WENIG PS

Nach all den ganzen Vorschusslorbeeren bin ich letztendlich doch schwach geworden und habe mir aus lauter Gier eine PS3 gekauft. Zuhause angekommen habe ich das gute Stück in Windeseile ausgepackt. Ein wirklich formschönes Teil, und die Sensortasten find ich total geil. Aber wichtig ist ja, was das Ding kann. Als ich die PS3 startete, hat sich meine Begeisterung gleich gelegt. Dieses Desktop, total kompliziert! Egal, hab ich mir gedacht, und bin mit der PS3 ins Internet. Was mich dort erwartete, war der Hammer: nichts, absolut nichts! Nur ein paar Downloads, wie das berühmte »Gran Turismo HD«. Hat aber auch nicht den erhofften Wow-Effekt gebracht. Von wegen Genussgrafik. Etwas enttäuscht hab ich dann »Resistance« und »Motorstorm« gespielt. Und wieder ein paar Minuten später hab ich mich gefragt, wofür ich da gerade 600 Euro geblecht habe. Ein absoluter Reinfall. Dies soll keine Hetze gegen Sony darstellen, aber Tatsache ist Tatsache.

**Travel**

Nur, damit uns niemand kindisches Bashing vorwirft, nur weil wir diese Zuschrift drucken: Wir kennen auch den einen oder anderen, den was an der Xbox 360 stört. Das turbinenartige Arbeitsgeräusch zum Beispiel, oder der berühmte »Ring of Death«, also die beachtliche Ausfallquote der Hardware. Aber trotzdem sind wir uns in der Redaktion ziemlich einig: Die Xbox 360 macht momentan mehr Spaß als die PS3. Es gibt einfach die besseren Spiele und Downloads dafür. Wir würden es zugeben, wenn es anders wäre, ist es aber nicht. Nur »Virtua Fighter 5« hätten wir

**Top Thema**



**BESSERWISSE**

Ich habe gerade erst euren letzten Artikel über »Enemy Territory - Quake Wars« gelesen und ich bin sehr überrascht. Wie kann man dieses Spiel vorstellen, ohne alles über dessen wahre Herkunft zu wissen? Eigentlich ist es ja nicht so schwer und wurde ja auch zu fünfzig Prozent richtig geschrieben: Das Szenario spielt in der Welt von »Quake«. Allerdings ist das Gameplay nicht - wie ihr fälschlicherweise vermutet - bei anderen Spielen wie »Call of Duty« (Rankingsystem) oder »Battlefield« (Klassenauswahl) abgekupfert. Vielmehr basiert das Gameplay auf der kostenlosen Multiplayer-Version des Spiels »Return to Castle Wolfenstein«, die den schönen Untertitel »Enemy Ter-

ritory« trägt. Hier sind alle Elemente schon enthalten. Man kann deshalb eher sagen, dass die PC-Erweiterung »Enemy Territory« in das »Quake«-Universum verlagert wurde.

**Slayer**

Mit deinen Vorwürfen konfrontiert, guckt der Autor des Previews - dessen Namen wir an dieser Stelle rücksichtsvoll verschweigen - verstört aus der Wäsche. Er brabbelt irgendwas von »Ja, schon... ich...äh...weiß... aber... das ist so... kompliziert zu erklären...«. Eine billige Ausrede. Will wohl nur seine Haut retten. Erfollos! Vier Stunden Dauerbedröhung mit Slayer werden ihn lehren.

## LASS ES RAUS UNSERE MOTZECKE

□ Da habt ihr euch ja ganz schön die Griffel verbrannt, als ihr den Test zu »Two Worlds« geschrieben habt, nicht wahr? »Größtes Rollenspiel seit Oblivion!«, »ein würdiger Thronfolger!« Diese Aussagen zu einem Spiel zu machen, das bei anderen Spieltestern noch nicht mal an der 80-Prozent-Marke kratzen konnte, weil es an jeder Ecke und Kante fehlerhaft ist! Habt

euch wohl von der Grafik blenden lassen? Gegen die kann man nun wirklich nichts sagen. Aber Grafik ist nun mal nicht alles. Lese euer Magazin nach wie vor sehr gerne, und werde mein Abo wegen so was nicht gleich kündigen - aber auf eure Tests, mit denen ihr mich nun schon einige Male enttäuscht habt, gebe ich nichts mehr.  
**Kevin van Deun**

Wir haben einige Briefe zum Thema »Two Worlds« erhalten. Verständlich, dass sich der eine oder andere Fragen stellt, wenn wir in der Mai-Ausgabe den Test eines Spiels haben, das erst im Juli erscheint. Hier die Antworten auf die gängigsten: Ja, wir hatten ein Testmuster von »Two Worlds« für die Xbox 360, und zwar bereits seit April. Ja, wer das Muster sehen will, kann uns gerne in der Redaktion besuchen. Ja, das Muster war vom Hersteller zum Test freigegeben. Ja, das war Pech, dass das Spiel zwei Wochen vor Release kurzfristig verschoben wurde. Nein, die 360-Version von »Two Worlds« steckt nicht voller Bugs, und nein, sie wurde auch nicht deswegen verschoben. Ja, wir widmen uns in einem Nachtest ausführlich den Xbox-Live-Features, und zwar in dieser Ausgabe ab Seite 60. Und selbstverständlich stehen wir nach wie vor zu unseren Kommentaren im Test.

gerne schon jetzt auf der 360, nicht erst im Herbst.

### NACKTE TATSACHEN TEIL 2

□ Seit gut einem Jahr habe ich nun eine Xbox 360. Ich habe seitdem eine Menge an Zeitschriften gelesen und muss sagen, dass ihr einfach einzigartig und genial seid. Einziger Kritikpunkt: Diese Werbung mit den nackten Frauen. Auch wenn ich das als Angehöriger der männlichen Spezies gerne sehe, müsstet ihr als renommierte Zeitschrift daran denken, dass diese Zeitschrift auch in die Hände von Minderjährigen gelangen könnte. Und was diese Bildchen bei denen alles bewirken können, daran wollen wir gar nicht erst denken.

**XCool1979**

Vermutlich etwas kleinere Flecken als bei Volljährigen, aber lassen wir das - und nutzen stattdessen diese Gelegenheit für einen Vers zum Sonntag. Erstmal: Die Anzeige in der letzten Ausgabe ist auch unserer Meinung nach ein bisschen über das Ziel hinaus geschossen. Andererseits haben wir in genau der gleichen Ausgabe einen Masterchief, der einem anderen Masterchief in »Halo 3« mit dem Laser einen Scheitel zieht. Dann haben wir einen Typ namens Niko, der sich durch »Grand Theft Auto IV« mordet und gangstert. Dann ein Spiel namens »The Club«, in dem sich schräge Typen in modernen Gladiatorenkämpfen die Schädel spalten. Alles nichts Ungewöhnliches, sondern die alltägliche Gewalt in Videospielen und in den Medien allgemein. Ist es nicht bemerkenswert, dass die meisten von uns diese Gewalt eher tolerieren als Zeichnungen eines kopulierenden Pärchens, auf denen ohnehin keine Details zu erkennen sind? Was auch immer die Antwort sein mag, wir haben jedenfalls reagiert und den Anzeigenkunden gebeten, die Motive zu entschärfen.

### FOREN-FREUND

□ Ganz kurz: Ich mag euer Mag. Es ist sehr informativ, gut gestaltet und vor allem sehr angenehm zu lesen. Auch das Forum ist sehr nützlich, wobei ich da auch etwas Kritik habe. Ich finde es etwas nervig, dass die neuesten Beiträge immer auf der letzten Seite eines Themas wiedergegeben werden!

### WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Erst kürzlich hat sich Microsoft dazu entschlossen, gemoddete 360-Konsolen von Xbox Live dauerhaft auszuschließen. Ein Schritt, den ihr begrüßt? Eure Meinung aus dem Forum zählt ([www.360-live.de](http://www.360-live.de))

**x charly manson** Meiner Auffassung nach ist dieser Schritt vollkommen verständlich. Wenn man bedenkt, dass Microsoft mit jeder verkauften Konsole Verlust macht, empfinde ich es als ganz natürlich, dass sie nicht auch noch tatenlos zusehen, wie die Spiele »geklaut« werden.

**Zubstone** Solange sich nichts zu meinem Nachteil entwickelt, ist es mir egal.

**Akdgjs** Ich bin dafür. Ich meine, wir Zocker zahlen uns echt den Geldbeutel wund, um ein Spiel zu kaufen und andere brennen sie sich einfach kostenlos von einem Freund. Das ist wie in der Schule. Abschreiben ist gegenüber den anderen, die gelernt haben, einfach unfair.

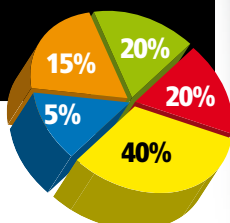
**Vin Kool** Find ich in Ordnung, nur gehe ich davon aus, dass es bald wieder eine Möglichkeit geben wird, gebrannte Spiele über Xbox Live zu spielen. Ist halt immer ein Katz-und-Maus-Spiel. Sieht man doch an Premiere. Das wird auch ständig wieder gehackt.

**Onkelz83**

Ich weiß nicht, ob das was bringt. Ein Kumpel von mir hat eine geflashte Xbox und war damit sogar noch vor 22 Stunden online. Ich bin mir sicher, den sehe ich heute Abend wieder....

### LESERPOST IN ZAHLEN

- Coole neue Foren-Smilies
- Das neue Dashboard-Update
- Klagen über Microsofts Preispolitik
- Foren-Lob
- Mehr Leserbriefe



Ich fände es persönlich besser, wenn die aktuellen Informationen gleich erscheinen, sobald man das Thema öffnet!

Aber sonst bitte weiter so. Frohes Schaffen.

**Yusuf Musaoglu**

Diese Organisationsform hat ihren Sinn. Und zwar den, das Leser, die sich neu über ein Thema informieren wollen, das idealerweise von Anfang bis Ende tun möchten. Würden einem neuen Forumsbesucher in einem Thema gleich auf der ersten Seite die neuesten Beiträge entgegen geklatscht, ohne dass sie das vorher dazu Geschriebene kennt, dann führt das im besten Fall zu Verwirrung und im schlechtesten Fall zu Missverständnissen.

### VERKAUFSGESPRÄCH

□ Ich habe mal eine Frage. Mein Kumpel ist total begeistert von der Xbox 360, hat aber leider keine. Nun wollte er wissen, ob er sich die normale Xbox 360 holen oder auf die Elite-Version warten sollte. Was meint ihr?

**PaPower**

Man kann immer warten. Darauf, dass die Technik besser wird. Dass die Preise sinken. Dass sich der Weltfrieden einstellt und wir alle ein bisschen entspannter daddeln können. Aber die Wahrheit ist: Wer immer nur wartet, verpasst das Leben.

### ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

□ In Ausgabe 5/07 bei den Leserbriefen habt ihr auf eine SMS geantwortet, der Bewerber für ein Praktikum solle eine Schokolade dazu stecken, um seine Chancen zu erhöhen. Ich möchte mich momentan zwar nicht bewerben, aber mit einer schönen Tafel Schokolade noch mal »Danke« sagen. Und zwar für die nette Antwort auf meinen Brief, und dafür, dass ihr und meinem kranken Bruder ein Spiel geschickt habt. Außerdem ganz allgemein für euer tolles Mag. Ich hoffe, die Sorte passt.

**Lukas**

Danke für die Aufmerksamkeit! Die Lindt Vollmilch mit Whisky hat nicht lange überlebt. Wir hoffen, deinem Bruder geht es etwas besser. Lasst mal wieder was von euch hören!

### SCHNIPSEL

**SCHREIBT MIR WAS ÜBER DEN INTER-COOLER. IST DIE 360 MIT DEM DING LEISER? WÄRE SIE MIR DANN NICHT KAPUTT GEGANGEN?**

Wir haben das Ding vor rund einem Jahr getestet. Das Ergebnis: leiser? Nein, lauter. Kühler? Ja, zwei bis drei Grad. Kaputt gegangen? Wer weiß... wahrscheinlich macht's keinen Unterschied.

**IHR KÖNNT JA MIR DIE BETRVERSION VON HALO 3 IN DER NÄCHSTEN AUSGABE MITTSCHICKEN.**

**NECRON123**

Stimmt, könnten wir.

**RIESIGES LOB AN DIE MODERATOREN IM 360-LIVE-FORUM. IHR TRACHT EURE ARBEIT GANZ GROSSARTIG!**

Stimmt. Wir schließen uns an.

**ICH KANN DOCH MIT MEINER XBOX 360 RUCH MIT MONITOR SPIELEN, ODER?**

Stimmt, kannst du. Dazu braucht's nur ein VGA-Kabel. Funktioniert prinzipiell gut, allerdings kommt es an Monitoren im 4:3-Format gelegentlich zu einem etwas verzerrten Bild.

**DER SOUNDTRACK ZU DEF JAM! KON IST JA GENIAL. DEN KANN ICH RUCH KAUFEN, GELL?**

Stimmt, sozusagen. Allerdings nur als iTunes-Download im Internet-Musikshop von Electronic Arts. Die Adresse: [www.ea.com/eaatrax/](http://www.ea.com/eaatrax/)



# DIE PAAR TASTEN AUF DEM CONTROLLER STEuern NICHT NUR EINE SPIELFIGUR, SIE STEuern GEFÜHLE. **RICHARD LÖWENSTEIN** ÜBER GLÜCK, WUT, TRAUER UND HASS, UND WIE VIDEOSPIEL-DESIGNER UNSERE EMOTIONEN LENKEN.

**M**anche Videospiele rühren uns zu Tränen. Andere lassen uns vor Glück erstrahlen oder vor Zorn erbeben. Dass Videospiele Gefühle in uns auslösen, weiß jeder, der seine Xbox 360 schon länger als ein paar Minuten in Betrieb gehabt hat. Games befinden sich in bester Gesellschaft. Denn von den ersten Höhlenmalereien über Bücher bis hin zu Kinofilmen ist ein Kennzeichen aller bedeutsamen Medien, dass sie im Betrachter Gefühle wecken. Sie lassen den Eindruck entstehen, man sei Teil einer Sache, Teil eines Abenteuers, das sonst niemand erlebt. Kann Heldentaten vollbringen, zu denen im wahren Leben niemand in der Lage wäre. Kann Welten erforschen, die kein Mensch je erreichen wird.

## DIE ILLUSION DER ANGST

Seit es Medien gibt, diskutieren Psychologen und Medienexperten, warum Texte, Bilder und Töne überhaupt auf uns wirken. Wie funktioniert das Zusammenspiel zwischen Medien, unseren Sinnen und unserem Gehirn? Jonathan Frome versucht, es in seiner englischsprachigen Analyse »Emotions across Media« zu erklären. Grundlage sind zwei gängige Hypothesen aus der Medien-Wissenschaft: die Illusions-Theorie und die Annahme-Theorie. Die Illusions-Theorie geht davon aus, dass, sobald wir mit erfundenen Situationen konfrontiert werden, wir in diesem Moment der Illusion erliegen - dass also die Situation real ist. Trifft das auf Videospiele zu? Eher nein. Wer beim Marsch über den vereisten »Lost Planet« den Eindruck hätte, er würde leibhaftig einer soeben aus dem Eis erwachten Riesen-Gottesanbeterin gegenüber stehen, der würde wohl schreiend davon laufen. Also vielleicht die Annahme-Theorie? Sie geht davon aus, dass wir beim Genuss von Medien aller Art bewusst wahrnehmen, dass der Inhalt erfunden ist. Doch dann trübst uns unser Gehirn aus. Obwohl es sich der Illusion bewusst ist, also beispielsweise in »Lost Planet« den Angriff einer außer Kontrolle geratenen Insekten-Kreatur, gaukelt es uns Gefühlsregungen vor, die die echte Situation simulieren. Doch auch diese

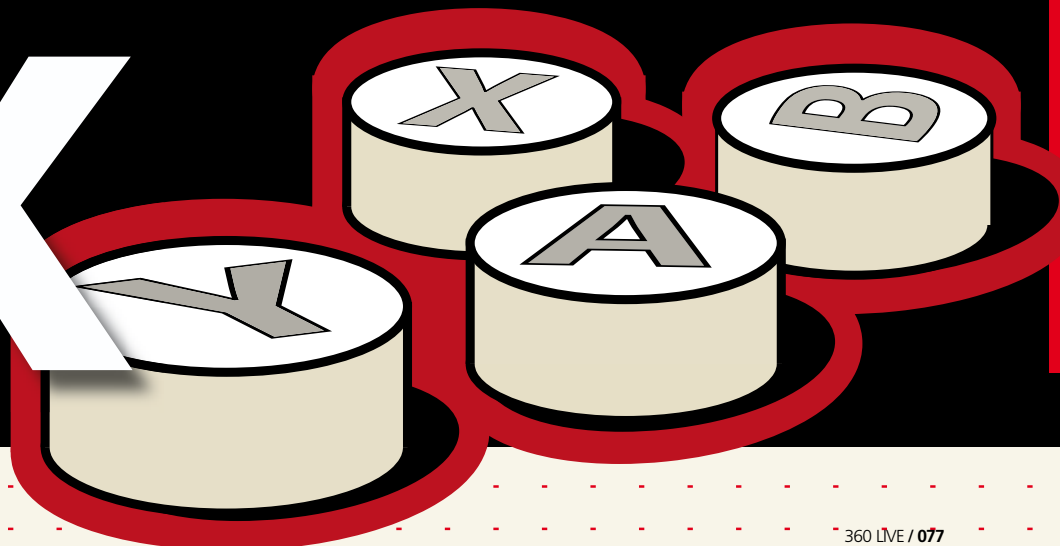
Theorie ist unbefriedigend. Denn könnten wir dann tatsächlich erschrecken? Würde uns ein »Lost Planet« aus dem Sitz reißen? Denn das tut es. Außerdem erleben wir Glücksgefühle nach gewonnenem Kampf tatsächlich als Höhepunkt, und empfinden eine Niederlage tatsächlich als Enttäuschung. Diese Emotionen sind keine Annahme, sie sind nicht vorge-täuscht, sie sind so echt wie nur was. Wie es scheint, trifft es bei uns Videospielern eine Mischung aus beiden Theorien am besten.

## GEFÜHLE SIND DAS A UND O

Denn Tatsache ist, dass viele Menschen Gaming als ausgesprochen gefühlsbetont empfinden. Das weiß jeder, der sich schon länger mit Videospiele auseinandersetzt, und das belegt nun auch eine Studie der US-Marktforscher von Bowen Research. Das Werk mit dem Titel »Can videogames make you cry?«, zu deutsch etwa »Können Videospiele dich zum Weinen bringen?«, geht der Frage nach, ob und wie sehr Gaming mit Gefühlen verbunden ist. Immerhin ein Drittel der 535 befragten Teilnehmer gesteht Videospiele zu, dass sie mindestens so erfolgreich auf der Klaviatur der Emotionen spielen wie Bücher und Filme. Und immerhin die Hälfte der Probanden sagt, dass Videospiele in ihnen Gefühle auslösen müssen, damit sie als Zeitvertreib überhaupt in Frage kommen. Wie das im Detail funktionieren sollte, dem geht die Studie »Why we play Games« auf den Grund. Diese Untersuchung wurde im Jahr 2004 vom US-Unternehmen XEODesign im Auftrag von Ubisoft und einiger weiterer Spiele-Hersteller erstellt. Sie entschlüsselt die Gründe dafür, warum Menschen ihre Freizeit mit Videospiele verbringen und was sie sich davon erwarten. Dazu wurden 30 Erwachsene mit verschiedenen Produktionen - darunter »Counter-Strike«, »Ghost Recon: Advanced Warfighter«, »Grand Theft Auto: Vice City«, »Halo« und »Need for Speed Underground« - für jeweils 90 bis 120 Minuten beschäftigt.

»

# UCK





## » HIGHSCORE-EMOTIONEN

Die Analyse fasst unter dem Strich vier Basis-Schlüssel zusammen, die das Tor zu den Emotionen eines Gamers öffnen. Der klassische Schlüssel ist der über den Wettbewerb. Nennen wir ihn den Schlüssel zu den Highscore-Emotionen. Man will besser sein als der Gegner, will das Spiel bezwingen, und zwar mit seiner eigenen Strategie. Der zweite Schlüssel: Entspannung. Eine Welt erkunden oder sie ausbauen, oder erforschen wie sich die Handlung in Abhängigkeit vom eigenen Tun verändert, möglichst ohne Druck und Zwang - das löst Befriedigung aus. Der dritte Schlüssel: Hochgefühle aller Art. Der vierte und vielleicht wichtigste Schlüssel: Kontakt zu Menschen bzw. Mitspielern. Die Studie kommt zu dem Schluss, dass sich bei vielen Teilnehmern beim Gedanken an Videospiele tatsächlich rein gar nichts regt. Sie genießen das Gaming an sich kaum, sehr wohl aber das Gefühl, gemeinsam mit Freunden und Bekannten Spaß daran zu haben. Diese Leute sind potenzielle Kandidaten beispielsweise für das Schlager-Duell »Singstar« oder das Online-Rollenspiel »World of Warcraft«. Alles Produktionen, die ihre Faszination auf dem Glück beziehen, dass sich in der Gruppe herstellt. Man teilt seine Erlebnisse mit anderen, ist Teil einer Community. Nintendo lebt geradezu von diesem Hochgefühl, das sich nur in der Gemeinschaft einstellt. Viele Produktionen für die Wii-Konsole bauen auf die

soziale Komponente. Sie gaukeln einem erst gar nicht die Simulation einer Umwelt vor, sondern grenzen sich durch ihr abstraktes Design von realitätsnahen Erlebnissen ab. »Wii Sports«, »Wario Ware« und Co. beziehen ihren Reiz allein aus dem Gruppenerlebnis. Auf der Xbox 360 sind solche Spiele noch ziemlich rar. »Stimmt doch gar nicht, es gibt doch jede Menge Xbox-Live-fähige Titel«, sagt jetzt mancher Leser? Schon wahr. Nur sind die in aller Regel auf Wettbewerb getrimmt, nicht auf das gemeinsame Erleben.

## TECHNIK TÖTET EMOTIONEN

Generell verstehen es Videospiele sehr gut, gewisse Emotionen auszulösen, während sie sich mit anderen sehr schwer tun. Wo Stärken und Schwächen liegen, auch dieser Frage geht »Why we play Games« nach. In

rund 2.000 Analysen kommen die Autoren zu dem Ergebnis, dass Videospiele sieben Emotionen typischerweise häufig erleben: Freude, Glück und Stolz auf der einen Seite. Frust, Ärger, Schadenfreude und Bedauern auf der anderen. Wir lachen über einen lockeren Spruch in »Overlord«, wir fühlen Genugtuung nach dem Sieg über Kanes NOD-Truppen in »Command & Conquer 3« und sind erleichtert, weil wir den Kampf gegen das Greeneye im Science-Fiction-Shooter »Lost Planet« überstanden haben. Meistens ist der emotionale Höhepunkt aber schnell vorüber. Was ist mit länger anhaltenden Gefühlen? Mit Liebe und Begehren, mit Trauer, Mitgefühl und ähnlichen tief in der Seele verwurzelten Regungen? Bisher gehen Videospiele damit eher schlecht als recht um. Stimmt schon, Yunas Schicksal in der Schlusszene des Rollenspiels »Final Fantasy X« hat uns zu Tränen

„Irgendwann jagen wir nicht mehr nur Highscores und Höhepunkten hinterher. Spätestens in zehn Jahren werden wir Taschentücher zum Trocknen unserer Tränen brauchen!“



Square-Enix' Final Fantasy-Rollenspiele - hier: »Final Fantasy X« - werden von den Teilnehmern an der Studie »Can Videogames make you cry?« als die emotional am stärksten aufgeladene Spielereihe genannt



Platz Zwei - mit großem Abstand - geht an die »Resident Evil«-Reihe. Hier das für 2008 angekündigte »Resident Evil 5«



Platz Drei - allerdings mit großem Abstand - belegt der Ego-Shooter »Halo«. Da mögen Wunschdenken und Xbox Live eine Rolle gespielt haben. Denn die Bungie-Produktion nutzt vergleichsweise wenig dramaturgische Stilmittel

gerührt. Doch derart zu Herzen gehende Gefühle sind die extrem seltene Ausnahme. Die Gründe? Vor allem technische und inhaltliche Unzulänglichkeiten. Damit Videospiele unser Innerstes anregen können, müssen Figuren menschliche Züge haben. Menschlich, nicht wie bei Barbie. Kleinigkeiten wie zum Beispiel glänzende Augen sind entscheidend. Hätte Yuna aus »Final Fantasy X« ähnlich leblose Gucker wie die meisten aktuellen Videospiel-Figuren, würde sich kein Mensch für ihr gebrochenes Herz interessieren. Außerdem sieht Yuna in vorberechneten Videoeinspielungen genauso aus wie im Spiel. Das muss so sein, andernfalls würden wir sie unterbewusst als andere Person wahrnehmen und die ganze Wirkung wäre futsch. Erstaunlich, wie viele Videospiele in diese Falle tappen.

## GEFÜHLSKILLER PAUSENTASTE

Bei »Final Fantasy X« tritt also der seltene Fall ein, dass alle Elemente schlüssig ineinander greifen. Erst dadurch können sich Mitleid, Furcht und ähnlich tief sitzende Gefühle entfalten. Solide Technik ist eine notwendige Voraussetzung, das zeigt sich auch im Horrorgenre. Würde ein »The Darkness« alle paar Minuten einen schwarzen Bildschirm stoppen und nachladen, die mühselig aufgebaute Spannung fiel sofort ab. Das wäre so ähnlich, als würde man bei einem Kinoschocker wie »Alien« alle paar Minuten die Pause-Taste drücken.

Eigentlich eine Binsenweisheit, trotzdem scheitern die meisten Videospiele an dieser Hürde. Doch selbst wenn Figuren und Geschichten in eine gut funktionierende Technik und interessanter Geschichte eingebunden sind, kommt trotzdem nur selten menschliches Mitfühlen zustande. Denn für Liebe oder Trauer sind die Figuren in aller Regel viel zu oberflächlich charakterisiert. So fesselt »Spider-Man 3« im Kino nicht zuletzt durch die harmonische Verbindung aus Actionszenen und emotional aufgeladenen Momenten zwischen dem Helden Peter Parker und seiner Partnerin Mary-Jane. Das Spiel scheitert. Die Figuren wirken platt und so austauschbar wie Barbiepüppchen mit der anderen. Offenbar waren sich die Gamedesigner beim US-Developer Treyarch bewusst, dass sie - vermutlich mangels Zeit, und weil's richtig teuer geworden wäre - keine Charaktere mit richtig Tiefe erschaffen könnten. Das Spiel versucht daher erst gar nicht, ähnliche Gefühle wie sein Leinwand-Pendant auszulösen. Es verlässt sich stattdessen auf ein uraltes Videospiel-Konzept: die Jagd nach dem Highscore. Das Spiel hängt einem versteckte Trophäen und

»





## EMOTIONEN PUR Auf der Suche nach dem Glück

Gute Videospiele arbeiten mit dem Zwiespalt der Gefühle, sie sind wie eine emotionale Achterbahnfahrt aufgebaut. Wir gierern einerseits nach Schock und Angst, und sehnen andererseits Glück und Hochgefühle herbei. Hier einige gelungene Beispiele...



In »Lost Planet« sind Entsetzen und Stolz oft nur durch Augenblicke getrennt. Dem Schock beim ersten Auftritt des gewaltigen Greeneye folgt bald ein tiefer Moment der Befriedigung, weil man die Situation überlebt hat. Klassische Highscore-Emotionen, gut umgesetzt



Auf große Gefühle wie Tod, Drama und Liebe verstehen sich bisher nur sehr wenige Videospiele. Vor allem japanische Rollenspiele wecken Verbundenheit mit den Heldenfiguren. Das für Spätsommer angekündigte »Blue Dragon« könnte wieder so ein Fall werden. Aber nur, wenn die Eindrucksgebung gelingt.



Der Ego-Shooter »The Darkness« ist eines der zwei bis drei Actiongames, die sich zwischen den Schießereien etwas Zeit für die Vermenschlichung der Heldenfigur nimmt. Wer mag, kann zum Beispiel mit Jackies Freundin einen ganzen Nachmittag vor der Glotze verbringen und alte TV-Schinken gucken

» eine Menge Bossgegner vor die Nase, wie dem Esel die Karotten. Also wieder klassische Hishcore-Emotionen.

### INGESCHRÄNKTE GEFÜHLSWELT

Es gibt sogar Stimmen, die Videospiele generell die Fähigkeit absprechen, intensive Gefühle auslösen zu können. »Ich glaube, dass die Anforderung an den Zuschauer, bei einem Interaktionsvideo Entscheidungen zu treffen, keine Befreiung, sondern eine Belastung ist«, schreibt Grahame Weinbren in seinem Aufsatz »Ein interaktives Kino« von 1989. Der Autor beschreibt darin verschiedene Modelle, wie der Zuschauer in eine filmisch erzählte Handlung eingreifen kann. Seiner Meinung nach haben interaktive Bildmedien von Natur aus ein Problem, das sich auf moderne Videospiele übertragen lässt: wer sie nutzt, entwickelt nur jene geistigen Fähigkeiten, die zur Lösung des konkret gestellten Problems notwendig sind. Schnelle Reaktionen etwa. Diese Fähigkeiten beanspruchen den Teil des Geistes, der für reine Logik zuständig ist. »Das Gehirn ist damit derart ausgelastet, dass für große Gefühle kein Platz mehr bleibt«, so Weinbren. In der Tat nennt auch die aktuelle Studie »Video Games« des BBFC - British Board of Film Classification - nicht große Gefühle, sondern immer wiederkehrende Strukturen und die verlässlichen Abläufe als eine der Hauptantriebsfedern, um sich die Zeit mit PC- und Videospiele zu vertreiben. »Das Gefühl der Handlungsmächtigkeit zählt zu den wesentlichen positiven Effekten von Computerspielen«, schreibt der Medienwissenschaftler Lothar Mikos in seinem Artikel »Kulturtechnik Computerspiel« in der Mai-Ausgabe von

»politik und kultur«, der Zeitung des Deutschen Kulturrates. Wettbewerbsorientierte PC- und Videospiele sprechen Macht- und Ohnmachtsgefühle der Spieler an.

### VERSCHIEDENE BEWUSSTSEINSEBENEN

Wer eine Handlung erfolgreich bewältigt, verschafft sich emotionale Höhepunkte. Das gilt besonders für Kinder und Jugendliche. »Sie werden in ihrem Alltag ständig mit Situationen des Kontrollverbots über eigene Entscheidungen konfrontiert. In Computerspielen, die diese Thematik aufgreifen, bieten sich Anknüpfungspunkte und Möglichkeiten, positive Machtsituationen zu erfahren«, so Mikos. Im Spiel lässt sich also die Anerkennung erlangen, die einem im Alltag öfter mal versagt bleibt. Zweifellos eine Fluchtreaktion, um der Realität zumindest zeitweise zu entkommen. Bücher und Filme dienen demselben Zweck. Aber reicht das? Damit kratzen Videospiele doch nur an der Oberfläche unserer Gefühlswelt und ihrer eigenen Möglichkeiten. Werden sie jemals Emotionen in uns ansprechen, die tief in uns sitzen, sozusagen als perfekte Symbiose zwischen der Wirkung eines Buches und der eines Filmes? Die Zeit wird kommen. Denn die momentane Oberflächlichkeit hat nicht zuletzt mit der Unvollkommenheit der aktuellen Technik zu tun. Generell hängt die Wirkung eines Mediums von der Intensität ab, in der wir es wahrnehmen. Jeder kennt das: im Buch wollen Worte weise gewählt sein. Und »Alien« entfaltet seine erschreckende Wirkung nur, wenn das Bild groß und der Ton laut ist. Je größer die Leinwand, je intensiver der Sound, desto stärker dringt das Gesehene und Gehörte in jene Ebene des Gehirns vor, die das Erlebte als wahre Begebenheit einordnet.



# GETÄUSCHTE GEFÜHLE

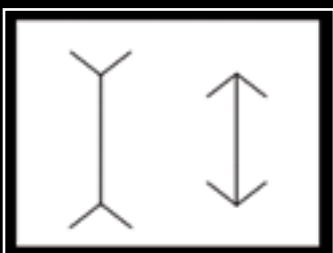
Oft ist nichts so, wie es scheint. Die beiden Linien auf der Abbildung zum Beispiel. Sie sehen nicht aus wie die Erklärung dafür, warum uns Videospiele begeistern. Und doch sind sie es.

In seiner englischsprachigen Analyse »Emotions across Media« versucht Jonathan Frome die Tatsache zu erklären, warum wir beim Spielen oft mitfiebern, als wäre die Situation real - obwohl wir natürlich eigentlich wissen, dass das nicht der Fall ist. Er bietet verschiedene Erklärungsansätze, nur den heiligen Gral der Einigkeit, den haben er und andere Medienforscher noch nicht gefunden. Aber dass unser Gehirn eine Wahrnehmung auf verschiedenen Ebenen verarbeitet, dass ist immer-

Gefühle ins uns wecken, die uns in einer tatsächlich erlebten Situation begeistern oder vor Angst erzittern lassen würden. Auf dieser Ebene funktionieren audiovisuelle Medien aller Art: Buch, Radio, Film, Games, ganz egal. Das Hirn jedes Menschen ergänzt die von Augen und Ohren gelieferten Informationen um eigene Gedanken und Eindrücke. Die Erfahrung lehrt uns, dass Bücher, Filme und Videospiele dabei einzelne Gefühlswelten unterschiedlich erfolgreich ansprechen. Die Stärke der Literatur ist zweifellos die

„Unser Gehirn kann eine Situation im Videospiel als Illusion entlarven und dennoch Gefühle in uns wecken, die uns in einem tatsächlich erlebten Moment begeistern oder vor Angst erzittern lassen würden“

hin sicher und lässt sich beim Blick auf optische Täuschungen gut veranschaulichen. Zum Beispiel beim Blick auf die abgebildeten Linien. Wir betrachten das Bild und sind der festen Überzeugung, dass die linke Linie länger ist als die rechte. Selbst wenn wir ein Lineal anlegen und uns anhand einer Messung davon überzeugen, dass beide Linien tatsächlich exakt gleich lang sind - unser Gehirn bleibt dabei: Es empfindet die linke Linie als länger. Ähnlich kann das Gehirn eine Videospiel-Situation als Illusion entlarven und dennoch



Portraituren lebendiger Figuren und bewegender Schicksale. Die Stärke des Films ist die Darstellung von Actionsequenzen. Was erklärt, weshalb die Statistik-Webseite insidekino.de acht ausgesprochene Actionfilme unter die zehn weltweit erfolgreichsten Filme listet. Menschen wollen mitgerissen werden. Videospiele könnten theoretisch die Stilmittel aller Medien in sich vereinen und damit potenziell alle tief in uns sitzenden Gefühle anregen, intensiver als andere Medien. Jonathan Frome nennt das »Gaming Emotions«, also »gefühltes Spielen«. Dass diese Emotionen uns bisher nicht in vollem Maß ausfüllen, hat mit einer Mischung aus technischen Barrieren und zeitlichen sowie budgetären Einschränkungen zu tun. Gamedesigner können bisher nicht alle dramaturgischen Mittel ausschöpfen, die das Medium Videospiel bereitstellt. Aber was nicht ist, wird noch werden.



In Capcoms SF-Reißer »Lost Planet« strömen die Glücksgefühle immer dann, wenn ein Bossgegner dem Erdboden gleichgemacht ist. Oder wenn man ihn zumindest überlebt, wie hier das Greeneye



Wenn die Portraituren von Figuren misslingt, entsteht keine tiefe Verbundenheit. Darunter leiden viele Filmumsetzungen, zum Beispiel auch »Spider-Man 3«

## AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

Auf einem Handysdisplay würde uns das Alien kaum erschrecken. Denn je mehr unser Bewusstsein von der tatsächlichen Umwelt wahrnimmt, desto mehr entlarvt es das Bild- und Tonmedium als Täuschung. Vergleichbares gilt für Videospiele, nur dass die Technik hier noch vergleichsweise in den Kinderschuhen steckt. Mit einer HD-fähigen Konsole wie der Xbox 360, angeschlossen an ein HD-Ready-Display und eine fittes Soundsystem sind die besten Voraussetzungen für eine perfekte Illusion geschaffen. Dennoch reicht die Technik nicht aus, dass künstliche Figuren auf uns wie Menschen aus Fleisch und Blut wirken. »The Darkness« zum Beispiel erreicht bei der Abbildung von Jackie und seinen Leuten eine bisher ungesehene Qualität, dennoch fassen wir ihn, seine Freundin und sein Umfeld klar als fiktiv auf. Und so detailreich die

Grafik im Rollenspiel »Two Worlds« sein mag, ist sie doch weit von dem entfernt, was wir unbewusst als Abbildung einer wahren Welt akzeptieren. Letzten Endes stehen Videospiele noch immer am Anfang ihrer Entwicklung. Eine Mischung aus technischen Barrieren und zeitlichen sowie budgetären Einschränkungen hindert Gamedesigner daran, alle dramaturgischen Mittel auszuschöpfen, die das Medium potenziell hat. Aber mit der Weiterentwicklung der Software, der Rechenleistung und auch der Display-Technologien wird sich das ändern. Irgendwann jagen wir nicht mehr nur Highscores und Höhepunkten hinterher. Also besser schon mal die Taschentücher bereitlegen. Spätestens in zehn Jahren werden sie zum Trocken unserer Tränen gebraucht.

**Richard Löwenstein**

# AB DEM 29. AUGUST!

» mehr Spiele » mehr Bilder » mehr Meinungen

**GLEICH  
ABONNIEREN,**  
Prämie abgreifen,  
eher lesen: Seite 37

**Nach dieser**

SOMMER-DOPPELAUSGABE

geht's bald weiter!

**DAS NEUE HEFT AB DEM 29. AUGUST!**

**TITELSTORY**

## DARK MESSIAH

Das erste »Might & Magic«-Game für die Xbox 360. Ein ausgewachsenes Action-Rollenspiel mit starker Grafik und richtig Tiefe. Bei uns im Test.

## GRAND THEFT AUTO 4

Die Erwartungen sind hoch, die Foren voll und die Spieler gespannt. Was kann das neue Gangster-Game von Rockstar Games? Wir legen Hand an ein erstes Preview-Muster.

## HALO 3

Ist gar nicht mehr so lang hin. Am 26. September soll der Master-Chief endlich zur Verteidigung der Erde bereit stehen. Und wir machen uns fertig für einen ersten Blick auf die Einzelspieler-Kampagne.

**PLUS!**

## JUICED 2

Dieses Rennspiel will die Herzen aller Tuningfans höher schlagen lassen. Ernsthafte Konkurrenz für die »Need for Speed«-Reihe? Die Antwort gibt der Test im nächsten Heft.

## BIOSHOCK

»Bioshock« ist eine Revolution im Action-Genre, so heißt's auf der offiziellen Website. Kann sein, so steht's bei uns im Preview weiter vorn in dieser Ausgabe. Was wirklich Sache ist, das steht als ausführlicher Testbericht im nächsten Heft.

## HEUTE LIVE...

...und morgen? In unserer Reportage gehen wir der Frage nach, wie die Zukunft von Xbox Live aussieht. Wie sehen die Live-Arcade-Games von morgen aus, welche Möglichkeiten zum Nachrichtenaustausch gibt es im kommenden Jahr?

## 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 ...

Blue Dragon, Assassin's Creed, Medal of Honor: Airborne, Mass Effect, MotoGP 07, Skate, Stuntman Ignition, Timeshift, Brothers in Arms: Hell's Highway, Frontlines: Fuel of War, Guitar Hero III, Conan, Stranglehold - und viele mehr...

**AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 29. AUGUST 2007!**



