

360

LIVE

Alle
Topgames
2007

16 Extra-Seiten

4 Poster

Assassin's Creed, Skate
Flatout Ultimate Carnage
Overlord

HALO 3

Neue Bilder,
Solokampagne im Detail

GTA IV

Spielbericht und Infos
Darum kommt's erst 2008

PROJECT GOTHAM RACING 4

Exklusive Probefahrt
auf 4 Seiten

DEUTSCHE VERSION IM TEST!

BIOSHOCK

Stark wie erhofft: knackt die 9.5!

Plus: Kaufaktion für
Uncut-Version



Test!
**XBOX 360
ELITE**
Schwärzer, größer,
aber wirklich besser?

XXL-REISEBERICHT

ASSASSIN'S CREED

Endlich neue Bilder! Endlich Stadt
und Umland selbst gespielt!

SCHON GEFAHREN NEED FOR SPEED PRO STREET

Diesmal ist alles schneller,
heller, bunter

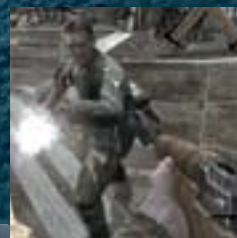
FIFA 08

Das Duell gegen das
neue Pro Evo 2008



AIRBORNE

Das neue Medal of Honor
Test und Abo-Kaufaktion



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

www.360-live.de

€ 3,60

0 9

197019-903609

AUSGABE 9

Willkommen bei 360 LIVE



Eigenlob stinkt, heißt es. Aber Tatsachen duften. Und es ist eine Tatsache, dass das 360 Live Magazin im Mai am Kiosk mehr verkauft hat als je zuvor – in einer Zeit, in der viele Fachmagazine mit teils abstürzenden Verkäufen zu kämpfen haben. Ich weiß natürlich, bei wem ich mich für diesen tollen Erfolg bedanken darf: bei dir, dir und dir! Bei unseren Lesern. Offensichtlich stoßen unsere Versuche, die Faszination 360-Gaming unterhaltsam und kritikfähig rüberzubringen, auf Wohlwollen. Und offenbar spricht sich's rum. Die Verkaufszahlen steigen und unser Internet-Forum explodiert. In dem Zusammenhang freue ich mich übrigens über mitchell001, der sich am 17. Juli um 14:46 bei uns im Forum angemeldet hat – willkommen, Mitglied Nummer 6.000! Damit bildet die Adresse forum.360-live.de den

Treffpunkt für eine der größten 360-Communitys im deutschsprachigen Raum. Ob's das beste Forum ist? Das sollen besser die Leser entscheiden, zum Beispiel jonas3112: »Ganz klar, wir sind das Forum der 360.« Oder x_charly_manson: »Gratz. an das Team und die Mods!« Oder [blu3]james: »Ein Forum unter vielen, das aber das gewisse Etwas hat.« Oder xPhO3n1Xx GT: »Das beste Forum«. Na also. Aber jetzt zu was ganz

anderem. Zur Sommerpause, die gerade hinter uns liegt. Verpasst hast du nichts. Wir haben alle Spiele getestet, die zwischenzeitlich erschienen sind. Alle fünf. Die Tests zu »Transformers« und »Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer« findest du in dieser Ausgabe, die Tests von »Project Sylpheed«, »Hour of Victory« und »Vampire Rain« auf unserer Magazin-Webseite im Internet, unter der Adresse www.360-live.de. Damit ist die einzige Doppelausgabe des 360 Live Magazins Vergangenheit, aber sofort gibt's wieder jeden Monat neuen Lesestoff. Das nächste Heft erscheint also am 26. September, pünktlich zum Release von »Halo 3« und mitten im heißesten Spiele-Herbst der letzten Jahre. Mir fallen auf Anhieb mindestens zehn Games ein, die ich jedem in den kommenden Wochen ans Herz legen kann. Darunter Titel, die ich vor ein paar Wochen noch gar nicht so auf dem Radar hatte. Das pfliffige Rennspiel »Flatout Ultimate Carnage« zum Beispiel, oder den verblüffend starken Ego-Shooter »Blacksite« – mehr darüber in der kommenden Ausgabe.

Dann natürlich »Bioshock«, das extremste Actiongame des Jahres – bei uns schon im Test. Ich finde den Mut der Entwickler von Irrational bewundernswert. Sie ziehen das schräge Art-Déco-Design kompromisslos durch, und grenzen damit bewusst Spieler mit eher traditionsbewusstem Geschmack aus. Aber nur wenn ein Spiel Grenzen überschreitet und neues Terrain erobert, kann es faszinieren. Wie sensibel und gefühlvoll Irrational dabei mit den Themen Drogen, Töten und Gewalt umgeht, dafür verdienen sich die US-Boys Respekt. Aber ich freue mich auch auf leichtere Kost. Zum Beispiel, dass Eidos ab Ende September die ersten zwei Episoden aus dem wunderschönen Lara-Game »Tomb Raider Anniversary« zum Download per Xbox Live anbietet. Gibt's zwar schon auf PC und PS2, dürfte aber auf der Xbox 360 besser aussehen. Okay, ich brauche zum Download »Tomb Raider Legend«. Trotzdem eine tolle Idee, und wieder ein Fall, wo Grenzen überschritten werden. Denn es handelt sich um die erste Spiele-Vollversion für Xbox 360, die zuerst online veröffentlicht wird. Die eigenständige Discversion soll erst im Oktober oder November folgen. Natürlich drängen sich da viele Fragen auf. Zum Beispiel, ob ich als Käufer der Online-Version die Bonusdisc zugeschickt bekomme, die es bei PC und PS2 gratis dazu gibt. Oder was, wenn mir die Xbox 360 mit dem berühmten »Ring of Death« abraucht und ich sie mit leerer Festplatte aus der Reparatur wieder bekomme? Soll ja vorkommen, siehe Seite 06 im Aktuell-Teil. Kann ich das Spiel dann kostenlos neu laden? Antwort: Ja, das geht, genau wie bei allen anderen kostenpflichtigen Downloads. Beruhigend.

In diesem Sinne, viel Spaß mit den folgenden Seiten!

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

Assassin's Creed

Endlich selbst gespielt! Wir waren bei Ubisoft in Montreal und haben das faszinierende Orient-Abenteuer »Assassin's Creed« nicht nur gesehen, sondern mit eigenen Händen ausprobiert. Wir haben neue Ländereien entdeckt und das Kampfsystem geprüft. Das Ergebnis ist uns ein Cover wert. Denn dieses Werk zeigt, wie sich Videospiel-Unterhaltung auf der Xbox 360 anfühlen kann. Nämlich einzigartig.



DAS STECKT DRIN

360

16 COVERSTORY

Assassin's Creed
Endlich gespielt!

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

16 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

56 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

92 REPORTAGE

Das weltweite
Spiele-Puzzle

VOLLGAS MAL VIER

34 PROJECT GOTHAM RACING 4

Wir fahren Probe mit dem, was vielleicht
das Rennspiel des Jahres wird. Vier Seiten
voller Benzin und Speed

SPIELBERICHT

28 GRAND THEFT AUTO IV

Ein Tag im Leben von Nico Bellic: Wir haben
Hersteller Rockstar Games besucht und das
Gameplay gesehen

AKTUELL

- 06 PATIENT XBOX 360
- 06 BEOWULF
- 08 CIVILIZATION REVOLUTION
- 08 JUGENDSCHUTZ
- 08 METAL GEAR SOLID 360?
- 09 HALO 3-ERFOLGE
- 09 NACHFOLGER FÜR DIE
XBOX 360
- 10 THE DARKNESS
- 10 VIRTUA FIGHTER 5
- 12 CHARTS
- 13 TERMINE

POSTER

- 47 OVERLORD
- 48 FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
- 49 ASSASSIN'S CREED
- 50 SKATE

360 TECH

- 90 XBOX 360 ELITE

REPORTAGE

- 92 DAS WELTWEITE
SPIELE-PUZZLE

SERVICE

- 77 ABO
- 46 IMPRESSUM
- 14 LESERBRIEFE
- 98 VORSCHAU

COMMUNITY

- 84 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 86 LIVE ARCADE TOTAL
- 88 GAMERPOINTS



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

77, 14 SERVICE

84 COMMUNITY

Abo, Leserbrief

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

PREVIEW

- 16 ASSASSIN'S CREED
- 22 FALLOUT 3
- 24 HALO 3
- 26 CALL OF DUTY 4
- 28 GRAND THEFT AUTO IV
- 32 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- 33 FIFA 08
- 34 PROJECT GOTHAM RACING 4
- 38 NEED FOR SPEED PRO STREET
- 42 ROCK BAND
- 43 DIE SIMPSONS
- 44 ETERNAL SONATA

TEST

- 56 BIOSHOCK
- 62 STRANGLEHOLD
- 64 MEDAL OF HONOR
- 68 BLUE DRAGON
- 70 STUNTMAN: IGNITION
- 72 FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
- 76 MOTO GP 07
- 78 BLAZING ANGELS 2
- 80 TIGER WOODS PGA TOUR 08
- 80 NASCAR 08
- 81 MADDEN NFL 08
- 81 NHL 08
- 82 TRANSFORMERS
- 82 FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER
- 86 SENSIBLE SOCCER
- 86 SONIC THE HEDGEHOG
- 86 CARCASSONNE
- 86 WING COMMANDER ARENA

TESTS IM WEB

DIE ROBINSONS
VAMPIRE RAIN
PROJECT SYLPHEED
HOUR OF VICTORY

MEHR UNTER WWW.360-LIVE.DE

COVERTHEMA



16 ASSASSIN'S CREED

Endlich selbst gespielt, endlich neue Areale gesehen, endlich neue Bilder gemacht. Plus: Poster in der Heftmitte!



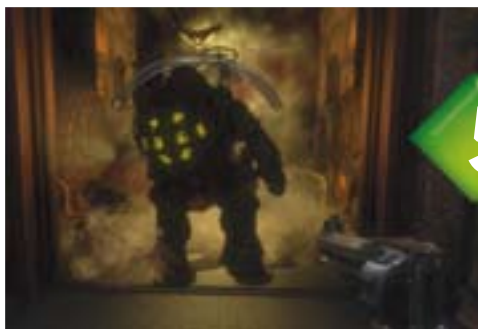
TOPSPIELE

26 Call of Duty 4



16 Assassin's Creed
24 Halo 3

38 Need for Speed
Pro Street



28 Grand Theft Auto IV
34 Project Gotham
Racing 4

56 Bioshock

62 Stranglehold
68 Blue Dragon
72 Flatout Ultimate
Carnage



64 Medal of Honor

AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

METZELFIEBER
**Fantasy-Action
mit Beowulf**
MEIERS NEUES
**Civilization Revo-
lution auf der 360**
ALTERSFRAGE
**Jugendschutz gut
oder schlecht?**
SKATE
**Cooler Konkurrenz
für Tony Hawk**
VIRTUA FIGHTER 5
**Auf 360 besser als
auf PS3**


Ist's chronisch?

PATIENT XBOX 360

Drei rote Lämpchen lassen grüßen: defekte Hardware, Probleme mit dem Kundendienst, Milliardenverluste. Momentan prasseln doch einige schlechte Nachrichten auf uns Besitzer einer Xbox 360 herab. Denn angeblich wird jede dritte Konsole von den Kunden zurückgeschickt, das berichtete jüngst zumindest der Branchendienst Daily Tech; er hat Reparaturwerkstätten und Händler befragt, wie viele verkaufte Konsolen sie wieder zu-

rücknehmen mussten. Hatte nicht Microsoft zunächst noch behauptet, die Ausfallrate der Xbox 360 liege zwischen drei und fünf Prozent, also im Branchendurchschnitt? Dann wurde in England gemeldet, dass jeden Tag 2.500 Konsolen zur Reparatur eingeschickt würden. User beschwerten sich über schlechten Kundendienst und ewig lange Reparaturzeiten von über einem Monat. Die britische Firma Micromart weigert sich inzwischen sogar, Xboxen

mit dem roten Ring des Todes zur Reparatur anzunehmen. Sie seien schlicht nicht zu reparieren. Kunden berichteten, dass defekte Konsolen quer durch Europa geschickt würden, weil die Reparaturkapazitäten nirgends ausreichen würden. Das hätte der Kundendienst bestätigt. Im Internet machte auch die Story von Justin Lowe die Runde: Der geplagte Hardcore-Gamer musste seine Konsole bislang alle ein bis zwei Monate umtauschen, seit er sie Ende 2005 ge-

HACKEN UND SCHLACHTEN

Ubisoft bringt Beowulf

Der Erfolg von Sonys zwei »God of War«-Reißern auf der PlayStation 2 scheint Spielehersteller weltweit zu beflügeln: Im kommenden Jahr sollen uns einige vergleichbare Fantasy-Hackereien auf die Xbox 360 kommen. Zum Beispiel die berühmte Mittelalter-Saga »Beowulf«. Ubisoft hat sich die Rechte an der kommenden Hollywood-Verfilmung von Robert

Zemeckis geschnappt und kündigt Großes an: »Das Spiel wird das Hack-and-Slash-Genre revolutionieren«, sagte ein Sprecher des Herstellers. Die Story steckt voller Spannung und Intrigen, das geben wir zu. Held Beowulf hat es mit drei Bösewichtern zu tun: Grendel, Grendels Mutter und einem Drachen. Doch warum müssen diese drei ins Gras beißen?

Hier wird's wirklich witzig: Grendel hat ein ganzes Dorf ausgelöscht, weil dort zu viel gefeiert und gesungen wurde. Die Mutter will natürlich Rache, nachdem Beowulf Grendel einen Kopf kürzer gemacht hat. Der Drache muss dran glauben, weil er Amok läuft, nachdem jemand seinen goldenen Kelch geklaut hat. Na Prost!





Der berühmte rote Ring of Death hat Anfang Juli auch Redaktionsmitglied Nicholas erwischt

kauft hat. Insgesamt hatte er satte elf Konsolen im Besitz. Am 6. Juli sah sich Microsoft zu einem offensiven Schritt gezwungen. Auf die »inakzeptabel hohe Anzahl defekter Konsolen«, so Microsoft, wird mit einer Ausweitung der Herstellergarantie; allerdings wird nun nur noch repariert, nicht mehr getauscht. Das führt zu erheblichen Wartezeiten. Beispielsweise hat der rote Ring des Todes Anfang Juli auch einen Kollegen aus der Redaktion erwischt. Nicholas Buracas musste bis August warten, bevor Microsofts Kundendienst überhaupt einen Termin zur Abholung der Konsole nennen konnte. Danach, so die Erfahrungswerte vieler User, geht's dann immerhin recht zackig. Ein bis zwei Wochen dauert die Instandsetzung. Zur Kostendeckung aller Reparaturen hat Microsoft Rückstellungen in Höhe von 1,15 Milliarden US-Dollar gebildet.

Wer übrigens bereits für eine Reparatur zahlen musste, soll sein Geld zurückerstattet bekommen. Und noch eine gute

„Angeblich wird jede dritte Konsole von den Kunden zurückgeschickt“

Nachricht: Laut Microsoft ist der Ring of Death sozusagen jetzt schon ein Ring of the Past. Es seien Faktoren erkannt worden, die für generelle Hardware-Ausfälle verantwortlich sind, sagt Microsoft. Das Unternehmen verspricht, dass der Aufbau der Platinen bzw. die Qualität der Verlotungen verbessert würden. Microsofts Xbox-360-Chef Robbie Bach zeigt sich zerknirscht. Zwar hätte die »Vielzahl der Xbox-360-Besitzer« viel Spaß mit ihren Konsolen, doch führte das Hardware-Problem zu Frustrationen für »einige« Kunden, wofür man sich »ernsthaft entschuldige«. In den USA, so besagen Gerüchte, sollen deshalb ab September nur noch 360-Modelle in aktualisierter Version verkauft werden: mit erneuerten Platinen, HDMI-Anschluss und vielleicht sogar den weniger Hitze absondernden Chips in 65nm-Technik. Europa? Bis Redaktionsschluss kein offizieller Kommentar.

Klein- gedruckt

SPÄTES RESI

» Die Kollegen vom japanischen Fachmagazin Famitsu haben neue Einzelheiten zu »Resident Evil 5« veröffentlicht. Wichtigste Neuigkeit: Das Spiel soll laut Produzent Jan Takeuchi erst im Jahr 2009 erscheinen.

DOWNLOADS

» In den USA kann man sich schon länger Movies und TV-Serien auf die Xbox 360 laden bzw. streamen. In einigen europäischen Ländern – darunter Deutschland – soll's im Herbst losgehen. Starttermine, Inhalte oder gar Preise wurden aber bis Redaktionsschluss keine genannt.

HD-SPAREN

» Microsoft hat Anfang August den Preis für das HD-DVD-Laufwerk gesenkt, leider nur in den USA: von 199 auf 179 US-Dollar. Außerdem dürfen sich US-Käufer von 15 HD-Movies fünf gratis mitnehmen. Ein vergleichbares Angebot für Deutschland war bis Redaktionsschluss nicht bestätigt.

ASSASSIN SPEZIAL

» Special Editions sind groß in Mode. Nach »Bioshock« gibt's bald auch »Assassin's Creed« mit Sonderausstattung: in Metallbox, mit Altair-Figur, einigen Penny Arcade-Comics, einer kleinen Strategie-Anleitung und einer DVD. Fröhliches Shoppen!

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

**5 IN 5
SEKUNDEN**

6.192 MITGLIEDER ...
... zählt das 360-Live-Forum am 3. August 07

OBLIVION ...
... ab September mit allen Add-Ons als »Game of the Year-Edition«

GUITAR HERO 3 ...
... Release am 28. Oktober 07

SILENT HILL 5 ...
... angekündigt. Grusel frei ab 2008

PETER MOORE ...
... verlässt Microsoft und geht zu EA



METAL GEAR SOLID 360?

STAHLHART FÜR SONY

Verliert die Playstation 3 mit »Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots« bald einen weiteren Exklusivtitel? Zumindest scheint man bei Hersteller Konami darüber nachzudenken. Es wäre uns eigentlich egal, wenn das aber nicht gleichzeitig bedeuten würde, dass das Spiel auf die Xbox 360 wandern könnte. Hintergrund für diese Spekulationen: Konami ist mit Sony und der Playstation 3 nicht wirklich zufrieden. Die Preissenkung für die Konsole wird fast mit Argwohn betrachtet: »Ich frage mich, ob Sony die Unterstützung der User durch eine Preissenkung um 100 Dollar zurückgewinnen kann«, sagte Konamis Geschäftsführer Kazumi Kitau. »Ich erwarte keine beträchtlichen Auswirkungen ... Mit 500 Dollar kann man sich auch einen PC kaufen.« Oder schon fast zwei Xbox 360-Konsolen, sagen wir. Dementsprechend wäre es möglich, dass »Metal Gear Solid 4« nicht nur für die Playstation 3

„MÖGLICHERWEISE MÜSSEN WIR BESTIMMTE SCHRITTE UNTERNEHMEN.“

erscheint. Kitau dazu: »Seit Metal Gear Solid auf der Playstation geboren wurde, wollten wir es auf dieser Plattform behalten. Aber möglicherweise müssen wir bestimmte Schritte unternehmen.« Und diese Schritte führen wohl geradewegs zur Xbox 360. Konami hat dafür auch handfeste Gründe: Die Entwicklungskosten müssen wieder reingeholt werden. Und das wird mit einem Exklusivtitel für die Playstation 3 wohl nicht zu machen sein. Aufgrund der Misere um die neue Konsole ist Sony von der Liste der Top 10 der japanischen Firmen geflogen. Konamis Absprung wäre da ein weiterer Schlag. 360-Besitzer dürfte es freuen, schließlich erwarten wir von »Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots« nichts anderes als einen echten Hit.



CIVILIZATION REVOLUTION FÜR XBOX 360

ES MEIERT BALD

Unser verspielter Heizlüfter soll nach dem Willen von Spieldesigner Sid Meier bald zivilisiert werden. Mit »Sid Meier's Civilization Revolution« kommt uns im Frühjahr 2008 das erste Aufbau-Strategiespiel auf die Konsole. Durchaus aufregend, finden wir, schließlich hat die PC-Spielerreihe massenhaft Auszeichnungen abgeräumt. »Civilization Revolution ist das Spiel, das ich schon immer machen wollte«, spuckt Meier große

Töne. Wie gehabt ist Firaxis für die Produktion zuständig. »Civilization Revolution« soll Fans der Mixtur aus Diplomatie, Handel und Kriegsführung ansprechen, allerdings auch jene Spieler begeistern, die nicht so vertraut mit dem Genre sind. Außerdem soll die Möglichkeit mit anderen Führern oder Beratern in »Echtzeit zu interagieren« für mehr Action sorgen. Der Mehrspieler Teil will mit integrierten Voice- und Video-Chat punkten. Dort können dann

mehrere Spieler – die genaue Anzahl ist noch nicht bekannt – in beliebigen Kombinationen aufeinander losgehen oder zusammenspielen. Im neuesten Teil, der übrigens mit 16 Zivilisationen aufwartet, haben die Entwickler zudem den Ablauf der Zeitskala etwas geändert, um schnellere, abwechslungsreichere Spiele zu ermöglichen. Vermutlich dürfte sich die in der Regel eher langsame Anfangsphase nun flotter spielen.

„Civilization Revolution ist das Spiel, das ich schon immer machen wollte!“



JUGENDSCHUTZ BRAUCHT NACHBEARBEITUNG

ALTERSFRAGE

In der Altersfreigabepaxis steht die fehlende Vergleichbarkeit und Transparenz der Ergebnisse weit oben auf der Mängelliste. Das ist die trockene Kernaussage des Untersuchungsberichts zum Jugendmedienschutz des Hans-Bedrow-Instituts. Die Gutachten der USK-Prüfer unterscheiden sich erheblich in Struktur, Differenziertheit und Qualität, bemängelt das Institut. Zudem seien die Prüfer und Gutachter an ihrer Kapazitätsgrenze angelangt. Für Verwirrung statt Klarheit Sorge derzeit die gängige Praxis zahlreicher Publisher, neben dem USK-Kennzeichen auch gleich die PEGI-Freigabe auf der Verpackung anzugeben. Konsumenten werden so oft mit zwei verschiedenen Altersempfehlungen konfrontiert. Doch natürlich hat die Stiftung auch einen Vorschlag: Abhilfe könnte ein auch nach außen kommunizierter Kriterienka-

talog sein. Personalstock, Schulung, Auswahl und systematische Kontrolle müssten weiter verbessert werden. Außerdem gäbe es keinen Grund, schwarz zu sehen: »Die Rahmenbedingungen für einen wirksamen Jugendmedienschutz im Bereich der Video- und Computerspiele sind durch die Gesetzesreform von 2003 grundsätzlich besser geworden.« Vor allem in Sachen Transparenz und Nachvollziehbarkeit müsse demnach nachjustiert werden. Verbotsforderungen könnten aber keine Lösung sein. Das klingt doch mal vernünftiger als die derzeitige politische Debatte, die von Beckstein und Co. immer wieder neu befeuert wird, finden wir.



HALO AGAIN



ERFOLGE VERRATEN

Wir kennen sie bereits von Beginn an: die Gamerscore-Punkte. Für alle Erfolge-Jäger wurden nun die Achievements veröffentlicht, die im sehnlichsten erwarteten »Halo 3« erspielt werden können. Insgesamt sind es satte 49 Stück. Wenn sich das nicht wie ein Versprechen nach einem gigantischen Eis in der Wüste anhört, dann wissen wir auch nicht. Es sind nicht wenige Strapazen für am Ende 1.000 Gamerpoints. Wir vermuteten schon länger, dass »Halo 3« in der Single-Player-Kampagne über neun Levels verfügt – das hat sich nun bestätigt. Das Durchspielen gibt Punkte, abhängig natürlich vom

gewählten Schwierigkeitsgrad. Auch die geliebten Totenköpfe von »Halo 2« sind wieder da. Einfach finden und schon schießt der Gamerscore in die Höhe. Von Microsoft gab es zu dieser inoffiziellen Enthüllung übrigens nur den Kommentar, dass das Spiel sich noch in der Entwicklung befinde und Errungenschaften noch nicht hundertprozentig fest stünden. Aber natürlich steigt damit das Erwartungsfieber weiter. Und so viele Kreuze sind ja nicht mehr auf dem Kalender zu machen, bis »Halo 3« am 26. September endlich in den Läden steht. Langsam kommt es uns vor wie Weihnachten...

FALKE IM ANFLUG

NACHFOLGER FÜR DIE XBOX 360?

Liegt es an den Todesringen und den Kosten, von denen wir weiter vorne berichtet haben? Jedenfalls brodelt die Gerüchteküche: Bei Microsoft soll man unter dem Codenamen »Falcon« an einer neuen Xbox 360 arbeiten. Das behauptet Buchautor Dean Takahashi von MercuryNews. Falcon stehe dabei für die neueste Elektronik innerhalb der Xbox 360: Der IBM-Mikroprozessor und der ATI-Grafik-Chip werden in 65-nanometer gefertigt, statt wie bisher in 90-nanometer. Damit sollen die Herstellungskosten der Chips gesenkt werden. Der angebliche Hauptvorteil: Die neuen Chips sollen nicht so viel Hitze erzeugen. Die Falcon-Version der Xbox 360 könnte nach Takahashis Einschätzung schon im Herbst 2007 in den USA auf den Markt kommen. Takahashi gilt als Insider. Er berichtete bereits in der Vergangenheit über bevorstehende Microsoft-Ankündigungen, und sagte zuletzt die Xbox 360 Elite richtig voraus.



skate.

Am 21. September will Electronic Arts mit »skate« das bisherige Skateboard-Übergame »Tony Hawk's« von der Rampe schubsen. Das Testmuster hat den Redaktionsschluss verpasst – aber wir haben anhand einer Demoversion Eindrücke gesammelt.

CONTROL

Mit »skate« ist man so nah am Board wie nur irgend möglich, ohne seine Füße selbst aufs Brett zu stellen. Die innovative Flickit-Steuerung gibt einem die direkte Kontrolle über das Sportgerät zur Hand: Allein mit dem Analogstick lassen sich Ollies, Kickflips, und Pop Shuvs abziehen. Schluss mit sturer Button-Auswendigernerei – hier zählen Können und Timing!

FREEDOM

Skaten heißt, seine Freiheit ausleben. Die fiktive Metropole San Vanelona setzt diesem Drang keine Grenzen. Das Spiel nimmt die schönsten Flecken von San Francisco, Vancouver und Barcelona, fasst sie zusammen und formt daraus eine riesiges Areal aus neun Bezirken – eine atmende Stadt voller Menschen und Leben, voller Ramps und Rails, Pools und Pipes.

TRACKS

»skate« lebt nicht zuletzt von seiner Musik. Unter anderem sind David Bowie, Nirvana, N.W.A., The Ramones und Motörhead mit dabei. Eine bunte Mischung aus Dancefloor, Electronic und harten

Riffs. Zudem erwarten einen 18 exklusive Tracks des Mixing-Superstars XXXChange, der Skateboard-Legende Tommy Guerrero und anderer namhaften DJs. Klasse Soundtrack.

MOVES

Der Video-Editor kann was. Du kannst das vorhandene Material sichten, misslungene Tricks herauschneiden, den Rest mit Zeitlupen-Effekten dramatisieren und mit Farbeffekten verfremden, den Kamerawinkel verändern – alles mit ein paar Tastendruck. Dann noch mal die A-Taste, und das Video steht im Internet. Da haben alle Zugriff drauf, auch Kumpels mit PC und/oder Playstation 3.

STOKE

Der Name sagt's: »skate« ist von Skatern für Skater gemacht. 15 Pros aus der Rollbrett-Szene haben bei der Entstehung mitgewirkt, haben Eindrücke einfließen lassen, sodass der Lifestyle stimmt: der innere Jubel nach einem gestandenen Trick, das Abhängen mit der Clique, der Spaß am gemeinsamen Shredden in den Funparks und auf den Straßen.



STOPP DEN RASSISMUS!

Eigentlich sind die Nutzungsbestimmungen des Microsoft Live-Service eindeutig: »Sie werden keine ungehörigen, gotteslästerlichen, verleumderischen, verletzenden, obszönen, unsittlichen oder ungesetzlichen Themen, Namen, Materialien oder Informationen veröffentlichen, auf die Web Site stellen, hochladen, verteilen oder verbreiten.« Das hat aber beispielsweise den Spieler mit dem Gamertag Dreamer61 nicht davon abgehalten, bei »Forza Motorsport 2« einen 1957er Mercedes 300SL zusammenzubasteln und im Auktionshaus zum Verkauf anzubieten – verunstaltet mit Farben der NSDAP, SS-Runen, Hakenkreuz und Heil Hitler-Bannern. Daher hat Microsoft eine Webseite eingerichtet, wo man solche Vorfälle melden kann.

THE DARKNESS

In der letzten Ausgabe wollten wir uns bei der Benotung des Horror-Shooters »The Darkness« nicht festlegen, da nur die englische Vollversion vorlag. Wir sind also die Wertung schuldig. Um es kurz zu machen: Die deutsche Version ist viel stärker gekürzt als vom Hersteller zugesichert. Blut fehlt komplett, selbst in der Deko. Einige Kill-Animationen sind wenig elegant gekürzt, zwei Freispiel-Comics fehlen, Besitzer der deutschen Version dürfen online nicht gegen den Rest der Welt antreten – schwach! Daher trotz der fesselnden Aufmachung nur Note 8.7.

WORLD IN CONFLICT

Kurz vor Redaktionsschluss durften wir noch Hand an eine komplette PC-Version von Massive Entertainments Echtzeit-Strategiespiel »World in Conflict« legen. Der Inhalt in aller Kürze: Wir schreiben das Jahr 1989. Die Sowjet-Truppen marschieren in den Westen ein, damit bricht der Dritte Weltkrieg aus. In der Folge gehen sich die Supermächte aus den USA, Russland und Europa mit Panzern, Infanterie und Atombomben an die Gurgel. Statt Taktikgeplänkel und Basisbau gibt's filmisch inszenierte Daueraction, und unserem Eindruck nach sehr spielenswerte. Könnte mit seiner steilen Grafik, der handlichen Steuerung, dem temporeichen Gameplay und dem interessanten Mehrspieler-Modus sogar »Command & Conquer« an die Wand stellen. Mal sehen, was die Umsetzung für Xbox 360 kann. Sollte noch Ende des Jahres erscheinen.



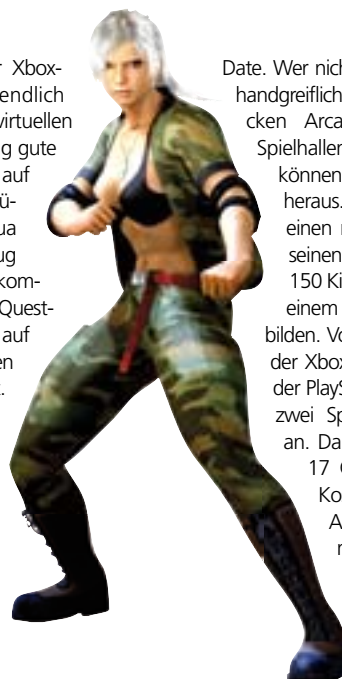
„Wahllos Knöpfchen hämmern bringt einen nicht weiter“

360
HEISSE
AUSSICHTEN

VIRTUA FIGHTER 5

Sieht doch gleich viel besser aus

Ab November dürfen wir Xbox-360-Prügelknaben endlich mal wieder in einer virtuellen Kampfarena Dampf ablassen. Richtig gute Prügelspiele sind ja bisher selten auf unserer Konsole. Daher ist es begrüßenswert, dass Sega sein »Virtua Fighter 5« auf unser Lieblingsspielzeug portiert. Wir haben eine ziemlich komplette Version ausprobiert und den Quest-Modus sowie einige Zweikämpfe auf Unterschiede zur bereits erhältlichen Version für PlayStation 3 abgeklopft. Siehe da, auf der 360 kann das Game doch gleich einiges besser. Jack, Sarah, Vanesse und Co. machen eine mindestens so gute Figur wie auf der Sony-Konsole, aber die Aliasing-Probleme hat irgendjemand aus dem Ring geprügelt – damit sind kantige und flimmernde Linien Geschichte. Auch die Spielmechanik ist Up-To-



Date. Wer nicht mit dem Steuerkreuz des Controllers handgreiflich werden mag, soll mit einem schicken Arcade-Stick die Moves der aktuellen Spielhallenversion authentisch nachempfinden können. Das komplexe Kampfsystem fordert heraus. Wahllos Knöpfchen hämmern bringt einen nicht weiter, man muss die Moves für seinen bevorzugten Kämpfer lernen. Bei bis zu 150 Kicks und Schlägen pro Charakter bleiben einem Freiräume, um einen eigenen Stil zu bilden. Vor allem punktet »Virtua Fighter 5« auf der Xbox 360 mit dem Online-Modus, der auf der PlayStation 3 fehlt. Im Gegnermodus treten zwei Spieler über Xbox Live gegeneinander an. Dabei haben sie die freie Wahl zwischen 17 Charakteren, denen jeweils vier Basis-Kostüme zur Verfügung stehen. Neu im Aufgebot: Blaze und Eileen. Aber ob's mit dem Timing klappt? Wir konnten nicht online spielen und sind daher vorsichtig. Schließlich kommt es gerade bei diesem Spiel auf Reaktionen im Hundertstelsekundenbereich an.

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!

Grand Theft Auto IV	
Assassin's Creed	
Halo 3	
Bioshock	
Army of Two	

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Juli 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Overlord	Codemasters
2	Colin McRae Dirt	Codemasters
3	Forza Motorsport 2	Microsoft
4	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom
5	Halo 3	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Juli 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Halo 2	Microsoft
2	Halo	Microsoft
3	Star Wars K. of the Old Rep. II	Lucas Arts
4	Soccer 07	EA
5	Football 08	EA

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Ende Juli 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Colin McRae Dirt	Codemasters
2	Tenchu Z	Microsoft
3	Transformers	Activision
4	The Darkness	2K
5	Crackdown	Microsoft

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

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

1

GRAND THEFT AUTO IV

PUBLISHER/ ROCKSTAR

14,29%

Tendenz



Einschätzung/ Sehr gut



2

ASSASSIN'S CREED

PUBLISHER/ UBISOFT

12,24%

Tendenz



Das Mittelalter und die Kreuzzüge waren spannende und aufregende Zeiten. »Assassin's Creed« zieht unsere Leser zunehmend in seinen Bann. Ubisoft wird's freuen.

Einschätzung/ Sehr gut

3

HALO 3

PUBLISHER/ MICROSOFT

11,84%

Tendenz



Der Masterchief lässt auf sich warten wie der Weihnachtsmann. Doch so viele Kreuze sind ja auf dem Kalender nun nicht mehr zu machen, bis »Halo 3« endlich in den Läden steht.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Bioshock

8,98% Einschätzung/ Sehr gut

5 Army of Two

6,53% Einschätzung/ Sehr gut

6 Alan Wake

4,49% Einschätzung/ Sehr gut

7 Fable 2

3,67% Einschätzung/ Sehr gut

8 Mass Effect

3,67% Einschätzung/ Sehr gut

9 Halo Wars

2,86% Einschätzung/ Sehr gut

10 Battlefield: Bad Company

2,86% Einschätzung/ Sehr gut

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

1

OBLIVION

PUBLISHER/ BETHESDA

12,35%

Tendenz



Bethesdas Rollenspiel überzeugt uns und die Fangemeinde auf ganzer Linie. Das wird auch mit einem ganz klaren ersten Platz bei unseren Lesern belohnt.

360-Wertung/ 9.3



2

FORZA MOTORSPORT 2

PUBLISHER/ MICROSOFT

10,00%

Tendenz



Zur Pole Position reicht es nicht ganz für die Rennsimulation von Microsoft. Dennoch legt »Forza Motorsport 2« gleich nach Verkaufsbeginn einen furiosen Start hin.

360-Wertung/ 8.8

3

RAINBOW SIX VEGAS

PUBLISHER/ UBISOFT

8,82%

Tendenz



»Viva, Las Vegas« sangen schon Elvis und ZZ Top, die Älteren werden sich erinnern. Ein Refrain, in den unsere Leser begeistert einstimmen.

360-Wertung/ 9.0

4 Call of Duty 3

8,82% Wertung/ 8.7

5 Lost Planet

5,85% Wertung/ 8.7

6 Burnout Revenge

5,85% Wertung/ 8.8

7 Test Drive Unlimited

4,09% Wertung/ 8.5

8 Advanced Warfighter

4,09% Wertung/ 9.1

9 Battlestations: Midway

4,09% Wertung/ 8.7

10 FIFA 07

4,09% Wertung/ 8.7

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Was wäre, wenn deutsche Truppen als Hightech-Übermacht das Amerika der 50er Jahre überrannt hätten? Dieses Szenario liefern nun die Jungs von Spark Unlimited. Als Dan Carter, ein gewöhnlicher Bauarbeiter, kämpft man ums nackte Überleben. Quasi ein Weltkriegs-Shooter der anderen Art. Statt Supermacht ist man hier Underdog und muss lernen, als Undergründkämpfer zurechtzukommen. Hat bei der ersten Präsentation schon ordentlich ausgesehen, vor allem im Ein-

stiegs-Level, in dem die deutsche Armee New York angreift. Riesige Zeppeline am Himmel, pfeilschnelle Bomber jagen in Hochhäuser und mitten drin Carter auf einem Stahlgerüst. Den ersten deutschen Fallspringspringer also gepackt und vom Gerüst geworfen. Richtig, neben ballern darf Carter auch im Nahkampf Hand anlegen. Dann schaltet der Ego-Shooter kurzzeitig in eine Verfolgerperspektive...



SEPTEMBER

CSI Eindeutige Beweise	UBISOFT
Earth Defence Force 2017	KOCH MEDIA
Eternal Sonata	TRI-CRESCENDO
Fatal Inertia	KOEI
Flatout: Ultimate Carnage	EMPIRE
Halo 3	BUNGIE
John Woo's Stranglehold	MIDWAY
Juiced 2: Hot Import Nights	JUICE GAMES
Monster Madness	ARTIFICIAL STUDIOS
NHL 08	EA
Project Gotham Racing 4	BIZARRE
Skate	EA
Stuntman Ignition	PARADIGM
Tiger Woods 08	EA
Tomb Raider Anniversary	CRYSTAL DYNAMICS

OKTOBER

Ace of Combat 6: Fires of Liberation	NAMCO BANDAI
Beautiful Katamari	NAMCO BANDAI
Blacksite	MIDWAY
Clive Barker's Jericho	CODEMASTERS
Crash of the Titans	VIVENDI
FIFA 08	EA
Half Life 2: The Orange Box	VALVE
Könige der Wellen	UBISOFT
Naruto: Rise of a Ninja	UBISOFT
NBA Live 08	EA
Pro Evolution Soccer 2008	KONAMI
Spider-Man: Freund oder Feind	ACTIVISION
Tony Hawk's Proving Ground	ACTIVISION
Turning Point: Fall of Liberty	CODEMASTERS
WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ
World in Conflict	VIVENDI

NOVEMBER/DEZEMBER

Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Blazing Angels 2	UBISOFT
Brothers in Arms: Hell's Highway	GEARBOX SOFTWARE
Call of Duty 4: Modern Warfare	INFINITY WARD
Die Chroniken von Narnia	DISNEY
Die Simpsons	EA
Haze	UBISOFT
Lego Star Wars: Die komplette Saga	LUCASARTS
Mass Effect	BIOWARE
Need for Speed Pro Street	ELECTRONIC ARTS
Riddick	STARBREEZE
Scene it? Lights, Camera, Action	MICROSOFT
Sega Rally	SEGA

Splinter Cell: Conviction	UBISOFT
The Club	BIZARRE
Timeshift	SABER INTERACTIVE
Viva Pinata: Party Animals	MICROSOFT

HERBST /WINTER 2007

Age of Pirates: Captain Blood	PLAYLOGIC
Avatar - The Burning Earth	THQ
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Cars Mater-National	THQ
Chambara Beauty X	D3
Cipher Complex	EDGE OF REALITY
Culdcept Saga	NAMCO BANDAI
Dance Dance Revolution Universe	KONAMI
Der Goldene Kompass - His Dark Materials	SEGA

Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Dynasty Warriors: Gundam	KOEI
Elveon	10TACLE STUDIO
Fatal Inertia	KOEI
F.E.A.R. Files	VIVENDI
Guitar Hero III	NEVERSOFT
Happy Tree Friends: False Alarm	SEGA
Heist	CODEMASTERS
Hellboy	KONAMI
Huxley	WEBZEN
Indiana Jones	LUCASARTS
Infernal	PLAYLOGIC
Justice League of America	WARNER BROS.
Kengo Zero	GENKI
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
Lost Odyssey	MISTWALKER
Major League Baseball 2K7	2K SPORTS
MX 07	THQ
Orochi Warriors	KOEI
Rock Band	HARMONIX
Sacred 2	ASCARON
SBK-07 Superbike World Championship	BLACKBEAN

Terra: Formations	STAR CAVE STUDIOS
The Outsider	FRONTIER
The Precursors	RUSSOBI-TM
Tron	BUENA VISTA
Turok	BUENA VISTA
Virtua Fighter 5	SEGA
Voodoo Nights	MINDWARE
World Airforce	TAITO
World Championship Poker	feat. Howard Lederer: All In
	CRAVE

2008/2009

Alan Wake	REMEDY
Avatar	UBISOFT
Alone in the Dark	EDEN GAMES

Banjo Kazooie	RARE
Burnout Paradise	EA
Battlefield: Bad Company	EA
Civilization Revolution	FRAXIS
Condemned 2: Bloodshot	SEGA
Conan	NIHILISTIC
Crossfire	EIDOS
Dark Messiah of Might & Magic - Elements	UBISOFT
Dark Sector	D3 PUBLISHER
Darksiders: Wrath of War	THQ
Das Bourne-Komplott	VIVENDI
Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ
Devil May Cry 4	CAPCOM
Driver 4	UBISOFT
Fable 2	LIONHEAD
Fallout 3	BETHESDA
Fracture	DAY 1 STUDIOS
Frontlines: Fuel of War	KAOS STUDIOS
Grand Theft Auto IV	ROCKSTAR
Halo Wars	ENSEMBLE STUDIOS
Kane & Lynch: Dead Men	IO INTERACTIVE
LA Noire	ROCKSTAR
Marvel Universe	MICROSOFT

Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
Midnight Club: Los Angeles	ROCKSTAR
Mirror's Edge	DIGITAL ILLUSIONS
Ninja Gaiden 2	TEAM NINJA
Operation Flashpoint 2	CODEMASTERS
Prototype	VIVENDI
Race Driver One	CODEMASTERS
Resident Evil 5	CAPCOM
Rise of the Argonauts	CODEMASTERS
Silent Hill 5	KONAMI
Star Wars: Force Unleashed	LUCASARTS
Steven Spielberg-Abenteuer	EA
Sudeki 2	MICROSOFT
Test Drive Unlimited 2	ATARI
The Wheelman	MIDWAY
They	UNKLAR
Tom Clancy's Endwar	UBISOFT
Too Human	MICROSOFT
Top Spin 3	2K SPORTS
Universe at War: Earth Assault	SEGA
Unreal Tournament 3	EPIC
Warhammer Battle March	KOCH
Zoids	ATARI

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	405,00 Euro
Xbox 360 Premium Konsole	349,99 Euro
Xbox 360 Elite Konsole	499,99 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	159,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	29,99 Euro
Interscooler (gegen Überhitzung der Xbox)	34,99 Euro
Xbox Live 3 Monate (Karte)	11,99 Euro
Forza 2 (usk 0)	44,44 Euro
Project Gotham Racing 3 (usk0)	7,50 Euro
Kameo (usk12)	7,50 Euro
Def Jam Icon (usk18)	29,99 Euro
Colin McRae Dirt (usk0)	49,99 Euro
Moto GP 07 (24.08.07 usk0)	55,55 Euro
Bioshock UNCUT UK (24.08.07 usk 18)	65,00 Euro
Call of Duty 3 inkl. limited Faceplate (usk 18)	44,44 Euro
Stranglehold UNCUT UK (14.09.07 usk 18)	69,99 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

LESERPOST

Gar nicht wetterföhlig: Zwischen Badesee und Schweißausbruch finden unsere Leser immer noch Zeit und Muße, uns zu schreiben. Die interessantesten Zuschriften gibt's wie immer auf dieser Doppelseite. Viel Spaß!

KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

SMS

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

DER TÜRKE

Hey, ich bin grad in der Türkei im Urlaub und hab gedacht, ich schreib euch mal. Nach dreistündiger Suche bin ich jetzt in einem Internet-Cafe gelandet, und – Überraschung! – alles ist auf türkisch! Bin zwar selbst ein Türke – an dieser Stelle ein SIm an Seckin aus Eurer Redaktion – aber sprechen oder lesen kann ich nicht so gut. Ach ja, hier hat's übrigens 48 Grad und die Klimaanlage ist kaputt. P.S.: Wo ist hier der »Senden«-Knopf? Na toll, das kann weitere drei Stunden dauern...

Ufuk Ertekin

Nachdem du achtundzwanzig Symbole angeklickt hast, war der »Senden«-Knopf wohl doch dabei. Wie schön, denn so eine Urlaubs-Email aus der Ferne kriegen wir nicht alle Tage! Deinen SIm-Gruß haben wir ausgerichtet und hoffen jetzt nur, dass das kein kodierter Aufruf zum Dschihad ist oder so was. Übrigens haben wir grad diskutiert, wie lange eine Xbox 360 wohl bei 48 Grad Raumtemperatur überleben würde, wenn man sie nicht gerade in nasse Handtücher wickelt. Wir nehmen Werten an.



Sag noch einer, wir schreiben nix Gutes über »Rapala Tournament Fishing«: Diese Spiel hat mehr Schuppen als andere

DER PUNKTESAMMLER

Ich habe eine ganz kurze Frage: Kann ich auch Xbox Live ohne eine Kreditkarte nutzen? Über eine Antwort würde ich mich sehr freuen.

Tobias Lennartz

Ja, kannst du. Microsoft bietet das Gold-Abo für zwölf Monate Xbox Live, und auch die so genannten Live Points – zwecks Bezahlung von Download-Inhalten – als Code-Rubbelkarte an. Funktio-

niert ähnlich wie beim Handy. Offiziell liegen die Preisempfehlungen bei 60 Euro für das Gold-Abo und 25 Euro für 2100 Punkte, aber viele Händler bieten das preiswerter an. Vergleichen lohnt sich.

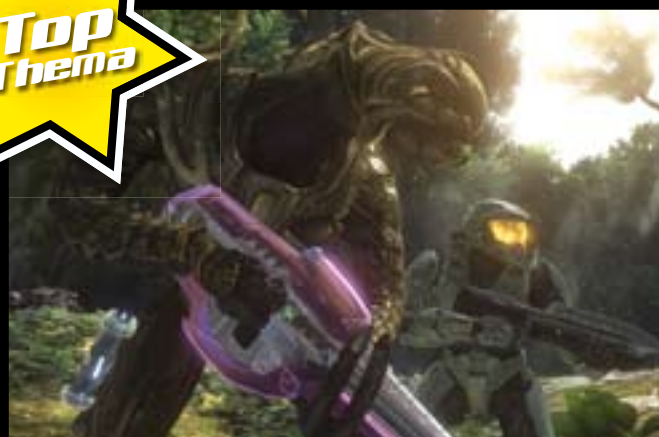
DER ANGLER

Ich lese euer Magazin schon ungefähr seit einem halben Jahr und hab es jetzt auch abonniert. Ich bin ein großer Fan, aber ein bisschen Kritik habe ich trotzdem! Ich habe gesehen, dass ihr hin und wieder mal ein Spiel so richtig runtermacht, wie z.B. in der Ausgabe Nr. 4 das »Rapala Tournament Fishing« oder in den Ausgabe Nr. 7 das »Tenchu Z« Game. Sicher haben die Spiele ein paar Fehler zu viel aber sie haben auch ihre schönen Seiten und darüber habt ihr überhaupt nichts geschrieben. Wieso schreibt ihr über solche Spiele nicht was Gutes auf der einen Hälfte der Seite, und auf der anderen was Schlechtes? Dann wären alle zufrieden und ich nicht der Einzige, der diese Meinung vertritt.

Stanislav

Ahhh ja... interessanter Einfall. Aber was tun, wenn wir an »Rapala Tournament Fishing« beim besten Willen nichts Positives entdecken können? Erfinden wir

Top Thema



1080 MASTERCHIEF

Liebe Redaktion, wieder einmal melde ich mich bezüglich ihres Heftes zu Wort. Dieses Mal geht es um mein absolutes Lieblingsspiel: »Halo 3«. Und zwar berichtet ihr in der Ausgabe Juli/August 07 auf Seite 6 über das Gerücht einer 1080p-Unterstützung. Frank O' Connor von den Bungie Studios hat das Rätsel jedoch bereits am 27. April gelöst, und zwar im »Bungie Weekly Update« auf Bungie.net. Das Spiel wird 1080p unterstützen, aber nicht nativ. Noch dazu wird es nicht mit 60 fps laufen. Das ganze erklärt Frankie sehr gut in seinem Artikel.

Fabian Krengel

Vielen Dank für den Tipp! Frankies Ausreden sind wirklich sehr hübsch zu lesen.

❑ Warum werden 360-Konsolen gegenüber der PlayStation 3 immer noch als günstig bezeichnet, wenn doch eine PlayStation 3 mit Blu-Ray, 1080p, 60 GB, mehr CPU-Power und überhaupt allem Drum und Dran nur 590 Euro kostet? Eine Xbox 360 mit HD-DVD-Laufwerk kostet dagegen 500 Euro, und hat dann immer noch kein HDMI.

M. Rennich

LASS ES RAUS
UNSERE MOTZECKE

Okay, unsere letzte Mathearbeit liegt schon eine Weile zurück, aber trotzdem – irgendwas an deiner Gleichung kommt uns mächtig schräg vor. Wenn wir drei und drei zusammen zählen, kommt unter dem Strich auf jeden Fall eines bei raus: nämlich, dass es für die Xbox 360 richtig viele sensationelle gute – und gut aussehende – Spiele gibt. Für die PlayStation 3 eher weniger. Und das scheint uns bei einer Spielekonsole doch ein Faktor zu sein, der in keiner Rechnung fehlen sollte.

dann einfach was? Oder lassen wir die eine Hälfte der Seite leer? Und kaufst du dann trotzdem weiter unser Heft? Echt? Ja, dann...

DER DICHTER

❑ Seit einigen Monaten verfolge ich Eure Zeitschrift, ich finde sie richtig gut gelungen. Da stellt sich mir die Frage, ob nicht eine »Leser-Kritik«-Sparte euer Heft vervollkommen würde. In dieser Sparte würden von euch Leute aus dem Forum ausgesucht und schrieben eine kleine Kritik. So fördert man gut junge Talente, und es macht einen guten Eindruck. Ich würde mich als Jungkritiker zur Verfügung stellen, ich denke, ich habe das Potenzial, eine Kritik mit guten sachlichen Argumenten auf den Punkt zu bringen. Ich würde dann Themen bearbeiten wie zum Beispiel »Microsoft sperrt geflashte Konsolen« oder »Microsoft bringt die Xbox 360 Elite auf den Markt«.

Wo Du's gerade ansprichst: Der Arthur, der den nächsten Brief geschrieben hat, hat ein ähnliches Anliegen...

DER TESTER

❑ Ich habe bis jetzt alle eure Hefte gekauft und muss sagen, dass mir eure Zeitschrift echt super gefällt. Aber eigentlich schreibe ich euch wegen dem Vorwort aus Ausgabe 6, in dem ihr nach unserer Meinung zu eurem ersten Lesertest fragt. Zunächst möchte ich euch dazu gratulieren. Jetzt möchte ich aber mal an bei so was teilnehmen, also nicht nur immer Berichte über Tests lesen, sondern an einem Test mitwirken. Das wäre echt super.

Arthur Schlachta

Wie es scheint, ist die Idee bei dir und bei vielen anderen Lesern gut angekommen. Wir werden daher immer wieder mal Lesertester suchen. Und sobald wir das tun, machen wir das auf unserer Forums-Webseite bekannt. Also am besten regelmäßig die Adresse forum.360-live.de in den Internet-Browser eintippen. Hilft auch gegen die Hitze.

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Viele wollen für uns testen, andere für uns schreiben. Was würdet ihr sonst noch am Heft ändern wollen? Sag uns deine im Forum auf www.360-live.de

1337 Ich find Tabellen, Fakten und kurze Infos echt nicht schlecht! Ich wäre dafür. Habe eine Schwäche für Statistiken.

Sully Ich wäre für mehr Berichte über nichtjapanische RPGs, aber da gibt es ja leider nur sehr wenige. Außer die jeweiligen Entwickler beeilen sich mal ein bisschen mit »Mass Effect« oder »Sacred 2«!

BanX Wie wär's denn, wenn ihr mal Cheat-Seiten einbauen würdet? Geniale Idee, oder? Krieg ich jetzt ein Spiel?

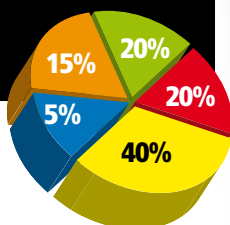
Carnivore Ich würde mir ein wenig mehr Umfang wünschen. Momentan gibt das Heft lesetechnisch nicht viel her. Wenn ein wenig Spieleflaute herrscht könnte man ja Oldies ausgraben und noch mal besprechen, Entwicklerstudios und so weiter vorstellen.

x charly manson Wie wär's, wenn ihr in dem Heft die Community aus dem Forum einbeziehen würdet? Ich war ja schon richtig neidisch als im letzten Mag Onkelz 83 sogar namentlich auf Seite eins erwähnt wurde.

Gagerrrr Ich finde, der Bewertungskasten sollte überarbeitet werden. Es sollten dort mehr Punkte angesprochen werden und außerdem sollte nach dem Plus-Minus-Verfahren gezeigt werden, was nun besonders gut und was eher schlechter bei den Punkten war.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Coole neue Foren-Smilies
- »Halo 3« mal wieder
- Klagen über Microsofts Preispolitik
- Foren-Lob
- Mehr Leserbriefe



DER DOPPELSEHER

❑ Hi 360-Team, eure letzte Ausgabe war ja wirklich ein Schuss in den Ofen. Statt einer Doppelausgabe fand ich einen Teil der Ausgabe doppelt vor. Viele Seiten waren mehrfach im Heft, andere haben total gefehlt. Trotzdem bleibt ihr das beste 360-Magazin. Nur der Bewertungskasten will mir einfach nicht ganz gefallen. Es wird Zeit, da mal was zu ändern.

Peter van Eys

Sieh's mal so: Eine 360-Live-Ausgabe mit doppelten Seiten ist fast so wie gute Unterhaltung in einem Game von From Software – extrem selten. Um's kurz zu machen, solche Hefte entstehen durch einen Fehler bei der Bindung des Hefts in der Druckerei, und es handelt sich immer nur um einige wenige Exemplare. Wenn du uns deine Adresse geschrieben hättest, hätten wir dir ein einwandfreies Exemplar zukommen lassen. Aber so... Ach ja, zum Thema Wertungskasten: Was denken die anderen Leser?

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

❑ Hier ist einer eurer größten Fans! Stellt euch vor, letzts bekam ich eine PlayStation 3. Und weil ich so ein großer Xbox-Fan bin, bin ich bei uns in der Nähe aufs Dach geklettert und habe sie runter geschmissen. Ja, richtig gelesen: ich hab die PlayStation 3 in die Hölle geschickt, habe 600 Euro vom Dach geschmissen und bereue es bis heute nicht. Und noch was: Ich verehere die Xbox 360 und liebe sie seit dem ersten Tag. Doch dann pasierte es: »The Ring of Death« hatte auch meine 360 gefunden und gepackt. Danach habe ich im Internet gelesen, dass man sie mit feuchten Handtüchern wieder reparieren kann. Dies tat ich natürlich auch und schwups, sie geht wieder!

Kai Gerner

Den Ring of Death mit Wadenwickeln zu kurieren, das qualifiziert dich eindeutig zum Fanboy des Monats. Jedem anderen möchten wir zwar dringend davor abraten, elektrische Geräte mit nassen Tüchern aller Art behandeln zu wollen. In deinem Fall könnt's allerdings was bringen. Denn jemanden, der eine PlayStation 3 vom Dach schmeißt, dem könnte ein Elektroschock vielleicht ganz gut tun...

SCHNIPSEL

SHADOWRUN IST SO EIN FETTES GAME. DAS MUSS LOCKER EINE 9 IN GRAFIK HABEN, IN DER GESAMTWERTUNG MINDESTENS EINE 8,7
(ZUSCHRIFT PER XBOX LIVE)

Du lebst im Jahr 1993 und meinst das Rollenspiel für Super Nintendo, stimmt's?

WIESO STEHT BEI DEN SPIELETERMINEN UNTER SEPTEMBER EARTH DEFENCE FORCE 2017? DAS GAME IST DOCH SCHON LANGE DARRUSSEN!
(ZUSCHRIFT PER XBOX LIVE)

Und du lebst in England, gell? Da gibt's das Spiel schon, stimmt. Die Deutschland-Version kommt im September.

MICROSOFT RÜCKT MEINE REPARIERTE XBOX 360 NICHT RAUS. MITTER WENN ICH DORT ANRUFE, MACHT ES PIEP, PIEP, PIEP. WOLLEN DIE MICH VERRASCHEN?
(SMS VON ANFANG JULI)

Wir wissen es nicht...piep, piep, piep...

ICH HAB DAS GEFÜHL, DIE VERRASCHEN MICH ECHT. SEIT EINEM MONAT LIEGT MEINE 360 BEI MICROSOFT!
(SMS VON MITTE AUGUST)

...Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe...piep, piep, piep...

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

DIE FLEISSIGSTEN FORUMS-SCHREIBER

- dzy360
- 1337
- Chuck Norris
- Zamamee
- shark302

Erscheint/ November 07

AUF EINEN BLICK

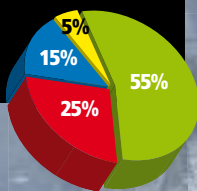
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein

KURZ & KNAPP

Inzwischen hat das Spiel bewiesen, dass es weitaus mehr ist als nur ein »Splinter Cell« im Mittelalter.

DAS STECKT DRIN

- Bewegungsfreiheit
- Killer-Action
- Königreich
- Kreuzfahrer



ASSASSIN'S CREED

Nicholas Buracas hat das Morgenland gesehen. Er hat Ubisoft besucht, hat »Assassin's Creed« gespielt, als einer von weltweit nur einer Handvoll Journalisten das virtuelle Jerusalem erobert, und sich durch die Ländereien vor der Stadt gekämpft.

Ende Juli hat sich für mich vieles verändert. Jedenfalls, soweit es meine Videospiel-Vorlieben betrifft. Bis zum meinem Besuch in den Ubisoft-Studios in Montreal hatte ich »Bioshock«, »Mass Effect« und vielleicht noch »Call of Duty 4« ganz oben auf meiner Die-will-ich-in-diesem-Jahr-unbedingt-haben-Liste. Aber dann kam der Besuch in dem Haus, in dem momentan »Assassin's Creed« entsteht. Mehr als nur ein Actionabenteuer. Ein Mittelalter-Thriller, der tatsächlich neue Wege geht. Der so vieles richtig macht, dass ich einfach nur begeistert bin. Ich durfte ausgiebig spielen und mehr als nur einen Eindruck von dem Königreich gewinnen, das Meuchelmörder Altaïr ab November bereisen wird. Eines kann ich sicher sagen: Die Welt von »Assassin's Creed« ist groß. Und es wird großartig!

Für diejenigen, die nicht wissen, um was es geht: Das Spiel handelt zur Zeit des Dritten Kreuzzuges, also zirka um das Jahr 1189. Man schlüpft in die Rolle des Attentäters Altaïr, der von seiner Bruderschaft durch einen gravierenden Irrtum zum Novizen herabgestuft wird. Um wieder an die Spitze der Bruderschaft zu gelangen, bricht er auf und tut das, was er am besten kann: Menschen meucheln, genauer gesagt die neun Drahtzieher der Kreuzzüge. Nach und nach merkt er jedoch, dass hinter all dem weitaus mehr steckt, als er zunächst vermutet. Eine Verschwörung ist im vollsten Gange, aber was es damit auf sich hat? Vielleicht etwas mit der »genetischen Erinnerung«, über die wir bereits berichtet haben. Tja, das verraten wir nicht. Aber auch nur, weil uns das nicht einmal die bezaubernde Produzentin Jade Raymond verpetzen wollte. Aber nun zu dem, was ich in Montreal gesehen habe.

SOWEIT DIE FÜSSE TRAGEN

Die Welt von »Assassin's Creed« setzt sich aus den drei Städten Jerusalem, Akon, Damaskus, der Assassinen-Burg Masyaf und viel Gelände zusammen. Dazwischen eine Handvoll Dörfer an etwas häufiger frequentierten Wegen. Ruinen aus vergessenen Zeiten säumen die eher seltener besuchten Pfade. Wie es mit der Vegetation aussieht? Schwer zu sagen. Mein Reisegebiet in der Nähe von Damaskus war jedenfalls durch ziemlich karge Wüstenlandschaften mit ausladenden Felsen und

spärlicher Vegetation geprägt. Auch wenn die Entfernungen zwischen den Schauplätzen nicht maßstabsgetreu nachgebildet sind – das wäre doch ein bisschen zu weit – ist es doch sehr zu begrüßen, dass Altaïr bei Ausflügen auf sein Ross zählen darf. Der Hengst leistet nicht nur als Fortbewegungsmittel treue Dienste, sondern auch im Kampfeinsatz. Beispielsweise in einer Sequenz, die ich zusammen mit Creative Director Patrice Desilets erlebe. Im Vorbeireiten erkennt eine sarazenische Wache Altaïr als Attentäter der Bruderschaft und schlägt Alarm. Allerdings findet sein panisches Gebrüll ein Ende, als er Altaïrs Klinge zu spüren bekommt – im schnellen Galopp katapultiert sich mein Ross dem Frevler entgegen, direkt neben ihn. Ein wohl gezielter Stich ins Schulterblatt, für ihn beginnt die Reise ins Paradies. Es muss Kismet sein, dass mir Patrice nicht mehr vom Königreich zeigen mag. »Aber keine Sorge, es wird ausreichend zu entdecken geben. Beispielsweise eine Nebenaufgabe, in der Altaïr Tempel aufspüren und eliminieren muss«, versichert uns Jade Raymond im Gespräch. Die Hauptmissionen jedoch sind alle in den Städten beheimatet.

Anschließend verschlägt es mich in das von den Sarazenen besetzte Jerusalem. Altaïr soll einen Sklavenhändler namens Talal beseitigen. Der Ungläubige hält sich in einem abgeschiedenen Lagerhaus versteckt. Mein Ausgangspunkt liegt hoch über der Stadt, nahe den Giebeln einer Kirche. Ich blicke auf die faszinierenden Dächer unter mir; wie schön und wie weit Jerusalem von hier oben aussieht! Von meinem Punkt aus kann ich alle Gassen überblicken, was mich fast schon von meiner eigentlichen Aufgabe ablenkt. Ist aber auch nicht weiter tragisch, denn ich kann jederzeit einen kurzen Spaziergang machen, bevor ich mich an die Arbeit mache. Das Gefühl von Freiheit, tun und lassen zu können, wonach mir grade ist, erinnert an die neueren Teile aus der »Grand Theft Auto«-Reihe. Sogar die Minikarte im rechten unteren Bildrand erinnert an Rockstars Gangster-Game. Die Karte zeigt die wichtigsten Lokalisationen, darunter auch das aktuelle Missionsziel. Mit einigen Sprüngen landen wir ungefähr 50 Meter entfernt von unserem Zielort. Allerdings ist hier eine Sackgasse oder vielmehr eine Gasse, die von drei Wächtern bewacht wird.

»

„Ein rundes, abwechslungsreiches, mal durch Tempo und mal durch Spannung geprägtes Orient-Abenteuer“

liveundonline

■ Auch wenn immer wieder anders lautende Gerüchte aufkommen, das Spiel wird eine reine Einzelspieler-Erfahrung ■ Erfolge werden aber enthalten sein. Wie die ausfallen, steht aber noch in den Sternen. Eventuell stehen sie teilweise in Verbindung mit den Nebenaufgaben



Exklusiv
INTERVIEW
mit dem Associate Producer

» IRRE MEUCHELMÖRDER

Talals Lagerhaus liegt in einer Art Ghetto für Geistesranke. Rasch bemerke ich einen weiteren Wachposten auf einem Nachbargebäude. Mit ein paar Klimmzügen stehe ich im Rücken des Unglücklichen. Ein kleiner Schubser und er stürzt in den Tod. Fast so als fände hier das wahre Leben statt, bildet sich schnell eine Gaffer-Menge, die drei Wachmänner inklusive. Ich wittere meine Chance, springe an einem Balken über die Meute und schwing mich elegant in Richtung Ziel. Bevor die Wächter den Satz »Was ist da hinter mi...?« zu Ende denken können, bin ich schon um die nächste Ecke verschwunden. Ich remple und schubse mich durch die Massen der Geistesranke, die meine Heldenfigur Altaïr immer wieder betatschen. Dann erreiche ich endlich das Lagerhaus. Menschen hocken in kleinen Käfigen. Sklaven. Sie jammern und zetern, die Unglücklichen! Aber dann kracht eine schwere Tür herab und sperrt mich ein – ich bin Talal in die Falle gelaufen, der Showdown ist nahe. Nach einer kurzen Videoszene pirschen vier von Talals Schergen ins Bild. Mein erster richtiger Kampf! Die Angreifer sollen von ihrem eigenen Blut kosten.

Dank des effektiven Kampfsystems endet das Säbelduell siegreich, die vier Söhne einer Hündin baden schon nach kurzer Zeit in ihrem eigenen Blut. Also schnell Talal hinterher, der aufs Dach flüchtet. Der Feigling! Es kommt zu einer temporeichen Verfolgungsjagd über die Dächer von Jerusalem, durch enge Gassen und Menschenmengen. »Assassin's Creed« ist wohl das erste Game, in dem Passanten ein willkommenes, weil das Gameplay bereicherndes, Hindernis bil-

den. Denn Talal nutzt die Menge schamlos aus, indem er Altaïr Händler und Hausfrauen vor die Füße schubst. Irgendwann habe ich den Barbaren trotzdem eingeholt und steche ihn ab. Schon eine feine Sache, dass Altaïr ein Handmesser fest mit seinem Unterarm verbunden hat. Der Mord wird zelebriert wie in einem Actionstreifen im Kino; das Spiel schaltet in die Zeitlupe und bewegt die Kamera bei laufender Action um den Mörder und sein Opfer herum. Danach stellt sich für kurze das Hochgefühl ein, wegen dem sich erfolgreiche Krieger seit Äonen ihren Gegnern stellen.

Doch die Mission ist mit dem Stich keineswegs erledigt, denn noch immer hat die Stadtwache ein aufmerksames Auge. Und sie sieht es gar nicht gerne, wenn einer den anderen auf offener Straße tötet. So werde ich binnen eines Wimpernschlags vom Jäger zum Gejagten. Ich muss all die athletischen Talente von Altaïr nutzen, um zu entkommen. Die Wachen folgen mir sogar auf die Häuserdächer. Oberste Priorität ist nun, aus dem Sichtfeld der Ordnungshüter zu verschwinden, um mich anschließend zu tarnen. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten: Entweder ich tauche in der Menschenmenge unter und versuche, für eine Weile keine Aufmerksamkeit zu erregen. Etwa, indem ich mich auf eine Bank setze und recht unschuldig tue. Oder aber ich verkrieche mich in einem Heuwagen. Als sich die Lage einigermaßen beruhigt hat, kann ich ganz entspannt zum Hauptquartier der Bruderschaft zurückkehren. Damit ist mein erster selbst erlebter Ausflug ins Heilige Land leider schon wieder beendet.

ZACK, ZACK, RÜBE AB

Klar, als Auftragsmörder sollte man nicht ständig Schwert schwingend größeren Gruppen Ungläubiger entgegen rennen. Aber manchmal sind Fechtkämpfe halt doch unvermeidlich. Anstatt auf wildes Knöpfchenge drücke, kommt es hier viel stärker auf präzises Timing an. Mit der linken Schultertaste geht Altaïr in den Kampf und visiert automatisch den nächsten Gegner an. Mit X schlägt er zu, mit B packt er seinen Widersacher am Kragen. Tut man gar nichts, blockt Altaïr von sich aus. Mit gedrückter rechter Schultertaste schaltet das Spiel in den Defensiv-Modus. Wer dann im richtigen Moment die X-Taste drückt, startet einen sofort tödlichen Gegenangriff. Wird man mal selbst in den Schwitzkasten genommen, kann man sich mit der B-Taste aus dem Griff befreien und den »Gegen-Griff« ansetzen. Liest sich weniger aufregend, als es sich spielt – und funktioniert blendend. Zumindest die Gegenangriffe spektakulär und ziemlich hart in Szene gesetzt sind.

Lohnt sich's?

- Starke Optik, geniale Steuerung, superbe Inszenierung. Übertrendend!
- Wir hoffen nur, dass es im Königreich genügend zu sehen und zu tun gibt.

HOCH DIE TORE!

So war das eben früher: Jerusalem ist von mächtigen Mauern umgeben, nur durch ein Tor geht es in den Stadtkern. Sobald man das Tor durchschreitet, lädt das Spiel einen Augenblick lang nach. Das war's dann aber mit störenden Pausen. Danach geht's unterbrechungsfrei weiter.

„Das ist die große Herausforderung. Etwas von Grund auf neu zu erschaffen“



Das gibt eine dicke Backe: Die Visage eines Kreuzfahrers macht Bekanntschaft mit Altaïrs Ellbogen

GIMMICK

Sprachkurs/ Gebildete Menschen mögen es gewusst haben, wir haben's erst in Montreal gelernt: Die beiden Punkte auf dem Buchstaben »i« im Namen des Helden Altaïr signalisieren, dass man das »a« und das »i« getrennt ausspricht. Also »Alta-lhr« statt »Altäär«. Krass schlau, Alter, oder?

KLETTERMEISTER

Man mag es kaum glauben, aber auch diesen Turm sollte Altaïr mit seinen Fähigkeiten erklimmen können. Sobald er einen kleinen Vorsprung an einer Mauer gefunden hat, setzt der Held einen Fuß automatisch drauf und sucht mit dem anderen Fuß weiter oben weiteren Halt. Klappt alles automatisch. Angeblich soll man später mit Kletterhandschuhen noch schneller vorankommen.

GALOPP OHNE SPOREN

Spätestens seit Karl Mays Orientromanen wissen wir: der treueste Freund eines Arabers ist sein Hengst. Nun ist Altaïr zwar Perser, dennoch bilden er und sein Gaul eine vorbildliche Gemeinschaft. Das Pferd beschleunigt die Durchquerung des Königreichs ungemein, schließlich ist der Weg von Jerusalem bis nach Damaskus nicht der kürzeste.

ÜBERSICHT ODER WAGHALSIGER SPRUNG?

Die Sache mit den Vögeln

In der Natur sind Vögel je nach Gattung mal lieblich, mal majestätisch anzuschauen. In »Assassin's Creed« haben sie aber vor allem praktische Bedeutung. Da die Städte doch relativ groß ausfallen, laden sie naturgemäß zu ausschweifenden Erkundungen ein. Damit sich niemand verläuft, steht neben der Minikarte auch eine größere Übersichtskarte zur Verfügung. Die ist anfangs jedoch leer. Wer nun keine Lust hat, jede Gasse eigenen Schrittes zu erkunden, kann zur Karten-Vervollständigung den Adler entsenden – sozusagen als Aufklärungs-Jet des mittelalterlichen Kriegers. Während des Fluges werden nach und nach Teile der Karte vervollständigt. Zusätzlich kann Altaïr

auf einigen besonders hohen Gebäuden seine Sonderfähigkeit »Adlerauge« einsetzen; daraufhin erlebt man den Flug des edlen Greifvogels aus dessen Perspektive. Dass der Herrgott die Vögel erschaffen hat, erweist sich auch beim so genannten »Leap of Faith« als praktisch, also beim furchtlosen Sprung von hohen Gebäuden, hinunter in einen Heuwagen. Damit man vorher nicht immer über die Kante schielen muss, leistet »Assassin's Creed« mit visuellen Tipps Hilfestellung: Ein gefahrloser Sprung ins Blinde ist nämlich immer da möglich, wo ein paar Vögel über das Dach spazieren und nach Samenkörnern picken. Klingt zwar komisch, ist aber so.

WIRKLICHE FREIHEIT

Was sich in der Zusammenfassung so kompakt liest, dauert tatsächlich rund eine Stunde. Vor dem Anspielen habe ich mir etwas Sorgen wegen der Steuerung gemacht. Sieht ja schon ziemlich spektakulär und anspruchsvoll aus, was Altaïr teilweise an akrobatischen Tricks abzieht. Tatsächlich könnte die Bedienung aber kaum flüssiger und angenehmer von der Hand gehen. Per Knopfdruck wechselt der Meuchelmörder in den Free-Running-Modus, was im Wesentlichen so viel heißt wie »lauf wohin du willst«. Hält man A gedrückt, beschleunigt der Held seine Schritte, klettert Wände hinauf oder springt über Abgründe. Egal, welche akrobatische Einlage ansteht, mehr als die A-Taste wird nicht gebraucht. Auf fast schon magische Art und Weise scheint »Assassin's Creed« die Gedanken und die Vorhaben des Spielers zu erkennen und umzusetzen. Aber es gibt noch mehr Möglichkeiten. Bei einer Verfol-

gungsjagd zum Beispiel kann sich Altaïr bei gedrückter B-Taste durch die Menschenmenge rempeln, sie zu Fall bringen und dem Verfolger so Hindernisse in den Weg legen. Fühlt sich einfach und natürlich an, und ist binnen weniger Augenblicke erlernt. Ähnliches gilt für das Kampfsystem. Das basiert nicht auf stumpfer Knöpfchendrückerei, sondern setzt präzises Timing voraus, durchdachte Konter und wohlplatzierte Attacken bzw. Angriffs-Kombinationen. Nun ist Altaïr aber nicht gerade der Zwillingbruder von Conan, dem Barbaren. Er steckt daher nur wenige Treffer weg. Daher sollte die direkte Auseinandersetzung nur im äußersten Notfall gesucht werden. Wenn sich Kämpfe nicht vermeiden lassen und Altaïr zu Schaden kommt, regeneriert sich die Gesundheit des Helden nach einer trefferlosen Weile allerdings wieder von selbst. Unrealistisch, aber praktisch! Bestätigt hat sich bei meinem Probeispiel auch die vor Monaten gemachte »

“ IST EBEN DOCH ETWAS ANDERES, ALS EIN HALO 3 ZU ENTWICKELN ”

Vincent Pontbriand



UNTER VIER AUGEN

Montreal in Kanada: Brütende Hitze außerhalb des Studios, drinnen angenehme 36 Grad. Hier unterhalten wir uns mit Vincent Pontbriand von Ubisoft. Als Associate Producer weiß er alles über die Entstehung des Spiels, über Free Running und Altaïrs Aufgaben...

360 LIVE: WAS IST DIE GRÖSSTE HERAUSFORDERUNG BEI DER HERSTELLUNG VON »ASSASSIN'S CREED«

VINCENT PONTBRIAND: Eine der größten Herausforderungen ist wohl, eine gute Idee zu haben. Und vielmehr noch, diese gute Idee in ein gutes Konzept zu bringen und das wiederum intakt ins Spiel zu bringen. Hinzu kommt, dass wir von Ubisoft den Auftrag bekommen haben, eine komplett neue Serie von Grund auf zu entwickeln. Wir haben eine eigens kreierte Engine, die speziell auf die Next-Generation-Konsolen abgestimmt ist. Es ist eben doch etwas anderes, als ein »Halo 3«, »Call of Duty 4« oder »Metal Gear Solid 4« zu entwickeln. Wir wollten keinen weiteren Egoshooter oder ein Echtzeitstrategie-Spiel auf den Markt schmeißen. Und das ist wohl letztendlich die größte Herausforderung – etwas von Grund auf neu zu erschaffen.

360 LIVE: WENN DU DICH NUR FÜR EINE SACHE ENTSCHEIDEN KÖNNTEST, AUF WELCHEN ASPEKT DES SPIELS BIST DU AM MEISTEN STOLZ?

VINCENT PONTBRIAND: Als Team oder ich ganz persönlich (lacht)? Das ist wirklich schwer zu sagen. Wir haben da jede Menge Punkte zur Auswahl. Ich würde persönlich das Free Running wählen, das einem wirklich interessante Freiheiten gibt und Möglichkeiten im Spiel schafft. Andere wiederum würden eher die Crowd-KI wählen. Bis zu hundert Personen auf dem Bildschirm zu haben, die allesamt eine ganz eigene KI besitzen, ist sicherlich nicht zu verachten. Denn genau deshalb ist ihr Verhalten nicht immer vorhersehbar, was sicherlich zu Überraschungen führen sollte. Es ist also wirklich schwer zu sagen, welches einzelne Element das beste des Spiels ist. Das hängt beispielsweise auch davon ab, wie man den Titel spielt.

360 LIVE: WIE IST DAS DENN NUN MIT DER MENSCHENMENGE? KANN MAN BEISPIELSWEISE EINEM KERL HINTERHER LAUFEN



UND IHN BEI SEINEM TAGESABLAUF BEOBACHTEN, ODER SPAZIEREN DIE IM PRINZIP NUR IM KREIS UMHHER?

VINCENT PONTBRIAND: Uns ist wichtig, dass die NPCs glaubhaft zum Grundtenor des Spiels reagieren. In unserem Spiel geht es um »Social Stealth«, also darum, in der Menge zu verschwinden. Unsere KI reagiert realistisch auf alle Situationen, die ihnen auf den ersten Blick komisch vorkommen. Wir wollten kein Rollenspiel wie »Ultima« entwickeln, wo die Leute noch alles mögliche machen, wie Pizzabacken und so weiter. Denn so angenehm das zu beobachten war, eine Reaktion auf den Spieler bleibt bei den meisten außen vor. Es würde also für das eigentliche Gameplay in »Assassin's Creed« nichts bringen. Wir haben uns daher für ein komplexes Reaktionssystem entschieden, das auf alle Aktionen des Spielers angemessen reagiert.

360 LIVE: NUN ZU DEN MISSIONEN. WIE IST DER HAUPTTEIL DES SPIELS AUFGEBAUT?

VINCENT PONTBRIAND: Die Missionen bestehen quasi aus drei Teilen. Zuerst muss man das Opfer ausfindig machen. Dazu löst man eine Reihe von Miniaufgaben, wie das Aushorchen von Informanten. Man wird auch ein paar Hinweise von seinem Auftraggeber bekommen, nur halt nichts Konkretes. Ist dieses Hindernis überwunden, kommt der zweite Teil: der Anschlag. Du musst so nah wie möglich an das Ziel herankommen. Entweder mit Schleicherei oder mit purer Waffengewalt. Die Wahl liegt ganz beim Spieler. Ist der Anschlag geglückt, kommt es zum dritten Teil: die Flucht. Auch hier hat man wieder seine Freiheit. Entweder man bringt alle heranstürmenden Wachen um die Ecke und kann sich so ins Hauptquartier retten oder man versucht, den Ordnungshütern zu entkommen. Dazu kann man in eine Menschenmenge fliehen oder sich ins Heu eines Heuwagens verkriechen. Im Verlauf des Spiels wird speziell dieser Teil jedoch immer schwieriger, wenn sich einmal herumgesprochen hat, dass ein Assassine sein Unwesen treibt.

360 LIVE: WIRD ES AUCH MISSIONEN AUSSERHALB DER STÄDTE GEBEN?

VINCENT PONTBRIAND: Ja und nein. Alle Story relevanten Hauptmissionen sind in den großen Städten platziert. Was nicht heißen soll, dass es im Königreich nichts zu tun gibt. In den Dörfern wird es zahlreiche Kleinigkeiten zu entdecken geben. Unter anderem einige Nebenmissionen.



Wirst du mir im Ton zu barsch, kriegst du einen Tritt in A, spricht der Dichter.

» Versprechung des Herstellers, dass sich jeder Auftrag mit zahlreichen Methoden erledigen ließe. Keine Lust, aufs Dach zu steigen und den Bogenschützen herunterzuschubsen? Wie wäre es dann damit, einem Wachmann in einer Seitengasse Altaïrs Fingermesser in den Hals zu rammen? Schnell wird sich auch hier eine Menschenmenge bilden, sodass Altaïr wiederum freie Bahn hat. Mit den Wurfmessern lassen sich im Übrigen auch weiter entfernte Hindernisse prima aus der Welt schaffen. Eher friedlich veranlagte Gamer sollen das Spiel allerdings auch mit minimalen gegnerischen Verlusten beenden können. Diese Freiheit und diese lebendige Abbildung einer Stadt sind es unter anderem, die einen so tief in die Welt von »Assassin's Creed« hineinsaugen. Aber auch das Verhalten der Stadtbewohner sorgt für einen »Aha«-Effekt. Fantastisch, wie sie auf jede nur erdenkliche Aktion folgerichtig reagieren. Wer beispielsweise ständig fleißigen Wasserträgern die Krüge vom Kopf rempelt und wie ein Parcours-Weltmeister an Wänden herumkraxelt, der braucht sich nicht wundern, wenn die Stadtwache irgendwann stutzig wird und einschreitet. Auch das Bestehlen von Einwohnern macht sich nicht immer gut, zumindest wenn man erwischt wird. In dem Zusammenhang finde ich die Anzeige am linken oberen Bildschirmrand praktisch. Ist das dort platzierte Logo rot eingefärbt, machen die Soldaten Jagd auf den Spieler. Gelb bedeutet, dass sie hinter ihm her sind, ihn aber aus den Augen verloren haben. Ein gelbes Icon mit einem kleinen Auge drin

Jerusalem ist das Ziel des Dritten Kreuzzuges. Ob wir im Spiel auch größere Schlachten zu Gesicht bekommen werden?





HOCHMUT KOMMT VOR DEM FALL

Das Ende von Talal

Der Sklavenhändler Talal kommt sich mit seinen Schergen geradezu unbesiegt vor. Genau deshalb lässt er sich dazu hinreißen, zu glauben, er könne Altaïr ohne viel Aufwand beseitigen...

...und hetzt seine Untertanen auf den Assassinen. Leider scheinen die Männer vom Schwertkampf nicht wirklich Ahnung zu haben. Besonders auf Konter-Angriffe sind die Buben nicht wirklich gut vorbereitet. Hier knallhart dokumentiert.

Sind die nervigen Schergen Talars beseitigt, folgt eine fetzige Verfolgungsjagd über Dächer und durch Gassen. Erwischt man den Übeltäter früh genug und schickt ihn ins Paradies, hat man deutlich weniger Stress. Denn bei einer Verfolgungsjagd durch die halbe Stadt werden einige Wächter aufmerksam.



bedeutet, dass sie den Helden nicht wirklich suchen, sein Auftreten aber äußerst skeptisch beobachten. In so einer Situation empfiehlt es sich also eher, spektakuläre Akrobatik-Tricks zu vermeiden und stattdessen mit der Menge zu verschmelzen.

HOCHGLANZ IM MITTELALTER

Auch die Grafik entfaltet ihre ganze beeindruckende Kraft eigentlich erst in dem Augenblick, wo man selbst Hand an das Spiel legt und beispielsweise in Jerusalem das hohe Kuppeldach einer Moschee erklimmt. Beim Blick von hier oben stellt sich beim Betrachter ein erhabenes Gefühl ein, wie es beispielsweise Bergwanderer nach Erreichen des Gipfelkreuzes kennen. Diese Fernsicht, diese Details in unendlicher Weite, einfach atemberaubend! Man erkennt noch die feinen Dünen und Palmenspitzen in weiter Ferne. Und nirgends Popups, Grafikfehler oder sonstige Kleinigkeiten, die einem aus diesem zauberhaften Bild herausreißen würden. Auch bei den Animationen achtet Ubisoft offensichtlich auf stimmungsvolle Details. Die Art und Weise zum Beispiel, wie Altaïr nach einem erfolgreichen Anschlag den Kopf des Opfers sanft zu Boden bettet, um nur ja nicht mit einem Geräusch Aufmerksamkeit zu erregen – das wirkt so lebensnah und echt, wie das bisher

noch in keinem Videospiel auch nur ansatzweise zu sehen war. Und dann die akrobatischen Einlagen. Keinen einzigen Augenblick lang sieht der Attentäter plump oder gar hölzern aus. Stattdessen sitzt jeder Handgriff, bei Sprüngen nimmt der Körper den Schwung auf, bei Klettereien kralen sich die Zehen in den Sandstein der Gebäude. Bemerkenswert auch der Ansatz, der die zahlreichen Zwischensequenzen prägt. Das sind keine starren Videos oder Ingame-Kamerafahrten, sondern vielmehr Szenen, die in die laufende Action eingebettet sind. Der Sklavenhändler Talal zum Beispiel begrüßt Altaïr in seinem Lagerhaus mit einigen netten Worten. Doch ob man den »Sohn einer...«-Ansagen lauscht oder sich derweil umsieht, bleibt einem selbst überlassen. Da ist sie also wieder, diese Freiheit, die das komplette Spiel prägt. Insgesamt also ein sehr rundes, abwechslungsreiches, mal durch Tempo und mal durch Spannung geprägtes Orient-Abenteuer vom feinsten. Musikalisch interessant unterlegt wird das Ganze mit einem überraschenden Gespinn aus orientalischen Klängen und Electro-Sounds, die sich toll miteinander mischen.

Grund zur Klage gibt es nach allem, was ich bisher gesehen habe, kaum. Außer vielleicht bei den Stadtbewohnern. Auch wenn ihr Verhalten viel zur Atmosphäre beiträgt, waren für meinen Geschmack noch zu viele Klone in Jerusa-

lem unterwegs. Bleibt zu hoffen, dass die Variationen in der Vollversion größer sind. Dann bin ich noch gespannt, was es mit dem »genetischen Gedächtnis« auf sich hat, über das niemand in Montreal reden wollte – und das sich hoffentlich gut in das bisher Gezeigte einfügt. Aber so stilsicher und gekonnt, wie »Assassin's Creed« bisher aussieht, glauben wir fest daran: Dieses Actionabenteuer wird nicht nur eine Granate – es wird das Genre neu definieren.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Geniales Setting, gelungene Steuerung. Wenn jetzt noch die Handlung stimmt, geht nichts mehr schief.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Charaktere mit eigener Identität und Dialogen, postnukleare Endzeitstimmung, irre Grafik
- Hoffentlich gibt's eine Kartenfunktion



Erscheint/4. Quartal 08



Trifft man einen Mutanten voll auf die zwölf, schaltet das Spiel in eine Art Matrix-Zeitlupenmodus

AUF EINEN BLICK

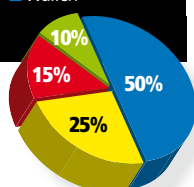
Publisher/ Bethesda Softworks
Hersteller/ Bethesda Game Studios
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein

KURZ & KNAPP

Endzeit-Rollenspiel mit atomarer Zerstörungskraft

DAS STECKT DRIN

- Atomexplosionen
- Mutanten
- Bunker
- Waffen



FALLOUT 3

Dieses Endzeit-Rollenspiel wird die Welt glühen lassen

Der Titel »Fallout« wird den meisten Konsolenzockern wenig sagen. Aber PC-User werden schon seit Jahren ganz wuschig, immer wenn die Rede von einem möglichen Nachfolger zum hoch verehrten Endzeit-Rollenspiel »Fallout 2« ist. Jetzt ist's bestätigt. Es kommt, und zwar für die Xbox 360. Ende 2008 schreiben wir dann das Jahr 2271. Die zerstörte Ostküste der USA liegt vor uns, Washington D.C. in Schutt und Asche. Ein Atomkrieg hat alles verstrahlt und Mutanten hervorgebracht. Nur wenige Menschen haben diesen Wahnsinn überlebt.

So wird man als Held im Schutzbunker Vault 101 geboren und verbringt dort die ersten 19 Jahre seines Lebens. Zum zehnten Geburtstag bekommt man seinen Pip-Boy-3000, einen kleinen Computer, den man am Handgelenk trägt. Der wird einem in der Außenwelt sehr hilfreich sein, weil er unter anderem die Strahlungsintensität anzeigt. Mit elf Jahren legt man erste Fähigkeiten fest. Mit 16 ist man dann offensichtlich reif genug, um sein Geschick auf vierzehn Fertigkeiten zu verteilen. Mit 19 verschwindet der Vater des Helden – das Abenteuer beginnt. Man verlässt den sicheren Bunker, ist allein auf sich gestellt, kann höchstens zeitweise auf Unterstüt-

zung von einem Mitstreiter hoffen. Nur Pip-Boy, der ist immer da.

Und dann sind da natürlich diese verdammten Rieseninsekten. Da braucht's schon eine kluge Taktik, um die platt zu machen. Man könnte auf ein Autowrack in der Nähe der Kreatur schießen, dann fliegt dessen bordeigener Atomreaktor in die Luft. Oder man schießt mit dem »Rock it«-Launcher Steine nach dem Mistvieh. Oder nutzt das Vault-Tec Assisted-Targeting-System, bei dem man vom Kampf- in einen Pausenmodus wechselt – und in aller Ruhe das Ziel anvisieren kann. Eine Mischung aus Echtzeit- und Rundenkampf-System also.

»Fallout 3« soll aber auch von der Story und den Figuren leben. Während es in »Oblivion« noch ca. 1.500 Charaktere gab, reduziert sich die Zahl diesmal auf ein paar Hundert. Vorteil: Jeder Charakter hat seine oder ihre eigene Persönlichkeit. Und gut sieht das aus. Das Spiel bekommt eine verbesserte Version der »Oblivion«-Grafik verpasst. Die menschlichen Figuren zum Beispiel wirken natürlich, verfügen über poröse Haut und vernarbte Gesichter. Die Schauplätze wirken zerstört, verfallen, kaputt. Eine kühle, retrotechnische Atmosphäre, geprägt durch hässliche Kre-

aturen und allgegenwärtige Gefahren, aber auch vielfältige Möglichkeiten.

Trotz aller Action will »Fallout 3« ein ernstzunehmendes Rollenspiel sein, das dem Tatendrang des Abenteurers kaum Grenzen setzt. Die Figuren besitzen ihre eigenen Persönlichkeiten, es soll Wettereffekte und einen Tag- und Nachtwechsel geben. Plus wählbaren Perspektiven: Wer's eher offensiv angehen möchte, sieht den Überlebenskampf aus der Ego-Perspektive; wer eher taktisch gepolt ist, wählt die althergebrachte Draufsicht von schräg oben. Und beides soll funktionieren? Warten wir's ab. So oder so scheint uns hier ein extrem anspruchsvolles Projekt auf die 360 zu kommen.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

Endzeitstimmung nur im Spiel, nicht für das Spiel. Außergewöhnlich.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Was für eine Frage? Es ist Halo!
- Der Story-Modus dauert wieder nur ca. 9 bis 14 Stunden

Erscheint/ 26. September 07



Halo-3-Event in Amsterdam: Zur Gaudi der Journalisten ließ Microsoft einen »Masterchief« aufmarschieren. Besonders die TV-Kollegen fuhren voll drauf ab



»Last Resort«: Die Multiplayer-Arena ist ein Remake der beliebten Halo-2-Map »Sansibar«

AUF EINEN BLICK

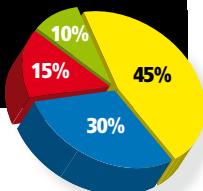
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bungie
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Ein grandioses Ende für eine außergewöhnliche Trilogie

DAS STECKT DRIN

- Warthog
- Elite
- Masterchief
- Grunts



HALO 3

Bungie lässt die Hosen runter: Wir haben die Einzelspieler-Kampagne ausprobiert. Helm auf, Action ab!

Wer erinnert sich nicht an das unrühmliche Finale von »Halo 2«? Die Erde ist von den Covenant-Aliens überrannt, der Masterchief steht kurz vor der finalen Schlacht – und plötzlich flimmert der Abspann über den Schirm. An diese Episode denken nicht nur Fans ungern zurück, sondern auch Frank O'Connor, Chefautor bei Bungie: »Wir waren mit dem Ende selbst unglücklich. Dass wir unsere Fans derart hängen ließen, wollten wir unbedingt wieder gutmachen. Aus dieser Motivation heraus haben wir Halo 3 so perfekt wie möglich gemacht.« Wie gut der Ego-Shooter wirklich geworden ist, davon durften wir uns Anfang August selbst überzeugen. Wir konnten einige Passagen aus einer nahezu vollständigen Version des Spiels antesten. Wie alles beginnt, das will Bungie allerdings noch nicht verraten; nur dass Teil drei ziemlich genau da einsteigt, wo der Vorgänger endet.

Start unserer Probesession: das letzten Drittel des ersten Kapitels (»Sierra 117«). Der Masterchief und eine handvoll Space-Marines schleichen durch dichten Dschungel, stoßen auf eine

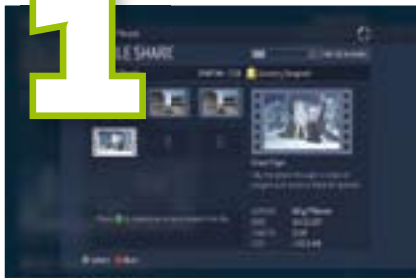
Gruppe schlafender Grunts – der erste Kampf. Während des Feuerwechsels wird schnell klar: Entwarnung in Sachen Grafik. Der eher bodenständige Look der Multiplayer-Beta ist nicht repräsentativ. Was wir hier sehen, kann sich sehen lassen. Dichte Vegetation, Licht fällt durch die Baumkronen, wirft wunderschöne Schatten auf den Boden: Ja, das macht alles einen sehr, sehr guten Eindruck! Zunächst ist der Masterchief zu Fuß unterwegs und die Gegnerschar hält sich im überschaubaren Rahmen, aber mit jeder Etappe zieht Bungie neue Register: Die Areale wachsen, mehr und mehr Gegner strömen auf den Bildschirm, die Kämpfe gewinnen an Intensität.

„Diesmal sollte das Finale niemanden enttäuschen!“

live und online

- Ja! Ja! Ja! Online-Koop für bis zu 4 Spieler
- Deathmatch und andere Genrestandards für bis zu 16 Spieler
- Online-Tauschbörse für Screenshots und Videoclips
- Custom-Look für Helm und Rüstung
- Weitere Multiplayer-Maps folgen als Downloads

1



FÜR NACHWUCHS-SPIELBERGS

Das Movie-Studio

Egal ob Single- oder Multiplayer: Jede Session wird automatisch aufgezeichnet, so wie wir das prinzipiell aus der Beta kennen. Man kann die Action aus der Perspektive jedes beliebigen Spielers verfolgen, die Kamera frei bewegen und das Geschehen einfrieren. Die Screenshot-Funktion lädt Schnappschüsse automatisch auf die Webseite Bungie.net hoch. Dort verfügt jeder Gamer über eine persönliche Page mit Statistiken und Screenshot-Galerie. Replay-Movies lassen sich via Xbox Live mit anderen Spielern tauschen. Die Dateigrößen halten sich in Grenzen: Zehn Minuten Wiederholung belegen rund vier Megabyte.



2



KAMPF UMS HEIMATLAND

Viel zu tun, viel zu entdecken

Für Teil drei hat sich der Masterchief viel vorgenommen. Es gilt, die Erde von der Besatzung der Covenant zu befreien und natürlich die Flood zu besiegen. Und dann ist da noch die Frage: Was zum Teufel ist dieses mysteriöse Alienartefakt in der Wüste Afrikas – und wozu ist es gut?

Der »Brute Chopper« ist ein einsitziges »Motorrad« mit Bordkanone und einem überdimensionalen Frontan-

triebsrad, das alles zermalmt, was ihm in den Weg kommt. Eine gefährliche Waffe – die man sich selbstverständlich aneignen und gegen die ursprünglichen Besitzer wenden darf.

Natürlich stehen wieder vier Schwierigkeitsgrade zur Wahl, wobei Bungie meint, »Heroic« sei »der einzig wahre Weg, Halo zu spielen«. Ganz hart Gesottene schalten auf »Legendary«.



3

In Level drei hat beispielsweise der Warthog seinen ersten Auftritt. Zu Beginn des Levels (»Tsavo Highway«) finden wir uns mit einer Handvoll Marines in einem zerstörten Hangar wieder. Was auch immer gerade passiert sein mag – die Militärbasis hat es ziemlich mitgenommen. Wir klemmen uns hinter das Steuer des hier geparkten Warthog, der KI-Kollege öffnet das gepanzerte Tor, und schon geht's raus in eine vegetationsarme Steppenlandschaft, die wir schon aus dem im Mai 2006 veröffentlichten Videotrailer kennen. Bis zu dem im Sand vergrabenen Alien-Artefakt aus eben jenem Trailer müssen wir uns allerdings erst mal durchschlagen. Und stoßen dabei auf diverse Hindernisse. Zerstörte Autobahnbrücken enden im Nichts, verbreiten eine bedrückende Endzeitstimmung, machen Umwege zu Fuß nötig. Ähnliches gilt für die durch Schutzschilde blockierten Tunnel. Sie sind für den Warthog unpassierbar, nicht aber für den Masterchief. Der kämpft sich im Alleingang durch und macht sich auf der anderen Seite des Schilds daran, den Generator zu zerstören. Das ganze Spektakel erweist sich als hart. Sehr hart. Die Gegner agieren clever, treten in Massen auf und haben dazugelernt. Bungies Community-Manager Brian Jarrard: »Sieben Millionen Fans haben drei Jahre lang Halo 2 gespielt. Wir mussten den Schwierigkeitsgrad hochschrauben, um sie nicht zu langweilen.« Beispiel gefällig? Auf einem Staudamm

finden wir ein Scharfschützengewehr, mit dem wir die Gegner aus sicherer Entfernung unter Feuer nehmen. Leider haben wir die Rechnung ohne die Brutes gemacht. Einige von ihnen verfügen jetzt über Jetpacks, heben bei Beschuss ab und greifen uns im Nahkampf an. Unangenehm auch, wie taktisch clever die Biester uns einkreisen. Und dann gibt es noch die schwebenden Plattformen. Von dort nehmen uns Scharfschützen unter Feuer. Fiese Sache!

Wem das zu heftig wird, der kann sich tatkräftige Unterstützung von Kumpels holen. Via System-Link und Xbox Live dürfen bis zu vier Spieler gemeinsam die Kampagne zocken. Der Trupp setzt sich dann zusammen aus Masterchief, Arbiter und zwei Elites. Der Umfang der Kampagne? Laut Bungie liegt er im Bereich von den zwei Vorgängerspielen, also je nach Können und Schwierigkeitsgrad bei rund neun bis 14 Stunden Spielzeit. Dazu kommt eine gute Stunde an Einspielungen in Game-Grafik. Apropos: Die Grafik setzt vielleicht keine Maßstäbe, hält sich aber in der Top-Liga, läuft absolut flüssig und ohne Zeilenversatz. Auch im Single-Player-Modus. Wer gezielt Ausschau hält, kann gelegentlich eckige Kanten entdecken. Aber in der Hitze des Gefechts bleibt für betuliche Betrachtungen sowieso selten Zeit. Das geniale Handling und die tolle Atmosphäre hat sich auch das dritte »Halo« bewahrt, so viel steht fest. Das bewährte Gameplay gewinnt durch viele

Höhepunkte an Pfeffer. Neue Fahrzeuge wie der »Brute Chopper«, neue Waffen wie der »Spartan Laser« oder der »Gravity Hammer« und vor allem das sehr nette Movie-Feature – Speichern und Tauschen von Videoclips – machen »Halo 3« zum designierten Blockbuster. Auch das Finale sollte diesmal niemanden enttäuschen, verspricht zumindest Frank O'Connor. Einen Cliffhanger wird es definitiv keinen geben. Womit die Trilogie abgeschlossen und die »Halo«-Saga tatsächlich zu Ende wäre. Was dann doch irgendwie schade ist...

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Wir sind gehyped!

Bewährtes »Halo«-Gameplay mit der richtigen Dosis an neuen Features.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?



Hammertechnik, Kriegs Atmosphäre pur



Ob die »Call of Duty«-Formel auch im modernen Setting funktioniert?



Erscheint/ Herbst 07

AUF EINEN BLICK

Publisher/

Activision

Hersteller/ Infinity Ward

Genre/ Ego-Shooter

Spieler/ 1 – 16

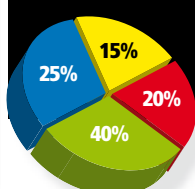
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Szenenwechsel für die Serie. Statt auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs geht es nun in der Gegenwart zur Sache.

DAS STECKT DRIN

- Technik-Gimmicks
- Action
- Mehrspieler-Ideen
- Schwere Geschütze



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Aus alt mach neu

Nach drei Reisen in die Zeit des Zweiten Weltkriegs ist es doch eine willkommene Nachricht, dass im vierten Teil der »Call of Duty«-Serie mal neue Zeiten anbrechen. Konflikt auf modernen Schlachtfeldern also, darum stehen anstelle Normandie, Nordafrika und Russland diesmal nun unter anderem der Mittlere Osten und - äh ... doch wieder Russland auf dem Reiseplan. Über die Hintergrundgeschichte ist bisher wenig nach außen gedrungen. Eine durchgeknallte Gruppe Terroristen sorgt für Stunk. Ein Konflikt entflammt in der Ukraine und breitet sich langsam über die ganze Welt aus. In den Rollen eines US Marines und eines britischen SAS Soldaten sorgt der Spieler mit seinen Kameraden für Ordnung. Zumindest ist das der Plan... Klingt nicht Oscar-verdächtig, aber wer hätte »Call of Duty« je wegen der Story gespielt? Eben! Chaos, Explosionen und Daueraction, das wollen wir, und das bekommen wir wohl auch. Ob aufgeheizte Straßenschlachten im Mittleren Osten oder Gefechte in den wilden Steppen Russlands, Teil Vier legt los

wie seine Vorgänger. Neben linearen Dauerballereien warten auch immer wieder groß angelegte Verteidigungsmissionen auf den Hobbysoldaten. Wie schon bei den Vorgängern muss man sich mit seiner Truppe dann gegen eine halbe Armee verteidigen. Diese Abschnitte sollen aber deutlich größer gestaltet werden, sodass mehr Möglichkeiten ins Spiel kommen. So kann man zunächst die Feinde an vorderster Front ein bisschen dezimieren und sich dann in einem günstigen Moment etwas zurückziehen. Auf eine Scharfschützenposition etwa, oder eine Geschützstellung. Das Spiel geht aber auch neue Wege. Auf Geheimmissionen geht es mit einem kleinen Spezialistenteam deutlich leiser zur Sache als auf offenem Schlachtfeld.

Moderne Zeiten bedingen moderne Ausrüstung. Ob M4 Karabiner, Nachtsichtgerät oder FGM-Javelin Antipanzerrakete, sie alle kommen zum Einsatz. Letztere ist für fahrende Festungen besonders tückisch: Anstatt stur geradeaus zu fliegen, macht das Projektil einen Bogen und trifft die Obersei-



Wir schreiben das Jahr 2007. Die Kugeln fliegen heute wieder tief

liveundonline

■ Noch keine Details bekannt. Man kann aber davon ausgehen, dass beliebte Modi wie Team Deathmatch, Capture the Flag oder Seek and Destroy dabei sind. ■ Das neue Klassensystem mit seinen unterschiedlichen Fähigkeiten – Perks – hört sich fast nach »Shadowrun« an ■ Fahrzeuge wie in »Call of Duty 3« wird es nicht geben

DA GEHT'S ZUR SACHE

Zu Lande, zu Wasser oder in der Luft

Wie schon in den Vorgängern ist man die meiste Zeit auf dem Boden der Tatsachen unterwegs. Mal nur mit einer relativ kleinen Gruppe, dann mal wieder mit einer riesigen Truppe zur Großoffensive.

Neben diversen Flügen im AH-60 Black Hawk Heli darf man sich in einem Nachteinsatz an

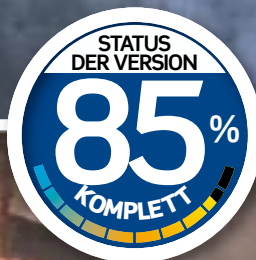
die Geschütze des AC-130 Spooky Erdkampfflugzeuges setzen. Das sieht dann so aus!

Mit der britischen SAS-Truppe erstürmen wir einen Frachter mit zwielichtiger Ladung. Regen, Sturm und fieser Wellengang machen der gestählten Truppe jedoch nichts aus...

1

2

3



BESONDERE FÄHIGKEITEN

Was sind bitte »Perks«?

Im Mehrspieler-Modus besitzt jede Klasse drei unterschiedliche »Perks«, also Spezialfähigkeiten. »Totenstille« lässt einen beispielsweise unsichtbar für feindliches GPS werden, eine andere lässt Projektile leichter durch Wände dringen. Im Team kommt es dann schließlich auf die optimale Mischung an. Wem übrigens die Perks einer Klasse nicht gefallen, darf sich auch sein komplett eigenes Exemplar erschaffen. Klingt in der Theorie auf jeden Fall spannend. Bleibt zu hoffen, dass es sich auch so spielt.

2



3



te des Gefährts. Dort ist die Panzerung am schwächsten. Man sprengt die Gefährte übrigens nicht nur, sondern nimmt in einigen Missionen wieder selbst am Steuer Platz. In einem M1A1 Abrams Panzer beispielsweise. Des Öfteren geht es auch in die Luft, wenn man beispielsweise per UH-60 Black Hawk Helikopter ins Missionsgebiet geflogen wird. Oder an den mächtigen Geschützen des riesigen AC-130 Spooky Erdkampfflugzeuges. So sollte also für mehr als genug Abwechslung gesorgt sein. Bleibt nur zu hoffen, dass diesmal zumindest ein paar Charaktere im Spiel auftauchen, die im Gedächtnis bleiben. Die Grundvoraussetzung dafür ist jedoch geschaffen. Die Jungs von Infinity Ward arbeiten laut eigenen Aussagen nämlich eng mit diversen Drehbuchautoren amerikanischer Fernsehserien zusammen. Lassen wir uns einfach mal überraschen!

Beim Mehrspieler-Modus warten die Entwickler übrigens mit einer Neuerung auf. Es kommen immer noch verschiedene Klassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten (hier »Perks«) für die Spieler zum Einsatz. Allerdings etwas anders als bei »Call of Duty 3«. Jede Klasse hat insgesamt drei Perks zur Verfügung, die abseits von »MG-Schütze wirft Munitionspäckchen auf den Boden« funktionieren. »Totenstille« beispielsweise lässt den eigenen Soldaten lautlos schleichen und macht ihn

für das feindliche GPS unsichtbar. »Last Stand« klingt ebenfalls spannend: Sobald es einen selbst erwischt, darf man noch ein letztes Mal die Pistole ziehen und ein letztes Magazin leeren, bevor die Figur umkippt. Das Sterben verhindert man zwar nicht, aber immerhin hat man die Chance, noch jemanden mitzureißen. Bei den Modi wird es »Call of Duty«-typisch sicher wieder abwechslungsreich. Bisher ist jedoch nur bekannt, dass alte Bekannte wie Deathmatch, Capture the Flag und Seek and Destroy mit von der Partie sein werden. Zudem ließen die Jungs von Infinity Ward vernehmen, dass auch ein paar komplett neue Modi den Weg ins Spiel finden werden. Die Fahrzeuge bleiben diesmal allerdings in der Garage.

Der eigentliche Hammer ist aber die Grafik. »Call of Duty 4« ist so was von einem Brett, das lässt sich kaum in Worte fassen. Gut, dass wir Bilder haben. Wird das der schönste Ego-Shooter des Jahres; noch vor »Timeshift« und »Halo 3«? Allein die Polygonmodelle der Soldaten sind so was von detailliert: Wer zum Beispiel wissen will, wie spät es ist, geht nah an den Kameraden heran und liest die Zeit von dessen Armbanduhr ab - kein Witz! Aber auch die Rauch- und Explosionseffekte wirken noch einen Tick spektakulärer als bei Teil 3. Das Beste zum Schluss: Die Entwickler haben sich eine Bildwiederholrate von nahezu konstan-

ten 60 Bildern pro Sekunde als Ziel gesetzt. Aber auch Sound-technisch werden Surround-Anlagen wieder einmal gefordert. Krachende Explosionen, die wütenden Kommentare der KI-Kameraden und authentische Waffensounds sorgen erneut für dichteste Atmosphäre. Eigentlich sollte nichts mehr schief gehen. Die bewährte »Call of Duty«-Formel scheint auch in der Gegenwart voll aufzugehen. Bleibt nur zu hoffen, dass Hobbysoldaten wirklich noch dieses Jahr ausrücken dürfen.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Das Konzept der Serie perfekt in die Gegenwart gebracht. Das wird was, jede Wette!

Hitpotenzial

Erscheint/ April 08

AUF EINEN BLICK

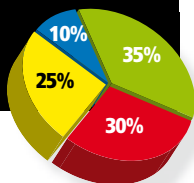
Publisher/
Rockstar
Hersteller/
Rockstar North
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Beinharte Gangster-Action, die keine Kompromisse macht. Düsteres Ghetto, finstere Gestalten, großartiges Flair: »Grand Theft Auto« eben.

DAS STECKT DRIN

- Action
- City-Flair
- Cruising
- Dialoge



GRAND THEFT AUTO IV

Schockschwerenot, das neue »GTA« auf 2008 verschoben! Trotzdem hat Hersteller Rockstar das Haus geöffnet und zum ersten Kontakt mit dem Gameplay gebeten. Ein Angebot, das niemand ablehnen kann...

Nix war's mit dem 19. Oktober, dem seit Monaten als fix angekündigten Starttermin für das Debüt der »Grand Theft Auto«-Reihe auf der Xbox 360. Am 2. August wurde das meisterwartete Spiel des Jahres 2007 zum meisterwarteten Spiel 2008: Hersteller Rockstar meldete im Rahmen eines Finanz-Updates eine Verschiebung auf das zweite Quartal 2008, also frühestens den kommenden April. Grund: Das Spiel benötigt zusätzliche Entwicklungszeit. Trotzdem war man so freundlich, uns in die heiligen Hallen nach London einzuladen für einen weiteren Blick auf das Schicksal des US-Immigranten Niko Bellic. Zeit für einen Besuch in Liberty City.

So richtig ranlassen wollen uns die Engländer allerdings nicht. Wir durften das Spiel zwar sehen, aber nur einen ganz kleinen Teil davon. Immerhin nehmen sich zwei nette Angestellte von Rockstar Games rund eine Stunde Zeit und zeigen uns, was sie »einen Tag im Leben des Niko Bellic« nennen. Richard spielt, CJ erzählt. Zum Beispiel, dass an der Entstehung von »Grand Theft Auto IV« viele der Leute mitwirken, die bereits Teil drei aus der Taufe gehoben haben – unter anderem als Produzent, Grafiker und KI-Programmierer. Eine erfahrene Crew also, die bereits ein tolles Spiele-Erlebnis zustande gebracht hat. Gute Vorzeichen. Und

tatsächlich, nach Ende der Vorführung bleibt vor allem ein Eindruck haften: Dieses Spiel fühlt sich an, wie sich ein »GTA« anfühlen muss. Niko Bellic ist keine austauschbare Figur, er ist ein Charakter. Ein zwiespältiger Halunke zwar, aber immerhin einprägsam. Ähnliches gilt für die Personen, die Nikos Leben beeinflussen. Das sind alles Typen, die was zu erzählen haben, die durchgreifen, die von irgendetwas getrieben sind, für das man sich interessiert. Und sie alle bewegen sich durch eine Stadt, die fasziniert. Liberty City als Abbild des echten New York City funktioniert. Die vier Counties Broker, Dukes, Bohan und Algonquin – als Nachbildungen von Brooklyn, Queens, Bronx und Manhattan – nehmen laut CJ einen Raum ein, der dem in San Andreas in etwa gleich kommt. Wohlgemerkt: Raum statt Fläche. Nikos Bewegungsfreiheit soll keineswegs auf das Pflaster der Großstadt beschränkt bleiben: »Du kannst auch an Pfosten oder Feuerleitern auf die Dächer klettern«, erzählt CJ. Übrigens sind's tatsächlich nur vier Counties, nicht fünf wie in der Realität. Staten Island fehlt, dafür ergänzt Alderney als Nachbildung des nördlich von New York City gelegenen Bundesstaats New Jersey den Gangster-Spielplatz.

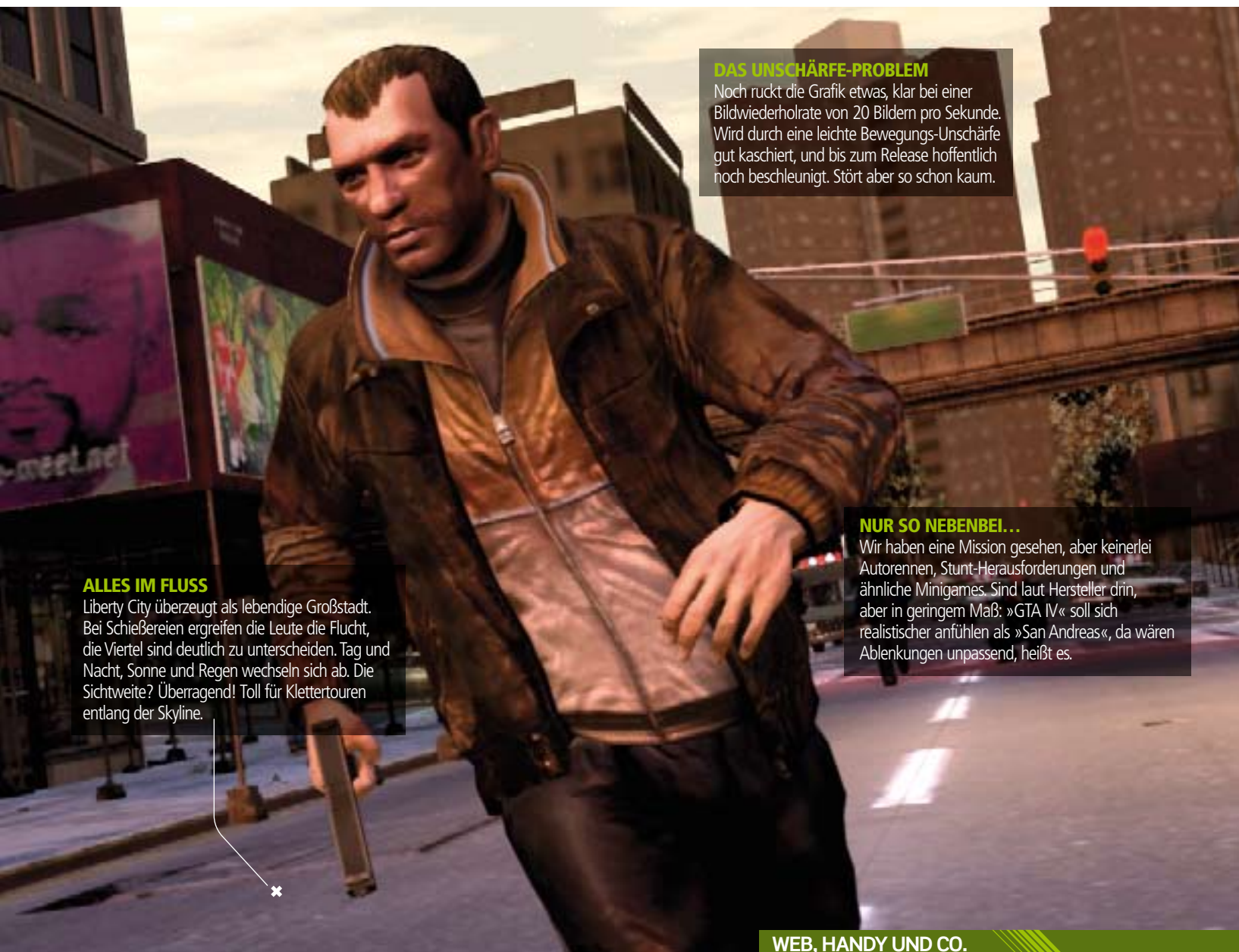
Der Tag beginnt an der Star Junction, die »GTA«-Version des berühmten Times Squares. Überall

Lohnt sich's?

- 🏠 Interessantes Grafikdesign, interessanter Held, sinnvolle Gameplay-Veränderungen
- 🏠 Grafik rückt noch ein wenig, schwacher Mehrspieler-Modus. Davon abgesehen sieht's tiptop aus.



Klar kannst du Karriere als Autokläuer machen. Oder als Motorrad-Dieb. Oder als...



DAS UNSCHÄRFE-PROBLEM

Noch ruckt die Grafik etwas, klar bei einer Bildwiederholrate von 20 Bildern pro Sekunde. Wird durch eine leichte Bewegungs-Unschärfe gut kaschiert, und bis zum Release hoffentlich noch beschleunigt. Stört aber so schon kaum.

ALLES IM FLUSS

Liberty City überzeugt als lebendige Großstadt. Bei Schießereien ergreifen die Leute die Flucht, die Viertel sind deutlich zu unterscheiden. Tag und Nacht, Sonne und Regen wechseln sich ab. Die Sichtweite? Überraschend! Toll für Klettertouren entlang der Skyline.

NUR SO NEBENBEI...

Wir haben eine Mission gesehen, aber keinerlei Autorennen, Stunt-Herausforderungen und ähnliche Minigames. Sind laut Hersteller drin, aber in geringem Maß: »GTA IV« soll sich realistischer anfühlen als »San Andreas«, da wären Ablenkungen unpassend, heißt es.

WEB, HANDY UND CO.

Mit eingebautem Internet-Browser?

Kaum in den USA eingewandert, rüstet sich Niko Bellic mit den modernsten Kommunikationsmitteln aus. Vieles läuft über das Handy. Hier erreichen ihn seine Auftraggeber, Niko wiederum kann SMS versenden. Der eingebaute Terminplaner zeigt die Uhrzeit und erinnert einen, sobald irgendwo was Wichtiges ansteht. Wir wären übrigens nicht überrascht, wenn wir uns per Xbox Live Klingeltöne aus dem Internet laden könnten. Apropos, Hersteller Rockstar hat mit TW@ und den anderen Internet-Cafés in Liberty City was vor: An den PC-Terminals haben wir schon ein Mailprogramm gesehen. Aber vielleicht steckt mehr dahinter. »Ob man den Browser nutzen kann, um mit der Xbox 360 im Internet zu surfen? Interessante Frage. Kann ich noch nicht beantworten. Lasst euch überraschen«, meinte Rockstar-Mann CJ bei unserem Besuch.



Leuchtreklamen, Laufschriften und Glitterkram. Das Handy zeigt fünf Uhr morgens. Wer als kleiner Fisch in einem großen Teich anfängt und ein großer Hecht werden will, muss offenbar früh aufstehen. Trotzdem wuseln schon jede Menge Menschen durch das Bild. Darunter viele eineiige Zwillinge, »aber das ändern wir noch bis zum Release«, erzählt CJ. Niko bekommt eine Nachricht von einem Cop namens Francis McGreary. Was genau Niko und Francis verbindet, bleibt erst mal offen.

ANRUF BEIM WAFFENHÄNDLER

Scheint mit einem Mord zu tun zu haben, den Niko irgendwann begangen hat und der ihn erpressbar macht. McGreary nutzt das aus, er zwingt Niko zu Handlanger-Diensten. Jemand hat verräterische Informationen über McGreary gesammelt. Der Kerl muss sterben, Niko soll das erledigen. Also zuerst ein Anruf bei Little Jacob, dem Waffenhändler. Niko springt auf das nahe geparkte Motorrad, Modell NRG900. Offenbar verzichtet »GTA« auch im vierten Teil wieder auf lizenzierte Fahrzeug-Marken. Eine kurze Fahrt nach Rotterdam Hill, dann treffen wir den schwarzen Rastafa-

ri, seine Karre und deren prall gefüllten Kofferraum. Ein paar herzerfrischende Begrüßungen und Blicke auf SMGs, Mikromaschinenpistolen und Neunmillimeter später ist Jacob um 4.000 US-Dollar reicher, und Niko um eine Pistole.

Bleiben noch 6.000 Dollar, genug für eine kleine Stadtrundfahrt im gelben Taxi. »Taxifahrten«, erzählt CJ, »sind eine der Neuerungen in GTA IV. Du setzt dich rein, machst es dir gemütlich, hörst während der Fahrt Musik und betrachtest die Stadt aus verschiedenen Perspektiven. Sogar aus der Ich-Perspektive«, und schaltet ein bisschen hin und her. Zuerst gucken wir dem Taxifahrer über die Schulter. Ist ein älterer Herr mit grauen Haaren und faltigem Gesicht, Typ Burt Reynolds. Dann zoomt die Kamera raus, zeigt rotierende Räder, vorbeiflitzen- de Glas- und Backsteinflächen, die Dächer hoch oben über dem Industrieviertel Boabo – im echten New York City als Dumbo bekannt, ein Kürzel für Down Under the Manhattan Bridge Overpass. Wir fahren an Middle Park West vorbei, an der Pyrite Street, an den Varsity Heights, und der Vauxite Street. Wer sich nicht entspannen mag, kann die Taxifahrten gegen ein paar Dollar »

FEUER FREI!



Von Marcus Fenix abgucken

Die »Grand Theft Auto«-Reihe ist bisher eher durch überschaubare Drive-by-Shootings und vergleichbare Kleinst-Schießereien geprägt. Könnte sein, dass sich das ändert; jedenfalls haben wir eine ziemlich fetzige Actionszene miterlebt, komplett mit Hubschraubern, Polizei-

Einsatzkräften, SWAT-Teams und so weiter. Das Zielsystem unterscheidet sich deutlich von dem, was wir bisher aus der Reihe kennen. Man zielt manuell oder vertraut auf die Zielautomatik, hechtet sich aus dem Lauf heraus auf den Boden und schießt liegend. Außerdem

sucht Niko automatisch Deckung, sobald man sich an Wände, Autos oder Mülltonnen drückt. Sieht außerdem extrem cool aus, wenn sich Niko hinter einer niedrigen Wand verschanzt, nur den Arm hebt und blind in Richtung seiner Gegner feuert. Starke Szene!



Niko hängt mal wieder ein bisschen ab...

1



2



3



» beschleunigen. Das verkürzt die Pausen zwischen den Actionszenen und erhöht das Tempo. Kann auch sein, dass wir im fertigen Spiel per U-Bahn von A nach B kommen. »Wir haben das U-Bahn-System der Metro praktisch komplett eingebaut. Nur, damit fahren macht null Spaß. Deshalb fliegt die Metro wohl wieder raus, oder wir bauen eine verkleinerte Version«, sagt CJ. Jetzt jedenfalls erreicht unser Taxi die Chocolate Street. Es ist 9 Uhr 26. Kurzer Stopp, denn wir werden heute noch schicke Klamotten brauchen. Einen Anzug. Der Perseus-Shop in der Bismarck-Avenue scheint die richtige Adresse.

McGreary hat beim ersten Telefonat was gesagt. Tom Goldberg sei der Deliquent, einer der Typen aus der Anwaltskanzlei Goldberg, Ligner & Shyster. Aber wie das Gebäude betreten, wie an Tom Goldberg rankommen? Mit dem Internet-Kniff: Niko geht ins TW@, ein Internet-Café gleich um die Ecke, Bewerbungsunterlagen an die Kanzlei senden. Die Antwort der Kanzlei folgt pronto: Vorstellungstermin ist arrangiert, bitte um zwölf Uhr mittags da sein. Bis dahin bleiben noch einige Stunden. Genug Zeit für einen Treff mit McGreary auf einem schäbigen Steg draußen am Hafen. »I told you to come here, fuckin' mugger« – eine der ganz wenigen Dialogszenen, die bereits komplett vertont sind. Stimmen, Ton, passt alles perfekt zum rauen Charme. Die Kamera zoomt bis auf wenige Zentimeter an McGreary heran. Beeindruckend. Bartstoppeln, Strukturen innerhalb der Ohrmuschel, alles da. Diese Figur wirkt alles andere als künstlich. Sie hat Charakter und was zu sagen. McGreary erzählt von einer geplanten Übergabe im nahen Park. Niko soll als Beobachter dabei bleiben, soll sich unsichtbar machen und den Typen identifizieren. »Du kannst den Job ablehnen. Aber dei-

ne Entscheidungen sind mit unmittelbaren Folgen und persönlichen Konsequenzen verbunden. Wenn McGreary sauer ist, wird er Probleme machen«, erzählt CJ. Okay, machen wir uns eben auf dem Weg. An der Straße parkt ein Porsche, aber Mist – verschlossen. Ein beherzter Stoß mit dem Ellenbogen, die Seitenscheibe geht zu Bruch, die Karre hat einen neuen Besitzer. Autoklau klappt so leicht wie in »San Andreas«, wirkt aber durch die Aufbruch-Animation krimineller als bisher. Womit »GTA IV« dem wahren Leben auch hier wieder ein Stück näher kommt.

DIE ALZHEIMER-SACHE

Auf geht's zum Middle Park, dem Pendant des echten Central Parks. Aus dem Autoradio dringt Werbung für ein Ohr-Implantat, das der Alzheimer-Oma den Weg zum Supermarkt ansagt. Dazwischen Tanzmucke im 70er-Jahre-Stil. Passt gut zur Stimmung. »Ist aber nur ein Platzhalter«, erzählt CJ, »wir haben noch keine lizenzierte Musik eingebaut«. Schon nach wenigen Momenten baut sich der Park vor einem auf. Viel idyllisches Grün, auf gemauerten Steinen und Stufen machen es sich dutzende Erholungssuchende gemütlich. Wie, bitte, soll man in dieser Menge den Erpresser entlarven? Mit Trick 17: McGreary hat uns seine Handy-Nummer gegeben. Also die 555-232-1996 ins Handy eintippen und die Umgebung absuchen. Wer jetzt ans Telefon geht, ist fällig. Und wirklich: Ein leises Klingeln ist zu hören, am untersten Absatz der Steige greift ein Typ in seine Jacke, hält ein Telefon ans Ohr. Das muss er sein, den holen wir uns. Es folgt eine kurze Kamera-Einspielung: Niko packt den Typ, krallt sich die Speicherkarte mit dem belastenden Material, zieht die Knarre, hält sie dem Kerl an den Schädel, drückt ab. Blut spritzt, das

NORD UND OST...

Süd und West...

Während die Anordnung der Straßen von Los Santos - Schauplatz von »San Andreas« - nur lose an das echte Los Angeles erinnert, sollen die Häuserschluchten von Liberty City annähernd New York City widerspiegeln. Eine Karte links unten im Bild zeigt Nikos Position. Missionsziele und Gegner sind farblich markiert, außerdem ist ein Routenplaner eingebaut: Eine gelbe Linie zeigt den schnellsten Weg von A nach B, zum nächsten Missionsziel oder einem frei bestimmbar Punkt. Nettes Detail am Rande: Jede Straße hat ihren eigenen Namen. Varsity Heights, Sili-con Street, North Holland, Uranium Street und Vauxite Street - die Bezeichnungen flitzen bei Erreichen von Kreuzungen durchs Bild. Hilft bei der Orientierung.



liveundonline

■ Mehrspieler-Modus ist bestätigt ■ Kein Koop-Gameplay leider auch ■ Detailinformation zum XBL-Gaming folgen ■ Zwei exklusive Downloads für Xbox 360 mit angeblich zehn Stunden extra Gameplay



angstverzerrte Gesicht des Opfers sinkt aus dem Bild, die Leute ringsherum springen auf, schreien, flüchten. Niko auch. Zurück an die Straße, rein ins Auto.

Die ersten Streifenwagen nähern sich mit heulenden Sirenen. Das Radar links unten zeigt die Position der Polizeifahrzeuge, darüber ein großer transparenter Kreis als Symbol für das Sichtfeld der Polizisten. Solange sich Nikos Position innerhalb dieses so genannten Fahndungsradius befindet, besteht Verhaftungsgefahr. Vollgas und Zickzackfahren durch das Straßengewirr sind ein Mittel, um dem Kreis und damit den Verfolgern zu entkommen. Ein anderes ist unauffälliges Verhalten. In einem unbeobachteten Augenblick springt Niko aus dem Auto, rennt um die Ecke und hüpfert in eine geparkte Karre. Klappt, aber auch Glück gehabt, dass der Fahndungsradius relativ klein ist. Wenn Nikos kriminelle Karriere erst anspringt, wächst der Kreis mit jedem Kriminellen-Stern, den sich Niko aneignet. Als kleiner Fisch muss sich Niko mit

drei Sternen begnügen. Reicht aber, um diesen Auftrag zu Ende zu bringen. Die Uhr schlägt zwölf, höchste Zeit für einen Besuch bei Tom Goldberg, dem Kopf hinter dem Erpressungsversuch.

WAFFEN TÖTEN, GAMES NICHT

Dessen Kanzlei: beeindruckend! Gleich hinter der Drehtür schimmert ein Marmorboden. Die Pflanzenblätter glänzen im Sonnenlicht, das durch große Fenster dringt. An der Wand hinter dem Empfang schälen sich die kupfergeprägten Lettern der Kanzlei »Goldberg, Ligner & Shyster« aus der Wand; die Fülle an Details findet sich also nicht nur in der Außenwelt wieder, sondern auch in Innenräumen. Die Empfangsdame lässt uns zu Tom Goldberg vor. Sie glaubt an ein Bewerbungsgespräch und ahnt nicht, dass sie damit Goldbergs Schicksal besiegelt. Dann schaltet die Kamera in das Büro von Tom Goldberg um. Ein kurzer Dialog, eine Knarre in der Hand, ein Loch in Toms Schädel. Sein letzter Satz? »Guns

don't kill people, Videogames do!« Nicht der erste, der sich da täuscht.

Auffällig übrigens: Bei einer zweiten Betrachtung derselben Szene stirbt Goldberg nicht durch einen Schuss, sondern durch seinen Sturz aus dem Fenster. Offensichtlich ist der Ablauf solcher Szenen nicht choreographiert, sondern hängt stark vom Tun des Spielers ab. Womit »GTA IV« einen weiteren Schritt in Richtung Realität macht. Der Mord löst eine rasante Actionszene aus. Draußen ist ein Hubschrauber zu hören, Cops und SWAT-Einheiten drängen aus allen Ecken in den Bildschirm und zetteln eine Straßenschlacht an. Das überarbeitete Kampfsystem scheint sich zu bewähren; Niko kann noch mal entkommen. Und damit ist das erste Date mit einer spielbaren Version von »Grand Theft Auto IV« beendet.

So viele Fragen beantwortet wurden, es bleiben noch viele offen. Zum Beispiel, ob die paar Ladepausen komplett eliminiert werden. Unklar auch, was

wir uns als Mehrspieler-Modus vorstellen sollen. Bestätigt ist nur, dass es einen geben wird, und dass kein Koop-Modus geplant ist. Wir rechnen mit einer ähnlich simplen Ballerei wie bei den »Vice City Stories« auf der PSP. Jedenfalls nur ein Gimmick. Denn eigentlich versteht sich »Grand Theft Auto IV« als Einzelspieler-Erlebnis. Ob allerdings der Plan von Rockstar Games aufgeht? Ein letztes Mal CJ: »Bisher sind die Verkäufe von Xbox 360 und PS3 unter den Erwartungen. Ich hoffe, dass wir mit unserem Game die Menschen bewegen können, sich eine neue Konsole zu holen«. Wäre gut. Wir drücken die Daumen!

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Scheint die Erwartungen erfüllen. Wird ein richtig geiles Spiel mit wahnsinnig viel Spieltiefe.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Neue Standards, genauere Dribblings, Schwalben, lernfähige KI und endlich ein Editor
- Lizenzen und Gameplay noch nicht wirklich zu beurteilen, grafisch eher mager



Der Über-Portugiese Cristiano Ronaldo: zielt das Spiel und auch das Cover des neuen Pro Evo

Erscheint/ Oktober 07

AUF EINEN BLICK

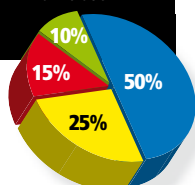
Publisher/ Konami
Hersteller/ Konami
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Auf ein Neues: Konami macht einen weiteren Schritt in Richtung perfekte Fußball-Simulation.

DAS STECKT DRIN

- Editor
- Schwalben
- Neue Standardvarianten
- 1A-Simulation



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Intelligente Fußballer? Konami macht's möglich.

Der ewige Zweikampf um den Fußballthron geht in die nächste Runde. Konami und EA buhlen erneut um die Gunst der Freunde des runden Leders. Nur eins ist sicher: Sowohl »Pro Evo« als auch »Fifa« haben ihre Fans und ihre Daseinsberechtigung. Konami geht in die Offensive und will mit einer adaptiven künstlichen Intelligenz – Konami nennt das »Teamvision« – das Spielerlebnis aufregender gestalten. Die Kicker des eigenen wie des gegnerischen Teams sollen sich demnach an die Spielweise des Users anpassen und mit der Zeit auf seine Aktionen besser reagieren. Wer also immer wieder die gleiche Angriffsstrategie wählt, wird zunehmend mit mehr Gegenwehr und besserem Stellungsspiel des gegnerischen Teams rechnen müssen. Auch laufen sich die CPU-gesteuerten Kameraden gezielter frei und nutzen ihre Freiräume besser. Standard-Situationen lassen sich effektiver nutzen, etwa indem man hoch gewachsene Verteidiger in den Strafraum stellt, um die Lufthoheit zu erreichen. Der »Quick Restart« erlaubt es, unverzüglich nach einem Foul den Freistoß auszuführen, noch bevor die Verteidiger ihre Position beziehen. Wer gerne mit härteren Bandagen kämpft, kann ab sofort auch seine Flugkünste beweisen und eine schöne

Schwalbe in bester Inzaghi-Manier hinlegen. Natürlich werden aber allzu offensichtliche Versuche vom Schiri mit Gelb geahndet.

In der uns Ende Juli vorgelegten Version war allerdings noch vieles unvollendet, beispielsweise die Ausstattung mit lizenzierten Teams. Wie im vergangenen Jahr bildet der FC Bayern das einzige Bundesliga-Team, das mit Original-Logo und Spielernamen antritt. Die deutsche Nationelf läuft erneut nur mit den inzwischen vertrauten Fantasienamen auf – aber wie gesagt, das gilt bloß für die uns vorliegende Vorabversion. Keine Panik also: Laut Konami sind die Lizenzverhandlungen noch im vollen Gange. Außerdem ist endlich ein Editor an Bord, mit dessen Hilfe man sein favorisiertes Team nachbauen kann. Darüber hinaus finden 56 National-Teams und Ligen aus England, Italien, Frankreich, Spanien und den Niederlanden sowie ein Auswahl anderer Teams ins Spiel. Dynamo Kiew und Galatasaray Istanbul zum Beispiel...

Optisch sind zwar Fortschritte im Vergleich zum Vorgängerspiel »Pro Evo 06« erkennbar, aber auch wenn die Zuschauer nun nicht mehr wie Pappwände aussehen und man bei Nahaufnahmen unterschiedliche Zuschauertypen erkennen kann – so stark wie »Fifa« sieht das nicht aus. Immerhin

sorgen mehr Polygone an den Kickern für mehr Realismus, besonders die Gesichter wirken nicht mehr ganz so leblos. Die Animationen geben wie immer weniger Anlass zur Kritik, da nun deutlich mehr Freudentänze – auch bei den Ersatzspielern – das Bild beleben. Nur die Trikots kleben immer noch am Körper. Soundtechnisch müssen wir uns erneut auf Kommentare von Hansi Küpper und Wolff Fuß einstellen. Dazu einen Soundtrack-Mix aus Rock, Elektro und Pop auf editierbaren Playlists. Gefallen hat uns das neu strukturierte und aufgeputzte Menü. Endlich Schluss mit trist und unübersichtlich. Aber was ist mit den Lizenzen? Mit Multiplayer? Mit den Feinheiten bei Dribblings und mit der KI? Antworten in der nächsten Ausgabe.

Seckin Özdündar

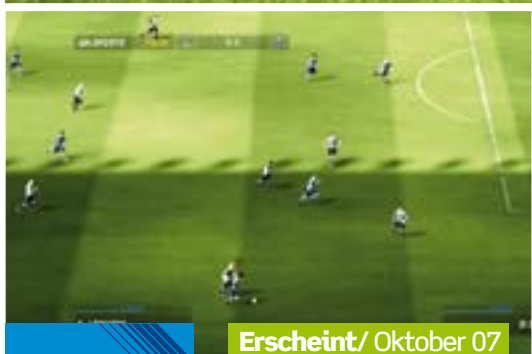
360 SAGT ...

Viele kleine Verbesserungen ergeben ein viel versprechendes Fußball-Paket. Diesmal mit Editor.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Interaktive Ligen, Be a Pro, mächtige Lizenz, überarbeitete KI und Steuerung
- Es ist noch unklar, wie sich die Änderungen bei der Steuerung oder der KI wirklich auswirken und wie die restlichen Modi aussehen



Witzige Idee: Beim Be-a-Pro-Modus bleibt die Kamera auf einen werdenden Fußball-Star fixiert

Erscheint/ Oktober 07

AUF EINEN BLICK

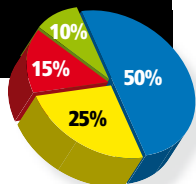
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Canada
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Auf ein Weiteres: Kann Fifa den Angriff von Konami abwehren?

DAS STECKT DRIN

- Be a Pro
- Video-Uploads
- Interaktive Ligen
- Umfang!



FIFA 08

Fußball für Ästhethen und Individualisten

Bei den ersten Auftritten auf der Xbox 360 sorgten einige Titel aus der EA-Sports-Riege für Frust: Zu geringer Umfang und gestrichene Modi waren die Hauptgründe. Das soll sich jetzt ändern, und wir sind geneigt, dem Glauben zu schenken. Die Interaktiven Ligen feiern in diesem Jahr tatsächlich ihre Premiere auf der Xbox 360, und damit kann dann jeder sein Lieblingsteam online stellen. Neidische Blicke auf die Playstation 2 gehören damit der Vergangenheit an. Zusätzlich darf man auch eigene Online-Ligen und Turniere anlegen, verwalten, Kumpels einladen. Und die Krönung: die besten Tore und spektakulärsten Szenen als Video auf die Webseite laden, wo sie jeder bestaunen kann.

Freilich gibt es auch offline einiges zu entdecken. Als erstes wäre die Überarbeitung der Steuerung und insbesondere der Torschüsse zu nennen. Wir werden das Gefühl nicht los, dass EA Sports sich dieses Mal besonders bemüht hat. Immerhin sollen bei einem Schuss alle Faktoren wie Effet, Spielerfähigkeiten, Position und sogar der Luftdruck des Balls in Echtzeit berechnet werden, damit die Flugkurve so realitätsnah wie möglich wird.

Individualität ist das große Motto in diesem Jahr, denn die Fähigkeiten der Kicker werden stärker

hervorgehoben, die Animationen auf ihren Stil angepasst. Durch die exaktere Steuerung und dynamisierte Animation soll sich insgesamt ein schöneres Gefühl über die Steuerung ergeben. Das dürfte auch nötig sein, denn die KI baut auf einer 35-stufigen »Decision Engine« mit über 60.000 Optionen pro Minute auf. Was auch immer dieses Marketing-Sätzchen in der Praxis zu bedeuten hat...

Um zum Thema Individualismus zurückzukommen: »Be a Pro« nennt sich ein neuartiger Modus, bei dem man die Rolle eines einzigen Spielers übernimmt; und die man dann auch die ganze Karriere hindurch behält. Die Kamera bleibt während einer Partie dann nur auf diese eine Heldenfigur fixiert. Das soll das »Mittendrin-Gefühl« perfekt machen. Damit die die Übersicht gewährleistet bleibt, zoomt die Kamera je nach Aktion rein oder raus und bietet so die optimale Sicht aufs Geschehen. Bildschirmanzeigen warnen vor möglichen Abseitspositionen oder zeigen an, wohin man sich am besten freilaufen könnte. Als beste Position bietet sich ein zentraler Mittelfeldspieler an, da er einfach am meisten zu tun hat. Bei Nichtgefallen darf natürlich auch auf einen anderen Kicker gewechselt werden.

Statistiken und Analysen helfen, den werdenden Fußball-Star von Partie zu Partie zu verbessern und zum echten Profi aufzubauen. Und diesmal sollte auch der Umfang stimmen. Mit 30 Ligen, 620 Teams und 15.000 Kickern – alle mit original Namen und original Trikots – handelt es sich hier um das umfangreichste »Fifa« aller Zeiten. Zu guter Letzt bleibt noch zu erwähnen, dass »Fifa 08« mit 60 Bildern pro Sekunde arbeitet, also absolut flüssig laufen und niemals rucken soll. Damit, mit der gewohnten Wunderschön-Präsentation, einer herrlichen Stadion-Stimmung und einer riesigen Auswahl an Spielmodi sollten Fußball-Fans zufrieden zu stellen sein.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Viel versprechende Neuerungen machen »Fifa 08« interessant. Vor allem, weil jetzt auch auf der 360 die Interaktiven Ligen und alle Teams spielbar sind.

Hitpotenzial

Erscheint/ November 07

AUF EINEN BLICK

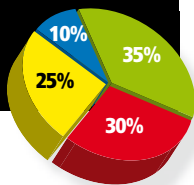
Publisher/
Microsoft
Hersteller/
Bizarre Creations
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live? ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: das siebte Rennspiel in sieben Monaten

DAS STECKT DRIN

■ Shanghai
■ London
■ Macao
■ Anderswo



PROJECT GOTHAM RACING 4

Premiere: 360 Live macht die erste Probefahrt mit den Autos und Bikes aus Bizarres kommendem Rennspiel-Knaller

Man muss zu seinen Fehlern stehen können und sie korrigieren, wenn sich die Gelegenheit dazu ergibt. Wer nach zu viel »Dr. Kawashima« noch die erste Ausgabe unserer Fachpostille im Gedächtnis hat, mag sich vielleicht daran erinnern, dass sich bei der Besprechung von »Project Gotham Racing 3« ein beinahe unverzeihlicher Fehler in den Rückblick auf die »PGR«-Serie eingeschlichen hat. Zeit, das richtig zu stellen: Natürlich hat der Ausgangspunkt der Reihe – »Metropolis Street Racer« – auf Segas Dreamcast-Konsole sein Debüt gegeben, nicht auf Sega Saturn und schon gar nicht auf der alten Xbox.

JETZT MIT SCHRÄGLAGE

Was das mit »Project Gotham Racing 4« zu tun hat? Nun, das original Gameplay bleibt im – laut Titel – vierten, tatsächlich aber fünften Teil weitgehend erhalten: Grundsätzlich versteht sich »PGR 4« wieder als Mischung aus ernstzunehmender Rennsimulation und schnittigen Positionskämpfen. Als Kulisse dienen abgesperrte Rundkurse. Auf illegale Rempelen, polizeiliche Jagdszenen und vergleichbare Show-Elemente wird verzichtet. Stattdessen gilt es, die gesunde Balance zwischen schnell-

er Fahrtechnik und souveränen Positionskämpfen zu halten. Das Tempo ist hoch, die Steuerung anspruchsvoll. Drifts sollen etwas einfacher von der Hand gehen als in Teil drei, aber wie bisher machen Kleinigkeiten den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage aus. Zum Beispiel, wie gekonnt man Bordsteine schneidet. Heißt es. Wir haben die Probefahrt gemacht, als eines von ganz wenigen Magazinen in Europa.

Als Ausgangsbasis dient die abstrakte Darstellung einer Weltkarte. Die erste Fahrt führt uns auf den Stadtkurs von Macao. Freie Fahrzeugwahl gibt's leider in dieser Version noch nicht, immerhin bekommen wir ein Motorrad zugeteilt – die vielleicht spannendste Neuerung. Das Feld ist gemischt, Autos und Bikes sind gleichzeitig auf der Piste. Die Strecke ist nass – es regnet, noch was Neues! Der feuchte Asphalt sieht hübsch aus, ohne übertriebene Reflexionen. Überhaupt, die Grafik macht einen sensationellen Eindruck. Um sie wirklich würdigen zu können, muss man allerdings auf seine Position im Pulk pfeifen, vom Gas gehen und den Streckenrand betrachten. Klappt besonders gut aus der Cockpitperspektive, da sich die Kamera mit dem rechten Stick

Lohnt sich's?

- Dynamisches Wetter, toller Fuhrpark, Cockpitkamera
- Kein Schadensmodell?

Die Ergebnisse der Online-Rennen haben Einfluss auf Punktestände und Weltranglisten, verändern aber auch die Umwelt: Das Publikum trägt die Farben des erfolgreichsten Piloten bzw. Clans, der am Rennen teilnimmt.



Die Cockpits aller Fahrzeuge werden originalgetreu nachgebildet. Wer mag, kann die Kamera also direkt hinter dem Lenkrad verankern. Auch bei dieser Honda. Ist halt nur fast unspielbar



So richtig viel Tuning gibt's wohl nicht. Aber XBL-Clans dürfen ihre Autos mit teils eigenhändig designten Outfits individualisieren und damit der Umwelt signalisieren: Seht her, das ist unsere Farbe, hey, hier kommt unser Team!

Ende 2006 hat Peugeot einen Auto-Design-Wettbewerb ausgeschrieben. Hauptpreis: die Verewigung des Siegerautos in »PGR 4«. Kurioserweise war da das Spiel noch gar nicht angekündigt.

liveundonline

■ bis zu acht Spieler via System-Link und XBL ■ Standard-Positionskämpfe plus diverse Spiel-Modi, zum Beispiel »Räuber und Gendarm« oder »Erobre den Truck« ■ Unterstützung der Live-Cam für eigene Foto-Portraits in den Ranglisten ■ PGR on Demand: eine Ego-Luftpumpe wie »Gotham TV«, nur besser. Fotos lassen sich auf Webseiten übertragen, Rennen speichern. Gezielte Suche nach Videos mit den tollsten Drifts, spektakulärsten Sprüngen, meisten Kudos etc. möglich ■ Voting für die besten Videos und Fotos

SPASS IM NASS

Selten so über eine kalte Dusche gefreut

Eine wichtige Neuerung ist das Wettermodell. Die Simulation soll ziemlich weit gehen. Beispielsweise wird der Regen bei laufender Fahrt einsetzen und auch wieder aufhören, sodass man sein Fahrverhalten den wechselnden Gegebenheiten anpassen, andere Linien fahren, früher bremsen und sachte beschleunigen muss. Weil sich Pfützen in Spurrillen bilden können, riskiert Aquaplaning, wer sich auf solch stehendem Gewässer in die Kur-

ve hineinbremsst. Man soll die Spurrillen eines vorausfahrenden Fahrzeugs nutzen können, um dort selbst eine bessere Haftung zu finden. Das soll dann auch bei Rennen im Schneefall gelten. Gerüchte besagen, dass das Spiel authentische Wetterdaten aus dem Internet lädt. So könnte man beispielsweise ein Rennen auf der Nordschleife unter annähernd denselben Bedingungen fahren, wie sie dort tatsächlich vorherrschen.

drehen lässt, fast wie in einem Ego-Shooter. Die Detailtreue der Häuser ist für ein Rennspiel unerreicht. Man könnte diese Kulissen glatt für einen Ego-Shooter nutzen, niemand würde sich über mangelnde Details beschweren. Bei den vorbeiziehenden Wohnhäusern sind sogar noch die Auslässe der Klimaanlage als Kästen unter den Fenstern dreidimensional modelliert.

VOLLGAS UND GARDINEN

Die Bewohner eines Hauses verwenden auch nicht dieselben Vorhänge, stattdessen sind die Fenster unterschiedlich dekoriert. In einer Fahrbahn abseits der Rennstrecke parken Busse vor einem Hotel – das ist alles ist so extrem detailverliebt, dass man sich wirklich fragen muss, wozu eigentlich, wo man das alles nur in Parkposition wahrnehmen und bestaunen kann. Wie auch immer –die Bildwiederholrate scheint soweit flüssig, an die

30 Bilder pro Sekunde, genau wie beim Vorgängerspiel. Allerdings hakt's in einigen Kurven noch böse, ruckt wie der Teufel – das kann so nicht bleiben, und wird sicher noch behoben. Umso erhebender dafür der Anblick an anderer Stelle, raus aus Macao, weiter ins freie Land. Hügel, dazwischen Nebelbänke – ein großartiger Anblick, wenn man sich im Tal durch die graue Suppe kämpft, den Hügel hinauf durch die neblige Grenzschicht sticht, der Sonne entgegen.

Endlich mal wieder ein Rennspiel mit richtigem Sauwetter. Kommt ja sonst eher selten vor, dass Menschen jubeln, wenn's in Strömen gießt und wenn die Straßen vereisen. Aber im tatsächlichen Motorsport ergeben sich die spannendsten Positionskämpfe, wenn sich die eingefahrene Lage durch plötzliche Schauer oder abtrocknende Pisten verändert. Denn dann sind die Piloten zu einer Anpassung ihrer Fahrweise und ihrer

»

„DIESMAL KONNTEN WIR UNS ZWEI JAHRE MIT DER HARDWARE VERTRAUT MACHEN“



Ben Ward

UNTER VIER AUGEN

Wir plaudern mit Bizarre-Mann Ben Ward über Gameplay, Wheelies und feuchte Stellen

360 LIVE: WAS UNTERNIMMT BIZARRE, DAMIT »PGR 4« DEN DRITTEN TEIL ÜBERHOLT?

BEN WARD: Wir sehen uns diesmal in der komfortablen Position, dass »PGR 4« kein Starttitel für irgendein System oder eine Technologie ist. Das erste »PGR« war Starttitel für die alte Xbox, »PGR 2« für Xbox Live, »PGR 3« für die Xbox 360. Mal ganz abgesehen vom Zeitdruck, der sich daraus ergibt – diesmal konnten wir uns zwei Jahre mit der Hardware vertraut machen. Diese Erfahrung fließt in die Entwicklung des Spiels ein. Vor allem kann unser Designteam sich jetzt das erste Mal auf das Gameplay konzentrieren, statt auf die Demonstration neuer Technik. Das heißt, wir können Features einbauen, die mehr sind als nur kleine Häkchen auf der Rückseite der Verpackung. Wir werden das Spielerlebnis deutlich verändern und verbessern.

360 LIVE: WARUM DIE MOTORRÄDER?

BEN WARD: Wir haben eine ganze Menge Biker bei uns im Büro, darum war das intern schon klar, dass wir irgendwann Motorräder in die Serie einbauen würden. Aber der Hauptgrund ist: Wir

brauchten was komplett Neues, eine frische Herausforderung, an der sich »PGR«-Kenner festbeißen können. Andere Rennspiel-Serien stagnieren ab Teil vier schon gerne mal, und das wollen wir auf jeden Fall vermeiden. Natürlich ist das Balancing zwischen Bikes und Autos eine harte Aufgabe. Wir haben hier bei Bizarre ein Team für Fahrdynamik, das seit Monaten nichts anderes macht, als die Chancengleichheit zwischen beiden Fahrzeugklassen irgendwie hinzukriegen.

360 LIVE: DIE MARKE »PGR« VERWISCHT SEIT JEHER DIE FEINE GRENZE ZWISCHEN SIMULATION UND ARCADERACER. WIE SCHWIERIG IST ES, DAS HINZUKRIEGEN?

BEN WARD: Es ist großartig, zwischen beiden Welten zu wandern. Wir können die besten Elemente beider Genres nehmen und für unser Vorhaben verwenden. »Forza« oder »Gran Turismo« könnten niemals Motorräder auf die Art und Weise integrieren, wie wir das tun, weil sich das Stunt-Konzept eben nur bei »PGR« perfekt einfügt. Mitten im Rennen Wheelies abziehen, das ist halt einfach nicht realistisch

und würde dir woanders die Zeit verhaseln – bei uns macht's einfach nur Spaß und bringt mehr von dem Gefühl rein, ein Superstar-Pilot zu sein, der richtig was kann. Wir sind da ziemlich zuversichtlich, dass wir genug neue Elemente in das Spiel einbauen, damit es interessant wird, aber nicht unübersichtlich.

360 LIVE: WAR DIE WETTERSIMULATION VON VORNHEREIN ALS ELEMENTARER BESTANDTEIL VON »PGR 4« GEPLANT, ODER GEHT'S BLOSS UM EIN BISSCHEN ANGEBEREI MIT DER TECHNIK DER XBOX 360?

BEN WARD: Wir haben uns schon eine ganze Weile Gedanken über detaillierte Wetter-Effekte gemacht. Eigentlich wollten wir Regen schon für »PGR 3«, hatten das teilweise sogar schon als Design fertig, aber aus Zeitmangel hat der Einbau ins Spiel nicht geklappt. Nach Abschluss der Arbeiten haben wir uns dann überlegt, was wir für Teil vier alles neu und anders machen wollen. Da standen Wetter-Effekte natürlich ganz oben auf der Wunschliste. Wir haben uns überlegt, was damit alles möglich wäre, wie sich das Spielerlebnis dadurch verändert, und haben angefangen. Nur durfte der Regen das Fahren nicht allzu schwer machen, da waren wir uns einig. Es sollte eher punktuelle Herausforderungen geben, durch Pfützen an einigen Stellen einer Strecke. Denn sie verändern die Ideallinie. Wenn man eine Kurve bei Trockenheit eng schneiden kann, muss man sie bei Regen vielleicht komplett anders fahren. Spannende Sache!



Stummellenker? Gebückte Haltung? Nur zwei Räder? Genau, diesmal stehen Motorräder mit am Start, genauer gesagt Modelle von Honda, Ducati und BMW

FARBENRAUSCH

Rotkäppchen in PGR!

Auf eines ist Verlass: Jedes neue Game aus der »PGR«-Reihe stellt die schönsten Automobile an den Start. Diesmal sind's rund 120 Stück, darunter Audis neue Sportwagenflunder R8, der neue BMW M5 und Chevrolets 65er Corvette Stingray. Ferrari steuert die Modelle Enzo und 250 GTO bei, außerdem den 599 GTB Fiorano. Plus: Gumpert Apollo, Lotus Exige GT3, 57er Maserati 250F, TVR Sagaris, 65er Vanwall GPR V12, Toyota Supra Turbo, Panoz GTR-1 Coupe, Subaru Impreza P1, 67er Toyota 2000GT, 78er Lamborghini Countach, und 98er Subaru Impreza Sti. Auf eine original Porsche-Lizenz scheint »PGR 4« zu verzichten. Stattdessen kommen die Modelle des Porsche-Veredlers Ruf zum Einsatz, darunter die 445 PS starke Carrera-Variante namens »RGT«. Und natürlich Motorräder, unter anderem von BMW, Honda und Ducati.

» Strategie gezwungen. Wie sehr so was die Dramatik steigert, hat Geoff Crammonds Formel-1-Game »Grand Prix 3« schon im Jahr 2000 vorgemacht. Seitdem ist die Strafung des Spannungsbogens durch Wechsel zwischen greller Sonne und bedrohlichen Wolken merkwürdigerweise in Vergessenheit geraten. »PGR 4« gräbt die Idee wieder aus und könnte damit den Verlauf eines Rennens schon mal komplett umdrehen. Wenn beispielsweise Regen bei laufender Fahrt einsetzt und man sein Fahrverhalten nicht den Gegebenheiten anpasst, wird man sich sehr schnell in der Leitplanke wiederfinden. Weil sich in Spurrillen tiefe Pfützen bilden können, droht bei zu hohem Tempo gefährliches Aquaplaning – der Wagen rutscht, lenkt kaum noch ein, fliegt geradeaus ab. Bemerkbar macht sich das bisher allerdings vor allem an Bord von Ferrari Enzo und anderen Höchstgeschwindigkeits-Flundern, weniger bei Autos in den darunter liegenden Klassen.

ZUM DURCHDREHEN...

Wer's charakterbildend mag, also schwierig, der wird das Handling der Motorräder lieben. Man muss schon sehr vorsichtig am Gas sein, speziell beim Beschleunigen aus langsamen Kurven, damit die Hinterräder nicht durchdrehen und der Bock quer steht. Gott sei Dank verzeiht das Game Fahrfehler. Nur wer extrem an der Leitplanke aneckt, kommt zu Sturz. Dass der Pilot über den Asphalt purzelt und zum Töff töff zurückstaksen muss, wie früher bei »Road Rash«, das gibt's aber nicht – man findet sich nach dem Sturz direkt im Sattel des Bocks wieder, in Fahrtrichtung ausge-

„Jeder Kudos-Bonus, jeder Punkte-Multiplikator wird unübersehbar ins Bild gebeamt“





RUNDFAHRT



Eine Reise um die Welt

Die Rennen finden auf zehn Strecken statt; vier neue, fünf aus »PGR 3« recycelte, und eine runderneuerte. Ergibt zusammen eine Mischung aus Stadtkursen und Rennstrecken.

Hier zum Beispiel die enge Piste von Macao, bis 1999 Europas bzw. Portugals älteste Kolonie in Asien.

Mit dabei natürlich wieder die Nordschleife am Nürburgring, außerdem eine Michelin-Teststrecke, dazu Stadtkurse in St. Petersburg und –

hier auf dem Foto – Shanghai. Eine aufstrebende Stadt mit einer Mischung aus modernen Hochglanz-Fassaden und traditioneller Asien-Architektur.

Die Stadt Quebec in der gleichnamigen kanadischen Provinz. Die Routenführung ist frei erfunden, die Stadt ist anhand charakteristischer Sehenswürdigkeiten und Landschafts-Merkmale trotzdem sofort zu erkennen.



richtet. Ein richtiges Geschwindigkeitsgefühl mag sich per Außenbordkamera bisher aber überhaupt nicht einstellen, nur in der Cockpitperspektive. Leider steuert sich's da deutlich schwieriger, schrammt nahe an der Unspielbarkeit vorbei, zumindest wenn man – wie wir – nur einige wenige Proberunden fahren darf. Vielleicht braucht's einfach mehr Training, um die kippeligen Motorräder in den Griff zu kriegen.

Netter Gag: Per B-Taste zieht der Pilot diverse Stunts ab, steht zum Beispiel aus dem Sattel auf, gerne auch in Kombination mit einer Fahrt auf dem Hinterrad. Dafür gibt's dann extra Kudos. Denn um die dreht sich's letzten Endes natürlich wieder. Für Tricks gibt's Kudos. Jeder Drift und jeder Stunt wird sofort in harter Kudo-Währung abgerechnet. Die Kudos sind diesmal nicht nur ein paar Zahlen am Bildrand, sondern ein alles ent-

scheidendes Element der Karriereleiter. Dementsprechend wird jeder Kudos-Bonus, jeder Multiplikator, jede Punkte-Verkettung garantiert unübersehbar mitten ins Bild gebeamt. Schön auch, wie Kudos, Xbox Live und der Gedanke des Teamplay zusammen kommen.

ICH ZIEH DICH MIT...

Zum Beispiel, wenn man sich gegenseitig Windschatten spendiert und dadurch extra Kudos abräumt. Letzten Endes sind die Kudos natürlich nur wieder eine Währung, also Geld. Und das will investiert werden. In Autos natürlich, aber auch in Outfits für die Karre, oder in individuelles Lederzeug im Fall der Motorradpiloten. Aber anders als »PGR 3« fokussiert sich das Spiel trotzdem nicht auf den Trieb, möglichst viele Dinge zu sammeln. Diesmal steckt ein bisschen mehr Tiefe im Spiel; Bizarre bastelt an einer Art motor-

sportlicher Parallelwelt, in der man zum besten Piloten aufsteigen soll. Die Gegenspieler? Diverse Künstliche Intelligenzen mit Namen, Portraitfotos und Lebenslauf. Man kämpft sich also von Rennen zu Rennen, häuft Siege an, schaltet sich Events frei, erhält Zugriff auf Garagen und exotische Konzeptautos – bei dieser Basis-Struktur bleibt's grundsätzlich, nur halt mit etwas Persönlichkeit drumherum. Mal sehen, wie sehr diese Stiländerung das Spiel prägt. Wir werden's erleben, bei der Probefahrt mit einer kompletteren Version.

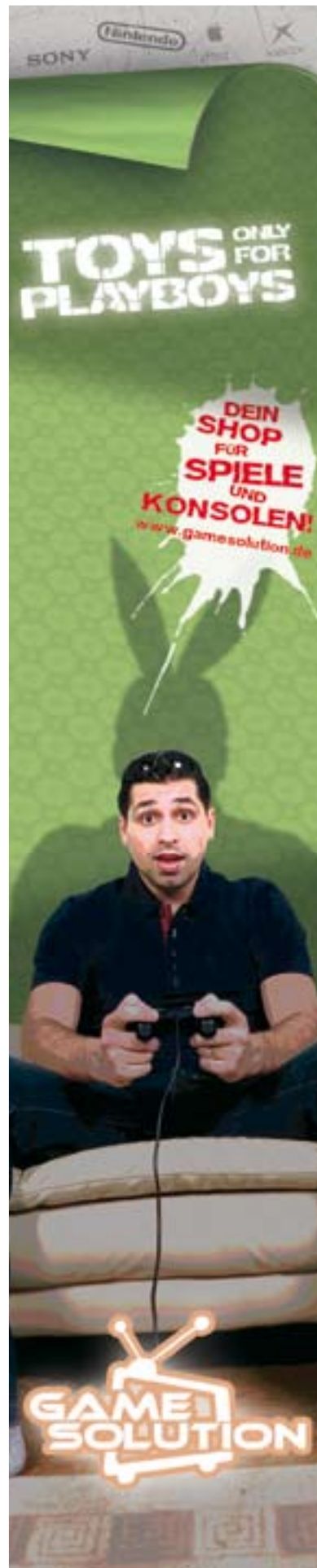
Richard Löwenstein

360 SAGT ...

für die Xbox 360.

Genau der Gegenpol zu »Forza 2«. Vielleicht das kompletteste Rennspiel

Hitpotenzial



Erscheint/ November 07

AUF EINEN BLICK

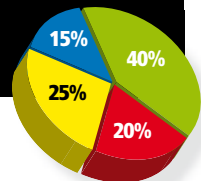
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/ EA
Black Box
Genre/ Arcade-
Racing
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Steiles Arcade-Racing mit starkem Look, hohem Tempo und viel Tuning

DAS STECKT DRIN

- Autos
- Rennstrecken
- Tuning
- Schadensmodell



NEED FOR SPEED PRO STREET

Diesmal soll ja vieles anders werden als bei den Vorgängerspielen. Mal gucken: Richard Löwenstein fährt Schlitten mit dem neuen »Need for Speed«.

Die Jungs haben große Pläne: EA Black Box aus Kanada will den elften Teil aus der weltweit viele Millionen Male verkauften Rennspiel-Reihe »Need for Speed« in eine neue Richtung polen. Will »Pro Street« nicht mehr auf illegale Wettrennen im öffentlichen Straßenverkehr bürsten, diesmal sollen andere Werte zählen: Fahrkönnen, gekonntes Tuning von Motor und Fahrwerk. »Pro Street« soll mehr Simulation sein als zuletzt »Most Wanted« und »Carbon«. Höchste Zeit also für eine Probefahrt. EA Black Box hat uns Mitte Juli in München besucht, mit einer ersten Version des Spiels. Die Kanadier haben dafür eine Strecke im trockenen Nevada präpariert, für eine so genannte »Speed Challenge«. Ein sehr schnelles Rennen von etwa vier Minuten Dauer. Fahrfehler? Enden im schlimmsten Fall mit einem Highspeed-Abflug bei 300 Stundenkilometern. Die Folge ist Totalschrott, das neue Schadensmodell macht's möglich. Aber noch ist es nicht so weit, noch stehe ich am Start. Nur ich, ein 650 PS starker Mazda RX7 und die endlose Weiten der Mojave-Wüste. Kaum mehr als Sand, Steine, ein paar Joshua Trees und in der Ferne die bekannten Sandstein-Formationen der Red Rocks. Die Weitsicht ist beeindruckend. Wunderschön, wie sich die Straße als dunkles Asphaltband in Richtung Horizont schlängelt. Das Startgebiet selbst sieht aus wie eine Partyzone.

Autos zwischen mächtigen Beton-Leitplanken, dahinter tanzen die Girls, da jubelt das Volk, riesige Luftskulpturen strecken sich in den Himmel. Vor uns scharren sieben heiß gemachte Flitzer mit den Reifen: zwei Mitsubishi WRX, also japanische Kurvenkiller mit Turbopower. Dazwischen zwei Camaros, also US-Dickschiffe, die mit ihrem fetten Motor auf den Geraden Boden gutmachen. Außerdem noch drei brandneue BMW M3 mit dem V8-Motor; schnell in den Kurven, schnell auf den Geraden, ernsthafte Konkurrenz also. »Das Feld wird bei jedem Rennen so bunt gemischt. Das erhöht die Spannung«, sagt John Doyle.

BESUCH AUS KANADA

John ist als Produzent bei EA Black Box für die Entstehung des Spiels verantwortlich. Er ist aus Vancouver nach München gereist und erklärt ein paar Details. Zum Beispiel, warum es bei diesem Rennen keine Startampel gibt: »Bei einer Speed Challenge wird gestaffelt gestartet, also einer nach dem anderen. Warum? Sieger wird nicht, wer am Ende das Feld anführt, sondern wer die höchste Durchschnitts-Geschwindigkeit erreicht. Die Reihenfolge im Ziel hat also keine Bedeutung.« Während vorne schon die ersten Autos wegsprinten, heize ich mir noch die Reifen auf. Was für ein Qualm! »Darauf legen wir großen



Die rotierenden Speichen erzeugen einen strudelnden Reifenqualm. Sehenswert!

ES WERDE LICHT!

Der Look unterscheidet sich deutlich von »Need for Speed Carbon«. Das Spiel sieht realistischer aus, außerdem wird der Start bei Tageslicht freigegeben. Nettes Detail am Rande: Bei tief stehender Sonne werfen die Autos lange Schatten und unterstreichen so die Dynamik des Rennens.

Lohnt sich's?

-  Zwei tolle Girls als Begleitterscheinung: Sayoko Ohashi und Krystal Forscutt
-  Zwei Hinterbord-, eine Motor-, eine Vollbild-, aber keine Cockpit-Kamera

SICHERHEIT ZUERST

Einige Wettrennen basieren auf Veranstaltungen, die es wirklich gibt. In den USA findet zum Beispiel jährlich die »Silver State Classic Challenge« statt. Ein Rennen auf gesperrten Highways, wo jeder mitfahren darf. Nächstes Mal wieder ab dem 13. September

300-SACHEN-SCHNITTE

Bei den »Speed Challenges« kommt es nicht auf die Position im Feld an, sondern auf die höchste Durchschnitts-Geschwindigkeit. Bei der echten »Silver State« hat der Schnellste im vergangenen Jahr im Mittel 296 Stundenkilometer erreicht. Kein Witz!

DER WINDTUNNEL

Tuning am Limit

Der Aufbau des Fahrzeugs und das Tuning der Karosserie bilden mehr denn je den Schwerpunkt. Das Sortiment an Originalzubehör soll um die 10.000 Teile von 250 Herstellern umfassen. Dazu kommt ein überarbeitetes »Autosculpt«-Feature, das einem das eigenhändige Formen von Spoilern, Flügeln und Karosserieteilen erlaubt. Die Teile lassen sich direkt im Windkanal auf Effektivität testen, sie sind nicht mehr nur optisches Zierwerk wie bei »Carbon«. Man sieht den Windstrom über das Auto gleiten, kann jederzeit die Stellung der Flügel verändern. Sofort zeigen Diagramme, wie sich die Veränderung auf den Abtrieb – also die Kraft, mit der die Luft das Auto auf die Straße drückt – auswirkt. Für das Motortuning steht ein ähnlich gearteter Prüfstand zur Verfügung. Einsteiger trimmen ihr Auto in wenigen Handgriffen mit Hilfe vorgefertigter Tuning-Pakete in Richtung Beschleunigung, Endgeschwindigkeit oder Kurventauglichkeit, Kenner drehen eigenhändig an jedem Schraubchen – bis hin zum Wastegate, das den Ladedruck des Turboladers regelt. Was auch immer das in der Praxis heißen mag.



Wert«, erzählt John. »Der Qualm steht für Kraft und für die Verbindung zwischen Straße und Auto. Deshalb wollen wir ihn so realistisch wie möglich hinkriegen.« Klappt gut: Ich gebe bei gezogener Bremse Vollgas, die Reifen lösen sich auf in Qualm, der sich verdichtet und am Ende fast zwei Drittel des Bildes in trübes Grau taucht. Ich sehe das Heck meines Mazda durch den Nebel huschen. Der Qualm scheint sich um die Reifen zu winden, scheint die Drehung der Räder aufzunehmen. Tut nichts fürs Gameplay, sieht aber fetzig aus. Zweiter Eindruck: Sie kriegen die Bildwiederholrate hin! Zwar keine vollen 60 Bilder pro Sekunde wie bei »Forza Motorsport 2«, aber stabile 30 Bilder pro Sekunde. Okay, den Start hab ich trotzdem versaut, weil ich bei meinem Qualm-Experiment durch die Zeitnahme gerutscht bin. Also direkt einen Neustart auslösen, da kann ich nebenbei feststellen, ob mich das Spiel mit einer Ladepause nervt. Tut es nicht, sehr angenehm. Dann der 3-2-1-Countdown, Drehzahl bei 5000 U/min, und ab. Sofort fällt die Fahrphysik auf. »Wir nutzen etwa 400

Faktoren zur Berechnung der Fahrdynamik. Zum Vergleich: Bei Need for Speed Carbon sind's rund 40«, erzählt John. Man merkt's. Ich fühle mich von der ersten Sekunde an mit dem Auto verbunden, schmecke förmlich den Speed in den Kurven, spüre, wie die Karre bei schneller Fahrt über eine Kuppe leicht abhebt, den Bodenkontakt verliert, kurz nicht mehr aufs Lenkrad reagiert. Die Straße windet sich nicht einfach nur durch das Gelände. Sie ist an manchen Stellen wellig, geflickt, brüchig, mit Bitumen ausgebessert und neu asphaltiert. All das beeinflusst das Fahrverhalten, genau wie die Bodenwellen und Unebenheiten. Das klickt aber mal richtig hier! Denn man lernt die Eigenheiten der Straße im Lauf der Zeit kennen und nutzen, und gewinnt dadurch von Versuch zu Versuch an Tempo. So kommt es zu diesen speziellen Höhepunkten, die nur Rennspieler kennen. Wenn man all seinen Mut zusammennimmt, das Gas stehen lässt, die Linie optimal wählt und den 200-Sachen-Ritt durch lang gezogene Kurve genau auf Messers Schneide meistert. Meter für Meter kämpfe ich mich an die Vorausfahrenden heran, wünsche mir, mehr als nur dreimal Nitro zünden »

DA FLIEGT MIR ...

1 ... doch das Blech weg!

Eines der Highlights des neuen »Need for Speed« ist das Schadensmodell. Ein so genanntes »prozedurales« Echtzeit-

1 Schadenssystem kalkuliert Schrammen, Beulen und

Blebschäden, die sich bei jeder unsanften Berührung ergeben.

Aktuelle

Geschwindigkeit und Materialqualität beeinflussen, welche und wie viele Splitter und Teile fliegen. Aber Schäden sind nur zu sehen, sie sind nicht zu spüren. Das

2

Fahrverhalten bleibt unbeeinflusst. Man kann seine Karre trotzdem schrotten: Wer sein Auto zackig gegen einen Lampenposten setzt, macht dem Rennen ein Ende.

3 Wenn die Karre auf einer Kuppe abhebt und schlecht landet, kann es zu spektakulären Überschlägen und Saltos kommen. Die vollständige Zerlegung des Automobils wird anhand einer schönen Zeitlupe angemessen zelebriert.



» zu können. Denn auch wenn die Reihenfolge im Ziel keine Rolle spielen mag, die Jungs leicht am Heck zu rammen und umzudrehen macht trotzdem Spaß.

DIE PS-SUPERMASCHINE

Die Fahrdynamik begeistert, aber bockschwer ist das Nevada-Rennen schon. Ich produziere während der Probefahrt zehnmal Vollschrött, schaffe genauso oft alle sechs Checkpoints, und fahre im besten Fall als fünfter über die Zielmarkierung. Typen namens Yoshio Sato, Paul Ko, Ken Burney, und Eddy Spencer haben im Schnitt ein höheres Tempo erreicht. Bis November dürfen sich die Jungs noch freuen, dann werde ich sie schlagen. »Im fertigen Spiel wirst du diesen Wettbewerb erst nach etwa zehn Stunden Spieldauer erreichen«, meint John und will damit wohl Trost spenden. Besser, er erzählt was über die veränderte Spielstruktur: »Mit der freien Fahrt in einer Stadt fast ohne Grenzen ist Schluss. Diesmal finden alle Rennen auf abgesteckten Kursen



statt.« Im Karriere-Modus spielt man nach und nach mehr und mehr Strecken frei, so wie bei »Need for Speed Underground«. Auf eine Rahmenhandlung mit Video-Einspielern wird verzichtet. Die Rennen finden bei Tageslicht statt, ohne Verkehr und ohne Polizei. Die Straße soll zum Schlachtfeld für den Showdown der weltbesten Tuning-Piloten werden. »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«, umschreibt John die geänderte Ausrichtung der »Need for Speed«-Reihe. Wer der Beste ist, das entscheidet sich in vier Disziplinen. Zum Beispiel bei den »Speed Challenges«, also auf Hochgeschwindigkeits-Korridoren. Dazu kommen Drift-Wettbewerbe, diesmal auch im Parallellauf mit zwei Autos, die sich im PS-Ballett duellieren. Fünf Piloten treten sozusagen als große Feindbilder auf: der Grip King, der Drag King, der Speed King und der Drift King. Schließlich



XBOX LIVE

Need for Speed Netzwerk

Was die Mehrspieler-Modi angeht, versucht Electronic Arts bisher nur, mit Andeutungen Interesse zu wecken. Laut Pressemeldung ist ein »revolutionärer Online-Modus für ein emotional aufgeladenes Erlebnis« in Arbeit, ohne dass allerdings auf die Eigenschaften näher eingegangen würde. Es ist davon auszugehen, dass die Wettbewerbe des Einzelspieler-Modus auch online verfügbar sind. Sicherlich wird das Schadensmodell eine zentrale Rolle spielen; beispielsweise in einem Modus, der es einem zur Aufgabe macht, sein Auto möglichst schadlos durch ein Rennen zu tragen. Laut Hersteller lassen sich die Tuning-Blaupausen per Xbox Live tauschen, und zwar nicht nur unter Besitzern einer Xbox 360, sondern auch mit denen am PC und PlayStation 3.

noch der Showdown-King. Wer sie alle besiegt, den nennen sie Street King.

KULTUR UND LEISTUNG

Gefahren wird rund um die Welt, in Europa, Asien und Amerika, auf einer Mischung aus Von-A-nach-B-Pisten und Rundstrecken. Als Kulissen dienen Interpretationen tatsächlich existierender Orte und Veranstaltungen. Das Drumherum, die Musik und die Menschen an den Startplätzen sollen die lokale Kultur einfangen und den Charakter des Rennens prägen. Im US-Bundestaat Nevada zum Beispiel finden tatsächlich Rennen auf öffentlichen Straßen statt, die für diesen Zweck gesperrt werden. Der Grund: Wegen der vielen Unfälle bei illegalen Rennen sind die Gesetze in letzter Zeit enorm verschärft worden. In Kalifornien werden sogar schon mal die Autos der Teilnehmer vor deren Augen verschrottet. Daher finden mehr und mehr Wettbewerbe unter Aufsicht statt, damit sich die Sportfahrer-Fraktion austoben kann. Auch die Tokio-Rennen haben ein Vorbild: Hier steht der Szene-Treff Daikoku-Futo Pate, wo sich die japanischen Streetracer tatsächlich Samstagabends die Zeit vertreiben. Im Spiel ist das der Ausgangspunkt für einen ziemlich nervenaufreibenden Drift-Wettbewerb durch ein eng geschnittenes Kurvenlabyrinth. Die Drift-Steuerung hat uns allerdings noch nicht überzeugt, sie wirkt träge. »Ist noch lange nicht fertig, da wird noch dran gearbeitet«, versichert John Doyle. Besser wäre das. Ganz anders die so genannte »Autobahn«. Sie wird schnell und breit sein, so wie wir das aus Deutschland kennen. Sie wird mit Elementen angereichert, die sich anderswo in Deutschland finden oder früher mal gefunden haben. Wie zum Beispiel die extrem überhöhte Steilwandkurve der Berliner Avus. Einige Rennstrecken werden unverändert und total original eingebaut, wie zum Beispiel der Infineon Raceway in Sonoma/Kalifornien. Und weil »Need for Speed« seit Teil eins von 1994 schnelles Racing mit einer realistisch wirkenden Abbildung von Autos und Kulissen verbindet, bleibt's auch diesmal dabei: Bei »Pro Street« stehen original lizenzierte Autos von 26 Herstellern am Start.

BAU DEINE WAFFE!

Wie zuletzt bei »Need for Speed« üblich, bildet das Tuning von Karosserie und Leistung einen Schwerpunkt. Optisches Tuning ist zwar auch wieder möglich, aber die Kunst besteht diesmal eher darin, die Leistung seiner Karre zu verbessern. Motorpower, Aerodynamik und Fahrbarkeit

sind die Stichworte. Wer zum Beispiel seinen V8-Motor bis an die Grenzen aufmotzt, muss auch auf entsprechende Modifikationen des Antriebsstrangs achten – sonst wird man beim Beschleunigungsrennen nur seine Reifen verheizen und kaum vom Fleck kommen. Welche Technik und welches Design in einem Auto stecken, wird in einer so genannten »Blaupause« protokolliert. Via Xbox Live lassen sich diese Protokolle mit anderen tauschen, sogar mit Besitzern von PC und PlayStation 3. Diese Blaupausen geben aber keine Details preis. Wer also seine Blaupause weitergibt, verrät deshalb noch lange keine Tuning-Tricks. Sofern man eine fremde Blaupause einsetzt, wird in den Zeitentabellen der Name des Tuners neben dem des Piloten genannt. Faire Sache. Und noch eine gute Idee: Es gibt jetzt ein Schadensmodell. »Wurde von vielen Leuten gefordert«, erzählt Doyle, »also mussten wir das einbauen. Bei einem Rennspiel gibt es dafür zwei Wege. Der einfachste ist, dass du beim Crash die intakte Polygonstruktur gegen das verbeulte Pendant

„Die Straße als Schlachtfeld der weltbesten Tuning-Piloten“

tauschst.« Aber geht das überhaupt, jetzt wo die Spieler per »Autosculpt« ihre Fuhre ganz individuell verformen können? »Eben nicht. Deshalb müssen mathematische Prozeduren einsetzen, die die Verformungen in Echtzeit berechnen. Wir arbeiten seit knapp 20 Monaten an der Technik dafür.« Das Schadensmodell soll den Spieler nicht bestrafen, sondern motivieren. »Wir reden hier von Need for Speed. Niemand würde Spaß haben, wenn das Auto nach jedem Rempel langsamer würde. Du sollst ja gerade rammen und springen und so weiter. Deshalb verbeult's dir zwar die Stoßstange, aber das hat keinen größeren Einfluss auf die Fahrleistung. Erst wenn du zu weit gehst und ein gewisses Schadensniveau überschreitest, ist das Rennen beendet.« Und der Soundtrack? Den bestimmt der Remix-DJ Junkie XL aus Amsterdam, der beispielsweise auch bei »Forza Motorsport« die musikalische Richtung vorgibt. Er greift auf Material einer ganzen Reihe von Bands zurück. Welche genau, da redet Electronic Arts noch nicht drüber. Wir haben eine eher gute Mischung rausgehört, mit Mucke der Marke Marilyn Manson, vermischt mit etwas Hip-Hop und Electronic. Macht einen hervorragenden Eindruck. Wie das ganze Spiel.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Kein reiner Krawall-Racer mehr wie die letzten »Need for Speed«-Games, sondern mehr Simulation. Könnte richtig klasse werden!

Hitpotenzial



liveundonline

■ Alle Herausforderungen auch online spielbar ■ Weltranglisten ■ Wir raten mal wild: Downloads von neuen Autos und Rennstrecken? ■ Und vielleicht Gamerpunkte?

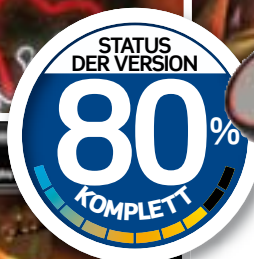




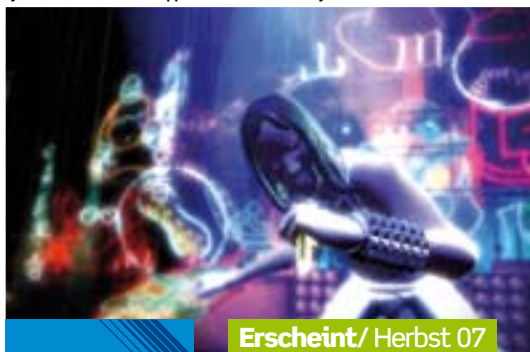
Pyro-Effekte, schallender Applaus: Das ist Rock, Baby!

Lohnt sich's?

- Macht so süchtig wie »Guitar Hero«; massig Songs zum Download
- Braucht viel Platz; hoffentlich nicht zu teuer



Kein Witz: Dieses Trumm liegt dem Spiel bei. Oder besser gesagt, das Spiel liegt diesem Trumm bei



Erscheint/ Herbst 07



AUF EINEN BLICK

Publisher/ MTV Games / Electronic Arts

Hersteller/ Harmonix

Genre/ Action

Spieler/ 1 - 4

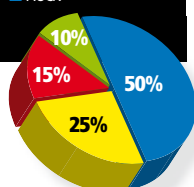
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Wie »Guitar Hero 2«, nur mehr davon und mit massig Extras

DAS STECKT DRIN

- Timing
- Original Tracks
- Coverversionen
- Rock



ROCK BAND

Platzmangel schon vorprogrammiert

Da sich nun ja Neversoft um Teil drei der »Guitar Hero«-Reihe kümmert, wie vertreiben sich da die Schöpfer des Originals die Zeit? Harmonix arbeitet mit MTV Games und Electronic Arts gemeinsam an »Rock Band« – einen Musikspiel, das man sich als »Guitar Hero« hoch drei vorstellen kann. Statt auf der Klampfe abrocken, darf man sich mit bis zu drei anderen Kollegen zusammenschließen. Dann verteilt man sich an Gitarre oder Bass, Schlagzeug und Mikro. Als Gitarre und Bass gibt's eine Fender Stratocaster. Etwas größer als das Pendant von »Guitar Hero«, etwas weniger Fisher-price-Charme. Der Schlagzeuger bekommt – kein Witz! – ein elektronisches Schlagzeug mit vier Drum-Pads und einem Bassdrum-Pedal zur Hand. Und der Sänger? Kriegt eben ein Mikro in die Finger gedrückt, fertig ist die Komplettausstattung. Zubehörseitig also das ultimative Musikspiel: Man darf gespannt sein, wie das aussieht, wenn der Postbote das beim Versandhändler bestellte Paket in den Postschlitz schieben will.

Bei Spielprinzip und Interface scheint sich Harmonix treu zu bleiben. Das Game mag also »Rock Band« heißen, aber es sieht nach »Guitar Hero« aus. Noch immer drücken und schrad-

deln die Jungs an der Gitarre die farblich kodierten Tasten, um möglichst präzise im Takt der Melodie zu bleiben. Beim Schlagzeug verhält es sich im Grunde genauso, nur dass das Ganze deutlich anstrengender ist, weil man konstant im Rhythmus bleiben muss. Für den Gesang bedienen sich die Jungs von Harmonix bei der hauseigenen Produktion »Karaoke Revolution«. Textzeile, Hüpfbalken – wie halt auch bei Karaoke-Maschinen oder Sonys »Singstar«. Auf dem Bildschirm machen sich also vier Rhythmus- bzw. Gesangs-Spuren breit. Einsteiger können sich in Übungs-Modi mit allem vertraut machen, Veteranen hüpfen direkt in den Karriere-Modus. Und die Songs? Harmonix, Electronic Arts und MTV Games halten sich vage, versprechen »so viele Original-Stücke wie nur möglich«. Von den bisher bekannten Songs sind schon mal sechs original und nicht gecover, darunter »Don't Fear The Reaper« von Blue Öyster Cult, »In Bloom« von Nirvana, »Won't Get Fooled Again« von The Who und »Enter Sandman« von Metallica. Im ersten Jahr nach Start sollen zudem mehr als 100 Songs zum Download per Xbox Live bereit stehen, darunter komplette Alben. Bleibt nur zu hoffen,

dass Electronic Arts die Preispolitik fairer gestaltet, als das bei den bisherigen Paketen für »Guitar Hero 2« der Fall ist. In den Sternen steht auch noch, ob es tatsächlich ein Komplettpaket mit allen Instrumenten geben wird. Liegt dann da auch ein Groupie bei? Oder kann bzw. muss man sich alle Instrumente einzeln kaufen? Überhaupt, der Preis: Auch dahinter steht ein großes Fragezeichen. Musikfans sollten sicherheitshalber schon mal sparen. Wer sich übrigens nicht sicher ist, ob er genug Leute für eine ordentliche Jam-Session zusammenbekommt – keine Sorge: Sieht ganz danach aus, als wären Online-Sessions möglich.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

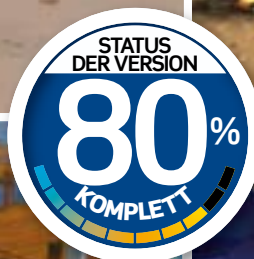
Guitar Hero hoch drei. Unbedingt im Auge behalten!

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Kultige Sprüche: Matt Groening und die anderen Drehbuchautoren lassen sich über 8.000 Dialogzeilen einfallen
- Die Cartoon-Grafik ist halt Geschmackssache



Erscheint/ November 07



Keine Simpsons-Folge ohne Mob: Marge, Flanders, Skinner, Lovejoy und andere rechtschaffene Bürger protestieren gegen das Videospiel »Grand Theft Scratchy«

AUF EINEN BLICK

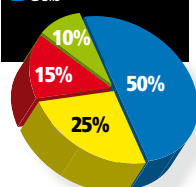
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA
 Redwood Shores
Genre/ Action-Abenteuer-Parodie
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ nein

KURZ & KNAPP

Action-Parodie mit besonders gelbem Flair

DAS STECKT DRIN

- Homer
- Springfield
- Witz
- Gelb



DIE SIMPSONS – DAS SPIEL

Gelb regiert die Welt

Die »Simpsons« haben diesen Sommer nach dem Fernseher auch das Kino erobert. Im Herbst folgt also ein gelber Angriff auf die Lachmuskeln der Xbox-360-Besitzer. Da wird alles durch den Kakao gezogen, was nicht bei Drei auf den Bäumen ist: erfolgreiche Serien, Filme – und vor allem Videospiele. Da verschont sich Hersteller Electronic Arts auch selbst nicht, wie die Story beweist: Bart entdeckt nämlich, dass er und seine Familie an einen großen Publisher verkauft wurden, der aus ihrem Leben ein Videospiel machen will. Die Simpsons müssen sich wehren!

Als Grundgerüst soll eine grundsätzlich ziemlich geradlinige Aneinanderreihung von Geschicklichkeitstests dienen, die im Zusammenhang ein in Episoden gegliedertes Actionabenteuer ergeben. Hier wird viel gehüpft und geprügelt. Das mag einfallslos klingen, aber jeder Pixel von »Die Simpsons« sprüht vor Gags. In »Medal of Homer« zum Beispiel verdient sich Homer seine Sporen als Soldat im Zweiten Weltkrieg, mit einer Knarre namens »Marge« in den Prätzen. Wo sonst

werden Delfine zu Bösewichtern? Natürlich im Level »Day of the Dolphin«. Hier wollen Delfine sich an der Menschheit rächen. Fans kennen das aus einer der legendären Halloween-Folgen. Dann noch »Shadow of the Colossal Donut« mit einer beeindruckenden Kletterpartie am mächtigen Donut-Mann empor. Sechzehn Level lang ist man mit zwei Charakteren parallel unterwegs. Im Solo-Modus übernimmt die KI, aber ein Mitspieler kann jederzeit einsteigen. Und dann die Spezialfähigkeiten der Familienmitglieder! Homer verwandelt sich in einen Homerball, Bart wird zum Bartman, Lisa nervt die Gegner mit ihrem Saxophon-Spin. Doch scheint die reine Action nicht im Vordergrund zu stehen. Das Spiel ist eher durch Kleinigkeiten geprägt, die insbesondere Fans der Serie und Kenner der Games-Szene erfreuen dürften – mit Cameo-Auftritten von Will Wright zum Beispiel.

Die Grafik setzt auf einen Cel-Shading-Look, der sich nah am TV-Vorbild hält. Schlicht, aber gut. Da passt auch das Verbraten von Spiele-Klischees dazu, die der fette Comic-Verkäufer gerne erklärt. So zum Bei-

spiel »Der Held lernt immer erst in der Fortsetzung zu schwimmen« – nachdem Lisa gerade ins Hafenbecken gefallen ist. Wer alle Klischees entdeckt, sammelt massenweise Extras. Duff-Kronkorken, Donuts – man erschließt sich Stück für Stück ein wahres Simpsons-Museum. Überhaupt wird der Fan verwöhnt: Zum Beispiel kann »Simpsons«-Erfinder Matt Groening als Boss-Gegner vernichtet werden. Ob er dann »Nein!« schreit? In allen Versionen kommen außerdem die Originalsprecher zum Einsatz, auch in der deutschen! Wenn das mal keine Lachgarantie ist.

Tomas Soucek

360 SAGT ...

Viel versprechende Parodie auf die Videospiele-Industrie. Will nicht nur den Witz der TV-Serie einfangen

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

-  Sympathische Charaktere, hübsche Grafik
-  Hoffentlich kann die Story komplett überzeugen



Erscheint/ Oktober 07

AUF EINEN BLICK

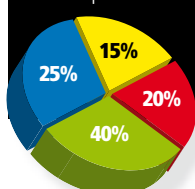
Publisher/ Atari
Hersteller/ Tri-Crescendo
Genre/ Rollenspiel
Spiele/ 1
Xbox Live?/ nein

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360:
zauberhaftes
Rollenspiel mit
musikalischem
Ambiente

DAS STECKT DRIN

-  Kämpfe
-  Zwischensequenzen
-  Musik
-  Level Up



ETERNAL SONATA

Nach der Blue-Dragon-Enttäuschung: neue Chance für Japano-Rollenspieler

Rollenspiele folgen häufig ein und demselben Muster. Junger Held zieht mit wackeren Kameraden los, um einen Bösewicht zu stellen und so die Welt zu retten. Und nebenbei ein Fräulein in Not zu befreien. Häufig spielt das alles auch in einer Fantasy-Welt, wie wir sie schon oft gesehen haben. Einen kleinen Unterschied macht das kommende »Eternal Sonata«, in Japan unter dem Namen »Trusty Bell« übrigens schon erhältlich. Zumindest was das grundsätzliche Setting betrifft... Die Spielwelt könnte man eher als »Traumwelt« bezeichnen. Denn sämtliche Ereignisse spielen sich im Kopf des Komponisten und Pianisten Frédéric Chopin in seinen letzten Lebensmomenten ab. Die gesamte Welt von »Eternal Sonata« existiert in einem Traum eines sterbenden Mannes.

Die Helden des Spiels sind die junge Polka und der vorwitzige Allegretto. Sie ziehen los, um einem Grafen das Handwerk zu legen. Und nun kommen die Klischees diverser Japano-Rollenspiele zum Zuge. Denn eine düstere Macht zieht

die Fäden im Hintergrund. Neben Waffen haben die kämpfenden Kinder auch magische Kräfte. Der Grund für diese ist jedoch nicht gerade positiv. Die Magie rührt von einer tödlichen Krankheit her, die in jedem der zehn spielbaren Charaktere steckt. Und genau das verleiht dem Spiel von Beginn an eine so melancholische Stimmung, wie man sie selten erlebt hat. Allein deswegen, weil die Kinder vom Großteil der Bevölkerung entsprechend gemieden werden.

Neben den vielen Story-Sequenzen dürfen in einem Rollenspiel natürlich auch haufenweise Kämpfe nicht fehlen. Zufallskämpfe gibt es glücklicherweise nicht. Stattdessen sieht man sämtliche Schurken schon aus sicherer Entfernung und kann sie zur Not umgehen. Berührt man einen von ihnen, schaltet das Spiel in einen separaten Kampfbildschirm um. Statt wie »Blue Dragon« auf ein traditionelles Rundenkampf-System zu setzen, kommt bei »Eternal Sonata« eine interessante Mischform zum Einsatz. Jede Spielfigur, ob Freund oder Feind darf abwechselnd seinen



Anime-Logik: Japanische Figuren nennt man Kopffüßer, ihrer großen Augen wegen...

liveundonline

-  Wohl keine Onlinemodi geplant
-  Dafür darf man bestimmt wieder Erfolge sammeln...
-  Auch über Gamerpics und Themes würden wir uns freuen

ERKUNDEN...

... und kämpfen

Ganz klassisch sieht man außerhalb des Kampfbildschirmes nie seine komplette Heldengruppe. Stattdessen bekommt man immer nur den momentanen Anführer zu Gesicht, in diesem Fall Polka. Bei Monstergruppen ist es übrigens ebenso...

Berührt man eine von ihnen, schaltet das Spiel in einen separaten Kampfbildschirm um.

Dann dürfen alle Helden ihre Angriffe und Spezialfähigkeiten ausführen. Allerdings hat jeder dafür nur fünf Sekunden Zeit.

War jeder am Zug, wird zum Gegenangriff geblasen. Ein Glück, dass man feindliche Angriffe zur Not auch abblocken kann. Weniger Schaden ist schließlich angenehmer als voller.

1

2

3



BITTE LÄCHELN!

Fotos knipsen

Dass Japaner gerne und viel fotografieren, sollte ja bekannt sein. Aber scheinbar nicht nur in der Realität. Denn viele Spiele aus Fernost kommen mit einem Foto-Feature in der einen oder anderen Form daher. »Eternal Sonata« ist da keine Ausnahme. Denn Beat hat immer eine handliche Kamera parat. Wer in den Kämpfen ein Bild von einem Monster schießt, kann dieses in den Städten und Dörfern zubarer Münze machen.

2



3

Zug machen. Ab da sollte dann alles ziemlich fix gehen. Denn sobald man den Analogstick das erste Mal bewegt, läuft eine Zeitleiste nach unten. Die gibt die Zeit an, die man für seine Angriffe und Zaubersprüche hat. Für Kombos sammelt man sogenannte »Echos«. Je mehr man davon hat, desto stärker fallen Zaubersprüche oder Spezialfähigkeiten aus.

Allerdings muss man noch eine andere Sache beachten: Licht und Schatten. Denn sämtliche Arenen bieten sowohl helle Flächen als auch dunkle. Und die haben Auswirkungen auf den Kampf. So können sich beispielsweise einige Monster im Schatten in stärkere Formen verwandeln. Zusätzlich haben alle Charaktere Fähigkeiten und Zauberkräfte, die entweder im Licht oder im Schatten funktionieren. So besitzt Polka anfangs im Hellen einen Heilzauber, während ihr dunkler Spruch ein Angriffszauber ist.

Im Verlauf des Spiels zieht der Schwierigkeitsgrad in den Kämpfen kontinuierlich an. Aus den fünf Sekunden Zeit werden vier und die anfänglichen Überleg-Phasen werden dem Spieler auch nicht mehr gegönnt. Nach jedem gewonnenen Kampf hagelt es Erfahrungspunkte für die Heldengruppe. Hat man genug gesammelt, steigen die Charaktere in der Stufe, was neben mehr Lebensenergie und Stärke

auch frische Spezialattacken verschafft. Bei all den Dialogeinlagen, Zwischensequenzen und Kämpfen sollte man jedoch eines nicht außer Acht lassen: die grafische Präsentation. Hier zeigt »Eternal Sonata«, wie man eine begreifbare Spielwelt entwickelt, ohne auf den »Realismus-Zug« aufzuspringen. »Cel Shading« heißt das Zauberwort und zwar in einer Form, wie wir sie bisher noch nicht zu Gesicht bekommen haben. Allein im Dorf Tarunta gibt es so viele kleine Details, dass man meinen könnte, man würde HD-DVD glotzen. Das Mobiliar in Polkas Haus beispielsweise, wo es die Entwickler nicht dabei belassen haben, einfach ein paar Töpfe und Teller hineinzustellen. Letztere sind mit ziemlich feinen Malereien geschmückt, die einem vielleicht nicht sofort ins Auge stechen, die das Spiel aber doch prägen. Bei den Charakteren verhält es sich ähnlich. Jede noch so kleine Schnalle, Öse oder Stickerei ist zu erkennen – wenn auch meistens nur in den zahlreichen Zwischensequenzen, wenn die Kamera nah genug an die Protagonisten heranzoomt.

Klar, dass sich der Soundtrack genauso gut in das Ganze einfügt. Klassische, mal ruhige, mal aufwühlende Töne passen perfekt zum Setting. Ein Stück von Chopin haben wir in unserer Version allerdings noch nicht gehört. Nachdem »Blue Dragon«

eher unter den Erwartungen bleibt, bekommen wir 360-Besitzer dieses Jahr mindestens noch diese eine Chance auf ein richtig gelungenes Japano-Rollenspiel. Wir sind schon gespannt, wie sich die Geschichte noch entwickelt. Denn wie andere Rollenspielkosten aus Fernost lässt sich auch »Eternal Sonata« ein wenig Zeit mit der Handlung. Ob das Spiel komplett eingedeutscht erscheinen wird, ist übrigens noch nicht ganz sicher. Wäre aber sehr wünschenswert!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Die richtigen Voraussetzungen sind da. Jetzt muss eigentlich nur noch die Geschichte stimmen.

Hitpotenzial

360 – das sind wir



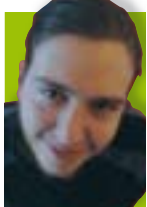
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Flatout Ultimate Carnage«, »Bioshock«
FREUT SICH AUF/ »Pro Street«, »Devil May Cry 5«



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister
GENRES/ Action, Abenteuer
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«, »Bioshock«
FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«, »Splinter Cell Conviction«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spittelgirle
GENRES/ Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Blue Dragon«, »Bullet Witch«
FREUT SICH AUF/ »Mass Effect«, »Eternal Sonata«



ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow
GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Singstar Toten Hosen« (PS2), »Stuntman Ignition«
FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«, »Alone in the Dark«



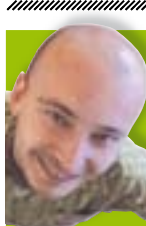
SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »Madden 08«, »Command and Conquer 3«
FREUT SICH AUF/ »FIFA 08«, »World in Conflict«



JAN KAHLERT REDAKTION

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



TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Two Worlds«, »Forza 2«
FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«, »Civilization Revolution«

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion GmbH

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

PROJEKTLÉITUNG
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
Tomas Soucek, Hannah Klaiber, Jan Kahlert

BILDREDAKTION, PHOTOGRAPHIE
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: Assassin's Creed, Ubisoft
Bildnotizen von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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



Overlord™



flatoutgame.com



FlatOut Ultimate Carnage ©2007 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. Empire, FlatOut, Ultimate Carnage and "E" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the U.K. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

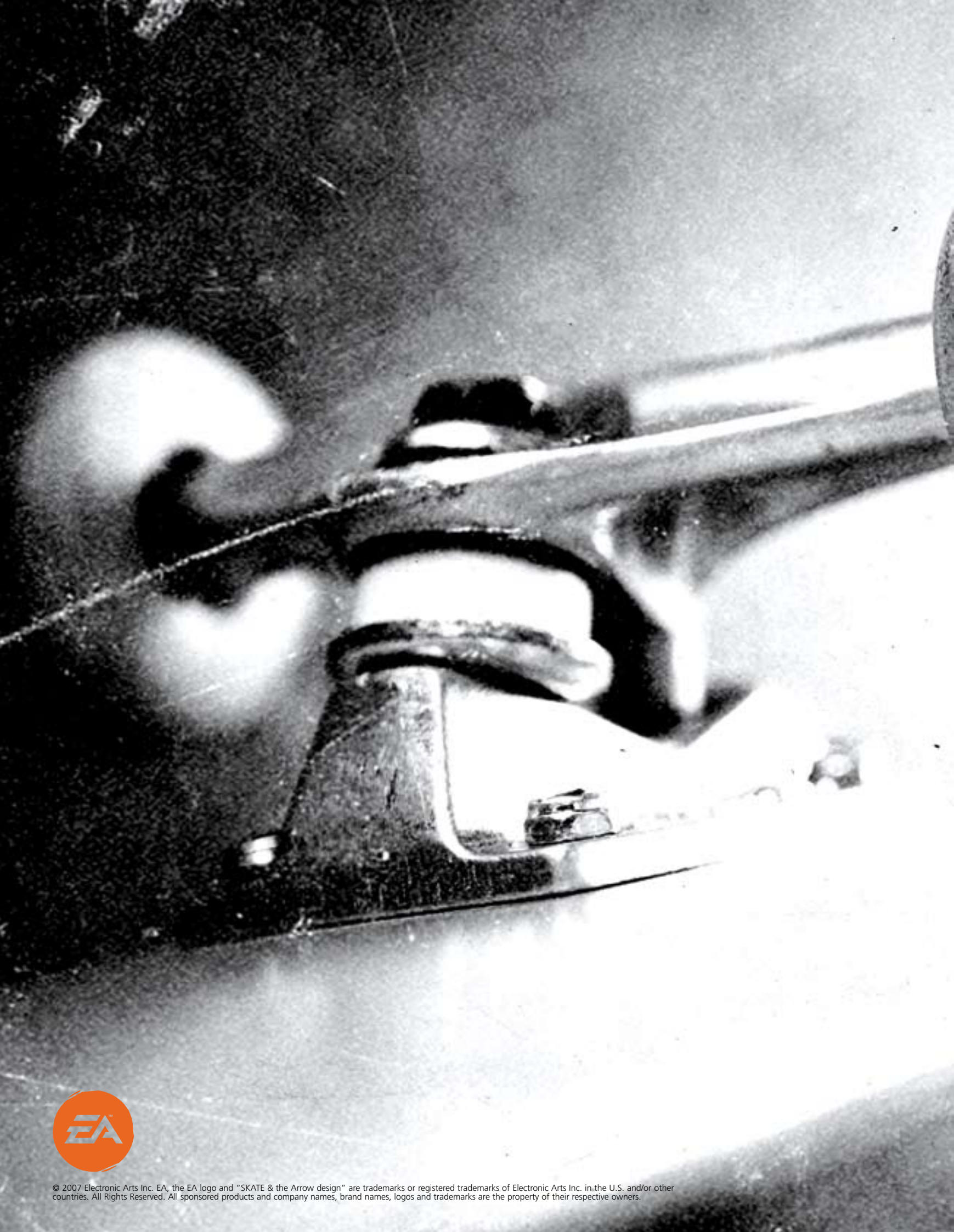
www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE



UBISOFT

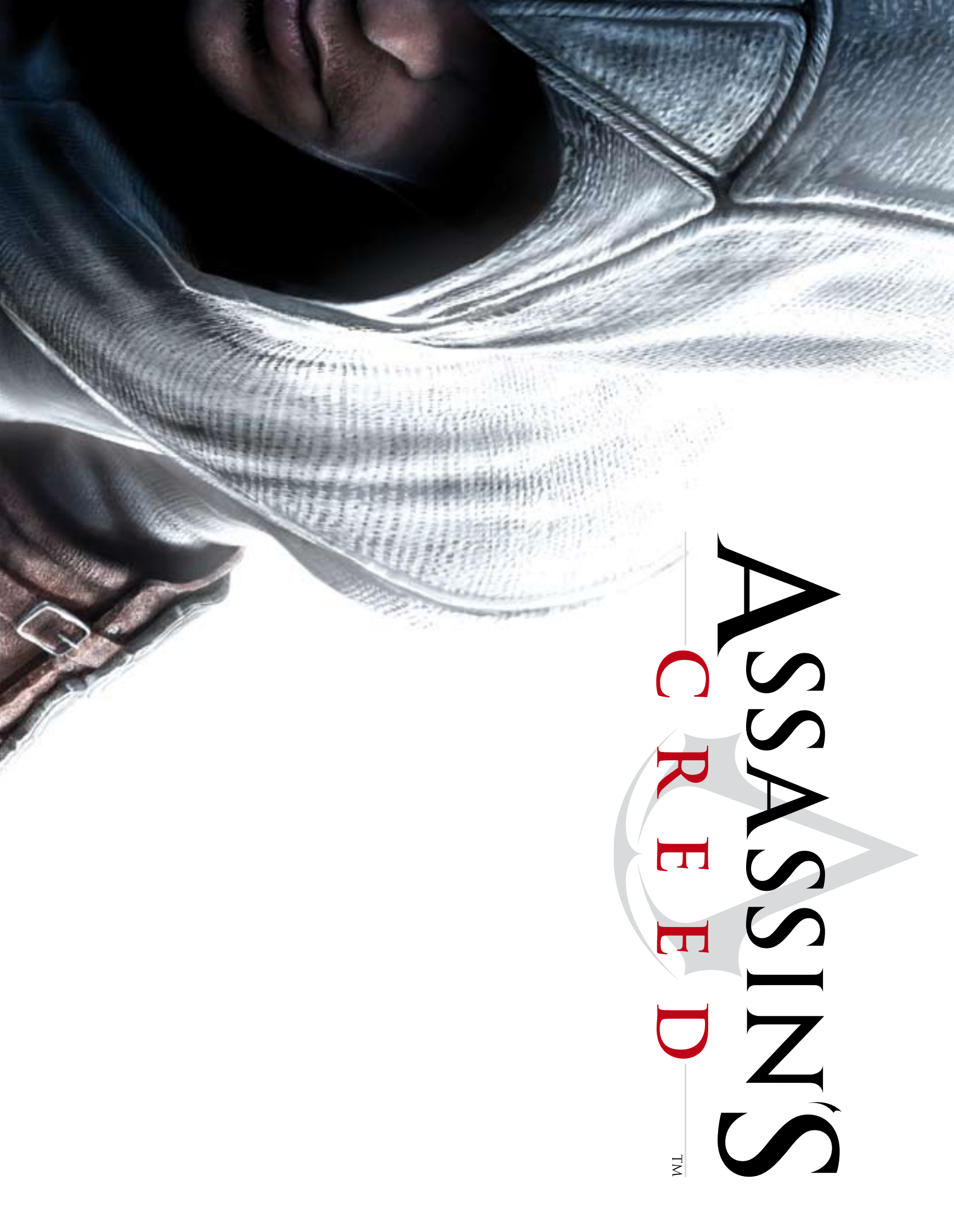
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are Trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.





 **skate.**TM



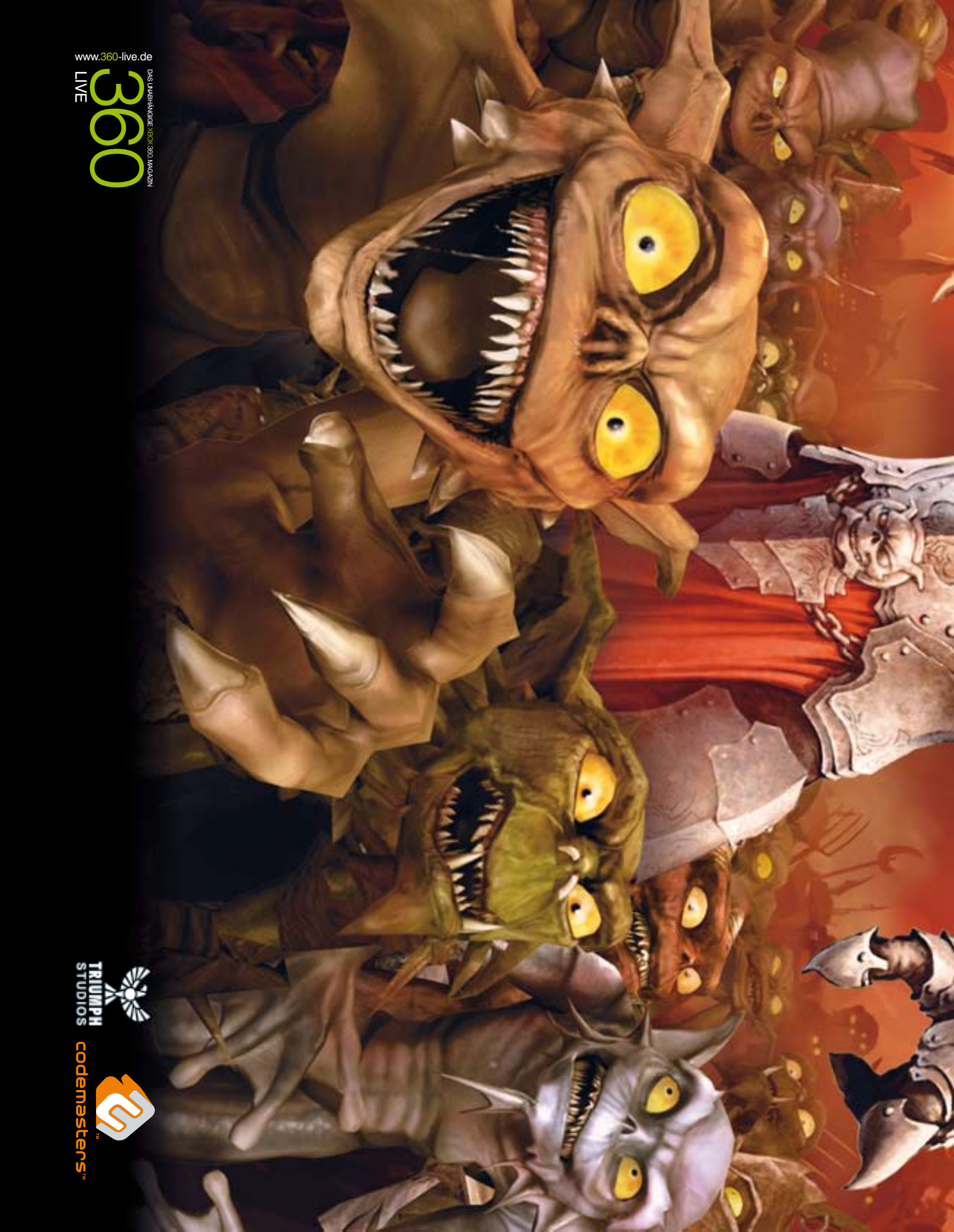


ASSASSIN'S

CREED™



Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe
and/or other countries.



www.360-live.de
DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE

 **TRIUMPH**
STUDIOS
 **codemasters™**

Lohnt sich's?



Vorbildliche Eindeutschung, Vollbild und 1A-Sahnegrafik auf HD- und auch PAL-Fernsehern



Kein Inventar, deutsche Version gekürzt



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

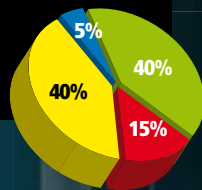
Publisher/ 2k Games
Hersteller/ Irrational
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Düstere Ego-Shooter. Ein Schocker, ein Abenteuer, geprägt durch handwerkliches Können und unglaubliche Liebe zum Detail

DAS STECKT DRIN

■ Action
 ■ Plasmide
 ■ Abenteuer
 ■ Sicherheitssysteme



BIOSHOCK

Dieses Game ist krank. Faszinierend. Furcht einflößend. Und es ist herausragend. Das Beste, was wir bisher auf der Xbox 360 erlebt haben

Es beginnt in einer alten Propellermaschine. Ein kleine Kiste, ziemlich leer. Wir schreiben das Jahr 1960. Unser Held Jack wird von seiner Familie nach Übersee geschickt, nach England, damit er dort seinen Weg geht. Ob die Eltern damit das Schicksal ihre Zöglinge besiegelt haben, wird sich zeigen – denn es kommt zu einer Situation, die Spreu vom Weizen trennt. Über dem Zentralatlantik passiert es. Ein Defekt führt zum Absturz in den Ozean. Zwischen brennenden Flugzeugtrümmern und der Schwärze der Nacht ertönen Schreie aus dem Wasser, verebben einer nach dem anderen. Der Tod scheint unausweichlich. Doch dann schält sich ein Objekt aus dem Nachthimmel. Sieht aus wie die Spitze eines Turms oder eines Wolkenkratzers. Aber wie kann das sein, hier mitten im Ozean?

Wie wir inzwischen aus diversen Previews wissen, handelt es sich bei dem Turm um den Eingang zu einer Unterwasserstadt namens Rapture. Über eine Tauchkugel führt der Weg hinab, immer weiter in die Tiefe, bis zu dieser stählernen Vision unter dem Meer. Erbaut im Jahre 1943 von einem gewissen Andrew Ryan, sollte Rapture ein Unterschlupf für die Elite der Welt werden. Ob Wirtschaftsboss oder Wissenschafts-Ass, hier sollte die Blüte der Menschheit die Früchte ihrer Arbeit ernten können. Vollkommen autark und fernab von geldgierigen Staaten, der Kirche und dem Kommunismus. Wie sich im Spielverlauf zeigt, hat das anfangs gut funktioniert. Jedenfalls, bis eine Substanz namens »Adam« entdeckt wurde. Ein Stoff, der Wunden und Gebrechen schneller heilen lässt. Und der den genetischen Code des Menschen verändert. Adam macht Menschen stärker, schöner und schneller. Anfangs. Dann beginnen die Veränderungen. Doch wie immer, wenn ein Rohstoff knapp bemessen aber heiß begehrt ist, ergeben sich Konflikte. Die Menschen nutzen Adam im Übermaß und verlieren ihren Respekt vor der eigenen Menschlichkeit. Daran geht Rapture schließlich zu Grunde. Mutanten ziehen plündernd und mordend durch die Korridore, überall herrscht der Verfall. Nach etwa einer halben Stunde Spiel-

zeit kreuzt das erste Mal ein kleines Mädchen unseren Weg. »Little Sister« werden diese kleinen Wesen genannt, das lernen wir bald. Und wir erfahren noch etwas. Nämlich, dass sie mit ihrer Spritze die verfaulenden Körper der Toten beseitigen. Sie rammen den Toten eine Spritze in den Leib und saugen das Fleisch leer. Denn die Little Sisters verstehen es, totes Gewebe in Adam umzuwandeln. Nur sie können das, niemand sonst. Da nun aber Adam so begehrt ist, leben die kleinen Schwestern extrem gefährlich. Damit sich keine bösen Buben an ihnen vergreifen, hat jede von ihnen einen »Big Daddy« zur Seite: massive Burschen in noch viel massiveren Rüstungen, und stets mit großem Waffenarsenal unterwegs. In dieser kaputten Welt also muss man sich zu recht finden, viele Jahre, nachdem die Utopie Rapture zur Dystopie verkommen ist. Wahrlich eine Herausforderung!

SCHLAGEN UND SCHOCKEN

Die Suche nach einer Waffe hat oberste Priorität. Anfangs muss ein einfacher Schraubenschlüssel reichen, später kommen dann aber neben einem Revolver und einer Schrotflinte auch Granatwerfer, Chemikalien-Werfer oder eine Armbrust zum Einsatz. Jede Waffe lässt sich mit insgesamt drei verschiedenen Munitionsarten bestücken. Und das ist auch bitter nötig, denn auf freundlich gesinnte Personen trifft man in »Bioshock« nur sehr, sehr selten. Atlas beispielsweise, der einem Rapture via Funkgerät erklärt. Hier herrschen klare Regeln, diese Welt ist durch Strukturen geprägt. Das macht Rapture einerseits so faszinierend, andererseits so nachvollziehbar. Relativ schnell erlernt man sein erstes Plasmid: »Electro Bolt«. Per Druck auf die linke Schultertasche lässt man einen Blitz auf den Gegner los. Ideal also, um die ersten Splicer zu grillen, die Standardgegner also. Das sind anfangs eher tumbe Geschöpfe, die sich aber bald zu flinken und ebenbürtigen Gegnern entwickeln. Sie werfen je nach Typ Granaten, hangeln sich an der Decke entlang, attackieren mit Elektroschocks. Sie haben offensichtlich Plasmide gefrühstückt, das organische Gegenstück zum Spoiler bei »Need »

„Adam, das ist wie schwarz gebrannter Schnaps multipliziert mit einer Atombombe“



Dieses »Kunstwerk« sollen wir für Sander Cohen fertig stellen. Erst dann gibt er den Weg zu Andrew Ryans Stützpunkt frei. Wer möchte, kann den armen Irren nach dem Handel um die Ecke bringen...

liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne Mehrspieler-Modus
■ Dafür 50 gut schaffbare Erfolge, beispielsweise für das Manipulieren verschiedener Maschinen, für das Erforschen bestimmter Feinde, fürs Vorankommen in der Story ■ Und außerdem gibt's Gamerpics



GIMMICK

Zeitvertreib Extra-Aufgabe: Von Gegnern Fotos schießen und sie damit erforschen. Das bringt einem verschiedene Boni ein. Je besser das Foto, desto besser der Bonus



ÜBERLEBENSFAHIGKEITEN

Splicer, Sister und Jäger

Die Wahl zwischen den drei Schwierigkeitsgraden hat dramatischen Einfluss auf die Art und Weise, wie sich das Spiel anfühlt. Während sich ein mächtiger Big Daddy auf Stufe »leicht« beispielsweise schon mit drei bis vier Granaten ausknocken lässt, muss man bei den zwei darüber angelegten Graden deutlich listiger vorgehen. Denn dann ist Munition ein knappes Gut, die KI der Splicer verfolgt einen bis ans Ende der Welt – und ganz allgemein entwickelt sich das Spiel zu einem richtig harten Überlebenskampf. Den klugen Einsatz von Plasmiden und Tonika sollte man sich deswegen von vornherein angewöhnen.

„Hier in Rapture zählt deine Vorstellung von Recht oder Unrecht nichts mehr“

» for Speed«. Wer Plasmide nimmt, kann mehr. »Security Bullseye« zum Beispiel. Ein Körper-Tuning, mit dessen Hilfe man Kapseln mit einer seltsamen Insektenart auf die Gegner verfeuert. Die Sicherheitssysteme von Rapture sehen ein derart markiertes Wesen automatisch als Eindringling an und kümmern sich um das Problem – und wieder hat man selbst etwas Munition gespart. Das ist ein nicht zu unterschätzender Vorteil: Zwar kann man an einigen Verkaufsautomaten seine Dollars gegen gegossenes Blei eintauschen, jedoch sind in anderen Passagen überhaupt keine Shoppingmöglichkeiten vorhanden. Im Verlauf des Spiels finden sich reihenweise Plasmide, einige verbes-

sern den Körper des Helden, andere beschern ihm Einfluss auf die Umwelt. So oder so ist behutsamer Umgang oberste Pflicht, da man maximal sechs Plasmide gleichzeitig dabei haben kann. Wie praktisch, dass einem ein Fehlkauf nicht ewig nachhängt. Der Umtausch gegen neue bzw. alternative Plasmide ist an einigen Automaten erlaubt.

Letztlich wird das Gameplay von der Action vorangetrieben, ist aber von Klugheit durchdrungen. Die Kombination aus Schuss-Fertigkeiten und dem Einsatz der Plasmide ist entscheidend für den Erfolg. Wer beispielsweise auf eine größere Gruppe Splicer trifft, der sollte sich Gedanken machen – schon deshalb,

weil es sich manchmal empfiehlt, einfach nur abzuwarten. Denn dann kann man vielleicht zufrieden zusehen, wie die Splicer einen Streit mit einem Big Daddy anfangen. Der sorgt dann relativ schnell für Ruhe im Saal. Eine alternative Lösung wäre, man wird zum Computer-Hacker, klemmt sich in das System eines automatischen Geschützes ein und manipuliert es so, dass die Waffe die Drecksarbeit erledigt. Um diese Manipulation erfolgreich zu meistern, muss man allerdings einen kleinen Reaktionstest hinter sich bringen – ein Rohr verlegen. Genaue gesagt, eine Leitung um die vorhandenen Schaltkreise herum. Haut's nicht hin, bekommt der Held eine gewischt, und man steht da wie zuvor – nur mit etwas weniger Lebensenergie. Hacking-Angriffe sind übrigens mit nahezu jedem Gerät möglich, also Sicherheitskameras, Drohnen, Verkaufsautomaten und Safes.

Wer die direkte Konfrontation bevorzugt, bitte schön, für den sollten die Waf-

fenupgrade-Automaten ein Anlaufpunkt sein. Hier darf man jede Waffe – abgesehen vom Schraubenschlüssel – aufmotzen. Ob vergrößerte Kugeltrommel im Revolver oder zielgenauer Lauf bei der Tommy-Gun, sämtliche Bausätze werten den jeweiligen Ballermann ordentlich auf. Toll auch, dass sämtliche Upgrades am Waffenmodell sichtbar sind. Aber auch hier heißt's wieder, erst Hirn einschalten, dann das A-Knöpfchen drücken, denn jeder Automat lässt nur ein Upgrade zu. Wem irgendwann spezielle Munition ausgeht, darf sich an den »U-Invent«-Automaten ganz eigene zusammenbauen, sofern die benötigten Teile vorhanden sind. Also immer schön nach leeren Patronenhülsen für Schrotmunition oder Schrauben für Splittergranaten Ausschau halten.

MORALISCHES DILEMMA

Um in den Genuss von Plasmiden und Tonika zu kommen, braucht es genug Adam. Deswegen muss man auf die Jagd nach den Little Sisters gehen. Im Haupt-

Runter nach Rapture! Als wäre ein Flugzeugabsturz nicht übel genug...

DER WEG IN DIE TIEFE



Dumm gelaufen: Statt sich von der Strömung an eine sonnige Küste spülen zu lassen, muss man ja unbedingt in diesen spärlich beleuchteten Turm hineinlinsen.



Im Inneren sieht's irgendwie seltsam aus. Eine grimmig dreinschauende Statue begrüßt uns mit der Inschrift »Keine Götter, keine Könige. Nur Menschen«. Dem Herrn werden wir noch begegnen, so viel sei verraten...

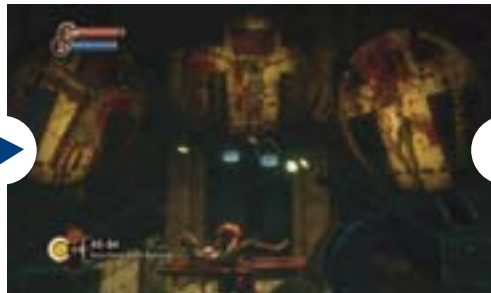


Eine leicht verrottete Tauchkugel aus Bronze lädt zum Einstieg ein. Aus dem Boden ragt ein Hebel. Wer den betätigt, für den beginnt die Fahrt hinunter zur düsteren Unterwasser-Stadt Rapture.

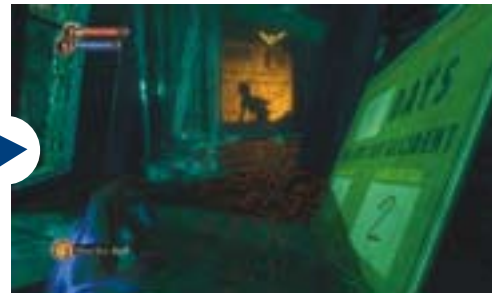
SCHÖNHEIT HAT IHREN PREIS



Dr. Steinman ist die Art von Chirurg, bei dem man sich nicht gerne unters Messer legt. Seine Definition von Schönheit ist über Wasser mit Sicherheit nicht mehrheitsfähig.



Und hier ist der Meister am Werk. In Rapture ist jeder zu fett, hat eine Hakennase oder schlechte Zähne: Dr. Steinmans psychopathischer kleiner Beitrag zur Unterwasser-Apokalypse Rapture.



Das Ergebnis ist nicht wirklich gelungen. Zumindest ist uns in Rapture niemand über den Weg gelaufen, den man »schön« nennen könnte.

DIE GESCHICHTE VERDICHTET SICH



Atlas, ein Bewohner von Rapture. Er lässt nach einer Weile verlauten, dass er zur Prominenz von Rapture gehörte, bevor die Stadt zum Teufel ging.



Das hier ist das Zimmer einer Little Sister. Kein wirklich hübscher Raum, eher beklemmend – wie fast alles in Rapture. Kaum ein Ort in Rapture ist im gewöhnlichen Sinn einladend – aber faszinierend.



Viele Ereignisse in »Bioshock« bauen auf einem mehr als einzigartigen Gefüge aus Bildern und Tönen auf. Wer das Abenteuer mit allen Sinnen aufnimmt, wird gefesselt wie noch nie in einem Videospiel.

menü sieht man, wie viele der mutierten Mädchen im Level herumgeistern. Aber einfach drauflos und zugreifen ist nicht. Bevor man auch nur die Zeit hat, einen Tropfen Adam zu zapfen, ist der Big Daddy nämlich schon zur Stelle. Und den gilt es zunächst aus dem Weg zu schaffen. Entweder mit Waffengewalt, was auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ordentlich Projektil verbraucht, oder dem geschickten Einsatz der Plasmide. Im Verlauf des Spiels erlernt man beispielsweise, einen Big Daddy zu hypnotisieren. Dann beschützt der Hüne den Helden statt seiner Little Sister. Ist der Stahlberg endlich besiegt, folgt aber schnell das Dilemma. Wir freuen uns auf eine ordentliche Ladung Adam, gehen auf den Leichnam zu und sehen die schluchzende Little Sister, die um ihren Beschützer – übrigens hat jeder einen eigenen Namen – trauert. Da

werden wir schon ein wenig schwach. »Hier in Rapture zählt deine Vorstellung von Recht und Unrecht nichts mehr«, ermuntert uns Atlas übers Funkgerät. Als wir uns dem Mädchen nähern, meldet sich die Wissenschaftlerin Dr. Tenenbaum zu Wort, die die Little Sisters erschaffen hat. Sie verspricht uns eine Belohnung, wenn wir ihre »Kinder« verschonen und in normale Mädchen zurückverwandeln – was übrigens eine wunderschöne, geradezu erhebende Szene mit sich bringt. Allerdings bringt's uns auch deutlich weniger Adam ein. Wir bleiben also hart und stehen nun vor der Sammlerin, die schreckhaft in eine Ecke zurückkriecht. Nun haben wir die Wahl zwischen Leben und Tod – »Erlösen« oder »Ausbeuten«. Erlösen, das hieße, das kleine Mädchen tatsächlich zu heilen. Aber warum ist es so schwer, diese Wahl zu treffen? Weil

eben direkt daneben das Symbol mit der Beschriftung »Ausbeuten« lockt. Die Gier in uns verspricht sich davon ein Plus an Adam, und damit einen Vorteil im Überlebenskampf. Im Übrigen hat die Entscheidung großen Einfluss darauf, wohin sich die eigene Heldendfigur entwickelt und auf welches Finale sie zusteuert. Kann ein Held, der der Menschlichkeit den Vorzug gibt, wirklich das Happy End erleben? Wie wird der Kerl enden, der durchgehend den kaltblütigen Killer gibt? Wir wollen nicht zu viel verraten, außer, dass zweimaliges Durchspielen lohnt.

Tatsache ist jedenfalls, dass »Bioshock« nicht wegen der ebenso anpassungs- wie überraschungsbereiten Gegner-KI fasziniert. Wegen des wandlungsfähigen Waffensystems. Wegen der vielen Freiräume und Freiheiten, die einem das Gameplay zu Füßen legt. Weil chaotische Bal-

ler- und von Tempo geprägte Jagdszenen, spannungsreiche aufgeladene Schocks, etwas Hirnabkrobatik und viele Überraschungen Schlag auf Schlag folgen. Oder wegen des angenehm andersartigen Art-Déco-Design. Es ist vielmehr die Art und Weise, wie alle diese Elemente ineinander greifen und ein Gesamtkunstwerk ergeben, das in sich schlüssig ist. »Bioshock« fesselt und fordert heraus, es weckt die Neugier und konfrontiert mit Gefühlen, die Videospiele sonst nie ansprechen. Glück und Angst, Trauer und Zweifel. Mit jeder Spielstunde glaubt man, die Struktur von Rapture besser und besser zu kennen, doch dann passiert wieder etwas, und plötzlich keinen Bedenken. Warum zum Beispiel drängt Atlas, der einem anfangs so hilfsbereit unter die Arme greift, später immer hartnäckiger zum Mord an den Little »

Der Plasmid-Kaufladen

Und es steckt doch in den Genen

Es dauert nicht lange, bis man einige hundert Einheiten der Substanz »Adam« geerntet hat. Dann wird es allerhöchste Zeit, einen so genannten »Gatherer's Garden« aufzusuchen. An diesen Verkaufsautomaten gibt es alles, was das Käuferherz begehrt. Tonika, die die Leistungen des Charakters in den Bereichen Kampf, Körper und Technik verbessern. Oder Gesundheits- und Eve-Booster. Außerdem warten hier natürlich noch die in Rapture allseits populären Plasmide auf Käufer. Da muss man einfach zuschlagen, vor allem weil es einige Exemplare nur an bestimmten Automaten gibt. Nebenbei erklären Zeichentrick-Cartoons die Wirkung der Mittel, und durchbrechen mit ihrem schwarzen Humor die sonst eher beklemmende Atmosphäre. Das bisschen Auflockerung ist durchaus willkommen.



ABFACKELN: Die augenscheinliche Funktion dieses Plasmids ist es, Feinde einzuäschern. Vor allem diejenigen, die Feuer nicht leiden können. Oder aber man zündet einfach größere Ölmengen auf dem Boden an, um gleich eine ganze Gruppe in ein Häufchen Asche zu verwandeln.

TELEKINESE: Mit diesem Plasmid lässt sich prima Schabernack treiben. Splittergranaten dahin zurück schleudern, wo sie hergekommen sind? Kein Problem! Zusätzlich darf man jeden Gegenstand durch die Luft pfeffern, der nicht sicher irgendwo befestigt ist. Spart Munition. Gut und wichtig.

TONIKA: steigern bereits vorhandene oder angeeignete Fähigkeiten. Technik-Tonika sind speziell geeignet für Hack- und Erfindungs-Fähigkeiten, Körper-Tonika setzen den Schwerpunkt auf die generelle Fitness, Kampf-Tonika verstärken die Wirkung von Nahkampfangriffen.



Eines kann man Andrew Ryan nicht vorwerfen: Inkonsistenz. Die Lobby zu seinem Büro ist geschmückt mit den Leichen von Verrätern

» Sisters? Was motiviert Andrew Ryan zu den schlimmen Taten, die wir nach einigen Stunden miterleben müssen? Wie kommt es, dass so viele Wesen zwischen diesen beiden Seiten vegetieren?

EIN MUSS FÜR JEDEN

Abgesehen davon, dass der US-Entwickler Irrational für »Bioshock« eine unheimlich packende Welt erschaffen hat, ist ihm auch ein von A bis Z prickelndes und anspornendes Actiongame gelungen. Selbst wenn sich das Hin und Her mit Plasmiden, Tonika, Waffenupgrades und Itemerzeugung furchtbar komplex lesen mag – das Gesamtgefüge spielt sich in der Praxis durchgehend flüssig und handlich. Wer die spirituellen Vorgängertitel »Deus Ex«

und »System Shock 2« als überladen, überkomplex und schwerfällig empfunden hat, wird das ähnlich gelagerte »Bioshock« genießen. Karten und Hinweispfeile erleichtern die Navigation, die drei wählbaren Schwierigkeitsgrade haben viel Einfluss auf das Gameplay. Dadurch können Freunde eher geradlinig gestrickter Action vergleichsweise stramm dem etwa 20 Stunden von Einstieg entfernten Finale entgegen marschieren, während sich Liebhaber anspruchsvoller Thriller voll in den Verstrickungen und Verästelungen von Plasmiden und Co. vertiefen. Es ist außerdem eine große Lust, Rapture in seiner Vielseitigkeit kennen zu lernen. Dieses anfangs so dunkle und beklemmend erscheinende Unterwasser-Verließ entwickelt sich

3



KAMPF DER TITANEN

Big Daddy gegen Big Daddy?

Schon praktisch, was Plasmide alles können. Versetzen einen zum Beispiel in die Lage, diesen Big Daddy zu hypnotisieren, damit er uns beschützt. Ein anderer Big Daddy will uns ans Leder? Lachhaft! Jetzt bekommt er es mit unserem ganz persönlichen XXL-Papa zu tun.

Ganz anders sieht es jedoch aus, als wir so einem dicken Ding alleine gegenüber treten. Man fühlt sich schon recht klein und allein, nur mit einer kläglichen Pistole in der Hand. Denn

deren Standard-Kugeln stören den Koloss nicht weiter. Panzerbrechende Munition, das wäre doch was...

Deutlich angenehmer sind die Kämpfe gegen die Standardgegner, die so genannten Splicer. Diese mal unbeholfenen, mal flinken Irren lassen sich deutlich einfacher aus der Welt schaffen. Zum Beispiel mit einem wohl platzierten Blitz ins Wasser. Der schmort mal eben eine komplette Splicer-Familie.

2

3



2

BARES SPAREN!

Uncut-Version für 59 Euro!

Auch in Rapture ist man nicht vor Zensur gefeit. Zwar sind die Jugendschutz-Schnitte in »Bioshock« recht zahm ausgefallen. Aber wer eine garantiert ungeschnittene Fassung ergattern will, dem können wir helfen: Zusammen mit dem Versandhändler Wolfsoft bieten wir jedem volljährigen Interessenten die Möglichkeit, das Spiel als englische Version zu beziehen. Deutsche Untertitel sind zuschaltbar. Der Clou: Wer die Telefonnummer 02622 / 88620 wählt, das Spiel bestellt und das Codewort »360 Live Magazin« nennt, erhält das Spiel für 59 Euro. Das sind 6 Euro Ersparnis im Vergleich zum Standardpreis. Achtung: Das Angebot dürfen nur Volljährige in Anspruch nehmen.



1

mit der Zeit zu einem Ort, dessen einstige Pracht und Schönheit hier und da noch durchblitzt. Die Grünanlagen im Stadtteil Arcadia inklusive Bauernmarkt beispielsweise. Oder das Vergnügungsviertel Port Frolic, in dem der durchgeknallte Sander Cohen aus gefrorenen Leichen ganze Kunstwerke erbaut. Der Art-Déco-Look ist durchgehend präsent und hebt das Spiel von anderen Genrevertretern ab. Gleiches gilt für den fantastischen Umgang mit Licht und Schatten, wie auch für die allgegenwärtigen und verblüffend realitätsnahen Wasser-Effekte. All das übrigens komplett ohne auffallende Ruckeleien, einfach nur wunderschön und interessant inszeniert. Und handwerklich so perfekt gemacht, dass zum Beispiel Ladepausen überhaupt kein Thema sind.

Auch die Soundkulisse pupt einen immer wieder an den Nerven, und überzeugt durch meisterlichen Umgang mit Tönen und Geräuschen. Knarren und sirren, klicken und humpeln, die ganze akustische Bandbreite dringt einem durch Mark und Bein. Tonbänder erzählen von den Vorgängen in Rapture und saugen einen immer tiefer in diese Welt hinein. Und wenn sich der charismatische Andrew Ryan mit kalter Stimme per Funk zu Wort meldet und den Spieler herausfordert, steigt die Anspannung enorm. Die Präsentation der Story funktioniert größtenteils über Funk- und Videoübertragungen. Noch ein Mittel mehr, welches das Ich-bin-allein-unter-einem-Haufen-Psychopathen-Gefühl steigert und massiv zur Atmosphäre beiträgt. Oder in der Bar, wo die Andrew Sisters den Evergreen »Bei mir bist du schön« träl-

lern, aber es ist keiner mehr da, der zuhören mag. Dann das leiernde Gedudel am Verkaufsautomat »Zirkus der Werte«: Herrlich krank, wie die Jazz- und Swing-Rhythmen im Stil der vierziger Jahre, wie das warnende Poltern eines Big Daddy. Speziell mit der Xbox 360 an einer Surround-Anlage plus fettem Subwoofer ist Gänsehaut garantiert.

Nur ein Wort zur deutschen Fassung: großartig! Okay, die vielen stimmungreichen Werbefotos auf zeitgenössischen Plakaten und Emaille-Schildern sind nicht als deutsches Pendant in die Kulissen integriert. Sie werden nur anhand von Untertiteln erklärt, das ist ein bisschen schade. Aber der Rest ist ein Fest. Die Bildtexte sind lebhaft und stilischer übersetzt, die deutschen Sprecher perfekt gewählt. Leider, leider musste die deutsche Fassung von »Bioshock« aber aus Jugendschutzgründen einige wenige Schnitte über sich ergehen lassen. Nichts Gravierendes, nichts was beim Test groß aufgefallen wäre. Aber trotzdem bedauerlich, weil Irrational ohnehin mit sehr viel Gefühl und Respekt an die Themen Drogen und Töten herangeht. Die Art und Weise, wie beispielsweise das Bild bei der Ausbeutung einer Little Sister ins Schwarze abdunkelt, ist ein Beleg dafür. Sammler seien übrigens auf die extrem schicke »Collector's Edition« hingewiesen. Der Verpackungswürfel wird von einer Big-Daddy-Figur dominiert, die von außen durch ein Plastikfenster zu erkennen ist. Innen finden sich die Spiele-DVD im edlen Steelbook, eine Making-Of-DVD und eine Sound-Track-CD. Aber egal ob Collector's

Edition oder Standard-Version: Es ist das Spiel, das zählt. »Bioshock« ist ein Muss in für jeden ernsthaften Videospieler. So ein Erlebnis kommt einem nur alle paar Jahre in die Konsole.

Nicholas Buracas
Richard Löwenstein

Bioshock

GRAFIK/

Düster, abgefahrene Charaktere, weitläufige Kulissen. Fehlerlos!

9

SOUND/

Die Musik. Big Daddys Stampfen. Wahnsinn an der Surround-Anlage!

9

STEUERUNG/

Wer schon mal einen Ego-Shooter gespielt hat, kommt sofort klar

9

Das schockt. Bis jetzt unser Spiel des Jahres. Ein Erlebnis, das nur selten vorkommt.

9.8
aus 10



Lohnt sich's?

-  Packende Shootouts, komplett zerstörbare Umwelt, coole Cutscenes
-  Nur rund zehn Stunden Spielzeit, vergleichsweise wenig Handlungsfreiheit

Erscheint/ 07. September 07

AUF EINEN BLICK

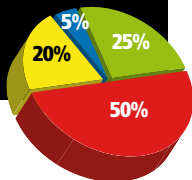
Publisher/ Midway
Hersteller/ Tiger Hill Entertainment
Genre/ Third-Person-Shooter
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18 Jahre

KURZ & KNAPP

John Woos Heroic-Bloodshed-Klassiker »Hard Boiled« würdig fortgesetzt

DAS STECKT DRIN

-  Chow Yun-Fat
-  John Woo
-  Massive D
-  Tequila



STRANGLEHOLD

Endlich, endlich: It's Tequila Time!

Es soll Leute geben, die betrachten John Woos »Hard Boiled« als einen der einflussreichsten Kino-Streifen aller Zeiten. Zeitlupe-Effekte, beidhändiges Schießen, minutenlange Shootouts und natürlich weiße Tauben sind die Markenzeichen des Action-Klassikers von 1992 mit Chow Yun-Fat in der Hauptrolle. Fünfzehn Jahre später kommt das Sequel mit Unterstützung von Woo, Chow und einem Budget von 30 Millionen Dollar auf die Konsole. Chow Yun-Fat also erneut als Hongkong-Cop Tequila Yuen, der stets auf eigene Faust handelt. Die Story knüpft direkt an die Filmvorlage an. Was auffällt: Die Ähnlichkeit zwischen dem echten Chow und seinem Polygon-Pendant ist gegeben, aber das Gesicht sieht ein bisschen nach einer Überdosis Botox aus – steif und glatt. Generell hätten alle Figuren in dieser Hinsicht mehr »Menschlichkeit« vertragen.

Aber worum geht es? Tequilas Tochter lebt in Chicago und wird von der russischen Mafia entführt, gleichzeitig wird in Hongkong ein Cop entführt und ermordet. Die zwei scheinbar voneinander unabhängigen Verbrechen führen

Tequila bald auf einen Feldzug gegen das organisierte Verbrechen in Hongkong und Chicago. Und da haben sich die Herren mit dem Falschen angelegt, denn Tequila schießt zuerst, so kennen wir hin. Waffen? Da greift er auf Pistole, Schrotflinte, MG, Sturmgewehr, Raketenwerfer und Granaten zurück. Nachladen klappt automatisch, Munition wird selten knapp, der Dauerfeuer-Action steht also wenig im Weg. Die beste Waffe: Tequila-Time, aus anderen Games besser bekannt als Bullet-Time. In Zeitlupe weicht man anfliegenden Kugeln gekonnt aus und zielt selbst in aller Ruhe. Noch nie war Bullet-Time so häufig im Einsatz, zugleich so sinnvoll und gut umgesetzt wie hier.

Für stilvolle Kills empfehlen sich freilich auch die so genannten Tequila-Bomben. Das sind eigentlich vier verschiedene Extra-Fähigkeiten. Mit der Zeit füllt sich eine kreisrunde Anzeige und per Digikreuz wählt man eine davon an. Unspektakulär, aber nicht nur auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade wichtig: Auffrischung der Lebensenergie, wenn gerade kein Medi-Pack in Sicht ist. Dann gibt es noch den

Präzisionsschuss, der in Zeitlupe einzelne Körperteile anvisiert. Kopfschüsse sind tödlich, Beintreffer verletzend. Außerdem der so genannte »Barrage«. Hierbei ist Tequila kurzzeitig unverwundbar und streckt Gegner im Sekundenkontakt nieder. Am coolsten ist aber die Spin-Attacke, wie wir sie aus Woos Filmen kennen: Tequila dreht sich im Kreis und streckt alle sich um ihn herum drehenden Ziele nieder. Das geschieht übrigens alles recht schmissig, aber ohne großes Blutvergießen – zumindest in der deutschen Ver-



MASSIVE D

Voll-die-Trümmer-Engine

Hier ist fast alles zerstörbar. Nahrungsmittel, Wände, Pfeiler, Türen, Schweinehälften. Sogar ein Dino-Skelett!

»Massive D« nennt sich die Technik hinter diesem Fest der Zerstörung. Arbeitet Hand in Hand mit der Unreal-Engine 3 und bringt herrlich feine und detailreiche Bilder hervor.

Museum, Restaurant, ein ganzes Dorf: Die Kulissen begeistern durch Abwechslung und detaillierten Aufbau. Immer wenn Tequila geht, bleibt ein Trümmerhaufen zurück. Das hat freilich Nachteile: Ist Mauerwerk zersiebt, wird's Zeit, sich neue Deckung zu suchen. Man kann sich aber

auch selbst neue Wege schaffen.

Dieser Spaß am Zersieben von so ziemlich allem macht derart viel Laune: Man ballert oft nur aus Jux herum und schaut, was passiert – wie es zum Beispiel Gegner nach einem Treffer unterschiedlich durch die Luft fegt, je nachdem welche Waffe zum Einsatz kommt.



liveundonline

■ Acht Spieler im Deathmatch oder Team-Deathmatch inklusive Tequila-Time und -Bomben ■ Online-Leaderboards ■ Erfolge, Gamerpics und so weiter. Das Übliche eben...



IN DER RUHE
LIEGT DIE KRAFT

Tequila gefällig?

Die »Tequila-Time« kann man nicht nur manuell auslösen. Sie startet auch von alleine, sobald leuchtende Objekte per LT-Taste anvisiert werden. Je nach Situation hechtet man sich einem Kronleuchter entgegen, kickt sich von Wänden ab, oder flitzt auf einem Rollcontainer liegend durch die Reihen der Feinde. Selbständig an Wänden hochspringen geht leider nicht, und sonst hat Tequila leider wenig drauf. Schade auch, dass die Moves fast automatisch ablaufen. Etwas mehr Einfluss wäre schön gewesen.

sion. Die gibt sich im Vergleich zum englischen Original sichtbar blutärmer. Ragdoll- bzw. Marienketten-Effekte sind außerdem gekürzt.

Der stark choreografierte Eindruck fällt ebenfalls auf: Man gerät zum Beispiel nicht freiwillig in einen so genannten Stand-Off, sondern nur wenn es die Programmierer in einer Situation so vorsehen. Sieht trotzdem extrem cool aus: Man ist umzingelt von bösen Buben, soll den Mob reihum in Zeitlupe abfertigen, sich nebenbei seitlich wegducken und heranzoomenden Kugeln ausweichen – alles nur mit Hilfe der beiden Analogsticks. Ist anfangs gar nicht so einfach, aber man kommt jedes Mal besser damit zurecht. Da die Steuerung sonst sehr einfach zu handhaben ist, stellt auch die brenzligste Situation kein unbezwingbares Problem dar. Klar gibt es immer wieder Passagen, die man nicht überlebt. Aber Rücksetzpunkte sind fair gesetzt, und der geschickte Einsatz der Special-Moves motiviert.

Letzten Endes gibt sich »Stranglehold« sehr linear. Erst wenn ein Bereich gesäubert wurde, öffnet sich der Durchgang zum nächsten. Alter-

native Routen? Fehlanzeige. Dadurch stellt sich schon manchmal der Eindruck von eingeschränkter Handlungsfreiheit ein. Auch die KI dürfte sich intelligenter verhalten, statt immer nur offensichtlich auf bestimmte Schlüsselreize zu reagieren. Aber wir meckern auf sehr hohem Niveau. Denn das Game kickt von A bis Z, und um sich über etwas ärgern zu können, müssten einem die heranfliegenden feindlichen Buben erst mal Zeit lassen. Tun sie aber nicht. Ständig ist was los, vor allem auch in den Zwischen-Szenen: wenn man zum Beispiel vom Hubschrauber aus die fette Monster-MG zündet. Oder in einer Etappe alle Angreifer ausknocken und gleichzeitig eine Musikband am Leben erhalten soll. Im Finale jedes der sieben Levels stellen sich Endgegner in den Weg; die halten ein bisschen mehr aus als andere Schergen, verhalten sich sonst aber ähnlich wie das Mob-Volk. Spannendere Duelle wären das i-Tüpfelchen gewesen.

Am Ende bleibt ein geradliniger, dabei extrem unterhaltsam gemachter Shooter mit ziemlich viel Kino-Charakter, grandioser Action und dem vermutlich höchsten Bodycount aller Zeiten. Übrigens tauschen einige große Händler noch bis zum Release 10 Euro gegen ein Spiel-Vorbestellungs-Paket mit dem gemasterten DVD-

Streifen »Hard Boiled« inklusive Making-of. Die zehn Euro werden beim Spielekauf angerechnet, die DVD gibt's so gesehen also gratis.

Seckin Özündar

Stranglehold

GRAFIK/
Geniale Partikeleffekte und Settings, Die Figuren hätten Feinschliff verdient

8

SOUND/
Krachende Effekte, passende Musik. Synchro geht auch in Ordnung

8

STEUERUNG/
Direkt und präzise, aber zu viele Automatismen

8

Wahnsinn! Was für ein Action-Feuerwerk! Eine klare Kaufempfehlung!

8.7
aus 10

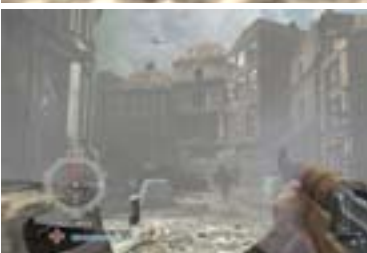


Spaß ist, wenn's sauber kracht und splittert...

Erscheint/ 28. August 07

Lohnt sich's?

- Sehenswerte Grafik, abwechslungsreich inszenierte Action
- einfallsloses Missions-Design, Portraitierung der Figuren kaum der Rede wert



Je später das Spiel, desto detailreicher die Kulissen



Die Einsatzbesprechungen sind zum...gähn...schnaarch...

liveundonline

■ Capture-the-Flag, Deathmatch und Team-Deathmatch auf sechs Karten ■ Waffentuning und Fallschirm-Absprung auch im Mehrspieler-Modus ■ Spieleröffnung mit oder ohne Rangliste ■ bis zu acht Spieler via Xbox Live, kein Splitscreen-Modus ■ 50 Einzelspieler-Erfolge für zusammen 700 Gamerpunkte, 20 Mehrspieler-Erfolge für zusammen 300 Gamerpunkte

AUF EINEN BLICK

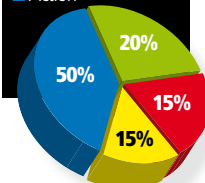
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Los Angeles
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Weltkriegs-Shooter mit viel Bewegungsfreiheit aber wenigen Ideen

DAS STECKT DRIN

- Schleichen
- Waffentuning
- Fallschirm
- Action



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Das neue »Medal of Honor« macht uns zu Fallschirmjägern: Bruchlandung, Himmelfahrtskommando oder Befreiungsschlag?

Seit sieben Jahren entsendet die »Medal of Honor«-Serie mutige Helden in die Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Ob als einzelner Soldat oder gemeinsam mit Kameraden den Überlebenskampf bewältigend, die Serie hat sich weiter entwickelt. Leider nicht immer zum Guten. Nach dem enttäuschenden »Rising Sun« und dem seelenlosen »European Assault« soll »Airborne« nun alten Kampfgeist wecken. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Boyd Travers, Fallschirmjäger der amerikanischen 82. Luftlande-Division. Travers nimmt an den wichtigsten Luftlande-Operationen des Zweiten Weltkriegs teil. Es geht, na klar, gegen die deutschen Besatzer.

Den Anfang macht die Operation Husky, also die Landung der Alliierten auf Sizilien. Man hört zunächst nur die Motoren des Propeller-Flugzeugs dumpf durch die Wände brummen. Dann öffnet sich

der Ausstieg und es geht los: Sprung aus der Maschine hinunter in ein dunkles Nichts; ein paar Lichter zeigen, wo die Kleinstadt Adanti liegt. Dazwischen das Mündungsfeuer der deutschen Flak, und die grellen Garben des tödlichen Sperrfeuers. Grüne Nebelgranaten weisen auf optimale Landungspunkte hin, doch die zu erreichen, ist nicht leicht. Travers und seine Kameraden sollen ein deutsches Geschütz sprengen und den Strand sichern, damit die anrückenden US-Truppen landen können. Alle fünf Einsätze beginnen so: der Fallschirmsprung nicht als choreografierte Kinoszene, sondern als aktiver Bestandteil des Gameplays.

Die Bewegungsfreiheit ist beachtlich. In dem Moment, wo man aus dem Flugzeug gestoßen wird, fühlt man sich tatsächlich frei wie ein Vogel; kann landen wo man will und sich die Reihenfolge der Missionen so zurecht legen, wie es einem passt.

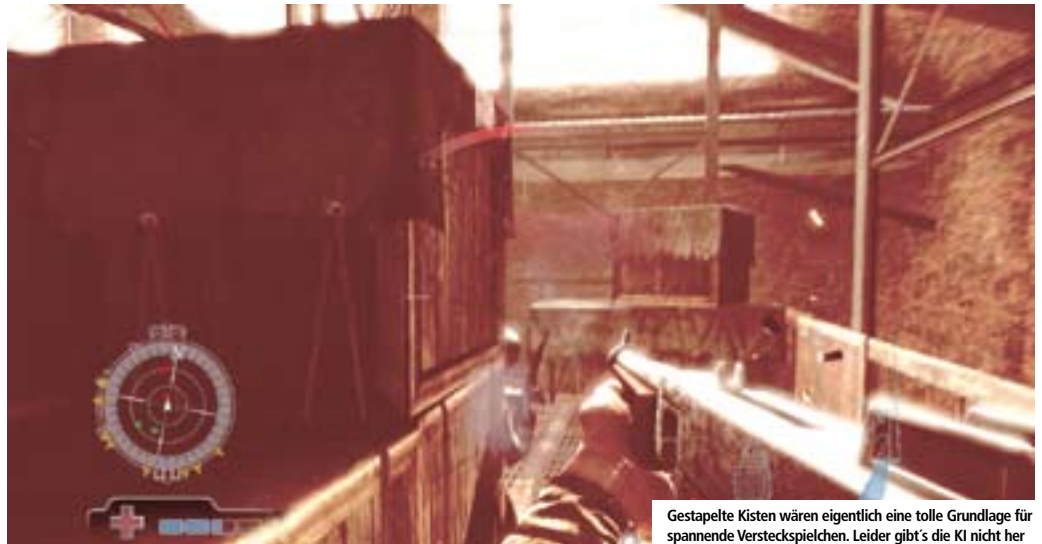
JA, WO KÄMPFEN SIE DENN?

 Von Süd nach Nord

Husky und Avalanche. Könnten die Namen von Hund und Katze sein. Oder die Codes für Einsätze der alliierten Streitkräfte in Süditalien und Sizilien im Zweiten Weltkrieg. Beide Szenarien sind im Genre schon einige Male verwurstet worden, genau wie der Abstecher in den deutsch besetzten Teil von Frankreich. Aber aus der Luft haben wir die Kämpfe zwischen den alliierten und deutschen Streitkräften noch nicht gesehen, insofern bringt »Medal of Honor Airborne« frischen Wind ins Genre.

Die Heldenfigur ist ein Fallschirmjäger: Boyd Travers, US-Infantry, Sir! Travers wird also zum Teil der Operationen Husky, Avalanche sowie Neptun, die historisch betrachtet dem D-Day vorausgehen. Es geht darum, mächtige Radarantennen zu zerstören, damit die deutschen Truppen die über den Ärmelkanal herannahenden Invasoren nicht erkennen. Interessanter sind die folgenden Einsätze, beispielsweise wenn man sich im Rahmen der Operation Market Garden im holländischen Örtchen Nijmegen von Haus zu Haus kämpft. Spannend auch die Operation Varsity, bei der man eine Panzerfabrik sprengen und so die Rhein-Überquerung der alliierten Truppen sichern soll. Gegen Ende entfernt sich das Spiel dann von historischen Tatsachen: bei der Operation Flakturm zum Beispiel, wo man einen Wolkenkratzer von einem Bunker erobern soll. Da heizen einem dann unter anderem Soldaten der deutschen Sturmelite ein, mit Gasmaske auf dem Kopf und Panzerfaust auf den Schultern, gegen einen Fallschirmspringer - ah ja!

Wenigstens stellt sich das Gefühl ein, das alles nicht schon bei vergleichbaren Spielen zigmal gesehen zu haben. Schade nur, dass sich die Ziele wiederholen. Mehr als stationäre Ziele sprengen, MG-Nester ausheben und Wehrmachtssoldaten meucheln, ist selten zu tun. Markante Höhepunkte fehlen. Und das eine oder andere Loch in der Logik muss man hinnehmen. Wie zum Beispiel den Kampf im Patronendepot, wo die Munitionskisten trotz Kugelhagel und Granaten-Tiefflug brav im Regal liegen bleiben.



Gestapelte Kisten wären eigentlich eine tolle Grundlage für spannende Versteckspielen. Leider gibt's die KI nicht her



Der Ausgangspunkt: ein Städtchen auf Sizilien...



Reizvoll ist die Idee mit dem Absprung und Sinkflug also schon, trotzdem ist es sinnvoll die gekennzeichneten Landezonen anzufliegen. Hier warten Kameraden, liegen häufig Erste-Hilfe- und Munitions-Pakete bereit - woanders erwarten einen sofort fetzige Feuergefechte. Schon die Wahl des Zielpunkts hat also großen Einfluss auf das Tempo. Trotzdem fühlen sich die ersten zwei ziemlich dunkel gehaltenen Einsätze eher fade an. Aber nach diesen ziemlich konventionell gehaltenen Gefechten auf engem Raum entfaltet sich das Spiel. Im letzten Drittel, also nach etwa sechs bis acht Stunden erreicht man richtig weitläufiges Areal, mit einer attraktiven Mischung aus Kämpfen auf offenem Raum, und eher eng geschnittenen Fights in Schützengraben und zwischen dicht gestaffelten Häusern. Gelegentlich sollte man sich schon während des Fallschirmsprungs etwas Zeit nehmen und sich während des etwa 20 bis 30 Sekunden langen Falls umsehen, denn der Anblick lohnt. Die Stadt Nijmegen zum Beispiel sieht aus drei- bis fünfhundert Metern beinahe idyllisch aus. Da ist jedes noch so kleine Haus in den Gassen bestens zu erkennen, jedes davon mit seiner ganz eigenen Architektur, eigener Farbgebung, eigener Wandstruktur.

PROBLEME MIT DEM IQ

Blöd nur, dass wir nicht zum Sightseeing hier sind. Am Boden angekommen, führen einen die Missions-Beschreibungen brav Etappe für Etappe dem Ziel entgegen, die In-

telligenz der deutschen und italienischen Soldaten zwingt einen nie zu außergewöhnlichen Aktionen. Schießen, Deckung, Munition suchen, Schema F folgen, so läuft das hier. Die Künstliche Intelligenz verdient... na ja, sie verdient ihren Namen irgendwie schon, solange man damit zufrieden ist, dass die eigenen Jungs gelegentlich etwas planlos zwischen Deckung und Sturmangriff wechseln. Oder einem vor die Flinte laufen. Und so manche Aktion des Gegners muss man halt als Slapstick abhaken. Zum Beispiel, wenn sich ein Wehrmachtsoldat hinter einem Stapel Sandsäcke versteckt, dann den Kopf hebt, ihn wieder senkt, dann erneut hebt, wieder senkt, dann über die Sandsäcke hechtet, eine Runde rennt und dabei ein paar Feuerstöße abgibt, sich wieder über den Schutzwall in Sicherheit schwingt und das Ganze von vorne beginnt. Richtig herausfordernde Duelle gegen richtig clevere Jungs wie beispielsweise bei einem »F.E.A.R.« oder bei »Rainbow Six: Vegas« ergeben sich nicht. Das Spiel lebt eher davon, dass man behutsam von Areal zu Areal pirscht und einen Gegner nach dem anderen ausknipst. Mal wird munter drauflos gefeuert, mal das Ziel per Zoomvisier etwas taktischer angegangen. Da gibt es auch Fehlversuche: In einigen Szenen erlebt man eine böse Überraschung und rennt zwangsläufig in den Heldentod. Ein bisschen ärgerlich ist das dann schon, weil vor dem Neustart am letzten Etappenziel jedes Mal erst eine Nachlade-Pause den Spielspaß ausbremst. Gespeichert wird immerhin automatisch und

in regelmäßigen Abständen, so dass sich der Ärger in Grenzen hält. Vorausgesetzt, man geht mit etwas Köpfchen und Können voran, ergibt sich insgesamt ein angenehmer Spielfluss mit einer bunten Mischung aus temporeichen und eher behutsamen Etappen. Aber Achtung: Schon der niedrigste der drei Schwierigkeitsgrade stellt Ungeübte arg auf die Probe.

KALTE TOTE FINGER

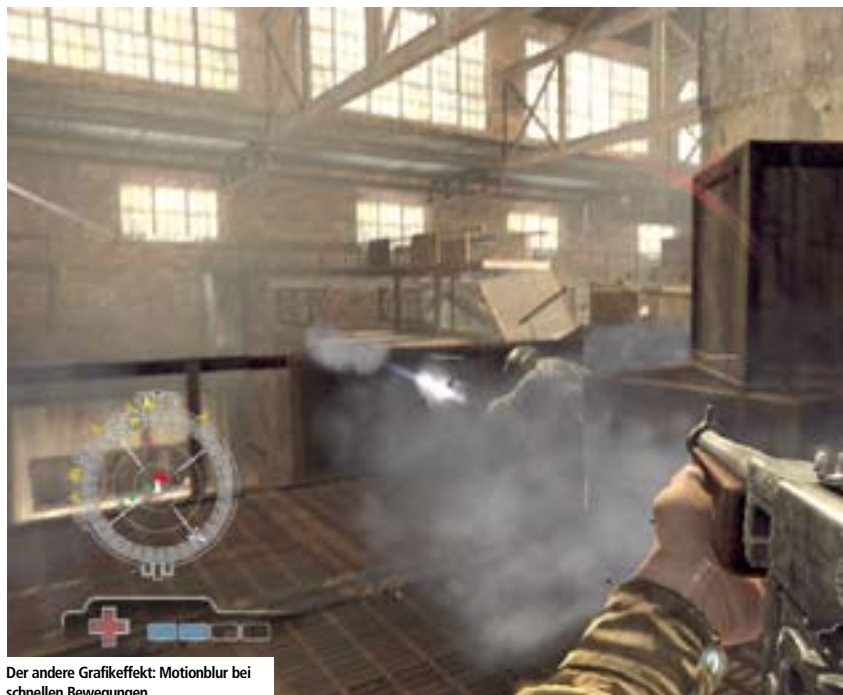
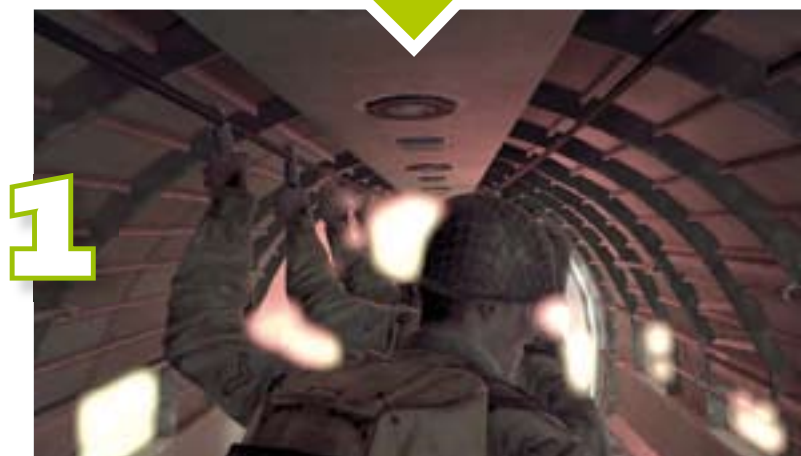
Die Waffenkammer hält keine allzu großen Überraschungen bereit. Man darf vor Missionsbeginn eine Primär- und eine Sekundärwaffe bestimmen, was eine Prise Taktik ins Spiel bringt. Die Auswahl vergrößert sich von Mission zu Mission. Letztlich stellen sich ein M1 Garand-Gewehr, eine Thompson-Maschinenpistole, ein Kurtz-Karabiner, eine Maschinenpistole 40, ein Springfield-Scharfschützen-Gewehr, ein Sturmgewehr 44, ein G43-Gewehr und eine Browning Automatik als Büchsen zur Wahl - eine muntere Mischung aus amerikanischen und deutschen Modellen also. Als stets unbegrenzt munitionierter Notnagel komplettieren ein 45er-Colt vom Typ M1911 oder eine C96 Mauser-Pistole das Halfter. Leider greift das Spiel bei der Beschreibung der sechs Basis-Eigenschaften - Schaden, Zielgenauigkeit, Feuerrate, Rückschlag, Munitions-Kapazität und Nachlade-Geschwindigkeit - auf schmucklose Diagramme zurück. Und weitere Fakten oder gar historische Erzählungen fehlen komplett. Dafür darf man gelegentlich »

BUNGEE 1943

Keiner kneift, jeder kämpft!

Typischer Start einer Kampagne: Fallschirmjäger Boyd Travers nähert sich an Bord einer C-47 Dakota Transportmaschine dem Einsatzgebiet. Ab und zu kommt's beim Anflug zu dramatischen Verflechtungen: Einmal wird einem Kameraden der Kopf weggeschossen, gerade während er einen Nazi-Witz zur Pointe führt; ein andermal reißt die deutsche Flak das Flugzeug in Stücke und man stürzt aus der abgerissenen Flugzeughülle ins Leere. Kaum hat Travers die Maschine verlassen, übernimmt der Spieler die Kontrolle über den Schwebflug. Vorher von Spähern ausgesuchte Landungs-

stellen sind mit grünen Nebelgranaten markiert. Wer die ansteuert und erreicht, darf nach der Landung aufatmen - denn anders als bei einem Aufprall auf freiem Feld ist hier meistens genügend Deckung vorhanden, die vor neugierigen Blicken der deutschen Soldaten schützt. Zusätzlich liegen oft Munition und Waffen-Upgrades bereit. Versammeln kann man die Landung kaum. Selbst wer das Timing verbockt und zu hart aufgesetzt, muss keine echten Nachteile fürchten. Insgesamt eine mäßig spannende Idee, die das Genre aber um viel Aktions- und Bewegungsfreiheit bereichert.



Der andere Grafikeffekt: Motionblur bei schnellen Bewegungen



» mit einer stationären Über-MMG um sich feuern, oder den kalten Händen eines Wehrmachtsoldaten einen so genannten »Panzerschreck« entnehmen. In der Praxis wichtiger: Aufrüstsätze für die Standardwaffen. Die gibt's als Belohnung für besondere Leistungen, beispielsweise ei-

streut. Die Tuning-Idee haut einen nicht um, aber sie motiviert doch regelmäßig.

HÄUSER AUS KRUPPSTAHL

Technisch erfindet »Airborne« das Rad nicht neu. Zwar haben die Explosionen Kraft, und das panische Geschrei der

„Wenn es auf dich schießt, mach es platt!“

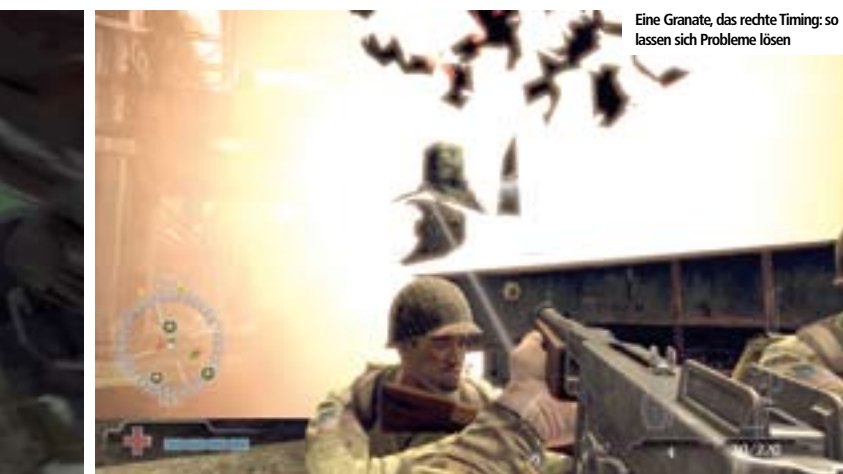
ne gewisse Menge an wohl platzierten Treffern. Auf solche Szenen folgt dann ein kurzer Ausstieg aus der Action, eine Kamerafahrt, die Grafik wird unscharf, man kriegt einen Orden umgehängt - und weiter geht's, nur dass die M1 Garand jetzt beispielsweise mit besserem Zielfernrohr oder einem Granatwerfer ausgestattet ist. Oder das Thompson-Sturmgeschütz mit Trommelmagazin bzw. einem verlängerten Schaft, so dass sie weniger stark

Soldaten unterstreicht die Atmosphäre. Während der Kämpfe brüllen sich Travers Kameraden ständig Hinweise über etwaige Feinde zu. Im Eifer des Gefechts sorgt das für Atmosphäre. Schade nur, dass die Entwickler es wieder einmal nicht geschafft haben, echte Bindungen zwischen den Charakteren herzustellen. Wenn in einer Zwischensequenz wieder einmal ein befreundeter Soldat das Opfer eines Scharfschützen wird, interessiert ei-

ZWILLINGS-SPIELE

Vanguard gleich Airborne?

Wir schreiben das Frühjahr 2006. Electronic Arts kündigt ein neues Game aus der »Medal of Honor«-Reihe für so ziemlich alle Videospiel-Systeme an, die sich nicht rechtzeitig auf eine Granate werfen. Dann, Mitte Dezember desselben Jahres, heißt es plötzlich: PlayStation 2 und Wii daddeln seit Frühjahr 07 ihr »Vanguard«, Besitzer von PC, PlayStation 3 und Xbox 360 kriegen »Airborne«. Zwei Namen für ziemlich dasselbe. Die Idee mit dem Fallschirm-Absprung und die Struktur der Kampagne sind weitgehend identisch. Nur dass sich »Vanguard« fade spielt und viel zu kurz geraten ist, während »Airborne« die Vorteile der modernen Konsolen-Technik für ansprechende Bilder und gesteigerte Dramatik nutzt.



Eine Granate, das rechte Timing: so lassen sich Probleme lösen



nen das wenig. Trotz Schlachtenatmosphäre fehlt »Airborne« die emotionale Tiefe. Außerdem lassen die Kulissen eine moderne Erscheinung vermissen. Okay, man kann einen deutschen 150-Zentimeter-Flakscheinwerfer zerstören, schön und gut. Aber sonst? Laternen, Fenster, Kisten, das alles hält selbst dem härtesten Beschuss stand, fast als wäre alles aus Kruppstahl gefertigt. Schade, denn dadurch wirkt die ganze Umgebung ziemlich statisch, obwohl große Teile davon grundsätzlich sehr detailreich und plastisch gezeichnet sind. Wäre halt schön gewesen, wenn sich ähnliches über die Figuren sagen ließe. Aber »Airborne« versucht nicht einmal, die Figuren als Helden oder tragische Figuren zu portraituren und dadurch die Dramatik des Krieges einzufangen. Eigentlich schade, denn die Ansätze sind vorhanden. Gerade beim Anflug auf das Zielgebiet kommt es immer wieder zu derben Szenen, wenn beispielsweise das Transportflugzeug unter Beschuss gerät, einer der Motoren zu brennen beginnt und die Kameraden in Panik zum Ausgang stürmen. Hätte mitreißender Stoff werden können, wenn die Soldaten Persönlichkeit hätten. Haben sie aber nicht: Sie sind austauschbare Klonkrieger wie in vielen anderen Actiongames auch, und deshalb mag man mit ihnen nicht richtig mitfühlen. Dazu kommen die kleinen Dinge, an denen sich mangelnde Sorgfalt beim Gamedesign zeigt. Beispielsweise wenn sich deutsche Soldaten auf dem Schlachtfeld Warnungen zurufen, und das teilweise mit deutlichem US-Akzent tun. Die Briefings vor dem Abflug sind einfach nur fade

geraten, und im Spiel lockert nur ganz selten mal eine geskripte Szene die Action auf, beispielsweise wenn ein Panzer durch die Hauswand bricht. Mehr Kinoflair ist nicht drin. Letztlich wirkt »Airborne« ein bisschen bieder.

KICK DIE GRANATE!

Aber nicht, dass jetzt ein falscher Eindruck entsteht: Das Spiel macht vieles richtig, darunter viele Kleinigkeiten. Zum Beispiel wird die Richtung einer heran fliegenden Granate durch ein Symbol beim Fadenkreuz kenntlich gemacht, was einem genug Zeit zur Reaktion lässt. Wer sich flugs geschickt platziert, kann die Sprengladung mit einem Fußtritt außer Reichweite oder sogar zum Absender zurück kickern. Praktisch auch, dass die Präzision des Zielvisiers justierbar ist. Für den Rest der Steuerung gilt das nicht, sie hält sich an die gängigen Standards für Ego-Shooter. Den Freunden des geselligen Beisammenseins auf Xbox Live sei gesagt: ja, natürlich darf man online aufeinander schießen, nur großartige Ideen darf man sich halt nicht erwarten. Capture-the-Flag, Deathmatch und Team-Deathmatch, das ist alles nichts Neues. Vier der sechs Karten sind dem Einzelspieler-Modus entnommen, außerdem darf man sich in einer anonymen Kleinstadt und einer Abbildung der Fachwerkhäuser austoben, die das Städtchen Remagen abbilden.

Wer sich also nach frischer Weltkriegs-Action verzehrt, wird »Airborne« insgesamt reizvoll finden. Die Fallschirmsprung-Idee

trägt sich zwar im Lauf der Zeit ab, aber sie bringt viel Bewegungsfreiheit mit sich und motiviert zum wiederholten Durchspielen der Kampagne. Insgesamt kein mitreißendes, aber ein unterhaltsames Action-Vergnügen.

Richard Löwenstein

Airborne

GRAFIK/
Authentisch und atmosphärisch, aber statisch

7

SOUND/
Bissel Musik, deftige Effekte. Starkes Surround!

8

STEUERUNG/
Genre-Standard. Leider nur teilweise konfigurierbar

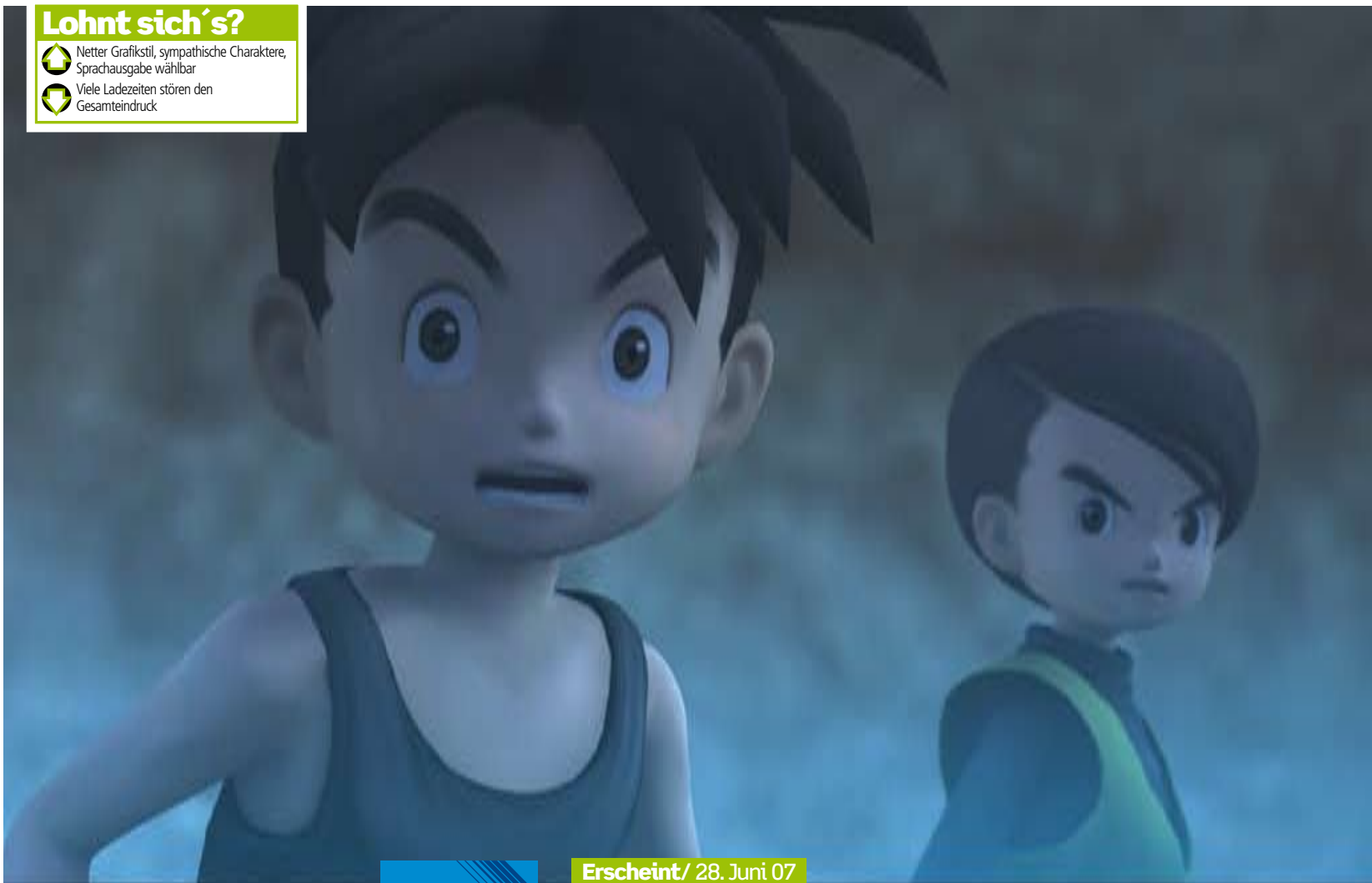
8

Unterhaltsam, spannend und abwechslungsreich. Für einen WK-Shooter '07 halt etwas wenig Persönlichkeit

7.9
aus 10

Lohnt sich's?

- Netter Grafikstil, sympathische Charaktere, Sprachausgabe wählbar
- Viele Ladezeiten stören den Gesamteindruck



Erscheint/ 28. Juni 07



Das Spiel lebt von Akira Toriyamas tollen Figuren. Von sonst kaum was

AUF EINEN BLICK

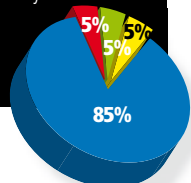
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Mistwalker
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: sympathisches Rollenspielabenteuer im »Dragonball«-Look

DAS STECKT DRIN

- Kämpfe
- Skills
- Schatten
- Toriyama-Stil



BLUE DRAGON

Wenn jemand einen Schatten hat, dann kann das auch von Vorteil sein...

Japan und die Xbox 360, das ist ein Trauerspiel. Das spüren besonders auch Freunde von japanischen Rollenspielen: Seit »Enchanted Arms« im vergangenen Jahr kam kein einziges Rollenspiel typisch fernöstlicher Prägung mehr auf die Xbox 360. Jetzt also »Blue Dragon«. Viel versprechend: Das Entwicklerteam Mistwalker wurde von keinem geringeren gegründet als Hironobu Sakaguchi, dem geistigen Vater der beliebten »Final Fantasy«-Serie. Komplettiert wird das Team vom Komponisten Nobuo Uematsu – der unter anderem »Final Fantasy VI und VII« vertont hat – und Akira Toriyama, dem Schöpfer der »Dragonball«-Reihe.

Es beginnt eigentlich ganz Anime-typisch. Wir haben einen jungen Helden, Shu, der gemeinsam mit seinen Freunden Jiro und Kluge sein Heimatdorf retten will. Das wird nämlich von einem Wesen namens »Landhai« gepeinigt. Was unser Grüppchen jedoch nicht weiß: Es handelt sich eigentlich um eine Maschine, die vom finsternen Nene kontrolliert wird, dem Fiesling hier. Nach ein paar Trainingskämpfen

und ein paar Videoszenen ist eine Spielstunde vergangen, und das Heldentrio findet sich auf Nenes fliegenden Stützpunkt wieder. Hier geschieht Entscheidendes: die Helden erhalten drei Lichtkugeln, die ihnen verzauberte Schatten verleihen, im weitesten Sinne also magische Wesen, die sich ab sofort im Kampf als Waffe zur Verfügung stellen. Shu zum Beispiel schickt jenen blauen Drachen ins Gefecht, dem das Spiel seinen Namen verdankt. Nebenbei können die jungen Helden fortan auch mit Magie umgehen, und erst jetzt beginnt sich das Abenteuer zu entfalten. Denn statt mit seinem kleinen Schwert anzugreifen, attackiert Shu einfach mit den mächtigen Pranken seines Schattens. Oder setzt einen Zauberspruch ein.

Das Kampfsystem präsentiert sich ganz klassisch rundenbasiert. Das heißt, die Zugfolge von Kameraden und Feinden ist fest vorgegeben und orientiert sich an den Werten der Gruppe. Dann wird abwechselnd zugeschlagen, gezaubert oder geheilt – so klassisch wie es nur geht, mit ganz wenigen eigenen Ausprägungen. So kann man Zaubersprüche mit gedrückter A-Taste aufpö-

liveundonline

Reines Einzelspieler-Abenteuer, weshalb man sich mit 50 Erfolgen begnügen muss. Beispielsweise seinen Helden auf Level 99 bringen

1



MONSTER GEGEN MONSTER

Gewusst wie!

Warum sich die Hände schmutzig machen, wenn das andere für einen erledigen können? Kluge Krieger nützen es aus, dass sich manche Angreifer gegenseitig bekämpfen. Und das geht so: Mal angenommen, Shu spaziert über die Oberwelt, Monster nähern sich. Auf Knopfdruck erscheint dann Shus Angriffsradius. Sobald sich mehrere Monster in diesem Kreis befinden, attackiert man alle so angepeilten Gegner auf einmal. Wird nun aber deren Name in gelber Schrift angezeigt, bedeutet das, dass sich die beiden Gattungen nicht riechen können. Sie metzeln sich im Kampf dann in aller Regel gegenseitig ab, bevor die überlebenden Viecher dann auf die Helden losgehen. Praktisch, gell?



3

CHARAKTERBASTELEI

Viele Tuning-Möglichkeiten

2

Die mächtigen Schatten der Helden lassen je nach gewählter Klasse unterschiedliche Angriffe und Zauber vom Stapel. Schwarze Magie und Heilmagie erklären sich da von selbst. Steigt man im Rang der jeweiligen Klasse, kommen häufig neue Fähigkeiten dazu.

Man bleibt nicht auf eine Klasse beschränkt. Im Spielverlauf schalten sich nach und nach weitere Klassen frei,

man darf auch zwischen ihnen wechseln und Fähigkeiten vermischen. So kann auch ein Kämpfer einen Heilzauber einsetzen, nur eben weniger stark wie ein Magier.

Ist die Heldentruppe mit den richtigen Fähigkeiten ausgerüstet, sollten auch dicke Kaliber wie dieser Endgegner kein Problem sein. Wie so oft, macht nämlich die Mischung den Unterschied.

3

2



ern und somit verstärken. Lässt man die Taste zum richtigen Zeitpunkt wieder los, kostet der Zauber weniger Magiepunkte und der Charakter muss nicht bis zur nächsten Runde warten. Lästige Zufallskämpfe wie in »Final Fantasy«-Spielen gibt es bei »Blue Dragon« nicht. Jeder Angreifer ist sofort zu erkennen, man kann ihm also aus dem Weg gehen oder von hinten angreifen, was der Heldengruppe einen Extra-Zug beschert. Für Siege hagelt es Erfahrungs- und Skillpunkte. Erstere steigern die Stufe der jeweiligen Spielfigur, letztere erhöhen den Rang der Helden-Klasse. Die Klasse wiederum bestimmt, welche Fähigkeiten der Charakter erlernen kann. Magiepunkt-Regenerierung beispielsweise, oder besonders starke Attacken. Zaubersprüche werden wie bei »Final Fantasy« in speziellen Geschäften gekauft. Ist also nie verkehrt, die Shops in den Städten zu durchforsten. Außerdem empfiehlt es sich, in den Siedlungen fleißig mit den Bewohnern zu reden. Schon, weil da einige echt durchgeknallte Typen darunter sind, die Schafsmenschen beispielsweise, die wie überdimensionale Teddybären aussehen. Langatmige Dialoge muss man allerdings schon mögen, denn die gibt's hier viel und reichlich. Wie mit lästigen Tanten. Nebenquests kommen aber selten bei raus, denn »Blue Dragon« ist ziemlich geradlinig strukturiert und eher einfallsarm. Die Kämpfe wirken oft aufgesetzt, sind kaum in die Handlung integriert. Rätsel oder nennenswerte Höhepunkte zur Auflockerung? Nicht die Bohne. Nur ein paar

Reaktions- und Actionübungen, beispielsweise mit Shu als Kanonier hinter einem Bordgeschütz hoch über den Wolken.

So lebt »Blue Dragon« letzten Endes weniger vom Gameplay als von seiner sympathischen Machart. Aber die Geschichte hat was, die Figuren sind interessant. In zahllosen Dialogsequenzen lernt man nach und nach die Ecken und Kanten von Helden und Schurken kennen. Mal lacht man mit ihnen, mal kullern die Tränen - fast wie bei ein paar Nachmittagen mit einem Anime-Movie. Die Mischung aus Wüstendörfern, Unterwasserhöhlen und vielen anderen Schauplätzen bietet dem Auge genug Abwechslung, wobei allerdings die unterschiedliche Qualität der Umsetzung auffällt. Einige Kulissen wirken trist und unzeitgemäß schwach dekoriert. Außerdem stört der anfangs reizvolle, später übertriebene Einsatz von Unschärfe-Effekten. Die Ladepausen sind mal richtig daneben: Muss das sein, dass das Spiel vor jedem Kampfbildschirm anhält und lädt? Zwar kurz, aber sooo oft? Vorbildlich wiederum die Übersetzung. Neben deutscher Sprachausgabe und Texten haben Fans zusätzlich die Möglichkeit, das Spiel in englischer, französischer oder japanischer Sprache zu spielen. Trotz einiger Unstimmigkeiten sollten Fans des Genres und der japanischen Anime-Kultur also einen Kauf erwägen, denn das Gesamtgefüge stimmt. »Blue Dragon« wirkt wie aus einem Guss und lässt sich vor allem sehr genussvoll spielen, weil der Schwierigkeitsgrad einem keine allzu großen

Stolpersteine in den Weg stellt. Genügend Zeit braucht's halt. Das Spiel kommt auf drei Datenträgern daher, dementsprechend zieht sich die Geschichte über 60 Stunden hin.

Nicholas Buracas

Blue Dragon

GRAFIK/

Nette Anime-Grafik, leider teils undetaillierte Umgebungen

8

SOUND/

Schöner Soundtrack, gute Sprachausgabe, schwache Kampfgeräusche

8

STEUERUNG/

Blitzschnell alles unter Kontrolle. Fein!

8

Sympathisches Japano-Rollenspiel, aber ohne fesselnde Höhepunkte und insgesamt zu spannungsarm.

8.1 aus 10

Lohnt sich's?

-  Autos, Buggies, Motorräder und, und, und... Komplet (und gut) eingedeutscht
-  stellenweise ruckende Grafik



Erscheint/ September 07



Handbremse ist Pflicht: Fürs Auf-zwei-Rädern-fahren gibt's 'ne Menge Punkte

liveundonline

■ drei Link- und Xbox-Live-Modi für insgesamt acht Spieler: Kulissenrennen, Kulissenschlacht und Turniere aus eigenen Zusammenstellungen diverser Filmstunts ■ Bis zu vier Spieler auf geteiltem Bildschirm mit denselben Modi ■ 75 Autos im Multiplayer-Modus ■ 50 Erfolge fürs fahrerische Können, beispielsweise für das erste angezündete Auto ■ Witziges Extra: Regie-Ansagen kommen auch über's XBL-Headset!

AUF EINEN BLICK

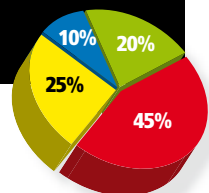
Publisher/ THQ
Hersteller/ Paradigm Entertainment
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Waghalsige Stunts mit ausgefallenen Autos in rasanter Geschwindigkeit

DAS STECKT DRIN

-  Autos
-  Stunts
-  Airtime
-  Speed



STUNTMAN: IGNITION

Drei, zwei, eins: Crash!

Rasant geht es zu, genauso wie im Vorgängerspiel »Stuntman«. Und wieder heißt es, sich an die Anweisungen eines Regisseurs zu halten und die verschiedensten Stunts hinzukriegen. Und das alles mit irrem Speed und dem Ziel, dass am Ende ein richtig cooler Film dabei rauskommt. Schon beim Start gibt's sofort die volle Dröhnung auf Augen und Ohren. Ein Intro zeigt im rasanten Tempo krasse Actionstunts mit den verschiedenen fahrbaren Untersätzen. Um dem Ganzen noch den letzten Schliff zu verpassen, gibt's richtig fette Gitarren- und actionlastige Musik. Da kommt sofort Begeisterung und die Hoffnung auf absolute Unterhaltung auf.

Ich starte eine Szene im Karriere-Modus. Regisseur Andy Backster erklärt, dass »Whoopin... and a hollerin...« eine Art Hinterwäldler-auf-Seitenstraßen-Chaos-Knaller ist. Ziel ist, in einem geklauten Panzerwagen eine Fluchtszene gespickt mit verschiedensten Hindernissen und Aufgaben hinzulegen. Man darf auf keinen Fall zu weit zurückfallen. Und na klar: Je mehr Schaden man anrichtet, umso besser. Schaden anrichten? Das sollte doch ein Leichtes sein, denn ich bin von

meinen Fahrkünsten noch nicht so ganz überzeugt. Aber, wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Und mit dieser Einstellung geht's an den Start, nichts ahnend, was man genau machen muss. Und los geht's. Und schon hat man den Regisseur im Ohr, der die erste Anweisung gibt: »Ramme das Polizeiauto!« Mit Speed auf die Tankstelle zugeheizt, stark nach links eingelenkt und schon trifft man mit dem Heck das Auto der Cops. Gut, erste Aufgabe geschafft und Punkte eingeheimst. Da kommt auch schon die nächste Anweisung. Alle fünf Sekunden kriegt man eine neue Aufgabe und, zack, verfehle ich das Auto, in das ich reinrauschen soll. Durch so einen Patzer fällt man zu weit zurück und schafft so eventuell die nächsten Aufgaben nicht. Jetzt entweder voll weiterheizen oder noch mal von vorn anfangen. Und schon steht man wieder am Start

„Verdammt, der Typ hat 'nen Bleifuß!“



HERR KONSTRUKTEUR

Crashes zum Selbermachen

Es gibt nicht nur vorgegebene Stuntstrecken. Man kann sich aus diversen Requisiten einen Schauplatz ganz nach eigenen Wünschen kreieren. Stell dir so viele Rampen auf, wie du willst und wohin du willst. Spring über riesige Abgründe, stapel Kisten auf, die dann wieder zusammen gefahren werden und fabriziere gewaltige Massenkarambolagen oder heftige Riesenexplosionen. Ein bisschen simpel das alles – aber besser als nichts.



ÜBERLEBEN...

... leichter gemacht

Der Schwierigkeitsgrad im ersten »Stuntman«-Game brachte noch die härtesten Zocker zur Verzweiflung, weil ein einziger Fehler einen Neustart einer Szene bedeutete – ganz egal, ob man eine Aufgabe in der Mitte oder am Ende der Szene verbockt hatte. Außerdem störten dort die Ladepausen sehr.

Auch diesmal ist der Schwierigkeitsgrad hoch, aber man kann sich fünf Fahrfehler erlauben, bevor die Szene neu begonnen werden muss. Im Easy-Modus, der sich jederzeit

über die RB-Taste zuschalten lässt, gibt's sieben Leben, aber nur die Hälfte der Punkte. Auswendiglernen des Kurses ist so oder so erste Pilotenpflicht.

Ach ja, immer schön auf der vorgegebenen Route bleiben. Denn wer einen Abstecher zum See oder in den Wald machen will, der muss zur Strafe von vorn anfangen. Bei einem Neustart gibt's keinerlei Ladepause, zwischen den Rennen nur ganz kurze. So muss das sein.



– ohne nervige Ladepause. Cool, so kann man gleich wieder durchstarten, denn man ist wie im Fieber. Es braucht schon einige Anläufe, um die Actionszene komplett zu schaffen. Denn der Schwierigkeitsgrad ist hoch, aber nicht unmöglich. Das ist auch gut so, denn wäre alles leichter, dann wäre man in vier bis fünf Stunden durch das Spiel durch – so viel steckt nämlich nicht drin in den insgesamt sechs Filmdrehn mit je sechs Herausforderungen.

In einer anderen Szene bekommt man ein Muscledar als fahrbaren Untersatz und soll eine rasante Verfolgungsjagd absolvieren: das Ridge Runners Race. Man soll einfach nur dem Führungsauto folgen und dranbleiben, darf es nicht überholen oder reinkrachen. Dann mal los. Auch hier gibt's sofort Anweisungen vom Regisseur. Jetzt muss ich ein Auto rammen. Vorsicht, da kommt Gegenverkehr! Und jetzt scharf rechts abbiegen und bloß nicht den Fuß vom Gas – der Typ im Führungswagen hat 'nen Bleifuß! Die Hütte weiter vorne muss weg, verlangt der Regisseur. Ein gelbes Symbol zeigt, welche Hütte gemeint ist. Beim Crash mit der Holzbude fliegen einem die Bretter um die Ohren. In diesem Moment ruckelt die Grafik. Die Bildwiederholrate sinkt kurzzeitig in den Keller und deshalb verliere ich für einen Augenblick die Kontrolle und schon gibt's 'nen Crash. Ganz schön blöd. Trotzdem locker bleiben und weiter. Da vorne stehen Leute auf der Straße. Ganz knapp an ihnen vorbeizurasen, heißt ordentlich Punkte sammeln. Die erzielbaren Punkte variieren, je nachdem,

wie und wann man Objekte rammt oder kaputt fährt. Hey, da vorne ist eine Rampe. Also drauf, abheben und für die Airtime dick Bonus abräumen. Schönes Detail: Die Vorderräder lassen sich im Flug lenken, so kann man noch im Flug die Fahrtrichtung nach der Landung beeinflussen. Gut so. Denn ein paar Meter voraus zeigt ein gelber Pfeil, dass ein U-Turn ansteht. Jetzt heißt's, im richtigen Moment die Handbremse ziehen und gleich wieder aufs Gas. Je nach Fahrleistung gibt es unterschiedlich viele Wheelie-Punkte, Drift-Punkte, Knapp-Punkte, also Punkte für Überholmanöver. Oder Punkte dafür, dass man sein Auto aufs Dach dreht oder auf zwei Rädern fährt. Binnen zwei Sekunden den nächsten Stunt abziehen, Multiplikator auslösen und so den Highscore toppen, das ist das Geheimnis.

Will ich mich abseits des Karriere-Modus austoben, kann ich mich immer noch an der »Schnellen Dosis« probieren. Da kann ich in sämtlichen bestandenen Szenen entweder im Freistil nachmachen, oder nach Anweisung Stunts aneinanderhängen, um ordentlich Punkte zu sammeln. Aber auch online per Xbox Live kracht es mit bis zu acht Mitspielern recht ordentlich. In der Kulissenschlacht beispielsweise. Ist prinzipiell ein ganz normaler Rennmodus mit zu absolvierenden Runden. Nur eben mit zu erledigenden Stunts. Wer hier zu oft patzt, dessen Punktzahl geht zurück auf null. Der Erstplatzierte ist am Ende eben nicht immer der Gewinner. Fazit: Auch wenn die Stunts sich irgendwann in gewisser Weise wiederholen und somit nicht für so richtig viel

Abwechslung gesorgt ist, hat »Stuntman Ignition« bei uns der Redaktion richtig Staub aufgewirbelt. Wenn in den Filmkulissen mehrere Spieler zusammen kommen, entwickelt sich sogar so etwas wie Partystimmung.

Ann-Kristin Witter

STUNTMAN: IGNITION

GRAFIK/
Detailreich,
starke Effekte

8

SOUND/
An verschiedene Filmthemen
angepasst, locker-flockig

7

STEUERUNG/
Reaktionsschnell
und handlich

8

Trotz fehlendem Umfang
ein aufregender Vollgas-
und Kaputtmach-Knaller

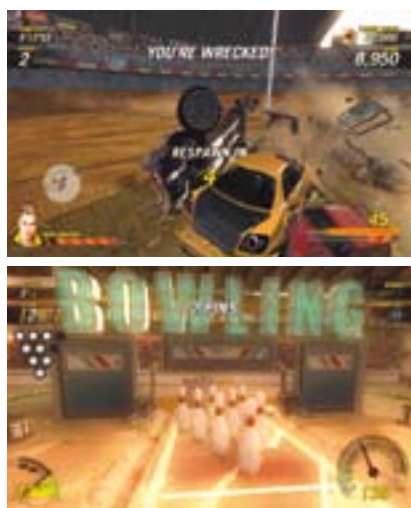
8.3
aus 10

Lohnt sich's?

- Abwechslungsreiche Herausforderungen, spektakuläre Grafik
- hart verdaulicher Schwierigkeitsgrad



Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

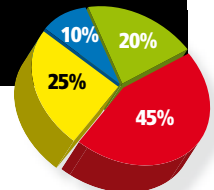
Publisher/ Empire/
Koch Media
Hersteller/ Bugbear
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-
Rennspiel
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Crazy Taxi trifft Destruction Derby trifft Burnout.

DAS STECKT DRIN

- Live-Racing
- Fahrkunst
- Tuning
- Geile Schlitten



FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Nach diesem Rennspiel ist der Beruf des Blech-wieder-hin-Biegers bestimmt ziemlich gefragt

Viele Sonntagsfahrer wussten es vielleicht noch nicht. Aber Rammen und Schubsen gehört im Straßenverkehr längst zum guten Ton. Jedenfalls gilt das für den Münchner Stadtverkehr nach Feierabend, und natürlich für dieses Krawall-Rennspiel. Auf PC, Xbox und PlayStation 2 haben die zwei Rasereien aus der »Flatout«-Reihe bereits mit dem weit verbreiteten Irrglauben aufgeräumt, dass Motorsport und Fairness zusammen gehören wie Reifen und Felge. Jetzt setzt das erste »Flatout« für die Xbox 360 noch einen drauf. Inhaltlich orientiert sich »Flatout Ultimate Carnage« an »Flatout 2«. Bruchpiloten dürfen sich also auf eine bunte Mischung aus Rundkursen und Arenen einstellen, auf beinharte Positionskämpfe. Fairness führt überall hin, nur nicht

zum Sieg. Wer sich hier hinter's Steuer setzt, muss Fahrkönnen mitbringen und bereit sein, zu schubsen, zu drängeln, zu kratzen und zu beißen. Man hopst über unwegsame Waldpisten, kämpft auf Rennstrecken und mitten in Großstädten um Ränge. Für Abwechslung zwischen all dem Geschubse sorgen Hochgeschwindigkeitsrennen, Minigames und vieles mehr...

RENNEN EINER NEUEN GENERATION

Der einzelgängerische Pilot entscheidet sich je nach Veranlagung zwischen zwei verschiedenen Karriere-Modi. Die bravere Variante hört auf den Namen »Flatout Modus« und erinnert an den Aufbau klassischer Wir-fahren-im-Kreis-bis-die-karierte-Flagge-fällt-Games. Man kauft

liveundonline

- Ranglistenrennen und Bestenlisten
- Einzelrennen und Turniere für maximal acht Teilnehmer
- Rundrennen, Stunt-Wettbewerbe und Derbys mit haufenweise Optionen für Spielerleiter
- Private Plätze reservierbar
- 34 Einzelspieler- und 11 XBL-Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpoints

ZENSUR! ZENSUR?

Kunststoff statt Körperteile

Bitte einmal umblättern, da stehen einige der schrecklichen Dinge beschrieben, die dem Piloten des schnittigen Turbinenfahrzeugs - das da rechts - im Rahmen der zwölf Minigames angetan werden. In der englischen Originalversion von »Burnout Ultimate Carnage« wird ein ziemlich realistisch gezeichneter Mensch durch die Gegend katapultiert, gegen Dartscheiben geschmissen, gegen Bowlingkegel gedroschen und vieles mehr. Wie die Figur danach mit verdrehten Gliedern am Boden liegen bleibt, das sieht schon fies aus. Aber nicht in der deutschen Version. Hier ist der Pilot aus Fleisch und Blut durch einen Crashtest-Dummy ersetzt worden. Unserer Meinung nach eine stilsichere Änderung. Wie der Dummy ungerührt die größten Misshandlungen erträgt, das fügt sich besser in die total überzeichnete Machart des Spiels ein. Außerdem verhindert's doofe Sprüche von Zuschauern, die von Videospielen nichts verstehen. Ach ja, hatten wir erwähnt, dass der Dummy auch eine Dummyfrau sein kann, und dass dem Spieler die Entscheidung Männlein/Weiblein überlassen bleibt? Jetzt aber!



sich ein Auto, wird Schritt für Schritt mit den ersten paar Wald- und Wiesen-Rundstrecken bekannt gemacht, macht sich bei einer ersten Zeitenjagd mit den Feinheiten der Steuerung vertraut. An Bord der Mad-Max-mäßig aufgestylten Autos setzt's eine Menge Spaß bei den rau gestrickten Positionskämpfen. Denn wie man's auch dreht und wendet, immer ergibt sich Chaos, ein Fest der Verwüstung. Es geht gar nicht anders: Man muss seine Karre entspannt in eine Tankstelle lenken, den Stützpfeiler des Vordachs treffen und dann dabei zusehen, wie die Strebe wegbricht und das Gebäude wie ein Kartenhaus in sich zusammenfällt. Auch Brücken, Holzhäuser, Zäune oder Reifenstapel sind mehr als nur Deko. Bei Kontakt reißt's jeden Pneu einzeln aus der Halterung, die Reifen hüpfen über die Straße, purzeln anderen vor das Auto, kullern mitten auf der Straße aus. Eine Amokfahrt, bei der Kulisse und Autos leiden müssen - so derbe hat's noch nichts zerlegt, in keinem Rennspiel, auch in keinem Actionspiel. Das Schadensmodell ist tatsächlich um Schäden bemüht. Mit jedem Rammstoß modelliert das Spiel neue Beulen in die anfangs glatt polierte Karosserie des eigenen Heißen. Und das sieht bei 25.000 Polygonen pro Wagen und einer HD-Auflösung im Breitbild-Format richtig fett aus. Irgendwann beginnen die Reifen zu eiern, die Scharniere der Motorhaube versagen, der Motordeckel des Vordermanns fliegt einem entgegen. Zu spüren ist von den Beulen aber wenig, denn es handelt sich nur um optische Effekte. Die Steuerung bleibt davon unbe-

einträchtig. Dann, nach vier bis sechs Starts, fächert sich die Sache etwas auf - jetzt öffnet sich das Tor zur Veranstaltungs-Klasse der Sportwagen, den Abschluss bildet die Klasse der reinrassigen Rennwagen, die auf Hochgeschwindigkeits-Korridoren um den Lorbeerkrantz kämpfen.

EINE BOMBEN-IDEE

Nun soll es ja Draufgänger geben, die mögen nicht 27 Pokale lang im Kreis fahren. Die finden womöglich den Karriere-Modus namens »Carnage« reizvoller. Ein englisches Wort, das das Online-Wörterbuch leo.org mit Blutbad, Gemetzel oder Massaker übersetzt. Ja, das trifft's doch gut. Ein Karriere-Modus mit 36 Herausforderungen, ein ziemlich wilder Mix aus wüsten Rempeleien in wechselnden Varianten und Arenen. Wer's durchspielt und alle Wettbewerbe mit Goldmedaille abschließt, räumt den Titel als »Carnage-König« ab und hat bis dahin jede Menge Spaß, zum Beispiel an den Deathmatch-Derbys. Da treffen zwölf Autos in der Arena aufeinander und rammen sich gegenseitig explosionsreif. Wen's erwischt hat, der darf nach Wiederinstandsetzung sofort wieder mitmischen. Insgesamt eine herrliche Orgie der Zerstörung, geprägt von wilden Sprüngen und irren Drifts. Explosionen und Trümmer überall, Tempo ohne Ende und ein Spaßfaktor hoch drei. Denn der Wettlauf gilt nicht nur dem Highscore-Frag, sondern auch den raren Extra-Symbolen, die einem bei Berührung ordentlich Nitroschub verpassen

oder eine beinahe explosionsreife Karre reparieren. Und wieder gilt: Selbst wenn die Karre rappelt, raucht und scheppert, fährt sie immer noch wie Eins. Sie kann also im Spektakel gut mithalten und muss nicht wie eine lahme Ente auf den Gnadenstoß hoffen. Unlogisch, fühlt sich aber gut an.

Dazwischen sorgen zwölf abgefahrene Minigames für Auflockerung. Ziemlich fiese Sache. Dabei wird der Pilot letztlich zur Schießbudenfigur gemacht, die man gegen Tormänner, Dartscheiben und überhaupt allerlei Zeugs katapultieren soll. In der Anlaufphase den Hindernissen ausweichen, dann in der Katapultphase den Auslöse-Moment erwischen und mit perfektem Timing den Wurfwinkel bestimmen - wer sagt, das wäre wie bei der Golfsimulation »PGA«, der liegt gar nicht verkehrt. Nur dass man dort beim Aufprall der Figur kein Knacken der Knochen hört. Etwas sozialverträglicher ist die Entkomme-der-Bombe-Idee. Da karrt man eine tickende Zeitbombe im Kofferraum, die explodiert, sofern man nicht schnell genug von Checkpoints zu Checkpoint hastet. Oder Headon: im Prinzip ein klassisches Rundrennen. Bloß dass man an der Ziellinie umdrehen und die Strecke in verkehrter Richtung noch mal als Geisterfahrer fährt. Ein paar Wettbewerbe sind Teil des Einzelspieler-Modus..., fast alle sind aber auch über Xbox Live spielbar. Und gerade die Online-Wettbewerbe zwischen maximal zwölf Piloten sind die Über-Krönung. Vom Spielleiter vielseitig konfigurierbar, keinerlei Ruckler oder Aussetzer - so und nicht anders muss Online-»

PARTYYY!

Wirf den Kerl doch an die Wand!

Auf der Xbox 360 gibt's leider nur eine Handvoll Party-Games, bei denen mehrere Spieler gemeinsam vor der Konsole abfeiern können. Das hier wäre beinahe eines geworden, denn die zwölf Minispielchen haben was. In kurzen Geschicklichkeitstests beschleunigen bis zu acht Spieler abwechselnd Autos die Rampe runter. Das Auto wird freilich nur als Startkatapult benutzt. Kurz vor dem Ziel drischt's den Fahrer auf Kommando der A-Taste durch die Windschutzscheibe, denn tatsächlich ist er das Projektil. Noch flugs mit der A-Taste den Flugwinkel bestimmen, dann die Flugphase abwarten, und Tref-

fer - oder auch nicht. Auf die Art und Weise soll man zehn Bowlingkugel abräumen, eine Dartscheibe treffen, durch Feuerringe hüpfen und Torwandschießen. Oder Stone Skipping meistern, so wie früher, als wir einen Stein flach über das Wasser hüpfen ließen. Sind eigentlich alles witzige Geschicklichkeitstests, die übrigens im »Carnage Modus« auch von Einzelgängern geschafft werden wollen. Leider alle vom Timing her zu schwer, als dass man sie ungeübten Partygästen zumuten könnte. Pro Disziplin braucht's mindestens 20 Minuten Übung, bevor sich anspruchsvolle Erfolge einstellen.

3

Die Fahrdynamik ähnelt der von »Burnout Revenge«: mit dem Fahrzeug lässt sich's also herrlich schnell um Kurven driften



2

Wer beim Kampf um Rundenzeiten die Augen offen hält, kann jede Menge versteckte Abkürzungen entdecken und eine ganze Menge Zeit wettmachen

1

Ein schnittiger Arcaderacer mit nur einem Manko: die Autos sind Fantasieprodukte, ohne Marken und Lizenzen

Ein schnittiger Arcaderacer mit nur einem Manko: die Autos sind Fantasieprodukte, ohne Marken und Lizenzen

» Gaming aussehen. Mehr gibt's dazu kaum zu sagen.

Die Steuerung macht einen sehr guten Eindruck. Sie trifft die Balance zwischen Arcadeprägung und Fahrsimulation ziemlich gut. Charakteristisch ist das lose Heck der Autos. Wer in Kurven geschickt mit Gas und Bremse spielt, gewinnt wertvolle Sekunden-Bruchteile. Das sieht insgesamt nach einer feinen Alternative zur »Burnout«-Serie aus - ein Arcaderacer mit pfeilschnellem Gameplay und

ordentlich Umfang: Karriere-Modus mit Rahmenprogramm, 40 Fahrzeuge, 30 Strecken, das sind Ansagen. Und die Grafik? Der Hersteller spricht von 25.000 Polygonen pro Auto, von Normal Mapping, Parallax Mapping, High Dynamic Range Rendering und vielen weiteren Effekten. Was tatsächlich zu sehen ist, sind todschicke Autos mit herrlichen Rundungen, mitten in einer extrem lebendigen Umwelt. Ständig purzeln Fässer, Trümmer und sonstige Objekte

durch die Gegend. Funken verglühn auf dem Asphalt, Reifen drücken Spuren in den Schlamm, in Pfützen spiegelt sich die Umgebung wider, bei der Ausfahrt aus dem Tunnel nimmt einem das grelle Sonnenlicht kurz die Sicht. Ziemlich beeindruckend und mit das Schönste, was wir bisher auf der Xbox 360 gesehen haben.

DA FEHLT DER KICK

Perfekt ist das Spiel aber keineswegs, es gibt da schon einige ärgerliche Momente. Sehr schade zum Beispiel, dass die Bildwiederholrate nur bei 30 Bildern pro Sekunde liegt. Das ist die Hälfte dessen, was »Flatout 2« auf dem PC hervorbringt. Dadurch fühlt sich das Spiel eine Spur weniger zackig und dynamisch an; nicht viel, aber doch spürbar. Generell würde man sich in manchen Dingen ein bisschen direktere Reaktionen wünschen, zum Beispiel beim Crash mit einem Baum oder anderen stationären Hindernissen. Es dauert genau diesen einen Wimpernschlag zu lang, bevor das Spiel das Gedrückthalten der Bremse als Wunsch erkennt, doch bitte den Rückwärtsgang zu aktivieren und das Auto zurückzusetzen. Ein ähnliches Ach-das-könnte-jetzt-

aber-flotter-gehen-Gefühl stellt sich nach jeder Zieldurchfahrt ein. Einfach die A-Taste drücken und sich direkt zum nächsten Rennen beamen lassen? Nichts da, stattdessen muss bei der Abfrage zum Thema »Und nun?« erst Symbole für »Wiederholung ansehen« und »Rennen wiederholen« wegschalten, um das Symbol zu erreichen, das die Fortsetzung der Pilotenkarriere einleitet. Dann wird erstmal 20 Sekunden irgendwelcher Kram nachgeladen, dann folgen sechs Bildschirme mit diversen Tabellen und Statistiken, dann wird noch mal nachgeladen, und erst dann heißt's »Start frei!« auf der nächsten Rennstrecke. Ist ja eigentlich kein Drama. Aber bei der allgemein recht flotten Machart würde man halt doch gerne zackig ein Rennen nach dem anderen anschieben, ohne Spaßbremsen. Sofern Positionskämpfe anstehen, hätten wir uns außerdem mehr Information über den Abstand zum Führenden und den Verfolgern gewünscht. Rückspiegel gibt's nicht, zum Blick auf die Karte links unten im Bild bleibt meistens keine Zeit, eine Abstands-Anzeige gibt's nicht. Außerdem dürfte der Nitroschub gerne mehr Kick haben. Er sollte es einem erlauben, sich im hautengen Positions-



GIMMICK

Headbanger Die Musikberieselung übernehmen keine bekannten Truppen, dafür aber zum Schwermetall-Gameplay passende: Hypnogaia; Point Defiance; This is Menace und ähnlich hart besaitete Brüllbands.



SIEGPRÄMIEN

Gib mir Kredit!

Wie an schicke Autos und starke Tuningteile heran kommen? Ähnlich wie bei den »Burnout«-Games: Für Siege und diverse Hara-kiri-Aktionen - zum Beispiel Bester Schrotter, schnellste Runde, tollster Kulissen-Abraumer - gibt's Prämien, hier als Credits bezeichnet. Die tauscht der Shop gegen Autos und Tuningteile. Die Autos sind alles Fantasiekarren, weil kein Autohersteller seine wertvollen Namen für so solche Gurken hergeben würde. Macht nix, Karren mit so steilen Namen wie Sunray, Speedevil, Road King und Bullet GT passen hier gut rein. Aber das Tuning ist kaum der Rede wert: Die Schüssel mit einem Überrollkäfig versteifen, ein Renngetriebe einbauen, mit einem Sportauspuff die Motorleistung steigern, viel mehr Handgriffe sind nicht erlaubt. Kein Vergleich mit dem, was bei den letzten »Need for Speed«-Games oder beim neuen »Juiced 2« machbar ist.



Die Strecken sind geprägt durch haufenweise Rampen, Schanzen, Sprungmöglichkeiten und allerlei kaputtbare Objekte: Zäune, Schranken, Holzhäuser zum Beispiel



kampf für kurze Zeit entscheidende Meter zu erarbeiten; tatsächlich sind's eher entscheidende Zentimeter. Dazu kommt, dass das Wiederaufladen des Nitrotanks nach undurchsichtigen Kriterien erfolgt. Da fehlt eine glasklare Ansage ähnlich wie bei »Burnout« oder »Project Gotham Racing«, wo jedes waghalsige Überholmanöver und jeder coole Drift ganz klipp und klar als erstrebenswert bezeichnet und dementsprechend belohnt werden. Last but not least muss sich das Design der Rundkurse den Vorwurf gefallen lassen, dass Farben und Umgebung sich zwar von Rennen zu Rennen sehr ändern, die Ansprüche an das fahrerische Können aber eher weniger. Immer Vollgas, im Positionskampf die Lücke suchen, in Mutkurven hart am Gas bleiben, cool mit der Lenkung spielen, so klappt's schon mit dem Sieg. Lenken per Lenkrad? Geht zwar, bringt aber keine Vorteile.

KRIEGT DIE KURVE

Vor allem wäre es aber schön gewesen, wenn einem das Spiel weniger Frustrationsresistenz abverlangen würde. Einige Male verkallen sich schon die Finger am Controller, wenn man kurz vorm Ziel in Führung liegt, der Verfolger das Heck touchiert, man sich deshalb dreht und als Vierter abgewunken wird - genau einen Platz zu weit hinten, sonst hätte es fürs Weiterkommen gereicht. Okay, dann eben Versuch Nummer Sieben. Die ersten fünf waren notwendig, um überhaupt das fahrerische Können und die Streckenkenntnis aufzubauen, um in Siegnähe zu kommen. Tröstlich immerhin, dass der Neustart keinerlei Ladepause nach sich zieht. Bloßes Staunen entfährt

einem einige Male bei den Wettfahrten gegen die Stoppuhr oder die tickende Bombe im Kofferraum. Als durchschnittlicher Fahrer stellt man sich nach zwei bis vier total gescheiterten Versuchen schon die Frage, wie überhaupt irgendjemand die Zeitvorgabe für die Bronzemedaille schaffen soll, die als Qualifikationshürde für die folgenden Rennen steht. Aber siehe da - doch, es geht, man muss halt die Zähne zusammenbeißen, die Steuerung verinnerlichen und jede Kurve so optimal wie möglich erwischen. Wenigstens gib's für derlei Durchhaltewillen zehn Punkte auf den Gamerscore obendrauf, das lindert den Ärger über den unbarmherzigen Schwierigkeitsgrad. Zumal mit der Zeit klar wird, dass es oft nicht am mangelnden Talent der Gamedesigner oder gar am fahrerischen Unvermögen von einem selbst liegt; man muss halt nur wirklich mal das bisschen Tuning nutzen; oder die Karre tatsächlich gegen eine bessere tauschen. Plötzlich klappt's oft sehr viel leichter mit dem Sieg. Ein Blick in die Bestenlisten auf Xbox Live verrät schnell, dass man mit den Standardkarren in Werks-Ausführung höchstens die unteren Tabellen-Regionen anführen kann. Wer sich dagegen an Motorteil und einen Sportauspuff an die Karre schraubt, dem gelingt sogar eine Aufholjagd vom letzten Platz zum Sieg. Alles in allem gibt sich »Flatout Ultimate Carnage« also hart, aber keineswegs unfair und kriegt damit die alles entscheidende Kurve: Das Spiel verfügt über extrem motivierende hohe Nur-diese-eine-Strecke-noch-und-ich-krieg-dich-klein-Faktoren.

Richard Löwenstein

Flatout Ultimate Carnage

GRAFIK/

Detailreich, spektakulär, flüssig

9

SOUND/

Starke Musik, extreme Effekte. Tolles 5.1-Surround!

8

STEUERUNG/

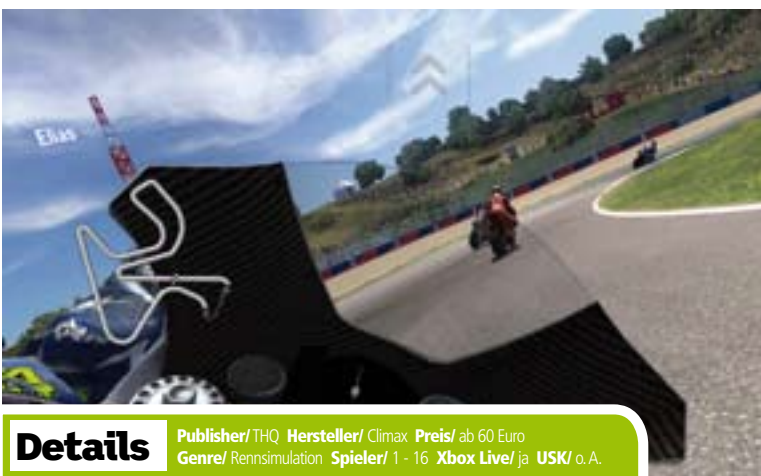
Präzise, handlich, so wie es sich gehört

8

Starkes Krawallo-Rennspiel mit begeistender Fahrdynamik und pfiffigen Ideen

8.8
aus 10

Erscheint/ erhältlich



Details

Publisher/ THQ Hersteller/ Climax Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Rennsimulation Spieler/ 1 - 16 Xbox Live/ ja USK/ o. A.



KURZ GESAGT ...

Einfallslose, aber authentische Zweirad-Herausforderung mit originalen Fahrern auf originalen Bikes auf originalen GP-Strecken



MOTO GP 07

Sliden bis die Lederkombi glüht

Soll noch mal einer sagen, Frauen lassen sich nicht von Rennspielen begeistern. Schon kurz nach den ersten Hangoffs in den ersten Kurven reißt mich diese Simulation mit. Muss an der handlichen Steuerung liegen. Von Anfang an halte ich die Motorräder unter Kontrolle, kein lästiges Eingewöhnen und Üben wie beim Vorgängerspiel »MotoGP 06«. Slides? Kein Thema, selbst Kollisionen enden nicht unweigerlich in einem Highsider. Es gibt spürbar mehr Feedback vom Controller. Man bemerkt Unebenheiten des Untergrunds, merkt, wenn das Bike den Fahrbahnkontakt verliert. Die Nervosität der Hinterachse überträgt sich auf den Controller, ist als Vibration in den Fingerspitzen spürbar. Wie in der Realität fliegt man beim schroffen Ziehen der Vorderradbremse über den Lenker – außer man zieht den rechten Analogstick nach hinten, verlagert somit das Gewicht des Piloten und stabilisiert so das Heck. Nicht neu, aber realistisch. »MotoGP 07« wirkt vom ersten Augenblick an zugänglicher als die bisherigen Teile der Reihe. Der breit gefächerte Schwierigkeitsgrad trägt seinen Teil dazu bei.

Die Ausstattung birgt keine Überraschungen. Die 18 GP-Strecken – Valencia, Laguna Seca, Sachsenring etc. – sind dezent überarbeitet, ähnliches gilt für die 17 frei erfundenen Rundkurse des Extrem-Modus' für Rennen zwischen fiktiven Superbikes und 20 Konzeptbikes.

KARRIERE VON 100 AUF 1

Natürlich sind alle Saison-Updates enthalten. Man kämpft gegen Stoner, Rossi und Co., also die Piloten aus der echten MotoGP, selbstverständlich auf den neuen Heizeisen mit 800 Kubik. Die darunter liegenden Klassen der Motorrad-WM fehlen erneut, dafür stehen innerhalb der MotoGP zwei Karrierewege offen: entweder Teilnahme an der MotoGP-WM als etablierter Spitzenpilot, oder Aufbau einer eigenen Karriere mit einem Neuling auf den Rote-Laterne-Bikes KR212V bzw. Ilmor X3. Dass vor jedem Rennen Erfahrungspunkte zur Verteilung auf die Eigenschaften Kurvenlage, Bremse, Tempo und Beschleunigung bereit stehen, scheint eher ein kosmetischer Gag – in der Praxis ist die perfekte Kurven- und Bremsentechnik entscheidend. Zumindest auf den zwei höheren Schwierigkeitsgraden, auf dem un-

tersten gewinnen auch Einsteiger die WM auf Anhieb.

WIE IST DIE GRAFIK?

Flüssig, schnell und atmosphärisch. Schon den Start bevölkern Unmengen von Zuschauern. Jubel, Blitzlichtgewitter, Fahnen werden geschwungen – nett anzuschauen, auch wenn's in diesen Momenten ruckt. Die Pisten? Man sieht Küstenstreifen, die Sonne glitzern, Wälder und Felder strahlen. Der Sound? Beim Heizen durch den Tunnel wird's schön laut, aber sonst? Die Motoren surren eher statt zu brüllen, da kommt die Kraft der 200 PS kaum rüber. Die Musik ist treibend, locker, rockig, passend. Und die Bikes sowie deren Fahrer sehen echt gut aus. Obwohl hier und da Detailarbeit angebracht gewesen wäre. Zum Beispiel dreht sich die Kette nicht mit, die Füße der Piloten hängen in der Luft – vielleicht daher die etwas krumme Haltung? Seltsam auch, dass sich die Piloten manchmal mitten in der Kurve aus der Schräglage aufrichten...

WO BLEIBEN DIE IDEEN?

Ärgerlicher ist, dass »MotoGP 07« so gar keine Impulse setzt. Null Ideen, wieder keine Wettersimulation. Ab und zu schieben sich Wolken vor die Sonne, werfen Schatten auf den Asphalt. Mehr klimatisch bedingte Dynamik gibt's nicht, immer nur Sonnenschein oder Regen, das

ganze Rennen lang. Und dann die Lade-pausen, bis zu vierzig Sekunden vor jedem Rennen. Dass die Racing-Action trotzdem kickt, hängt mit dem begeisterten Tempo zusammen, mit dem überzeugenden Fahrerlebnis, mit dem Mehrspieler-Modus: Die Positionskämpfe zwischen bis zu 16 Piloten auf ihren rasenden Feuerstühlen drehen richtig am Hahn, zumal sich Xbox Live auch mit Splitscreen und direkt vernetzten Konsolen verbinden lässt. Tja, und damit sagen wir also Winkewinke zum letzten »MotoGP« von THQ. Nächstes Jahr übernimmt jemand anderes die Lizenz.

Ann-Kristin Witter

Moto GP 07

GRAFIK/

Authentisch und lebendig, aber nicht sonderlich detailliert

8

SOUND/

Vorwärts treibende Musik, etwas dürrtöne Motoren Sounds

7

STEUERUNG/

Leicht zu handhaben, trotzdem anspruchsvoll genug

8

Tolle Alternative zu Autoracing. Leider arm an Impulsen und daher eher für eingefleischte Fans

7.9
aus 10

JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!



Als neuer Abonnent erhältst du den brandheißen Weltkriegs-Shooter »Medal of Honor: Airborne« oder das rasante Skateboard-Spektakel »Skate« gegen eine Zuzahlung von nur 25 Euro. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!



DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:
Wenn du jetzt ein neues Abo abschließt, erhältst du eines von zwei brandneuen Spielen für deine Xbox 360 dazu! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Jetzt auch in Österreich und Schweiz!

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de



ONLINE

Besuch die Webseite mit der Adresse abo.360-live.de, wähle deine Prämie und klick weiter zum vorbereiteten Bestellformular. Gib dort deine Daten ein – fertig!
Oder: Einfach eine E-Mail schreiben an abo@360-live.de. Du erhältst eine Antwort per E-Mail und gibst darin dann deine Adresse und alle weiteren Daten an.



TELEFON

Einfach anrufen:
Tel.: 089 / 856327-91
(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. Ich habe markiert, welches Spiel ich mir als Abo-Geschenk wünsche. Das Abo gilt für mindestens 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 Bankinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslands-Konditionen erfahre ich online unter der Internet-Adresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 44,- Euro, Jahres-Abo Schweiz 77,- Sfr. Ich kann den Bankinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360-Live-Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass ich »Medal of Honor: Airborne« oder »Skate« gegen eine Zuzahlung von nur 25 Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zuzahlung von »Medal of Honor: Airborne« oder »Skate« bzw. die damit verbundene Zuzahlung verzichten. Das von mir gewünschte Abo-Geschenk habe ich angekreuzt. Ich bestätige, dass ich die von der USK für die Spiele empfohlene Altersgrenze erreicht habe. Ich weiß, dass die Prämie separat verschickt wird, dass dieser Vorgang erst nach Veröffentlichung des Spiels erfolgt, und dass das bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Mein Abo-Geschenk: ☐ Medal of Honor: Airborne, USK: ab 18 Jahren, einmalige Zuzahlung: 25,- Euro
☐ Skate, USK: ab 12 Jahren, einmalige Zuzahlung: 25,- Euro

Airmotion
360 Live / Abo
Tassiloplatz 7
81541 München

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

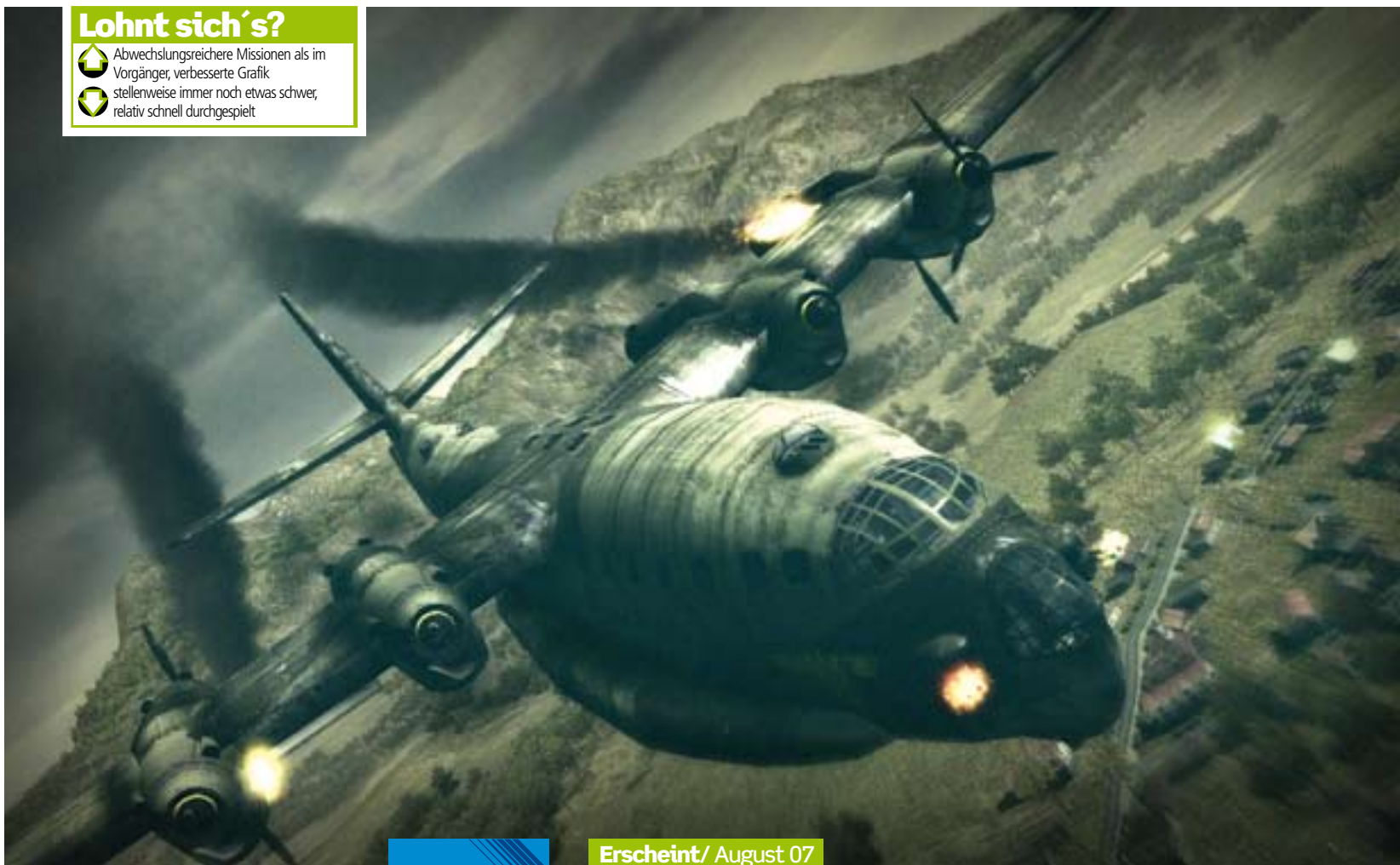
Kein Extra-Aufwand: Das Heft kommt bequem per Post nach Hause.

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

Lohnt sich's?

- Abwechslungsreichere Missionen als im Vorgänger, verbesserte Grafik
- stellenweise immer noch etwas schwer, relativ schnell durchgespielt



Erscheint/ August 07

AUF EINEN BLICK

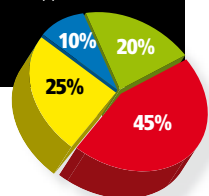
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Romania
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Unterhaltsame Weltkriegs-Fliegerei, etwas abseits von historischen Begebenheiten

DAS STECKT DRIN

- Dogfights
- Prestige-Punkte
- Geheimwaffen
- Zeppeline



BLAZING ANGELS SECRET MISSIONS

Da fliegen sie wieder, die flammenden Engel

Und schon wird sie wieder aus dem Schrank geholt, die schnittige Pilotenjacke. Ubisoft schickt uns erneut in die Lüfte, hoch über den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. In der Rolle eines gewissen Captain Robinson geht es in insgesamt 18 Missionen ordentlich zur Sache. Auf den ersten Blick scheint sich im Vergleich zum Vorgängerspiel kaum etwas geändert zu haben: massig Flak-Feuer, scharenweise Feindflugzeuge und angenehm unkomplizierte Kontrolle. Dennoch ist einiges anders.

Zunächst gestalten sich die Einsätze spürbar abwechslungsreicher. In der Champagne im Norden Frankreichs soll Robinson zum Beispiel eine Spionin auf das Dach eines fahrenden Zuges abspringen lassen. Wem das zu langweilig ist, der bekommt wenig später Gelegenheit, ein wenig Zerstörung zu verbreiten. Da Robinson und sein Flügelmann Edward »Teach« Thatcher noch voll beladen mit Sprit und Munition sind, geht es einigen deutschen Bodenzielen an den Kragen. Hier kommt eine weitere Neuerung hinzu. Für abgeschossene Ziele gibt's die so

genannten Prestige-Punkte. Mit ihnen darf der Spieler zwischen den Missionen sein Flugzeug tunen und ihm beispielsweise eine stärkere Hülle oder mächtigere Geschütze verpassen. Oft sind die Prestige-Punkte aber auch Teil eines Einsatzziels. So soll man bei eingangs erwähnten Bodenzielen eine Mindestanzahl an Punkten sammeln, während die Uhr unbarmherzig tickt. Das ist nicht sonderlich einfallsreich, sorgt aber für zusätzlichen Druck im Cockpit.

Neu sind auch die Flugzeugmodelle, in denen man sich austoben darf. Statt ausschließlich auf konventionelle Modelle wie der Hawker Hurricane zurückzugreifen, wird diesmal ganz tief in die Trickkiste gegriffen. Sowohl auf der Seite des Spielers wie bei der deutschen Luftwaffe beleben Prototypen das Geschehen,

„Seit wann haben Zeppeline Geschütze?“



Ein deutsches Ass im Nacken, im Triebwerk 'nen Zacken...

liveundonline

■ Bis zu 16 Spieler liefern sich spannende Dogfights via Xbox Live ■ Team-Modi sorgen für Abwechslung, der Koop-Modus für spannende Einsätze ■ 50 Erfolge: Erledigen der Missionen, Sammeln von Flugzeugen oder 25 Mehrspieler-Spiele gewinnen

3

PRESTIGE-PUNKTE

Was'n das?!

Fürs Herunterschießen von Flugzeugen, die Sprengung von Bodeneinheiten oder die Erfüllung von Missionszielen hagelt es Prestige-Punkte aufs Konto. Manchmal muss der Spieler in einer bestimmten Zeit eine gewisse Anzahl dieser Punkte sammeln, um eine Mission zu meistern. Zwischen den Einsätzen darf man dafür dann neue Upgrades für seinen Flieger kaufen, beispielsweise stärkere Geschütze oder Spezialwaffen.



1

ÄRGER IN KAIRO

Alle auf den Zeppelin!

Luftkampf über Ägypten. Die Mission beginnt eigentlich recht gemächlich. Deutsche Bomber greifen Kairo an und Captain Robinsons Truppe soll sie vom Himmel holen. Hat man genügend von ihnen abgeschossen, ist erst mal Ruhe. So scheint es zumindest...

Der Feind hat aber noch Reserven, und greift nun mit Fallschirmtruppen an. Statt Strichmännchen schmeißen die Luftwaffen-Leute allerdings gleich Jeeps und vergleichbare Bodenein-

heiten Richtung Erde. Robinson muss schnell sein: Wenn zu viele Soldaten landen, legen sie die Stadt in Schutt und Asche.

Ist auch diese Hürde genommen, flitzt Robinson einem ganz dicken Ding entgegen: Ein mächtiger Zeppelin hat wertvolle Fracht geladen und will sich aus dem Staub machen. Aber Vorsicht! Das Gefährt ist mit Flak- und Raketen-geschützen bewaffnet. Ein Luftkampf, der irgendwie an »R-Type« erinnert...

2

3



2

die in Wirklichkeit nie zum Einsatz gekommen sind: der Düsenjet Gotha Go 229 zum Beispiel, der einem modernen Tarnkappenbomber erstaunlich ähnlich sieht. Die Vermischung zwischen Realität und Fiktion wirkt richtig erfrischend. Wenn man sich über den Pyramiden nahe Kairo mit einem riesigen schwer bewaffneten Zeppelin balgt, dann erinnert das an Hollywood-Fiktion Marke »Sky Captain« oder an den Xbox-Überflieger »Crimson Skies«.

An der gelungenen Steuerung ändert sich jedoch nichts Gravierendes. Noch immer kann man Ziele in die Kamera einklinken, sodass sie nicht aus den Augen geraten. Wie im Vorgänger hat der Spieler zudem die Wahl, ob er die zugängliche Arcade- oder die Simulations-Steuerung benutzt. Letztere bietet durch schnelleres Rollen um die Längsachse ein bisschen mehr Freiheit, ist aber für Einsteiger recht schwierig zu kontrollieren. Mit einer »richtigen« PC-Flugsimulation hat das alles aber natürlich nichts zu tun.

Wird der Beschuss einmal zu stark, kann man noch immer auf bis zu drei Flügelmänner zurückgreifen, von denen jeder eine spezielle Fähigkeit hat. Eingangs erwähnter Teach lockt Feinde mit einem Ablenkungsmanöver weg, während James »Cowboy« Thorpe mit vollem Karacho angreift. Gibt man den KI-Kameraden Anweisungen, leisten sie sogar gute Arbeit, lässt man sie frei umherfliegen, sieht es eher düster aus. Vor allem bei Missionen, in denen wir bestimmte Einheiten beschützen

müssen, hätten wir uns ein bisschen mehr Eigeninitiative der anderen Flieger erhofft. So geraten solche Missionen oftmals etwas zu schwer, was ungeduldige Spieler wohl schnell verzweifeln lässt. Ein Highlight sind wiederum die Gefechte gegen die teils riesigen Geheimwaffen der Feinde. Eingangs erwähnter Zeppelin beispielsweise. Einfach nur mit allem Drauffeuern, was geht, funktioniert leider nicht. Stattdessen muss der Spieler zunächst die Bordgeschütze an der Hülle des Ungetüms ausschalten und sich danach die Nachschublaken an der Unterseite vornehmen, bevor das Gefährt in Flammen aufgeht. Klar, ist nicht wirklich realistisch, aber das will das Spiel ja auch gar nicht sein. Auch Mehrspielergefechte mit bis zu 16 Mann stehen wieder auf dem Plan. Jeder-gegen-Jeden, Team-Spiele und Koop-Einsätze sorgen für viel Pilotenaction. Bleibt nur zu hoffen, dass die Server das packen.

Rein optisch hat sich ebenfalls Einiges getan. Die Weitsicht ist noch einmal klarer und die Kulissen wirken deutlich echter. Ist schon eine Augenweide, durch die lauschigen Täler der Champagne zu flitzen. Die Flugzeuge wirken ebenfalls detaillierter, selbst die Schweißnähte sind gut erkennbar. Seltsam nur, dass der schon beim Vorgänger vorhandene Zeilenversatz in der Grafik – das so genannte »Tearing« – noch immer bei schnellen Schwenks das Bild verzerrt. Zerstört nicht den Spielspaß, hätte aber beseitigt gehört. Dafür versöhnt uns der Sound mit seinem dröhnenden Flakfeuer und den knatternden Geschützen. Wem

also der Vorgänger schon Spaß gemacht hat, der wird an »Blazin Angels 2« garantiert seine Freude haben. Alle anderen sollten aufgrund des doch sehr hohen Schwierigkeitsgrades erst einmal Probespielen.

Nicholas Buracas

BA: Secret Missions

GRAFIK/

Nette Flugzeugmodelle, hübsche Umgebungen

8

SOUND/

Pathetischer Soundtrack und zünftige Waffensounds

8

STEUERUNG/

Zu jeder Zeit alles unter Kontrolle

8

Flotte Dogfights, handlich spielbar, ziemlich fantasievoll. Insgesamt Spaßig!

8.1
aus 10

Erscheint/ 31. August 07



AUF EINEN BLICK

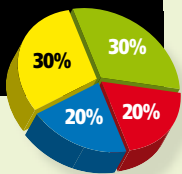
Publisher/ EA Sports
Hersteller/ Electronic Arts
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ Ja
USK/ ohne

KURZ & KNAPP

Vielleicht der beste »Tiger« den es je gab. Begeisternd!

DAS STECKT DRIN

- Golfen in Zahlen
- GamerNet
- Verbesserte Steuerung
- Unzählige Spielmodi



TIGER WOODS PGA TOUR 08

Der Tiger schlägt wieder zu

Der Golfersport ist teuer und sicher nicht jedermanns Sache. Aber zumindest als Gamer kann man damit eine Menge Spaß haben, man muss sich nur mal rantrauen. Schon seit längerem versucht EA Sports, ein größeres Publikum anzusprechen. Der erste Erfolg gelang mit der Einführung des »Shot-Stick« für eine direktere und gefühlvollere Steuerung. Die erlaubt es, präzisere Abschlüsse auszuführen. Diesmal lässt es EA Sports aber nicht dabei bewenden, sondern fügt mit dem »3-Click-Swing« eine nicht-analoge Variante hinzu. Durch Drücken des rechten Sticks schaltet man von Shot-Stick auf 3-Click-Swing. Durch Drücken wird der Schwung ausgelöst, durch ein zweites Mal A-Taste wird die Schlagstärke festgelegt, beim dritten Mal die Genauigkeit. Fühlt sich vielleicht ein bisschen indirekt an, ist aber für alle Analogstick-Muffel eine gute Alternative.

WER IST DER BESTE?

Die vielleicht wichtigste und beste Neuerung nennt sich »GamerNet«. Dieses Feature erlaubt es, Erfolge aufzuzeichnen und online zu stellen, damit sich andere daran messen können. Oder man versucht, sich an den Leistungen anderer. Unterteilt in mehrere Channels können so Trick-Shots und sogar komplette Runden miteinander verglichen werden. Wer die jeweilige Leistung übertrifft, erhält eine der Herausforderung entsprechende Punktzahl und wird in die Leaderboards eingetragen. Neu ist auch die »Putting Preview«, die man pro Putt-Versuch nur noch einmal einblenden kann, um den berechneten Verlauf des Balls zu sehen. Dadurch wirkt die Sache doch deutlich anspruchsvoller als in den letzten Jahren. Auch die »Draw-und-Fade«-Optionen, mit denen man dem Ball einen Spin geben kann, indem man in der Ziel-Vorschau den Effekt

mit LB und RB variiert, sind neu. Was erst nach längerem Spielen zum Tragen kommen dürfte, sind die Erfahrungswerte, die man mit bestimmten Schlägern oder Kursen sammelt. Wer einmal versagt hat, wird beim nächsten Mal an gleicher Stelle Probleme haben. Die Auswirkungen erkennt man an der Größe des Ziel-Kreises. Je kleiner, desto genauer. Wer sich von seinen Ängsten beherrschen lässt, hat hier also nichts zu suchen. Zuversicht ist das Stichwort. EA nennt das »shot confidence«.

UND DAS DRUMHERUM?

Wie gewohnt ist der Umfang enorm und Grundlage für jede Menge Spielspaß on- und offline – egal ob in Mini-Games, einer kompletten Saison oder in der witzigen Tiger-Challenge. Frohe Kunde für Besitzer einer Live-Vision-Kamera: Die dürfen ihr bisher eher nutzloses Stück Plastik tatsächlich mal einsetzen, ihr Gesicht knipsen, in das überarbeitete Game-Face importieren und dann mit sich selbst spielen. Auch optisch gibt sich der Tiger keine Blöße. Die Golfparcours sehen sehr ansehnlich aus, die Golfer wirken äußerst realistisch, alles wirkt wie aus einem Guss. Der Soundtrack ist eher unauffällig mit Tracks von Gym Class Heroes und Rob Warren, der Kommentar ist angenehm zurückhaltend und durchaus gelungen, wenn auch nur in Englisch, wie übrigens das komplette Spiel. Ach ja: Auf PAL-Fernsehern sind kleine schwarze Balken zu sehen. Aber das kennt man ja inzwischen.

Wertung

Die beste Golfsimulation für Xbox 360. Okay, auch die einzige. Trotzdem.

8.8
aus 10



NASCAR 08

Jetzt geht's rund

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Electronic Arts **Hersteller/** EA Tiburon **Preis/** ab 60 Euro **Genre/** Renn-Simulation **Spieler/** 1-4 **Xbox Live?/** ja **USK/** ohne **Erscheint/** erhältlich

Hierzulande besetzt die Motorsport-Serie »Nascar« nur eine Nische, sowohl im wahren Leben wie auch im Genre der Sportsimulationen. Kein Vergleich zu den USA, wo alljährliche Updates der »Nascar«-Games die Kassen klingeln lassen. Wenn aber »Nascar 08« hierzulande kaum bekannte US-Rennserien wie den »Nextel«-Cup oder die »Nascar Busch« thematisiert und damit ein Publikum finden will, dann müsste schon eine richtig packende Rennsimulation dahinter stecken. Was leider nicht der Fall ist. Ob einem das Fast-immer-im-Kreis-Fahren gefällt, das ist ohnehin Geschmackssache. Können sich ja trotzdem spannende Positionskämpfe und Kicks einstellen, wenn man mit 300 Sachen an der Leitplanke entlang fetzt. Im Game hat man anfangs mehr mit dem eigenen Wagen als mit der Konkurrenz zu kämpfen, und das kann es doch nicht sein. Okay, nach etwas Übung und einigem Rumprobieren an den Sensibilitäts-Einstellungen geht es ganz gut, aber mehr halt nicht. Leider kann das Drumherum ebenso wenig überzeugen.

DA FEHLT DOCH WAS!

Features wie »Intimidation« und »Total Team Control« wurden erst vor kurzem erfolgreich in die Serie eingeführt, sind jetzt aber wieder gestrichen – warum? Zudem gibt es keinen eigentlichen Karriere-Modus mehr, sondern nur »The Chase«. Hier muss man durch die Bewältigung einzelner Herausforderungen seine Karriere vorantreiben, neue Verträge mit Partnern schließen und natürlich Rennen gewinnen. Die Grafik? Schnell, passt, aber detailarm. Immerhin: Die Ausstattung stimmt, die meisten – aber leider nicht alle – Piloten sind mit original Namen und Portraits vertreten, original sind auch die 22 Boliden inklusive dem neuen »Car of Tomorrow«. Trotzdem überwiegt der Ärger über fehlende Modi, unspektakuläre Grafik und ungenaue Steuerung. Wirkt irgendwie unfertig, das Ganze. Schade.



Wertung

Enttäuscht mit geringen Umfang und unpräziser Steuerung. Ein Schritt zurück für die Serie.

6.8
aus 10

MADDEN NFL 08

Starke Männer, stramme Eier

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Electronic Arts **Hersteller/** EA Tiburon **Preis/** ab 60 Euro **Genre/** Renn-Simulation **Spieler/** 1-4 **Xbox Live?/** ja **USK/** ohne **Erscheint/** erhältlich

Hierzulande besetzt der American-Football-Sport nur eine Nische, sowohl im wahren Leben wie auch im Genre der Sportsimulationen. Kein Vergleich zu den USA, wo – huch, dass ist ja fast derselbe Text wie links beim »Nascar«-Test! Also ähnliche Ausgangslage, aber anderes Ergebnis: »Madden NFL 08« haut richtig rein, mit starker Präsentation und toller Exklusiv-Ausstattung der 360-Version. Beispielsweise können geschäftstüchtige Spieler im so genannten »Front Office« ihre NFL-Franchise kontrollieren und ein eigenes Imperium aufbauen. Eher kosmetischer Natur sind die individuellen Meisterschaftsringe, die



man sich durch Fortschritte in der Karriere erarbeitet. Dann fällt noch das »Read and React« auf: Symbole unterstreichen die Fähigkeiten einzelner Feldspieler in der laufenden Partie. Auf diese Weise sind Schwachstellen in der gegnerischen Verteidigung erkenn- und gefährliche Athleten identifizierbar. Die stellt man dann am besten unter besondere Beobachtung.

DAS FEHLERFREIE SPORTSPIEL

Außerdem lassen sich Mismatches erzwingen, durch Kontern eventueller körperlicher Unterlegenheiten eines Gegenspielers. Allerdings bleibt zu beachten, dass der Gegner eigene Fehler oder Schwächen ebenfalls erkennen kann. Alles zusammen bringt »Madden NFL 08« vorwärts. Das Spiel überrascht, verlangt nach Flexibilität und erzwingt variantenreiches Taktieren. Eine großartige Sache für Kenner, auch wenn die Häufung von Symbolen und Eingriffsmöglichkeiten Einsteiger überfordern könnte. Darüber hinaus punktet »Madden NFL 08« erwartungsgemäß mit aktualisierten Saisonaten und kosmetischen Retuschen. Beispielsweise lassen sich die Wide Receiver präziser anspielen, und Tacklings in unterschiedlichsten Intensitäten ausführen. Eine Flut an Optionen und Varianten inklusive Online-Matches, Franchise- und Superstar-Modus verspricht lang anhaltende Unterhaltung. Letztlich verlässt sich die langlebige Sportspiel-Reihe also keineswegs auf seine exklusive NFL-Lizenz, sondern baut seine dominante Marktposition mit sinnvollen Verbesserungen und toller Technik aus. Bravo!

Wertung

Komplett, gut aussehend, hervorragend ausgestattet. Vielleicht etwas überladen.

8.9
aus 10



Erscheint/ 13. September 07

NHL 08

Puckie und die verlorene DEL

Die schlechte Nachricht vorweg: Wieder einmal werden uns 360-Zockern Ausstattungs-Merkmale vorenthalten, die wir gerne gesehen hätten. Richtig ärgerlich ist das Fehlen der DEL, der Deutschen Eishockey Liga. Patriotische Puck-Schubser müssen sich damit trösten, dass außer der NHL noch 21 Nationalteams, die schwedischen und finnischen Ligen und sogar die AHL spielbar sind. Die AHL... was? Genau, haben wir uns auch gedacht. Die AHL steht für American Hockey League, quasi die zweite Liga der NHL. Dort kufen Rookies gegen ausgemusterte Stars in 29 Teams. Sie trainieren ihre Fähigkeiten, um vielleicht doch mal in die NHL aufsteigen zu dürfen. Schön für die Rookies, aber wollen wir das spielen? Vor allem im Wissen, dass Käufer von »NHL 08« für PC und Playstation 2 durchaus in den Genuss der DEL kommen?

AUSSTATTUNGS-MINUS

Aber damit nicht genug. Auch eine simple Saison oder ein nettes Turnier kann man so nicht finden. »NHL 08« erwartet von einem tatsächlich den Einstieg in den komplexen »Dynasty-Modus«, der unter anderem eine Saison enthält. Aber halt auch viel mehr: Managment-Kram zum Beispiel, was die Sache für manchen etwas ausladend und überkomplex machen könnte. Rettung verspricht das »World Tournament«. Da kann man die National-Teams einfach durch jedes andere Team ersetzen und damit letztlich ein eigenes Turnier zusammenstellen. Aber warum wird einem die Handarbeit abverlangt?

Aber zum Positiven: Kurz gesagt, ist und bleibt das Gameplay die ganz große Stärke der »NHL«-Reihe. Der Skill-Stick wurde noch verfeinert und um die so genannten Skill-Stick-Moments ergänzt. Damit spielt man den Puck in den freien Raum. Dadurch wird der Verteidiger irritiert, man kann ihn schwingvoll

umkurven. Da man dafür die LB-Taste halten und beide Sticks bedienen muss, gestaltet sich das für Ungeübte etwas schwierig aber man gewöhnt sich dran. Um es zu lernen, bieten sich die neuen Trainings-Optionen an. Einzelne Drills für Power Play, Penaltys, Schießen, Passen und Breakaways sollten den Spieler auf jede Spielsituation vorbereiten; natürlich können auch erfahrene Spieler hier an ihren Skills feilen und sich das dezent geänderte Timing einiger Situationen aneignen. Mit »Create-a-Play« kann man sogar seine eigenen Spielzüge detailliert planen und abspeichern und studiert so neue Angriffsvarianten und Taktiken ein. Sind die Spielzüge getestet und für gut befunden, kann man sie auch im echten Spiel einsetzen und damit die KI-Kollegen komplett auf die eigene Spielweise ausrichten.

NA, GEHT DOCH!

Wer schon »NHL 07« kennt, der weiß um die gelungene Grafik. Die Jäger des Pucks sehen toll aus, die Animationen wirken noch einen Tick weicher und runder. Man kann Gewichtverlagerungen und Körperhaltung im Detail errahnen, nichts wirkt abgehakt, eine Bewegung geht flüssig in die nächste über. Die rockigen Sounds von Mando Diao oder The Black Keys und die Kommentare runden das Vergnügen dann noch akustisch ab. Ähnlich wie beim neuen »Tiger Woods« drückt sich Electronic Arts allerdings um die Eindeutigkeit. Alles ist komplett in Englisch. Wenigstens stimmt hier die PAL-Anpassung, sodass keinerlei Balken oben und unten das Bild eingrenzen.

Wertung

Optimierte Steuerung, Create-a-Play und klasse Grafik sind toll. Aber die fehlende DEL schmerzt.

8.7
aus 10



AUF EINEN BLICK

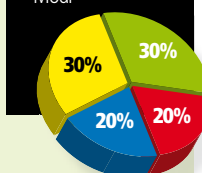
Publisher/ Electronic Arts **Hersteller/** EA Sports **Preis/** ab 60 Euro **Genre/** Sport **Spieler/** 1-4 **Xbox Live?/** Ja **USK/** ohne

KURZ & KNAPP

Perfektioniere deine Skills auf dem Eis

DAS STECKT DRIN

- Eiszauber in Zahlen
- Klasse Optik
- Skill-Stick-Steuerung
- Neue Trainings-Modi



Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

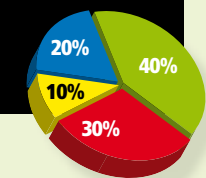
Publisher/ Take 2
Hersteller/ Visual Concepts
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ Nein
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Ziemlich geistlose Comic-Umsetzung: rennen, prügeln, fertig.

DAS STECKT DRIN

- Langeweile
- Öde Sache
- Ideenarmut
- Gähn-Anfälle



RISE OF THE SILVER SURFER

Früher waren die Fanta Vier irgendwie besser...

Keine Ahnung, ob die Welt nach dem ersten »Fantastic Four«-Streifen wirklich einen zweiten Teil braucht. Das Spiel dazu jedenfalls bestimmt nicht. Trotzdem: »Flamme an« für eine weitere Comic- bzw. Filmumsetzung: Die zweite Leinwand-Version von Marvels »Fantastic Four«-Comic dient Take 2 als Grundlage für ein sehr konventionell produziertes Superhelden-Abenteuer. Gemeinsam rennen Reed Richards als Mr. Fantastic, Ben Grimm als Das Ding, Sue Storm als Die Unsichtbare und Johnny Storm als Die Fackel durch wechselnde Kulissen und hauen auf Massen von Angreifern ein. Die Katakomben einer Vulkanhöhle, die Wolkenkratzer von New York City, eine Militärbasis in der Arktis und die Silhouette von Shanghai dienen als Kulissen für eine schlichte Aneinanderreihung seichter Massen-Prügeleien. Wenn alle Handlanger im aktuellen Bild ausgeknockt sind, zieht der Superhelden-Tross eine Arena weiter, dem Showdown mit dem Silver Surfer entgegen.

FLAMME AN, FLAMMENMANN!

Der apokalyptische Bote aus dem All füllt die Böse-Buben-Rolle aber nicht alleine aus; dazwischen fordern Doctor Doom, Terrax und weitere Irre aus dem Marvel-Universum zum Bossgegner-Fight. Abseits dieser ansehnlich inszenierten Höhepunkte macht sich allerdings bald Sehnsucht nach mehr Kick breit. Das Kampfsystem, die geradlinige Struktur und die Rollenspiel-Facettierung durch Vergabe von Helden-Powerups erinnern an Activisions »X-Men«-Games, ohne dass deren Raffinesse erreicht würde. Auch

wenn später etwas Bewegungsfreiheit dazukommt, bleibt »Rise of the Silver Surfer« oberflächlich. Man kann zwar jederzeit zwischen den vier Superhelden wechseln, deren individuelle Stärken nutzen und beispielsweise mit Sue Schutzschilde generieren oder mit Johnny Feuerbälle verschießen. Aber letztlich wirken die Raufereien chaotisch, und die Puzzles einfältig: Türen nur mit Hilfe von Bens Ramm-Attacke beseitigen, Schalter nur mit Reeds elastischen Armen auslösen. Keine Ideen, keine Überraschungen, nirgends.

GAAANZ ALTE SCHULE

Erzählerisch gibt sich die Produktion altbacken und versäumt es, bei der Skizzierung der Helden und ihrer Gegenspieler Interesse zu wecken. Den Dialogen fehlt der Witz. Wenigstens geht die Eindeutschung handwerklich in Ordnung. Letztlich verlässt sich die seichte Superhelden-Action auf die attraktive Lizenz und die halbwegs ansehnliche Grafik. Pluspunkte sammelt die Produktion durch die gute Bedienung und das clevere Drop-in-System: Bis zu drei Mitspieler können jederzeit einsteigen und als Superheld die Welt retten. Vor fünf Jahren hätten wir das alles bestimmt putzig gefunden.

Wertung

Wir haben schon Langweiligeres auf der Xbox 360 gesehen. Aber nicht viel.

4.8
aus 10

TRANSFORMERS

Doch kein Endsieg!

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Activision **Hersteller/** Traveller's Tales
Preis/ ab 60 Euro **Genre/** Action **Spieler/** 1
Xbox Live?/ Ja **USK/** ab 12 Jahren **Erscheint/** erhältlich

Als Kids fanden wir He-Man besser als dieses Transformers-Plastikspielzeug, wo sich seltsame falt-Autos zu Kampfrobotern entpuzzeln. Und jetzt finden wir viele andere Actiongames besser als dieses hier. Die Story basiert auf dem Michael-Bay-Movie mit dem Namen - Überraschung! - »Transformers«. Zwei Roboter-Fraktionen - Autobots und Decepticons - landen auf der Erde und tun alles, um an eine Energiequelle namens Allspark heranzukommen. Die mächtigen Kampfroboter machen eine Militärbasis zu Schutt und Asche, fackeln New Jersey ab, hauen alles kurz und klein. Das sieht dank der detailreichen Grafik ziemlich gut aus.

GTA MIT ROBOTERN

Als Spieler ergreift man vier Missionen lang Partei für eine Seite, dann vier Missionen lang für die andere. Insgesamt neun Kampf-Roboter in einer eigentlich recht abwechslungsreichen Mischung aus Zweikämpfen, Verfolgungsjagden, Zerstörungssorgien, Bossgegner-Fights und ein bisschen Sammelfieber. Frei Schnauze durch New Yorks Betonschluchten stampfen, in Qatar Jets und Panzer plätten und sich daran erquicken, wie ein kompletter Häuserzug in einer Kettenreaktion abfackelt, das hat schon was. Nur leider wiederholen sich die Dinge oft, und parallel gewinnen handwerkliche Mängel an Gewicht. Zum Beispiel, wenn sich Bumblebee in einen Camaro, oder Blackout in einen MH-53-Kampfhubschrauber verwandelt. Die unpräzise Steuerung bringt einen schnell dazu, doch lieber als Roboter weiterzukämpfen. Überhaupt, das Kampfsystem: viel prügeln, etwas schießen, die Zielfunktion verfluchen - fade! Das menschliche Element aus dem Kinofilm bleibt völlig auf der Strecke. Am Ende ist's ein schnörkelloses Actiongame, das Fans der Reihe acht bis zehn Stunden unterhaltsam finden könnten. Alle anderen falten's besser gar nicht erst in die Konsole.



Wertung

Grundsätzlich spielsenswerte, aber halt ziemlich einfältige Action.

6.1
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

Command and
Conquer 3,
Rainbow Six Vegas

XBOX LIVE ARCADE

Sensible Soccer,
Sonic the Hedgehog,
Carcassonne, Wing
Commander Arena

TABELLEN

Die Ladder-Meister
der Consoles Sport
League

CONSOLES SPORT LEAGUE

Consoles wird
international!

Ende Juni war es endlich soweit. Die United Consoles League ging an den Start, als internationale Schwester der bisher nur in Deutschland, Frankreich und Italien etablierten Consoles Sport League. Nun dürfen Gamer zukünftig nicht nur gegen Landsmänner aus dem deutschsprachigen Raum antreten, sondern auch gegen internationale

„Endlich ging
die United
Consoles League
an den Start!“

Teams aus ganz Europa. Zugleich bietet die UCL auch eine einheitliche Plattform für all jene, deren Nationen noch nicht in den Genuss einer eigenen nationalen Consoles Sport League gekommen sind. Außerdem werden zukünftig eher schwach besuchte Ligen in die UCL ausgegliedert, um das Feld mit Top-Gamern aus aller Welt aufzufüllen und dadurch insgesamt erstklassig zu besetzen. Wer also beispielsweise nach der Schließung der »Virtua Tennis«-Ladder trotzdem weiterhin fleißig Schmetterbälle schlagen will, bekommt bei der UCL seine Chance. Im deutschsprachigen Bereich werden also wahrscheinlich nur die richtig großen Titel verbleiben.

CONSOLES
SPORT LEAGUE
WWW.CONSOLES.NET

Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Offiziersrang in »Rainbow Six: Vegas«! Seit dem Sieg über das dämliche Wassermöser in »Kameo« habe ich mich nicht mehr so über einen Erfolg in einem Konsolen-Spiel gefreut. Und auch wenn eingefleischte »RS:V«-Fans nur müde lächeln, mich hat es zahlreiche Nächte gekostet, die 172.000 Punkte für den Unterleutnant frei zu spielen – eine Menge, wenn man bedenkt, dass ich maximal 600 Punkte pro Runde erhalten kann, bei meinem Skill aber auch viele Runden mit 100 bis 200 Punkten absolviert habe.

ERFOLGSSYSTEM

Ich halte diesem 20-Punkte-Erfolg jene 3 Stunden 25 Minuten entgegen, die ich benötigt habe, um in »Teenage Mutant Ninja Turtles« 1.000 Punkte frei zu spielen. Oder die 1.000 Punkte, die man selbst mit Gott-Mode-Cheat bei »King Kong« frei schalten kann. Oder all die Punkte, die Richard Löwenstein Monat um Monat als leicht freispielbare Erfolge in seinem 360 Live Magazin vorstellt. Dann merke ich, dass ich irgendwie damit unzufrieden bin, wie die Erfolge derzeit vergeben werden. Hier meine Alternativen:

ANSATZ 1

Ich blicke also auf die Qualität der Punkte und betrachte die Liste mit den Erfolgen der einzelnen Spieler. Hat jemand nur die Billig-Erfolge der frühen EA-Sportspiele, oder »CoD 2« auf Veteran durch, den SS-Rang in »DOA4«, den Supreme Snow God in »Amped 3« oder den 1mil-Erfolg in »Guitar Hero II«? Das reicht doch völlig für die Beurteilung der einzelnen Erfolge. Ich halte abermals dagegen: Offensichtlich gelingt es in manchen Spielen, wertige Erfolge zu schaffen. Dadurch erhöht also das Erfolgssystem den Reiz des Spiels. Wenn ich das gut finde, warum sollte ich mich also in manchen Spielen mit billigen Lösungen zufrieden geben?

ANSATZ 2

Einen Einwand höre ich an dieser Stelle hin und wieder. So könne auch nur ich argumentieren, da ich viel spiele und mich intensiv mit der Materie auseinandersetze. Für Gelegenheitsspieler sei es aber doch schön, auch mal einfach zu Erfolgen zu kommen. Gerade bei Kinderspielen sei dies überdeutlich und sooo motivierend. Ich halte dagegen: Ich vergleiche einmal »Jagdfieber« und »Lego Star Wars II« mit »Teenage Mutant Ninja Turtles« und »Bionicle

Heroes«. In den ersten Fällen haben die Entwickler auch in plattformübergreifend entwickelte Spiele Zeit und Hirn investiert und ein hübsches gestuftes Erfolgssystem entwickelt. Bis heute motiviert es meinen Sohn Jonas und mich, die Spiele immer wieder einzulegen und einen Level noch einmal zu spielen, einen Erfolg frei zu schalten. Im anderen Fall sind die Punkte so simpel zu erreichen, dass ich die Spiele längst verschenkt habe.

ANSATZ 3

Ich halte das System der Achievements in seiner Geschlossenheit für eine der großen Innovationen bei der Einführung der Xbox 360. Es verleiht einem Spiel »zusätzliche Beine«, wie die Amis es immer wieder gerne nennen, es führt zu einer Langzeitmotivation für Hardcore-Gamer wie für Gelegenheitsspieler. Stupide Punktesysteme sind für mich dagegen nur eines: Schlamperie der Entwickler, Unachtsamkeiten, um Kosten zu sparen. Die Achievements sind fester Teil des Xbox-360-Systems und ihnen gebührt genausoviel Aufmerksamkeit wie etwa einer guten Übersetzung. Die Erfolge sind Teil des Gameplays – und das führt bekanntlich genauso zum Erfolg eines Spiels wie Top-Grafik.



BIO

NAME/ Thomas Kaspar
SCHON GEWUSST?

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

INTERVIEW



Unter vier Augen mit Red Evil und EmKay
von der Chaozz Army Mafia

NAME/ CHRISTIAN KISTNER / MATHIAS KAAK
ALTER/ 23 / 22 **BERUF/** KFZ-MECHATRONIKER /
FAHNRICH DER BUNDESWEHR **WOHNORT/** BERN-
BURG / GÖTTINGEN **AUFGABE IM CLAN/** CLANLEA-
DER **WEBSEITE/** [HTTP://WWW.CHAOZZ-ARMY.NET](http://WWW.CHAOZZ-ARMY.NET)

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

CK: Das Wichtigste in unserem Clan ist eindeutig die Harmonie zwischen den Spielern. Denn nur wenn sich die Spieler gut verstehen, ist der Spielspaß auch garantiert. In einigen Clans ist es ja so, dass die mehr auf Leistung hinarbeiten. Bei uns ist es so, dass der Spaß am Spiel im Vordergrund steht, es aber genauso um Erfolge geht. Ich werde oft gefragt, wenn wir einen Anwerber haben, ob wir die Leistungsschiene fahren. Ich kann dann immer sagen, dass der Spielspaß im Vordergrund steht, es aber auch so ist, dass eine gewisse Leistung da sein muss. Einfach weil wir ja auch Erfolge einfahren wollen.

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

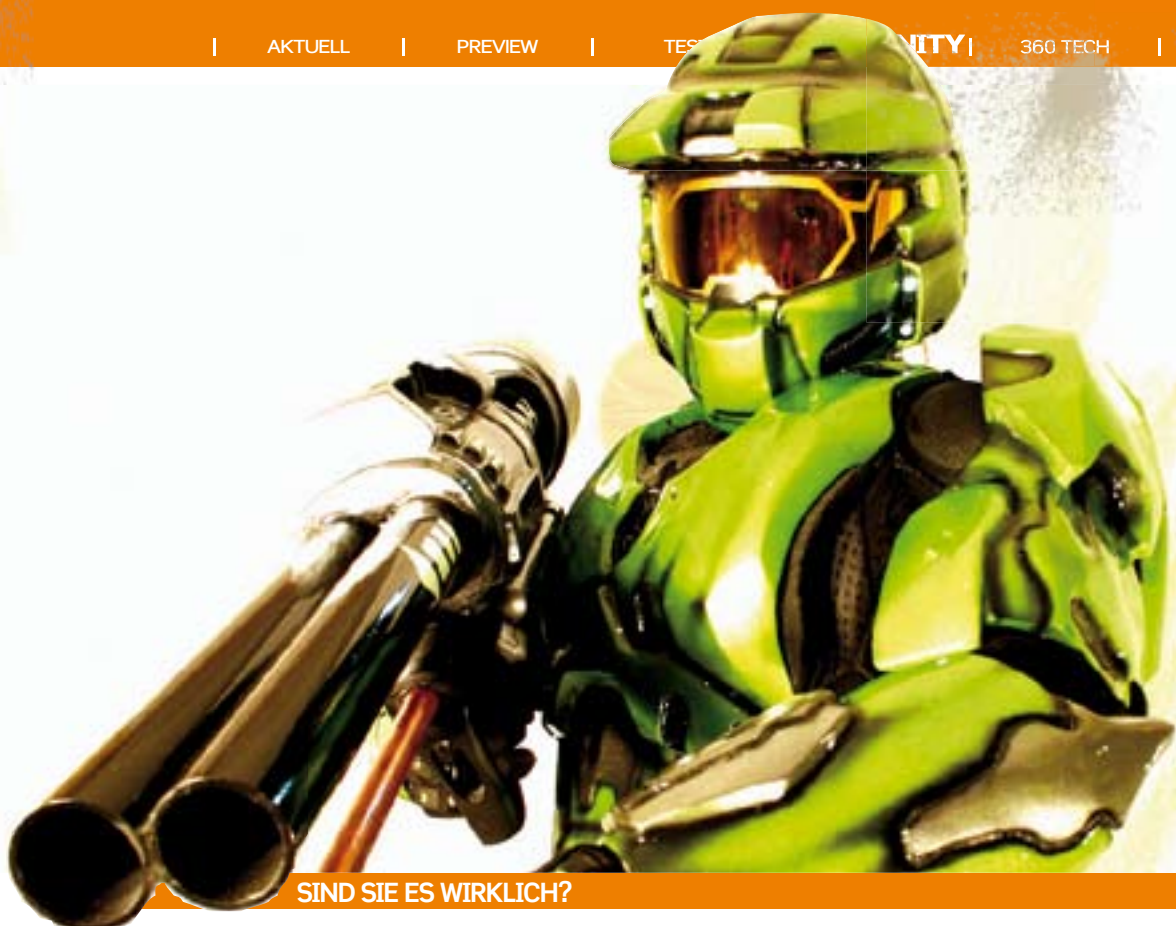
MIK: eSports hat sich sehr gesteigert. Die Community ist stark gewachsen. Gerade im Bereich Chat und Gaming ist das alles sehr viel komplexer geworden. Vielleicht ist es ja sogar irgendwann soweit, dass daraus eine olympische Disziplin wird.

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

CK: Die CSL ist eine super Möglichkeit für Zocker, sich untereinander zu beweisen, was sie können. Und es ist ein gutes Training, weil man immer einen findet, der noch ein bisschen besser ist als man selbst. Was ein bisschen stört, ist, dass wirklich jeder in die CSL reinkommt. Da denke ich besonders an Leute, die in der Liga sind und da nur Stress machen und versuchen, den anderen gegenüber unfair zu sein. Ich finde, solche Leute sollten nicht in einer Liga spielen.

360 LIVE: Seid ihr zufrieden mit Xbox Live? Würdet ihr irgendwas ändern?

MIK: Grundsätzlich, denke ich, sind die meisten mit Xbox Live zufrieden. Es gibt Sachen, die man noch ändern könnte. Dass es zusätzlich Inhalte für Spiele kostenlos oder gegen Gamerscore gibt, zum Beispiel. Oder dass ein Chat mit mehreren in der Konsolensteuerung möglich ist. Die Kamera sollte auch mehr einbezogen werden, gerade in Spielen. Okay, es ist schon möglich, die Kamera bei »Rainbow Six« einzubeziehen, es sollte aber häufiger vorkommen.



SIND SIE ES WIRKLICH?

HELDEN ERWACHEN ZU LEBEN

Der nette Herr dort oben ist nicht etwa ein krankes Experiment, Charaktere aus Videospielen ins wahre Leben überzuführen. Vielmehr ist dieser... nunja... Realität gewordene Masterchief das Werk eines gewissen Sid Garrand. Sid ist der führende Kopf der Nightmare Armor Studios (NAS) – eine Manufaktur, die sie sich die Nachbildung von Rüstungsteilen großer Videospiel-Helden auf die Fahne geschrieben hat. Die Firma wurde kurz nach dem Erfolg einer perfekt gegossenen Mjolnir-Kampfrüstung des Masterchiefs anlässlich des Erscheinens von »Halo 2« gegründet. Jüngstes Ergebnis der Handarbeiten ist eine Rüstung des Ultra-Macho-Actionhelden Marcus Fenix aus dem Actiongame der Epic Studios. Mit der Rüstung unter dem Arm haben die NAS-Jungs die US-Spiele-Entwickler bei Epic besucht und das Team dort mit ihren lebensgroßen Werken überrascht. Gut drei Monate haben die NAS-Jungs daran gearbeitet, was laut Sid verhältnismäßig wenig Zeit ist. Das Team von Epic war auf jeden Fall überrascht und möchte mehr solcher Rüstungen haben. Genug Geld sollten sie Epic inzwischen beiseite haben, um pro Rüstung an die 5.000 Dollar abdrücken zu können. Wer Lust auf so eine exklusive Zierstück hat, kann im Internet weitere Eindrücke sammeln: Einfach www.nightmarearmorstudios.com in den Browser hacken und ein bisschen stöbern. Ach ja, als nächstes Projekt wollen die Jungs zur Konkurrenz schauen. »Wir würden gerne eine Rüstung zu Killzone 2 machen«, verriet Sid im Gespräch.



COMMAND AND CONQUER 3

Preis/ gratis/ 500

Herst./ Electronic Arts

Hobbygeneräle haben frischen Stoff bekommen. Zum einen die 1on1-Karte Ground Zero, deren Highlight ein riesiger Meteoriten-Krater in der Mitte ist. Die Karte ist übrigens gratis. Für das »Map Pack 1« muss man jedoch 500 Points abdrücken. Dafür gibt es wenigstens insgesamt fünf weitere Karten für heiße Mehrspielerduelle, nämlich Black's Bigger Battle, Tiber River Valley, Frontier Fracas, Tiberium Gardens III und Tournament Desert Redux. Natürlich dürfen Solisten die neuen Schlachtfelder auch im Skirmish-Modus erobern.

RAINBOW SIX VEGAS

Preis/ gratis Herst./ Ubisoft

Wer sich die »Red Edition« des Players Packs noch nicht heruntergeladen hat, hat gleich doppelten Grund zur Freude. Zunächst einmal ist das Paket nun endlich gratis. Viel wichtiger aber noch: Die inzwischen erschienene »Black Edition« ist ebenfalls umsonst. Insgesamt fünf Karten stecken in dem guten Stück, von denen drei vollkommen neu sind (Neon Graveyard, War Town und Red Lotus). Als Bonus gibt's eine überarbeitete Fassung von Streets und eine Neuauflage von Presidio aus »Rainbow Six 3«. Echt ein guter Deal, der Schule machen sollte!

FORZA MOTORSPORT 2

Preis/ gratis/ 60

Herst./ Microsoft

Endlich gibt es auch neues Material für Profirennfahrer. Also mit Vollgas ab in den Xbox Live Marktplatz und losgezogen. Wer jetzt schon eine frische Points-Karte zieht, kann die gleich wieder zurückstecken. Denn die aktuellen Nissan-Modelle Sentra SE-R, Altima und 350Z landen gratis in der virtuellen Garage. Zusätzlich können Fans auch in den berühmten Peugeot 908 Hdi FAP einsteigen. Für 60 Points dürfen sie dann ihre Runden in dem Auto bestreiten, das vom 16. bis 17. Juni immerhin den zweiten Platz beim 24-Stunden-Rennen von Le Mans errang.

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

TURNIER-BERICHT

FIFA 07 PREMIERSHIP

Sommerpause? Ist nicht! Zusammen mit Electronic Arts startet die Consoles Sport League die virtuelle Königsklasse in »Fifa 07«. Neben Ruhm und Ehre gibt's auch was Handfestes zu gewinnen. Auf den Sieger wartet eine Nintendo Wii, der Zweitplatzierte bekommt eine Nintendo DS spendiert. An den dritten Platz geht immerhin noch ein iPod Shuffle und Platz vier darf sich über eine Pointskarte mit 2100 Microsoft Points freuen. Nach den ersten beiden Spieltagen hat sich schon einiges in den beiden Gruppen getan. In Gruppe A führt dzs MuStiLinHo die Tabelle mit 10 Punkten an, dicht gefolgt von xxxx D3NIZ xxxx und xxxx B4STI xxxx mit jeweils neun Punkten. Bei Gruppe B ein ähnliches Bild. Nur, dass xxxx PEJA xxxx das Feld anführt, während GX Budz Burner und SaD I z3ro folgen.

WILKINSON CUP, DIE ZWEITE SAISON

Inzwischen ist auch die zweite Saison des Wilkinson Cups in »Need for Speed: Carbon« zu Ende gegangen. Wie schon in der Vorsaison war das Finale äußerst spannend. Aber nicht nur das Finale an sich, sondern auch wie es dazu kam. Zuerst eine längere Verzögerung und dann schließlich der Ring of Death beim Titelverteidiger B1gT4nk. Zuerst wurde ein umstrittener Def-Win an dzs Kampf vergeben. Nach einer Einigung der beiden ging es schließlich doch noch auf die Piste. Nach den zwei regulären Rennen lag der Endstand bei einem Unentschieden. Das anschließende Entscheidungsrennen konnte schließlich dzs Kampf gewinnen. Wir gratulieren allen Siegern und freuen uns schon auf die kommende Saison!

LIVE ARCADE TOTAL

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

SENSIBLE SOCCER

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Kuju/Codemasters **Schwierigkeit/** mittel

Wer anno 1992 ein Fußballgame spielen wollte, kam um zwei Titel nicht herum: »Kick off« und »Sensible Soccer«. Eine dieser flotten Kickereien schafft es nun unter dem Titel »Sensible World of Soccer« ins Netzwerk von Xbox Live Arcade. Man hat die Wahl zwischen 64 Clubs und 34 Nationalmannschaften. Kenner des Originals werden sofort die Namen von damals wieder erkennen. Ebenfalls bekannt: die Vogelperspektive inklusive wuseliger Spieler. Beim Gameplay fühlt man sich ebenfalls sofort heimisch, auch wenn die Steuerung heutige Fußballprofis nur noch die Nase rümpfen lässt. Denn mehr als den A-Knopf braucht man nicht. Aber gerade deswegen macht das Spiel so viel Spaß. Völlig unkompliziert werden hier die Tore geschossen, ohne großes Eingewöhnen. »Sensible World of Soccer« hat noch einen Vorteil gegenüber der Ur-Version; auch online darf man die Stollenschuhe schnüren. Dank der Onlinefähigkeit scheinen die 800 Punkte für Sportsfreunde eine gute Investition zu sein.



SONIC THE HEDGEHOG

Preis/ 400 **Hersteller/** Sega **Schwierigkeit/** mittel

Wem Segas sprintstarker Igel »Sonic« im gleichnamigen Vollpreis-Action-Abenteuer nicht gefallen hat, kann sich zum Trost seinen ersten Auftritt aus dem Netz ziehen. »Sonic the Hedgehog« machte im Jahr 1991 auf der Mega-Drive-Konsole von sich reden, weil es die Grenzen des Jump'n'Run-Genres neu definierte. Jetzt gibt's im Tausch gegen 400 Points eine nahezu perfekte Adaption des Hüpfspiel-Klassikers. In insgesamt 19 Etappen rettet der Igel andere Tiere vor dem durchgeknallten Bösewicht Dr. Robotnik. Das Game ist gekennzeichnet durch seinen irren Speed. Wenn der Igel Gas gibt, muss der Spieler sich anstrengen, um dem Geschehen hinterherzukommen. Mit zahlreichen Loopings, engen Tunnels, Sprung- und Speed-Pads wirkt das ganze Game chaotisch, spielt sich aber enorm spaßig. Schade nur, dass es sich hierbei nur um eine originalgetreue Emulation handelt, ohne Verbesserungen und mit ein paar Verschlechterungen. Wo zum Geier ist das Titelbild, und weshalb rennt das Game nur mit der halben Bildwiederholrate? Stört eigentlich wenig, aber dem wahren Fans fällt's auf.



CARCASSONNE

Preis/ 800 **Hersteller/** Sierra **Schwierigkeit/** mittel

Klassische Gesellschaftsspiele funktionieren auch auf der 360, das wissen wir seit »UNO« und »Catan«.

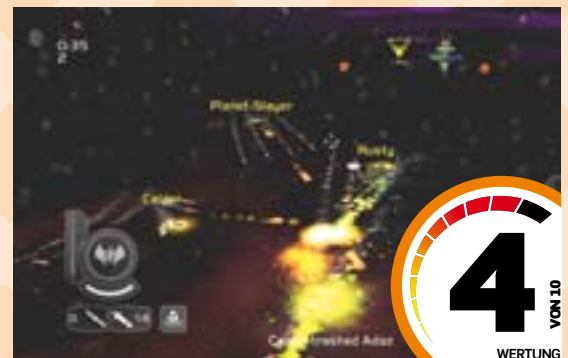
»Carcassonne« ist so ein Strategiespiel, in das man recht schnell einsteigen kann. Das Prinzip ist simpel: Auf einer relativ leeren Landschaft legen die bis zu fünf Spieler abwechselnd 70 Platten ab. Jede davon hat unterschiedliche Eigenschaften. Mit den einen lassen sich Städte bauen, mit anderen Straßen oder Klöster. Jeder Spieler kann Gefolgsleute platzieren, damit zählt beispielsweise eine Stadt als Eigentum – das gibt dann Punkte. Am Ende entscheidet der Punktestand über den Gewinner. Wer grad keine Kumpels zur Hand hat, misst sich mit dem Computergegner. Allerdings gibt's den richtigen Spaß erst mit menschlichen Mitspielern, sei es an einer Konsole oder via Xbox Live.



WING COMMANDER ARENA

Preis/ 800 **Hersteller/** Electronic Arts **Schwierigkeit/** mittel

Das original »Wing Commander« war eine mächtige Weltraum-Simulation. Eine »Krieg-der-Sterne-Saga«, die von mutigen Helden und ihrem Kampf gegen die todbringenden Aliens der Kilrathi erzählte. Das hier, das ist eine doofe Online-Schießerei ohne Charakter und Stil. Maximal 16 Piloten treffen sich in acht wechselnden Arenen unter Sternen und pumpen sich Projektile um die Ohren. Sieht aus, als würde man beim Autoscooter mit Schleudern aufeinander zielen. Steuert sich träge und spielt sich langweilig, egal ob im Deathmatch oder beim Team-Duell. Die Auswahlmöglichkeit zwischen leichten Gleitern und schweren Bombern, zwischen aufrüstbaren Lasern und schweren Zielschraketen bringt zwar ein wenig Tiefe rein, aber wenn hinter alldem eine so banale Ballerei steht – wofür? Für Fans des original »Wing Commander« eine bodenlose Enttäuschung, für alle anderen ein banales Shoot'em-Up ohne Höhepunkte.



CSL-CHARTS

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

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

HALO 2

Okay, einer geht noch, oder? Während die Jungs von Bungie dem dritten Teil den finalen Schliff verpassen, gehen die Wettkämpfe online weiter. Hier die besten 1-on-1 Schützen:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Ninja	●	1443	126
2	SkilL	▲	1336	48
3	Maleficus	▲	1231	51
4	Sad I daZzle	▲	1158	32
5	cHaos! AnToN	▲	1139	21



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	SaD.GoW 4on4 Crystal Meth	▲	1419	46
2	flx.tuning I Zeta	▲	1296	19
3	Chaozz Army	▲	1153	19
4	flx.tuning I immortal	▲	1107	8
5	NoX.GoW	▲	1107	5

FIFA 07

Und noch ein Ablöse kandidat: Nächsten Monat geht es in die nächste »FIFA«-Runde. Damit wir sie nicht so schnell vergessen, hier noch einmal die besten Kicker der Consoles Sports League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Nebukadnezar000	▲	1464	296
2	DX Matador	▲	1462	195
3	SaD I Azzurro	▲	1445	135
4	dzs FerNaND0	▼	1438	164
5	GX Budz Burner	▲	1410	207

COLIN MCRAE: DIRT

Ja, der Onlinemodus ist vielleicht nicht der beste. Das hält Rally-Fahrer trotzdem nicht davon ab, untereinander Wettkämpfe zu bestreiten. Hier die besten Drifter der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	loki77	●	1164	22
2	dz Toxico	●	1114	15
3	acX AluCarD	●	1083	16
4	soad225	●	1081	5
5	UndERt4kER	●	1061	9



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Ablöse kandidat Nummer drei: Auch bei Konamis genialer Kickerreihe geht es nächsten Monat in die nächste Runde. Vor »Pro Evolution Soccer 2008« gibt's aber noch mal die besten Spieler aus Teil Sechs

	Spieler		Punkte	Matches
1	xXRoBinHoXx	●	1475	196
2	LaGo	▲	1391	129
3	UMx Muellinho	▲	1337	103
4	TCS.gla paz	▲	1336	77
5	TCS.KingFresh	●	1327	69



FORZA 2

Dank des genialen Onlinemodus' erfreut sich »Forza 2« auch bei der Consoles Sport League großer Beliebtheit. Die besten Nachwuchs-Schumis der Liga gibt es hier

	Team		Punkte	Matches
1	ZocKerKoeNiG	●	1265	19
2	GB360 Bender	●	1241	34
3	TCS LoneWolf	●	1192	9
4	FTX Eisblut	●	1163	18
5	GB360 Mortalzone	●	1157	11

DRIBBELFIEBER

Jon Hare über
Sensible World of
Soccer

Zwei Seiten weiter vorne stellt sich eines der vielleicht meisterwarteten Oldie-Remakes für Xbox Live dem Test: die Xbox-Live-Adaption des original »Sensible Soccer«. Für Fußballfans ist die Wiederauferstehung ein kleines Fest. Das Original wurde seinerzeit begeistert aufgenommen, die Mischung aus Vogelperspektive, Geschwindigkeit und Action überzeugte selbst Fußball-Muffel und verhalf den englischen Entwicklern Jon Hare und Chris Yates zu Ruhm und Erfolg. Die beiden sind die Bosse von Sensible Software. Die Entwicklerschmiede hat sich in den späten 80er und frühen 90er Jahren mit dem Ballgame »Parallax«, dem Geschicklichkeitstest »Wizball« und dem Strategiespiel »Mega-Lo-Mania« einen Namen gemacht. »Sensible Soccer« und das Nachfolge-Game »Sensible World of Soccer« blieben jedoch die größten Erfolge. Beides Fußballkicks, zwar ohne den Realismus oder die Stadion-Atmosphäre heutiger Simulationen, dafür aber enorm spannend. »Sensible Soccer ist eines meiner Lieblingsspiele«, meint selbst David Darling, Co-Gründer und Chef des britischen Publishers Codemasters. Codemasters verantwortet die Wiederauferstehung von »Sensible World of Soccer« auf Xbox Live Arcade. Die Geschichte von »Sensible Soccer« beginnt Mitte des Jahres 1985, als Jon und Chris den Großteil ihrer Zeit in überfüllten Spielhallen verbrachten. Unter den zahlreichen Automaten stand auch »Tehkan World Cup«, ein Fußballspiel aus der Vogelperspektive. Dieses Spiel sollte die Inspiration für »Microprose Soccer« werden, das die beiden nur knapp drei Jahre später für den Commodore 64 entwickelten. Und das war schließlich der Grundstein für »Sensible Soccer«, das die beiden im Jahre 1992 vollendeten. »Wir konnten auf der Basis von Microprose Soccer aufbauen«, erklärt Jon die Entscheidung, viele der Features von »Microprose Soccer« beizubehalten, inklusive der Sicht von oben. »Sensic« war genau so süchtig machend wie »MS« und gab Zockern die Möglichkeit, den Ball von Spielern zu Spielern wandern zu lassen. Zwei Jahre später dann der Nachfolger »Sensible World of Soccer«: Zum leicht verbesserten Gameplay gesellten sich noch Management-Elemente. Ein rundes Paket also. Und genau dieses Spiel findet sich nun auf Xbox Live Arcade, erweitert um einen Online-Modus. »Ich kann euch versichern, dass diese neueste Inkarnation eine getreue Version vom Original ist«, sagt Jon. »Als wir das erste Sensible Soccer im Juni 1992 bastelten, fügte »

DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



COLIN MCRAE DIRT

Im Karriere-Modus lassen sich die meisten Erfolge ohne Probleme holen. Kein Wunder, schließlich ist der Schwierigkeitsgrad egal. Wer will, kann also ohne weiteres auf Clubmann oder Anfänger spielen, allerdings gibt das deutlich weniger Kohle. Erfolge wie drei Siege hintereinander oder den 20 Meter Sprung nimmt man sprichwörtlich im Vorbeifahren mit. Und mit ein bisschen Geduld hat man auch alle Autos und gefährlichen Kilometer beisammen.

Gefährliche Kilometer:	60
Alle Karriere-Meilensteine:	105
Alle Events im Karrieremodus:	400
Alle Fahrzeuge gekauft:	90
5 Siege:	10
10 Siege:	15
20 Siege:	20
3 Siege hintereinander:	15
Erster Sprung über 20 Meter:	15

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 730

3D ULTRA MINIGOLF ADVENTURES



Okay, die Erfolge klingen furchtbar schwierig und anspruchsvoll. Mit einem kleinen Trick verlieren sie aber schnell ihren Schrecken. Einfach bei jedem Loch ein Hole-in-One schlagen. Das ist nämlich bei so gut wie jedem möglich. Einfach ein wenig rumprobieren. Und wenn es mal nicht klappt, einfach raus aus dem laufenden Spiel und wieder zurück zum Loch. Zieht keinerlei Nachteile oder Strafen nach sich. Ein bisschen Übung gehört natürlich trotzdem dazu.

Ass:	20
Meisterreisender:	20
Abenteuer-Anfänger:	20
Alter Golfhase	20
Meisterentdecker:	20
Minigolf-Abenteurer	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 120

THE DARKNESS

Ja, der Mehrspieler-Modus laggt stellenweise noch. Wer einen Großteil der Mehrspieler-Erfolge dennoch einstreichen will, braucht nur einen Kumpel dazu. Ranglistenspiele muss man nicht bestreiten. Einfach einen Server aufmachen, Mitspieler einladen und ein Capture the Flag Match eröffnen. Weil die Wins schnell steigen sollen, stellt man das Punktelimit auf 3. Damit jeder den Win bekommt, kann man übrigens ohne Probleme im gleichen Team spielen. Mit der Zeit sollten dann 150 Punkte aufs Konto wandern.

Gangster:	5
Soldat:	5
Leutnant:	15
Capo:	25
Vize:	35
Don:	45
Patriot:	5
Flag-Profi:	5
Flag-Champion:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 150



DOUBLE DRAGON

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

Gutes Ergebnis:	5
Alle Objekte:	5
Unberührbar:	20
Invasion:	15
Gnadenlos:	15
Mit bloßen Händen:	20
Held:	35
GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:	115



VAMPIRE RAIN



Ja, es ist ein langweiliges Spiel, das eigentlich überhaupt keinen Spaß macht. Trotzdem gibt es leichte Erfolge abzustauben. Zumindest für alle, die noch jemanden kennen, der sich das Spiel ebenfalls angetan hat. Denn sämtliche Mehrspieler-Erfolge lassen sich in unter einer Stunde boosten. Einfach mit besagtem Kumpel spielen und irgendwann sollten einem dann 650 Punkte gehören. Weil sowieso kaum jemand spielt, sollte man sich also schnell finden. Die restlichen 350 Punkte dauern dafür wohl hundertmal so lang. Da lehnen wir doch dankend ab...

Irrer Bomber:	50
Edler Wilder, Berserker,	
Randale-Meister:	150
Blutrausch, der Bluttrünstige:	100
Mörderisches Adlerauge:	50
Mr. Unbesiegbar:	50
Flammenschlucker,	
Herr d. Flamme:	100
Zerstörer, Beherrscher:	100
Meister der Kampfkunst:	50
GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:	650

THE DARKNESS

»Darkness«, die Zweite. Nach dem kleinen Capture-the-Flag-Ausflug starten wir eine Deathmatch-Runde mit einem Kumpel. Der schießt uns dann solange mit der Pistole ins Bein, bis wir keinen weiteren Treffer überleben (musste bei 32 HP soweit sein). Wir füllen unsere Lebensenergie wieder auf und wiederholen das Ganze, bis wir den »Gefahrensucher«-Erfolg haben. Wenn wir schon dabei sind, schnappen wir uns auch noch unsere 20 Killing-Streaks. Vier Abschüsse zählen als ein Killing. Für den »Kugelsicher«-Erfolg (Vorsicht: ein Mehrspieler-Erfolg, der in der deutschen Version falsch übersetzt worden ist) braucht man ein Spiel mit vier Spielern. Sind nicht so viele Kumpels zur Hand, einfach auf einem vollen Server ein ruhiges Plätzchen finden, dann kommt der schon von allein...



Gefahrensucher:	5
Kampfmaschine:	5
Spezialist:	25
Kugelsicher:	20
GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:	55

Deutschlands erfolgreichste
Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	Turambar360	●	108679	Forza Motorsport 2, Track and Field, War Tech
2	DA CHOZEN ONE	●	108578	Project Sylpheed, Track and Field, Bomberman Live
3	Xaero360	▲	100657	Overlord, Armored Core 4, College Hoops 2k7
4	Deluxe NeXsim	▼	96780	Marathon: Durandal, Wing Commander Arena, Track and Field
5	TheThirdWave	▲	90271	Heavy Weapon, Guitar Hero 2, Spider-Man 3

Quelle: www.mygamercard.net,
Stand: 9. August 07

DRIBBELFIEBER 2

Jon Hare über Sensible World of Soccer

»sich der Programm-Code wie von Zauberhand schon in den ersten zwei Monaten zusammen. Damals wussten wir, dass es das Richtige war. Deshalb haben wir diesen Teil des Spiels kaum mehr angerührt. Bis zum Erscheinen von SWOS 1996/97.«
Seit »SWOS« sind noch weitere Versionen erschienen, denen jedoch die Magie der Vorgänger fehlte. »Sensible Soccer '98« brachte der Reihe den Sprung in die dritte Dimension, aber die Begeisterung der Fans hielt sich in Grenzen. Acht Jahre lang verschwand die Serie dann in der Versenkung. Erst letztes Jahr tauchte sie mit »Sensible Soccer 2006« für Xbox, Playstation 2 und PC wieder aus der Versenkung auf. Aber die Kunden verzichteten zu Gunsten von »FIFA« und »Pro Evo«. Jon Hare: »Ich glaube, das Remake wird auf der 360 prima funktionieren. Das Publikum hier ist deutlich offener und experimentierfreudiger, aber auch klassisch orientierter als die Gamer an der Playstation 3. Außerdem finde ich es einfach unglaublich, dass eine komplett neue Generation von Gamern SWOS jetzt das erste Mal erleben wird. Ich bin echt froh, dass das Remake auf einem Format erscheint, das ihm wirklich gerecht wird. In meinen Augen sieht das Game immer noch gut aus. Und die Magie ist intakt.«
Was hält Jon Hare vom Fortschritt des Fußball-Genres? »Fußball-Spiele sind festgefahren«, erklärt er. »Wir verlassen uns zu sehr auf das Fernsehen, wenn es um Realismus geht. Wir haben Spiele mit Kommentatoren, realistisch aussehenden Spielern, perfekten Animationen, wo alles aussieht und sich spielt wie ein aufgezeichnetes Match. Aber es kommt darauf an, wie man Realität sieht. Ist Realität etwas, das man filmt und auf eine Box im Wohnzimmer überträgt? Oder eher die Gedanken und Gefühle, die man in der jeweiligen Situation hat? Sensible Soccer lässt dein Gehirn durchgängig arbeiten, anstatt dich mit Grafik zu betäuben. Du musst dein Spiel beschleunigen, unter Druck sein. Das Adrenalin wird freigesetzt, wenn du kaputt bist, aber instinktiv weiter rennst. Deshalb finde ich, dass Geschwindigkeit so wichtig ist. Ich glaube, dass alle, die Sensi noch nie gespielt haben, sehr überrascht sein werden.«

HARDWARE TEST

BACK IN BLACK

Jetzt ist sie also da. Schwarz und 470 Euro schwer. Die neue Xbox 360 mit dem Beinamen »Elite«. Ein Test.

Sie soll eine neue Version der Xbox 360 sein. Mit neuem Laufwerk für die neuen HD-DVD-Discs. Mit einer größeren Festplatte, außerdem leiser und überhaupt viel besser – über viele Monate hatten sich diese Gerüchte gehalten, wurden von Microsoft weder bestätigt noch dementiert. Dann ging alles ganz schnell: Ende April ist sie in den USA erschienen, jetzt gibt es sie bei uns, die neue Xbox 360 mit dem Beinamen »Elite«. Nach dem Auspacken fällt sofort die neue Farbgebung auf. Offenbar hat Microsofts eine neue bevorzugte Modelfarbe. Die Konsole ist schwarz, ebenso der Wireless-Controller und das Headset. Anders als Sony bei der Playstation 3 setzt Microsoft allerdings auf einen matten Lack. Das bewahrt die Konsole dafür vor hässlichen Fingerabdrücken und allgegenwärtigen Staubschichten. Auf der Rückseite fällt sofort eine weitere Neuerung auf: ein digitaler Videoausgang nach HDMI-1.2-Standard, direkt neben dem gewohnten AV-Ausgang. Als dritte entscheidende Innovation ist die größere Festplatte zu nennen, jetzt mit einer Speicherkapazität von

120 Gigabyte. Zur Erinnerung: Das »Premium«-Modell der Xbox 360 bunkert maximal 20 Gigabyte an Daten, also nur ein Sechstel der Elite.

Enttäuschend: Die Elite-Konsole arbeitet nach wie vor mit dem bekannten DVD-Laufwerk. Wer also die neuen HD-DVD-Videodiscs mit hoch auflösenden Bildern gucken will, kommt um den Zukauf von Microsofts HD-DVD-Zusatzlaufwerk weiterhin nicht herum. Außerdem sind weder Lüfter noch Laufwerk wirklich leiser geworden. Die Xbox 360 Elite macht sich also weiterhin durch ein hörbares Surren bemerkbar. Schade auch, dass die Suche nach einer eingebauten Wireless-Antenne unbelohnt bleibt: Wer sich drahtlos mit dem Internet verbinden will, muss also weiterhin im Zubehörhandel 70 Euro für eine Wireless-Antenne ausgeben. Wirklich bedeutsam scheinen die Unterschiede zwischen der verbreiteten Xbox 360 und der neuen Elite-Version also nicht. Somit bleiben die Argumente für einen Neukauf bzw. Wechsel überschaubar. Die Anschlussmöglichkeit eines HDMI-Kabels scheint vor allem für Besitzer eines teuren Full-HD-Fernsehers lohnenswert, da nur hier tatsächlich leichte Qualitätsvorteile im Vergleich zur Übertragung des HD-Videosignals per Komponenten-Kabel sichtbar sind. Die 120 GB der Festplatte sind eine schöne Sache, klar, vor allem wenn Microsoft die Xbox 360 endlich auch in unseren Breiten zum Medienzentrum ausbaut, mit Download-Portalen für Kinofilme und TV-Serien. Auch Kinofilme in HD-Qualität soll's geben – damit wären die 20 GB der konventionellen Xbox 360 bereits überlastet.

Wer bisher noch keine Xbox 360 sein Eigen nennt, sollte den Kauf der Elite anstelle der Premium-Version vor allem aus einem Grund ins Auge fassen: Microsoft hat offensichtlich das Layout und das Lötverfahren der Hauptplatine geändert; man darf hoffen, dass es sich dabei um eine Reaktion auf die häufigen technischen Defekte der Xbox 360 – siehe Bericht auf Seite 6 – handelt. Damit die Elite so zuverlässig funktioniert, wie man das von einer High-End-Spielekonsole erwarten darf. Abgesehen davon sieht sie schwarz einfach gut aus.

Richard Löwenstein

TECH INFO

KOMPLETTE AUSSTATTUNG

Die Ausstattung der Xbox 360 Elite überzeugt. Der Konsole liegen ein farblich passender Wireless-Controller und ein Headset bei, außerdem ein Netzkabel. Damit die Bilder in bestmöglicher Qualität auf den HD-Fernseher übertragen werden, legt Microsoft zweierlei Videokabel dazu: eines für den Komponenten-Eingang, eines für den HDMI-Eingang. Wer die Konsole per optisch-digitalen Toslink-Anschluss an seine Audioanlage anschließen möchte, nutzt dafür die im Paket enthaltene Audioweiche.

MEDIEN-ZENTRUM

Eine Festplatte mit 120 Gigabyte Speicherkapazität macht bisher vor allem in den USA wirklich Sinn. Dort hat Microsoft die Xbox 360 bereits zum Medienzentrum ausgebaut, mit Download-Portalen für zahlreiche Kinofilme und TV-Serien. Auf dem Marktplatz von Xbox Live sind reihenweise Filme und Serien verfügbar, zum Teil in HD-Auflösung. Das benötigt Platz: ein Hollywood-Streifen in konventioneller Auflösung allein rund 7 Gigabyte. Der Startschuss für den Mediendienst fällt in Deutschland im Herbst.

ROBBIE SAGT

Auf einer Aktionärskonferenz hat sich Microsofts Xbox-Chef Robbie Bach Anfang August zum geänderten Platinenlayout geäußert: »Es war eine Herausforderung, ein neues Design zu entwickeln, das das auf der Interaktion zwischen unterschiedlichen Komponenten beruhende Problem ausschalten konnte. Die Änderung lag allein bei Microsoft, nicht bei Drittherstellern einzelner Komponenten. Wir haben nun ein deutlich besseres Design, welches ausgiebig getestet wurde«, so Bach.

Jetzt fehlerfrei?

Beim Blick auf die Hauptplatine zeigen sich einige Unterschiede: zum Beispiel ein neuer Chip, der das Videosignal für den HDMI-Port aufbereitet. Außerdem fällt auf, dass Microsoft offenbar einige Chips und Transistoren einsparen konnte. Haupt- und Grafik-Prozessor sind neuerdings durch ein Kunststoff-Harz mit der Hauptplatine verklebt. Damit rückt Microsoft wohl den Problemen mit der Zuverlässigkeit zu Leibe: Die erste Generation der Xbox-360-Konsolen ist bekanntlich durch die hohe Ausfallrate ins Gerede gekommen.



Schick in Schwarz

Egal ob Controller, Play & Charge Kit, HD-DVD-Laufwerk oder 120-Gigabyte-Festplatte: Microsoft bietet sämtliches Zubehör jetzt auch im schwarzen Look an. Die größere Festplatte gibt's zum Nachrüsten von Konsolen mit 20 Gigabyte Speicherkapazität. Das Aufrüst-Zubehör enthält neben der Festplatte ein Übertragungskabel, mit dem man seine Daten von der 20-Gigabyte-Festplatte auf das größere Exemplar kopiert. Das funktioniert allerdings nur einmal, denn bei der Übertragung werden die Daten auf dem Zubringer-Laufwerk komplett gelöscht.



Optische Zwillinge

Egal ob das abgebildete »Colin McRae Dirt« oder das für Ende September angekündigte »Halo 3«: Die Spiele sehen auf der Xbox 360 Elite genauso aus wie auf der bereits millionenfach verbreiteten Xbox 360. Alle Spiele laufen uneingeschränkt, egal ob von DVD-Disc, als Download vom Marktplatz oder als kompatible Disc von der Ur-Xbox. Geschwindigkeit und Qualität von Bild und Ton sind vollkommen identisch zu dem, was man auf der Xbox 360 in Core- und Premium-Ausführung erlebt. Auch die Benutzeroberfläche ist präzise dieselbe. Keinerlei Unterschiede.





DAS WELT- SPIEL

Ist lange vorbei, dass
Videospiele in kleinen
Garagen entstanden sind.
Die Herstellung eines
modernen Games ist ein
hochkomplexer Prozess, zu
dem Unternehmen aus aller
Welt ihren Beitrag leisten.
Richard Löwenstein nimmt
das weltweite Spiele-
Puzzle Stück für Stück
auseinander.

2. WEITTE PUZZLE



“ Das sind alles Bausteine, wie bei einem gigantischen Software-Puzzle ”



Manchmal lohnt es sich, den Abspann eines Videospiels bis zum Ende anzugucken. Es kann gut sein, dass eine Überraschung auftaucht. Bei »Forza Motorsport 2« zum Beispiel. Eine Produktion der Microsoft Game Studios aus Seattle, gemacht für die amerikanischste aller Konsolen - die Xbox 360. Mehr Made in USA geht nicht, könnte man meinen. Aber trotzdem schieben sich weit hinten im Abspann von »Forza Motorsport 2« seitenlange Listen mit Mitarbeitern asiatischer Herkunft ins Bild. Sie berichten davon, dass der Vietnameser Nghiep Phung, der Inder Arjun Rajan und viele mehr ihren Teil zur Entstehung beigetragen haben. »Forza Motorsport 2« ist halt doch nicht durch und durch amerikanisch. Microsoft und das Entwicklungsteam von Turn 10 haben die Feinarbeiten an den Autos und den Rennstrecken an zwei Unternehmen abgegeben: an Dhruva Interactive aus Bengaluru in Indien, und an Glass Egg Digital Media, eine vietnamesische Firma, genauer gesagt aus Ho Chi Minh Stadt, früher Saigon. Glass Egg hat sich auf die Modellierung von Automodellen in Videospielen spezialisiert. Die Vietnamesen haben bereits bei »LA Rush« und »DTM Race Driver 3« die Fleißarbeiten an der Grafik durchgeführt.

ACTION AUS ALLER WELT

In den 80er-Jahren mögen PC- und Videospiele noch in Garagen entstanden sein, aber die große Zeit der kleinen Bastelbuden ist vorbei. Moderne Videospiel-Pro-

duktionen sind viele Millionen Euro schwere Projekte, und zu jedem einzelnen leisten Unternehmen aus aller Welt ihre Beiträge. Das könnte bei einem typischen Ego-Shooter so aussehen: Das Unternehmen Epic aus dem kalifornischen Raleigh liefert die Unreal-Engine als Technik-Basis. Aus Dublin kommt die Physiksimulation der Firma Havok dazu. Das Team von Rabcat aus Wien modelliert die Kulissen, das Münchner Studio von Effective Media erledigt die Eindeutschung. Irgendwo auf der Welt werden all diese Elemente zusammengesetzt. Nationale Siegel wie Made in Germany oder Made in USA scheinen heutzutage nicht mehr angebracht. Denn mehr und mehr Arbeiten werden auf Länder aller Kontinente verteilt. Die Ausgliederung einzelner Phasen aus dem Herstellungsprozess, die Auslagerung dieser Schritte an Unternehmen in fernen Ländern ist in allen Industrien gang und gäbe. »Outsourcing« nennt sich das im Denglisch der Kaufleute. »Typischerweise werden Arbeiten an der Engine, am Grafikdesign, an 3D-Modellen, an der Musik, am Motion Capturing und den Sprachaufnahmen nach draußen gegeben«, weiß Class Oehler vom Bundesverband der Entwickler von Computerspielen, G.A.M.E.

DER EINMAL-MUSIKER

Warum überhaupt diese Auslagerung? »Es geht um den Zugriff auf Spezialisten, die nicht über den gesamten Produktionsablauf benötigt werden. Und darum, die Masse an Arbeit rechtzeitig zu bewältigen«, er-

“ **Forza Motorsport 2 ist eben doch nicht durch und durch amerikanisch** ”

zählt Benedikt Grindel. Als Projektleiter überwacht er momentan die Arbeiten am PC-Aufbau-Strategiespiel »Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs« oder kurz »Die Siedler 6«. Hersteller ist das Entwicklungs-Studio Blue Byte, eine Tochterfirma des französischen Spielekonzerns Ubisoft. Rund 35 Mitarbeiter sind im Düsseldorf Haus mit Projektleitung, Gamedesign, Leveldesign, Grafik und Animation, Programmierung, In-house-Testing und Daten-Management befasst. Alles andere wird außer Haus erledigt. »Wir haben nur für die Kernbereiche Spezialisten im Haus. Plus die leitenden Leute, beispielsweise für Design und Programmierung.« Ubisoft holt sich externe Kräfte hinzu, um die Masse an Arbeit bewältigen zu können. Und Spezialisten, deren Festanstellung sich nicht rechnen würde. Benedikt Grindel: »Es macht für uns wenig Sinn,



einen Komponisten fest im Team zu haben. Das ist eben eine dieser Positionen, die nicht über den gesamten Entwicklungsprozess benötigt wird.«

Die Entwicklung von PC- und Videospielen, zumindest der aufwändigen Exemplare, findet längst nicht mehr in der Garage statt. Sie ist in den letzten Jahren zu einem industriellen Prozess herangewachsen. Die Hersteller unterliegen betriebswirtschaftlichen Prozessen, wie andere Branchen auch. Das Geld ist zu einem, vielleicht sogar zum entscheidenden Faktor herangewachsen. Im Fall von die »Die Siedler 6« hat er zum Beispiel die künstlerische Linie beeinflusst. Der hauptverantwortliche Kopf für Look und Stil heißt Vance Kovacs und er lebt in Kalifornien. Warum ein US-Mann, warum niemand aus dem Team im Haus oder aus dem deutschsprachigen Raum? »Wir hatten mehrere Künstler zur Auswahl. Wir haben dann ganz klassisch pitchen lassen«, erzählt Benedikt Grindel. Pitchen heißt: der Auftraggeber lässt sich mehrere Angebote machen und wählt dann aus. Das Geld beeinflusst die Entscheidung massiv.

MADE IN ÜBERALL

Die finanziellen Weichen werden also in Deutschland gestellt, andere Teile des Projekts »Die Siedler 6« sind Made in Rumänien, Made in Frankreich, Made in Kalifornien, Made in Kanada. Ubisofts Firmensitze in Bukarest, Paris und Montreal unterstützen die Arbeiten, indem sie Prototypen des Spiels

testen (Bukarest), an Leveldesign bzw. Programmierung mitarbeiten (Paris) und Grafikarbeiten erledigen bzw. die Spiele-Informationen in die Hersteller-Webseite einbinden (Montreal). Rund 50 Menschen sitzen außerhalb des federführenden Studios in Düsseldorf, und sind doch in den Entstehungsprozess eingebunden. In den USA zum Beispiel Jeff Grubb, Autor von 14 Romanen, 30 Kurzgeschichten und mehr als 80 Karten-, Brett- und Rollenspielprojekten. »Meine Aufgabe bei den Siedlern ist es, die Gesamtwelt zu erschaffen, eine Kampagne miteinander verbundener Missionen zu entwerfen, die sich zu einem zufrieden stellenden Endergebnis zusammenfügen.« Eine Herausforderung ergibt sich aus der Entfernung. Grubb lebt in Seattle im US-Bundesstaat Washington, der Zeitunterschied zur Mitteleuropäischen Zeitzone beträgt minus neun Stunden. Wenn Grubb sich aus den Federn schält, stempelt das Team in Düsseldorf schon wieder aus. »Blue Byte ist es aber gut gelungen, die Kommunikationswege offen zu halten. Und die Sprache war kein Hindernis. Die meisten Designer sprechen viel besser Englisch als ich Deutsch.«

SONY SAGT...

Viele Arbeiten sind allerdings so stark miteinander verzahnt, dass die Zusammenarbeit zwischen Blue Byte und dem Dienstleister besser ohne Zeit- bzw. Reibungsverluste klappen sollte. Da kom-»

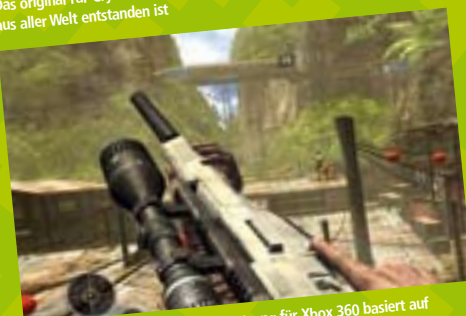
MADE IN GERMANY?

NIX DA! MADE IN ÜBERALL!

Früher waren die mal in Coburg: Spätestens seit dieser Zeit gilt Crytek als eines der Vorzeige-Unternehmen unter den deutschen Spieleherstellern. Crytek hat mit dem Ego-Shooter »Far Cry« den bisher einzigen Bestseller Made in Germany geschaffen, der rund um den Globus den Sprung in die Top-Fünf der Charts geschafft hat. Und auch einen Titel, der rund um die Welt entstanden ist. Faruk Yerli, einer der drei Firmen-Mitbegründer: »Wir pflegen seit 1997 über unsere Firmenhomepage den Gedankenaustausch mit Leuten aus aller Welt, die sich für Hightech-Gaming interessieren. Da sind Fans und Entwickler dabei, Professoren, alle möglichen Leute. Auch erfahrene Leute aus Seattle, Vancouver und Los Angeles.« Diese Leute wurden in der Entstehungsphase von Crytek zur Mitarbeit an »Far Cry« motiviert. Das Internet diente als Plattform zum Austausch von Gedanken und Daten. »Heute arbeiten viele dieser Leute fest bei uns«, erzählt Faruk Yerli. So betrachtet konnte Crytek überhaupt erst durch Outsourcing entstehen. Und eines der technisch beeindruckendsten Actionspiele der vergangenen Jahre verdankt seine Existenz der Tatsache, dass fähige Menschen aus aller Welt ihr Know-How in einem Spiele-Projekt gebündelt haben. Man kann also über Vor- und Nachteile der Globalisierung streiten – aber dass sie tolle Games hervorbringt, steht außer Zweifel. Die Umsetzungen für Xbox und Xbox 360 sind übrigens in Montreal entstanden.



Das original Far Cry: ein PC-Game, das unter Mitwirkung vieler Mitarbeiter aus aller Welt entstanden ist



Far Cry Instincts Predator: die Umsetzung für Xbox 360 basiert auf den PC-Arbeiten und wurde in Montreal vervollkommen

DIE HEILIGE KUH

WARUM HUNDERTE ASIATEN ARBEITEN, DAMIT WIR RENNSPIELE ZOCKEN KÖNNEN

Die meisten Autos werden nicht in München, Stuttgart, Wolfsburg oder gar bei Toyota hergestellt. Nein. Der Nabel der automobilen Welt sitzt woanders. Wer sich eine Viertelstunde lang mit dem Abspann von »Forza Motorsport 2« die Zeit vertreibt, der weiß das. Da stolpert man nämlich ganz am Schluss über seitenlange Listen voller Namen asiatischer Herkunft. Da wird zum Beispiel ein gewisser Nghiep Phung aus Vietnam aufgeführt, und ein Arjun Rajan aus Indien. Sie sind Mitarbeiter der Unternehmen Dhruva Interactive aus Bengaluru in Indien, und von Glass Egg Digital Media, einer Firma aus Vietnam, genauer gesagt aus Ho Chi Minh City, besser bekannt als Saigon. Glass Egg ist selbst ein Ergebnis der

Globalisierung. Schon die Geschäftsführung setzt sich aus drei US-Bürgern, einem US-Geborenen vietnamesischer Herkunft, einem Iren und einem

LA RUSH Spritziger Fun-Racer mit Xbox-Autos Made in Vietnam vervollkommenet

Engländer zusammen. Das Team hat sich auf die Produktion von so genannten »Art Assets« spezialisiert, also von allem, was bunt ist. Vor allem Autos. Die Vietnamesen haben seit 1995 unter anderem schon bei »Die 24 Stunden von Le

Mans«, »DTM Race Driver 3« und »LA Rush« die grafischen Fleißarbeiten durchgeführt. Momentan

arbeiten sie am Feinschliff für die Driftkönige

FORZA MOTORSPORT 2 wäre ohne Nghiep Phung vielleicht niemals an den Start gerollt

von »Sega Rally«. Dass dasselbe gerade erst für das Konkurrenzprodukt »Colin McRae: Dirt« ein bisschen virtuelles Blech gebogen hat, mag vielleicht mit einem gewissen Interessenskonflikt Hand in Hand gehen. Trotzdem

kein Grund für Codemasters und/oder Sega, einer Zusammenarbeit mit den Vietnamesen aus dem Weg zu gehen. Sie ist zu lukrativ: Würden die englischen

SEGA RALLY Auch die Japaner von Sega vertrauen auf die Polygonkünste der Vietnamesen

Teams die Grafikarbeiten selbst übernehmen, wären die Kosten laut Glass Egg etwa doppelt so hoch.



Need for Speed Pro Street: Das Team von EA Black Box greift auf vier externe Zulieferer zurück. Sie erstellen Teile der Grafik. Die Modellierung der Autos übernimmt EA selbst

»men – Erfahrungsvorsprung in den USA hin, Dumpingpreise im asiatischen Raum her – dann eben doch näher gelegene Unternehmen zum Zug. Die Vorteile einer gemeinsamen Sprache, der räumlichen Nähe und ähnliche Arbeitszeiten überwiegen. Bei »Die Siedler 6« trifft das zum Beispiel auf das Design und die Einbindung der Häuser ins Gameplay zu. Hierfür ist der Darmstädter Developer Zeal verantwortlich. Die Entstehung der Videoszenen hat Blue Byte dem Volkercher Renderstudio Virgin Lands anvertraut. Auch die Einbindung von Soundeffekten und Musikstücken in das Spiel geht nahtloser vor sich, wenn die Akustikprofis im Notfall schnell ins Auto hüpfen, 215 Kilometer fahren und bei Blue Byte ins Haus schneien können. Nur so lässt sich die Wirkung der Arbeit im Gesamtkonzept gemeinsam beurteilen, nur so lassen sich Meinungsunterschiede wirkungsvoll ausdiskutieren. Diese kurzen Wege sind ein Standortvorteil des Mainzer Studios Dynamedion. Das Team ist für Komposition, Sounddesign, Soundtesting, Soundprogrammierung und den Einbau aller Audiofiles verantwortlich – wobei die Engine wiederum in Zusammenarbeit mit einem weiteren externen Programmiererteam entsteht. Welche Vorteile sich für die Industrie durch das Outsourcing ergeben, haben die Sony-Leute Chris Lena und Joe Shoopack im Rahmen der Konferenz »Game Outsource Summits« im August vergangenen Jahres zusammengefasst: Arbeitsleistung muss nur dann bezahlt

werden, wenn sie tatsächlich benötigt wird. Kosten lassen sich klar definieren und zuordnen, Arbeitslawinen besser bewältigen. Alles zusammen spart letzten Endes bares Geld – bis zu 50 Prozent im Vergleich zu dem, was mit einem kompletten eigenen Team im Haus anfiel.

FRAGEZEICHEN HINTER DER MOTIVATION

Dem stehen allerdings gravierende Nachteile gegenüber: Verwaltungsaufwand, Prozessmanagement und Integration der Arbeiten in die vorhandene Software-Konstruktion zum Beispiel. Außerdem macht die Weitergabe von Geheimnissen und Know-How den Spieleherstellern Sorgen. Und die Frage, wie es um die Motivation von Mitarbeitern außer Haus bestellt ist. Zwei Jahre dauert im Schnitt die Produktion eines modernen Videospiels. Ein Mensch, der so lange tagein und tagaus ausschließlich Polygone zusammen setzt, zwischendurch kaum eine Rückmeldung erhält und die Früchte seiner Arbeit erst im kompletten Spiel erleben kann, wird kaum bis an die Grenzen seines Könnens gehen. Ein mit Liebe zum Detail gefertigtes und mit Kreativität erfülltes Kunstwerk ist von einem derart vom Rest der Produktion abgeschnittenen Mitarbeitern kaum zu erwarten, eher einfaches und solides Handwerk. Die Angestellten des indischen Dienstleisters Dhruva Interactive beispielsweise haben in zwei Jahren für die drei Rennspiele »Forza Motorsport«, »Project Gotham Racing 3«



Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs: das Blue-Byte-Team in Düsseldorf hat die zentrale Kontrolle, große Teile der Arbeit werden aber nach außen gegeben

WELTWEITES TEAMWORK

Stationen eines Spiels

Hier mal die Gesichter einiger Menschen, die einen Beitrag zur Entstehung eines Games leisten. Genauer gesagt, von »Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs«. Zugegeben, ist ein PC-Game. Aber auch so was hat ein Recht auf Existenz.



Die Story wird vom US-Autor Jeff Grubb getextet



Vance Kovacs aus Seattle bestimmt die visuelle Linie des Spiels



Bei Benedikt Grindel in Düsseldorf laufen die Fäden zusammen



Das Ubisoft-Team in Bukarest übernimmt große Teile des Gametests

“Im Abspann schieben sich lange Listen mit Mitarbeitern asiatischer Herkunft ins Bild”

und »Forza Motorsport 2« abertausende Autotexturen gefertigt und Polygonmodelle gebaut. Da überrascht es kaum, dass sich die Ergebnisse stilistisch ähneln – und Mängel sich wiederholen. Tatsächlich müssen alle drei Simulationen mit dem Vorwurf leben, dass den Automodellen der Feinschliff im Detail fehlt.

DER KUNDE ALS BETATESTER

Aber der Kostendruck zwingt Spielehersteller und Dienstleister, solche Kompromisse in Kauf zu nehmen. »Zwischen 6 bis 20 Millionen US-Dollar kostet eine aufwändige Produktion. Einzelne Spiele auf einer Plattform bis zu 16 Millionen US-Dollar«, weiß Verbandschef Claas Oehler. Da werden Kosten gedrückt, wo es nur geht, und Outsourcing scheint für die Games-Industrie das Allheilmittel zu sein. Das US-Marktfor-

schungs-Unternehmen Amrit hat im vorvergangenen Jahr 259 leitende Angestellte der Spielebranche befragt. 78 Prozent erklärten, dass sie zunehmend Arbeit nach außen delegieren würden. Einen Großteil davon in die Billiglohn-Regionen China und Indien, viele auch in den ehemaligen Ostblock. Und alle sagen, dass aufwändige Produktionen für PC, Xbox 360 und PlayStation 3 ohne Outsourcing finanziell gar nicht mehr zu stemmen seien. Folgerichtig schießen Dienstleister wie Pilze aus dem Boden. Die Industrie-Webseite »Outsource Report« zählt rund 630 Unternehmen aus aller Welt, die als Zuarbeiter der Games-Branche ihre Brötchen verdienen: Design, Konzept, Modellbau, Texturen, Animation, Video, Design, Programmierung und Audio werden angeboten – eigentlich muss nur noch jemand die Komponenten zu einem Ganzen zusammensetzen, so als wär's ein riesiges Puzzle. Wenn's dabei zu Fehlern kommt, werden sogar noch die Beta-tests ausgelagert. Die Fehlersuche im Spiel, so scheint es, übernimmt die zahlende Kundschaft ohne großes Murren. Zumindest auf dem PC lebt man offenbar inzwischen damit, dass scheinbar fertige Spiele unfertig ausgeliefert werden. Und offenbar müssen auch wir 360-Besitzer uns zunehmend mit der Rolle des Beta-testers vertraut machen. Konsolen gehen kaputt, Spielmängel werden per Download-Patch beseitigt – mehr und mehr werden auch wir Xbox-360-Gamer selbst noch nach Release eines Spiels in den Herstellungsprozess eingegliedert. Auch das ist Outsourcing. Nur eben ohne Bezahlung.

Richard Löwenstein

AB DEM 26. SEPTEMBER!

JETZT MONATLICH:

- » mehr Spiele
- » mehr Bilder
- » mehr Meinungen

TITELSTORY

TIMESHIFT

Sicherlich wird »Halo 3« all jene glücklich machen, die sich gerne auf Xbox Live mit Plasmagun und Warthog gegenseitig eine über den Pelz brennen. Aber Einzelspieler sollten »Timeshift« als Alternative im Blick haben. Warum? Siehe Spielbericht!

HALO 3

Ist es Zufall oder Schicksal, dass die nächste Ausgabe des 360 Live Magazin genau am selben Tag erscheint, wie Bungies heiß erwarteter Shooter »Halo 3«? Na egal, im nächsten Heft gibt's jedenfalls den Test. Schuss und Schluss.

FIFA 08 VS. PRO EVO 2008

Traditionen sind dazu da, dass man sie im Herzen behält. Das Derby zwischen den beiden Fußball-Hochkarättern »FIFA« und »Pro Evolution Soccer« ist uns eine lieb gewonnene Tradition. Anstoß zum Test der Generation 08 in der kommenden Ausgabe.

PLUS!

SKATE

Möglich, dass uns in der nächsten Ausgabe ein satte Überraschung erwartet. Denn der Newcomer »Skate« will mal eben den langjährigen Skateboard-Dominator »Tony Hawk's« absägen. Es mehren sich die Zeichen, dass das mit vielen frischen Ideen und toller Steuerung klappen könnte. Test.

JUICED 2

Viele haben es versucht, aber so richtig ist noch kein Arcade-Racer an die »Need for Speed«-Reihe herangekommen. Diesmal vielleicht? »Juiced 2« punktet mit überzeugendem Hochglanz-Style, witzigem Wett-Feature und schneller Action. Reicht das? Test.

DARK MESSIAH

Eigentlich sollte sich das erste Action-Rollenspiel aus dem »Might & Magic«-Universum schon diesmal in Testteil wieder finden. Dann wurde das XXL-Abenteuer ins kommende Frühjahr verschoben. Wir verschieben daher den Test - und bereiten für die kommende Ausgabe ein umfassendes Preview vor.

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 ...

Clive Barker's Jericho, Army of Two, Mercenaries 2, Condemned 2, Blacksite, Assassin's Creed, Mass Effect, Brothers in Arms: Hell's Highway, Frontlines: Fuel of War, Guitar Hero III, Conan, Silent Hill 5 - und viele mehr...

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 77

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEM 26. SEPTEMBER 2007!

