

360 LIVE

GTA IV

Neun Sonderseiten zum Start
10 Dinge, die du noch nicht
über GTA IV wusstest. Plus:
Meinungen, Poster, Gewinnspiel

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Doch kein Actionknüller?
Live-Modus mit Schwächen

QUAKE WARS

Heiß: 4 Seiten Spielbericht
Starker Multiplayer-Shooter mit
Tempo, Tiefe und Taktik

SCHÖNSTES RENN Spiel 2008?

RACE DRIVER GRID

**Probefahrt und umwerfende
Bilder auf 3 Seiten**

PLUS: Top Spin 3 / SBK-o8 Superbike / Don King
Presents Prizefighter / Alarm für Cobra 11 / Ikaruga
/ NBA Ballers: Chosen One / Sonic Unleashed / Ninja-
Gaiden-2-Erfinder Itagaki im Interview / Xbox Live
Report: 10 Millionen und steigend

NUR IN 360 LIVE

ALONE IN THE DARK

TREIBT DIE ANGST INS MARK
**Action-Schocker voller Effekte und
Überraschungen**
Spielbericht und Poster

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Über-Flieger mit unfassbarer
Schallmauer-Grafik



THE WHEELMAN

Fluchtfahrer-Action
mit Vin Diesel. Exklusiv!



**ZOMBIE-
ALARM!**
Dead Island & Left 4 Dead:
Zweimal blutiger Überlebenskampf
zwischen Menschen und Untoten

Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 BeNeLux: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-live.de

€ 3,60

0 5

AUSGABE 05



Niko Bellic

grand theft auto IV™

29. April 2008
www.rockstargames.de/iv



PLAYSTATION 3



© 2007-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, das Rockstar Games R* Logo, Grand Theft Auto und das Grand Theft Auto Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox Logos sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe in den U.S.A. und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Die Inhalte dieses Videospiels sind frei erfunden. Es soll keine tatsächlich lebende Person, Firma oder Organisation dargestellt werden. Jede Ähnlichkeit zwischen einem Charakter, Dialog, Ereignis oder Handlungselement dieses Videospiels und tatsächlich lebenden Personen, Firmen oder Organisationen wäre rein zufällig. Es ist nicht die Absicht der Hersteller und Publisher dieses Videospiels, das in diesem Spiel gezeigte Verhalten gutzuheißen, zu entschuldigen oder zu fördern.

Willkommen bei 360 Live!



Alle Jahre wieder, wenn ein Titel der »Grand Theft Auto«-Reihe erscheint, finden in den Wochen davor und danach kaum andere Spiele den Weg in den Handel. Der 29. April ist bereits seit einigen Monaten für »GTA IV« reserviert. Reihenweise ziehen Publisher ihre Veröffentlichungen vor oder verschieben sie nach hinten. Offenbar ist der Glaube weit verbreitet, dass ab Anfang April jeder Gamer nur noch für »Grand Theft Auto IV« spart, und in den Wochen danach kein Geld für andere Software ausgibt. April und Mai herrscht somit Totenstille im Software-Markt, kein Spiel weit und breit. Ich muss mich also für den mickrigsten Testteil in der Geschichte von 360 Live entschuldigen und bitte zugleich um Verständnis – wie hätten wir den Testteil füllen sollen? Auf die Schnelle eigene Spiele programmieren?

Dass uns Rockstar Games vor Release kein Testmuster von »GTA IV« zur Verfügung stellen wollte, hilft natürlich auch nicht – unser Special sollte trotzdem einen guten Eindruck vermitteln, was man sich von Niko Bellics Gangster-Treiben erwarten kann. Tröstlich immerhin, dass so genug Platz bleibt für spannende Vorschauberichte. Außerdem kommen im Juni wieder reihenweise Hochkaräter. Der Testteil der kommenden Ausgabe wird prallvoll.

Jetzt aber zu was ganz anderem. Seine Büros in München zu haben, hat hin und wieder Vorteile, von Biergärten und Bergen mal abgesehen. Hier haben einige große Spiele-Publisher ihre deutsche Basis. Dadurch ergibt sich häufiger die Gelegenheit zu gegenseitigen Kurzbesuchen – mal eben einen Blick auf dieses Game werfen oder kurz über jene Angelegenheit plaudern. Ende März bei Sega zum Beispiel über das tolle »Viking«, die fehlende USK-Freigabe und übertriebenen Jugendschutz. Zur Erinnerung: »Viking«, unser Coverthema der vorletzten Ausgabe, wurde zunächst von der USK als nichtkennzeichnungsfähig abgestraft. Laut Microsoft-Statuten ist damit ein offizielles Erscheinen in Deutschland für Xbox 360 ausgeschlossen. Die Sache schien schon abgehakt, aber dann, am 2. April, die erlösende Nachricht: »Viking« erhält doch die Kennzeichnung »ab 18 Jahren«, darf also in den Handel und muss keine Indizierung mehr fürchten.

Wie ist es zum Stimmungswandel bei der USK gekommen? Man muss dazu wissen, dass Spieletitel bei der USK einem aufwändigen Prüfverfahren unterliegen. Grundlage ist das Durchspielen und ein darauf aufgebauter Bericht durch Spieletester, die von der USK beauftragt sind. Anschließend tritt ein Gremium zusammen und entscheidet auf Basis des Berichts und einer Spielevorführung über die Alterseinstufung. Das Ergebnis sind die bekannten Sticker – oder eben auch keine Kennzeichnung, wie zuerst bei »Viking«. Konkret befürchtete das mit fünf Leuten besetzte Gremium nach einer ersten Ablehnung, eines Einspruchs durch Sega und einer neuerlichen Begutachtung, dass »Viking« eventuell indiziert werden könnte. Als Publisher könnte man jetzt so ein Urteil hinnehmen, oder aber die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjM) um ihre Meinung bitten. Genau das hat Sega getan, und dabei eine Erfahrung gemacht, die ich nur bestätigen kann: Wer sich in dieser Behörde knochige Rentner vorstellt, die alles außer Wii am liebsten verbieten würden, könnte kaum falscher liegen. Die Leute dort, ebenso wie die bei der USK, sind zugänglich und gesprächsbereit, zwar auf Jugendschutz bedacht, aber keineswegs auf Verbote aus – ganz anders als so mancher Politiker. Im Fall von »Viking« hat sich die BPjM im Gutachten eindeutig geäußert: Nämlich dass es da nichts zu indizieren gibt. Mit diesem – übrigens zum Teil zwischen den Osterfeiertagen erarbeiteten, klasse Engagement! – Gutachten unter dem Arm konnte Sega die USK umstimmen, konnte für »Viking« die begehrte 18er-Plakette erobern. Freut mich. Denn das Spiel und alle an der Entstehung Beteiligten haben es verdient. In diesem Sinne:

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe,

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360 Live

PS: Am 26. März waren abends 368 Besucher gleichzeitig im Forum auf unserer Webseite anwesend, davon über 200 als aktive User angemeldet. Das ist neuer Rekord. Gratulation an die Entwickler Andre, Martin und Moritz, und eine dickes Dankeschön an die Moderatoren, die vielen aktiven User und überhaupt an alle, die www.360-live.de zu einer offenbar attraktiven Anlaufstelle machen.

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.

„Endlich mal wieder was Vernünftiges von der Jugendschutz-Front“

Coverthema

Alone in the Dark

Was, wenn die Bäume in New Yorks Central Park mutieren? Wenn der lodernde Molotowcocktail in der Hand deine einzige Lichtquelle ist? Wenn du allein bist in der Finsternis, wo entstellte Kreaturen hinter jeder Ecke lauern? Und noch eine Frage: In welche Richtung wird sich Eden Games mehrfach verschobenes Horrorabenteuer »Alone in the Dark« denn nun tatsächlich entwickeln? Nach Monaten der Ungewissheit haben wir jetzt endlich eine nahezu komplett spielbare Version ins Haus bekommen. Das Ergebnis ist erschütternd, erstaunlich und Angst einflößend. Unser 6-Seiten-Bericht bringt Licht ins Dunkel.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

28 COVERSTORY

Alone in the Dark

6 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

16 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

56 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

45/66 SERVICE

Abo, Leserbrief

NEUN-SEITEN-SPEZIAL

16 GRAND THEFT AUTO IV

Zehn Dinge, die du noch nicht über das Spiel
wusstest. Plus: Poster und Gewinnspiel.

KURZ VOR DEM START

46 RACE DRIVER GRID

Wirklich das beste Rennspiel des Jahres?
Probefahrt mit dem fast fertigen Game.

AKTUELL

- 06 THIS IS VEGAS
- 06 SONIC UNLEASHED
- 07 GOW-MOVIE
- 07 MOTOGP 08
- 08 50 CENT: BLOOD ON THE SAND
- 08 FABLE 2
- 09 PURE
- 10 SYNDICATE
- 10 GAMESTW
- 10 WITCHES
- 12 CHARTS
- 13 LESER-VOTINGS
- 14 TERMINE

PREVIEW

- 16 GRAND THEFT AUTO IV
- 22 BATTLEFIELD: BAD COMPANY
- 24 QUAKE WARS: ENEMY TERRITORY
- 28 ALONE IN THE DARK
- 34 DON KING PRESENTS PRIZEFIGHTER
- 36 TOP SPIN 3
- 38 LEFT 4 DEAD
- 40 DEAD ISLAND
- 45 SBK-08 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
- 46 RACE DRIVER: GRID
- 48 THE WHEELMAN
- 52 TOM CLANCY'S H.A.W.X.
- 70 ASSAULT HEROES 2
- 70 1942: JOINT STRIKE



KOMM INS NETZ! 360-LIVE.DE

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

68 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

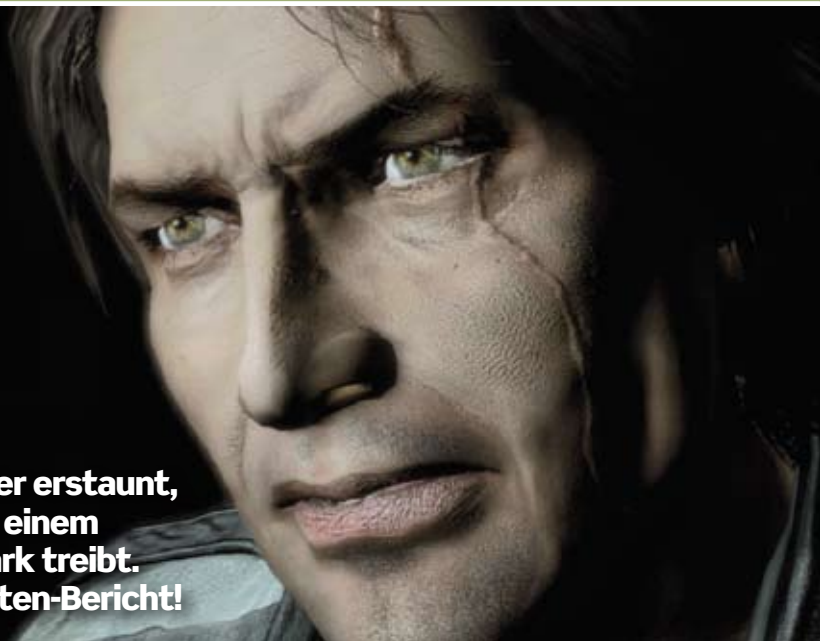
76 REPORTAGE

5 Jahre
Xbox Live

COVERTHEMA

28 ALONE IN THE DARK

Ein Horrortrip, der erstaunt,
erschüttert und einem
die Angst ins Mark treibt.
Exklusiver 6-Seiten-Bericht!



TEST

- 56 ROCK BAND
- 58 IKARUGA
- 60 ALARM FÜR COBRA 11
- 62 NBA BALLERS: CHOSEN ONE
- 70 MR. DRILLER ONLINE
- 70 BLISS ISLAND

POSTER

- 41 GRAND THEFT AUTO IV
- 42 ALONE IN THE DARK

GEWINNSPIEL

- 64 GRAND THEFT AUTO IV

COMMUNITY

- 68 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 70 LIVE ARCADE TOTAL
- 72 DER LETZTE SAMURAI

REPORTAGE

- 76 XBOX LIVE:
10 MILLIONEN & STEIGEND

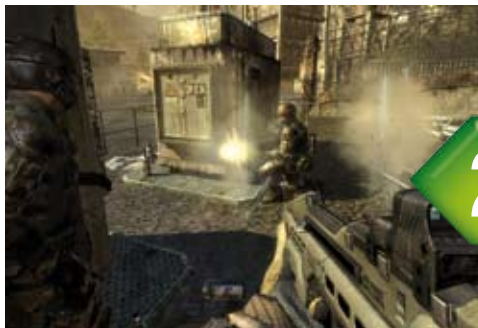
SERVICE

- 55 ABO
- 54 IMPRESSUM
- 66 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU

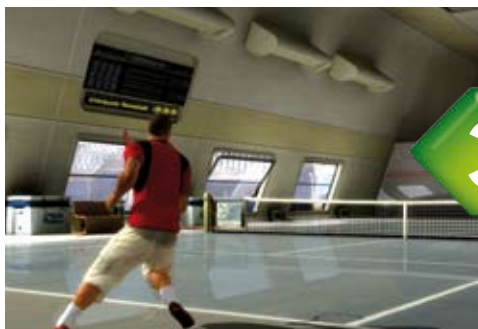
TOPSPIELE



22 Battlefield:
Bad Company



24 Quake Wars:
Enemy Territory



36 Top Spin 3



52 Tom Clancy's H.A.W.X.

16 Grand Theft Auto IV
28 Alone in the Dark

34 Don King presents
Prizefighter
38 Left 4 Dead

40 Dead Island
46 Race Driver: Grid

48 The Wheelman
56 Rock Band
58 Ikaruga

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

ZWEITES 50-CENT-SPIEL

Ein ganzer Dollar

WIRD'S FABELHAFT?

Fable 2 erwacht

MARKTPLATZ

Paramount liefert mehr HD für die 360

HEISSE AUSSICHTEN

Witches

WANN UND WO?

Charts und Termine

GAUNER, GLÜCK UND GAMBLING

THIS IS VEGAS

Wer von uns liebt ihn nicht, den Mythos von der Stadt der Sünde? Pokern, Glücksspiel, Glanz und Glitzer, schnelle Liebe, das ist Las Vegas. Aber hinter all dem steckt das organisierte Verbrechen. Ein toller Flecken also für ein rasantes Actiongame, das von den Reizen der Stadt lebt. Dreh- und Angelpunkt in »This is Vegas«: Milliardär Preston Boyer versucht, der Sünde durchs Aufstellen lustiger Fahrgeschäfte Einhalt zu gebieten. Familientauglich soll der Vergnügungspark werden, frei von Glücksspiel, Gewinnsucht, Dekadenz und – nun ja – Sex. Um diesen Alptraum zu verhindern, muss der Spieler im Auftrag der Mafia in vier Disziplinen die Ehre der sündigen Stadt verteidigen: Kampf, Autofahren, Zocken und Partymachen.

Wie bringt man eine Party-Metropole dazu, eine solche zu bleiben? Indem man feiert und die Massen durch Spaß mobilisiert. Also windet man seine Körperteile im Rhythmus der Stadt, präsentiert die Designerklamotten und macht Karriere als Partytier. Schließlich greift die Euphorie auf die anderen Gäste über und sie schließen sich an; so wächst das Ansehen, eine wichtige Währung in »This is Vegas«. Die andere Währung, nämlich Bares, Asche, Kohle, verdient man sich am besten beim Glücksspiel. Das ist gar nicht so einfach, denn jeder weiß, dass eigentlich immer das Casino gewinnt. Doch dem Glück lässt sich nachhelfen. Mit Infrarotbrillen etwa, einem der verbotenen Werkzeuge, die bessere Karten bedeuten. Gleichzeitig steigt damit das Risiko von Knochenbrüchen, denn Überwachungskameras und Security lauern überall. Für den Fall der Fälle geht's dann halt handfest zur Sache: Als talentierter Spitzbube weiß unser Held natürlich mit Faust und Schießbeisen umzugehen. Und wenn alles nichts hilft, macht man sich eben im Auto

aus dem Wüstenstaub. Gemäß dem neumodisch als »Sandbox«-Prinzip bezeichneten Gameplay, darf man in »This is Vegas« alles erkunden, ohne groß an Grenzen zu stoßen: Jede Straße, jedes relevante Gebäude, sogar die Vororte mit ihren Absteigen für die weniger Betuchten – überall ist Tag der offenen Tür. Die umschließende Wüste Nevadas bildet das Ende. Sie kann auch schnell zum eigenen Friedhof werden, falls man Mist baut. Wenn das alles mal nicht an »Grand Theft Auto IV« erinnert.

»This is Vegas« ist zwar ein reines Single-Player-Game, soll aber durch zusätzliche Inhalte aus dem Internet erweitert werden. So sollen Gebäude, die zum Spielstart noch im Bau sind, nach dem Download endlich vollendet und damit erforschbar sein. Hinter dem Werk stecken übrigens die Jungs von Surreal Software – genau, das sind die Macher von »Drakan«. Bis Ende des Jahres wollen sie Las Vegas fein machen für den Besuch.

„Es geht um Glücksspiel, Gewinnsucht, Dekadenz und – nun ja – Sex“



SONIC UNLEASHED

Das erste »Sonic«-Game auf der Xbox 360 ist so schlecht nicht, leidet aber unter etlichen Macken. Wie es scheint, lernt Sega aus den Fehlern und macht für das kommende »Sonic Unleashed« eine Kehrtwendung sondergleichen. Kern des Extrem-Jump'n'Runs wird die neu entwickelte »Hedgehog Engine«, die nahtlose Übergänge zwischen offenen

3D-Welten und klassischen 2D-Rasereien erlauben soll. Klingt für uns nach dem Hüpfklassiker »Pandemonium«, und das wäre schon mal exzellent. Mit der neuen Technik im Rücken »verschlägt es Sonic in eine spannende Welt ohne Grenzen und mit zahlreichen Möglichkeiten«, steht im Presstext. Tempo satt, Sprungkraft ohne Ende und Verzicht auf über-

flüssige Abenteuerelemente, heißt es weiter. Da ist die Rede von einer Rückkehr zu alten Werten, ergänzt um reihenweise neue Elemente – einem fließenden Wechsel zwischen Tag und Nacht beispielsweise, und dass Sonic dabei auch wechselnde Eigenschaften entwickelt. Man wird sehen. Klingt auf jeden Fall nach mehr. Kommt Ende 2008.





Klein- gedruckt

FILMSTAR FENIX

» Die Locust kommen! Wie Produzent Wyck Godfrey gegenüber einer amerikanischen Webseite sagte, soll der »GoW«-Film in zwei Jahren in die Kinos kommen. »Wir schaffen es hoffentlich, den Film bis zum Sommer 2010 fertig zu stellen«, sagte er. Man hätte bereits ein fertiges Drehbuch und stehe kurz davor, einen Regisseur zu verpflichten. Der Film soll auf den Geschehnissen des ersten Spiels basieren.

MOTOGP 08

» Capcom hat sich die Veröffentlichungsrechte an den offiziellen Racing-Games zur Motorrad-Rennserie »MotoGP« gesichert. Die Vereinbarung gilt für fünf Jahre. Ein Vertrag aus dem letzten Jahr besagte noch, dass Capcom »MotoGP« nur für Playstation-Systeme veröffentlichen darf, während THQ für Xbox 360 zuständig war. Ab sofort geht Capcom also auf allen Systemen in Schräglage. Das Game zur laufenden Saison 2008 soll im Sommer startbereit sein.

TOM CLANCY

» Ubisoft hat sich mit dem Bestseller-Autor Tom Clancy geeinigt und übernimmt nun auf unbestimmte Zeit alle Rechte an seinem Namen. Dies gilt auch für Bücher, Filme, Merchandising-Produkte – und natürlich Games. Damit muss der Publisher keine Lizenzgebühren mehr zahlen, was sich laut Ubisoft in den nächsten Jahren sehr positiv auf die Geschäftseinkünfte auswirken wird. Der Deal kostet Ubisoft mindestens 20 Millionen Euro.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

9.140 MITGLIEDER ...
... zählt das 360-Live-Forum am 2. April 08

LUCAS ARTS ...
... plant angeblich weiteres »Star Wars«-Spiel

GRAND THEFT AUTO IV ...
... in England ab 18 freigegeben

MICROSOFT ...
... ist auf der Tuning World 2008 am Bodensee vertreten

XBOX 360 ...
... erhält vorerst kein Blu-ray-Laufwerk



ERFOLGSSTRATEGIE

PREISE RUNTER, VERKÄUFE RAUF

Die Preissenkung bei allen Varianten der Xbox 360 scheint für Microsoft der richtige Schritt gewesen zu sein. Zumindest legen das die Verkaufszahlen aus Großbritannien nahe. Dort stieg der Absatz nach dem Preissturz um fast 40 Prozent. Besonders zu Ostern gingen die Boxen weg wie warme Semmeln. »Die Verkäufe der Xbox 360 sind um 35 bis 40 Prozent gestiegen«, bestätigte Dorian Bloch, Analyst beim Marktforschungsunternehmen Chart Track. Fast gleichzeitig überschritt unser Lieblingsspielzeug auf der Insel auch die Marke von über zwei Millionen verkauften Exemplaren. Ob der Höhenflug anhält, könne laut Bloch erst in drei bis vier Wochen festgestellt werden. Glaubt man Umfragen beim englischen Einzelhandel, wird der Hype jedoch auch in den kommenden Monaten weitergehen.

Am 14. März hatte Microsoft die Preise für alle Varianten der Xbox 360 um 80 Euro gesenkt. Seitdem kostet die klassische Xbox 360 mit 20 Gigabyte-Festplatte 269 Euro, das Modell »Elite« ist um 369 Euro zu haben und die Einstiegsversion »Arcade« schlägt mit 199 Euro zu Buche. »Jetzt wollen wir außer den Konsolen-Fans aber auch die breite Masse erreichen. Deshalb ist die aktuelle Preissenkung besonders wichtig«, sagte Xbox-Manager Thomas Kritsch. Wie erfolgreich die Preissenkung in Deutschland ist,

darüber liegen zwar Zahlen vor – aber leider nur intern bei Microsoft, und von dort haben wir sie selbst mit der Beißzange nicht rausbekommen.



ZWEITES 50-CENT-SPIEL



JETZT EIN GANZER DOLLAR

Krachende Knarren, coole Klamotten und basslastige Hip-Hop-Musik: Bereits Ende 2005 beglückte der erfolgreiche Gangsta-Rapper 50 Cent seine Fans mit einem Videospiel. Das hierzulande indizierte Game erschien damals für Xbox, Playstation 2 und Playstation Portable. Wie die aktuelle Ausgabe der amerikanischen Videospielezeitschrift »EGM« offenbart, befindet sich derzeit ein weiteres Spiel um den populären Musiker in Entwicklung. »50 Cent: Blood on the Sand« heißt das Ding. Im Interview mit »IGN« gibt Produzent Aaron Blean außerdem einige Details zur Story preis. 50 und seine G

Unit geben ein Konzert im Nahen Osten. Die Menge ist begeistert, der Veranstalter weigert sich jedoch, auch nur einen müden Cent (Achtung: Wortwitz!) für den Auftritt auszus zahlen. Nach einigen Verhandlungen überlässt er den Rappern stattdessen einen mit Diamanten besetzten Totenkopf. Auf dem Rückweg in die Heimat geraten 50 Cent und seine Jungs allerdings in einen Hinterhalt und der Totenkopf wird entwendet. Klar, dass 50 jetzt alles daran setzt, diesen zurückzuholen. Fans können sich außerdem auf exklusive Tracks freuen, die 50 Cent extra für das Spiel schreiben wird.

WIRD'S FABELHAFT?

FABLE 2 ERWACHT

Peter Molyneux' »Fable« ist unbestritten eines der erfolgreichsten Rollenspiele auf der Ur-Xbox. Seit geraumer Zeit wird schon am Nachfolger gefeilt. Nun werden immer mehr Details enthüllt und die Gerüchte schießen ins Kraut. Gerücht ist ein Erscheinungstermin im Mai, immer wahrscheinlicher scheint jetzt aber, dass das Spiel zumindest noch in diesem Jahr in den Läden steht.

Molyneux selbst verriet, dass der Spieler mit Hilfe von Xbox-Live-Arcade-Minispielen in der Lage sein wird, virtuelles Gold für die Verwendung in »Fable 2« zu verdienen. Neben »Keystone« sind das die Spiele »Wizard's Tower« und »Mage Dice«. Alle drei Titel werden von Carbonated Games entwickelt. Wer eine Partie in diesen Spielen gewinnt, erhält so genanntes »Fable Gold«, das im Spiel für so ziemlich alles, von Waffen bis Rüstungen, verwendet werden kann. »Wenn man es richtig anstellt, kann man bereits Millionär sein, noch bevor das Spiel draußen ist«, scherzt Molyneux.

Angesiedelt ist die Geschichte in Albion und spielt 500 Jahre vor den Ereignissen des Originals. Jede Entscheidung

des Spielers beeinflusst natürlich alles um ihn herum. Das Kampfsystem beschränkt sich auf einen Knopf. Auch wenn das jetzt sehr primitiv klingen mag, ist es ausgefuchst. Schließlich hat man Handwaffen, weiter reichende Waffen und natürlich kann man auf Magie zurückgreifen. Und das Beste: Das Ganze kann man im Koop-Modus durchspielen.



PURE

DAS PURE RENNVERGNÜGEN

Die Disney Interactive Studios wollen uns ab Herbst mit dem Extremsport-Rennspiel »Pure« erfreuen. Wer glaubt, dass bei diesem Racer Donald Duck, Micky Maus oder gar Bambi um die Wette fahren, liegt aber komplett falsch. Vielmehr richtet sich der Titel an die Freunde dreckiger, schmutziger und matschiger Action.

Dabei verlässt sich Disney auf alte Veteranen im Rennspielgeschäft. Man hat mal eben den englischen Spiele-Entwickler Climax aufgekauft und in Black Rock Studios umbenannt. Climax hat zuletzt zum Beispiel die »MotoGP«-Games für THQ von der Leine gelassen. Doch nun ist Schluss mit Realismus auf zwei Rädern. »Pure« setzt zwar ebenfalls auf den Geschwindigkeitsrausch, aber eben auf vier Rädern. Ausschließlich mit schicken Quads wird man hier durch die Botanik brettern. Waghalsige Stunts sind natürlich möglich, genau

so verspricht man uns einen spannenden Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler. Bei Disney jedenfalls nimmt man den Mund ganz schön voll: »Wir sind sicher, dass Pure durch adrenalinträchtige Sprungerlebnisse mit spektakulären Flugtricks und spannenden Kopf-an-Kopf-Rennen einen neuen Standard für Offroad-Rennen setzen wird«, sagt Craig Relyea, Senior Vice President Global Marketing von Disney Interactive Studios. Na dann, Bahn frei!

„Pure richtet sich an Freunde dreckiger, schmutziger und matschiger Action“



MARKTPLATZ



PARAMOUNT LIEFERT MEHR HD FÜR DIE 360

Nachdem Toshiba die weiße Flagge im Kampf gegen Sonys Blu-ray geschwenkt hat und die Filmstudios auf Blu-ray umgeschwenkt sind, ist das HD-DVD-Laufwerk der Xbox 360 hauptsächlich Zierrat. Doch das heißt nicht, dass HD auf der Xbox 360 keine Zukunft hätte. Schließlich gibt es noch den Marktplatz. Filmriese Paramount Pictures hat angekündigt, den Marktplatz – zumindest in den USA – mit Filmen zu beliefern und damit den wachsenden Hunger nach HD-Material zu stillen. Unter den Titeln, die Paramount zügig bereitstellen will, sind Blockbuster wie »Transformers« oder der hervorragende »Sternenwanderer«.

380 Punkte muss man für die HD-Version abdrücken, 250 für die normale.

Natürlich klingt das jetzt nicht nach allzu viel, doch ist dieser Deal ein gutes Zeichen. Zeigt er doch, dass Microsoft den Video-HD-Markt keinesfalls kampflos Sony überlassen will. Am Marktplatz wird fleißig gewerkelt. So bringt Warner Bros. noch diesen Frühling »Beowulf« und »No Reservations« zu uns. Das ist vielleicht auch nicht allzu viel, doch die Auswahl vergrößert sich – zumindest in den USA – ständig. Auch wenn wir HD DVD verabschieden mussten, die 360 hat eine blühende Kino-Zukunft.

ERFOLGSSTRATEGIE

360 FÜR DIE HOSENTASCHE

XNA, Zune als Handheld in den USA, und jetzt der Kauf des Handy-Software-Developers Danger: Die Zeichen, dass Microsoft ernsthaft an Xbox-Games für unterwegs bastelt, verdichten sich zunehmend. Branchenkenner spekulieren bereits, dass die Übernahme des Handy-Softwareherstellers für Microsoft mehr ist als nur ein normaler Firmenkauf, den man von der Steuer absetzen kann. In diese Richtung deutet auch eine Aussage von Microsofts Entertainment-Chef Robbie Bach: »Wir können nun für den Handynutzer mehr anbieten – vor allem mehr von den Sachen, die er mag.« Und was mögen wir? Klar, Games! Und das weiß auch Microsoft. Danger wäre der perfekte Partner für so ein Projekt, schließlich hat die Software-schmiede jahrelange Erfahrung – das lässt Microsoft selbst genug Raum, sich um die Hardware zu kümmern. Aber bevor die Hoffnungen ins Kraut schießen: Microsoft hat klargestellt, dass Danger sich vor allem um Entwicklungen in den Bereichen Multimedia, Zune, MSN und Windows Mobile kümmern soll.

NEU IN GAMES™

Wir sind so frei und empfehlen an dieser Stelle den Gang zum Kiosk am 7. Mai. Dort gibt's dann nämlich die neue Ausgabe von games™ – dem Multiplattform-Magazin mit lesenswerten Texten und herrlich bunten Bildern. Diesmal mit der exklusiven Deutschland-Enthüllung einer Serienfortsetzung, die wir alle seit Jahren erhoffen. Außerdem »Grand Theft Auto IV«, Test plus Retro-Rückblick. »MDK« im Retro-Rückblick. SNK total. Plus: Ein Hintergrundbericht über Spielkonzepte und wie daraus bewegte Bilder werden. Außerdem: »Ferrari Challenge«, »Battle March«, »Spore«, »Haze«, »Battlefield Heroes«, »The Abbey«, »Boom Blox«, »Wipeout HD«, »Echochrome« und mehr...

SYNDICATE 2?

Peter Molyneux hat zwar »Fable 2« noch nicht fertig, macht sich aber schon fleißig Gedanken über sein nächstes Game. Und das soll eine Fortsetzung seines eigenen Klassikers werden, »Syndicate«. Das 1994 veröffentlichte Game erinnert an den Filmklassiker »Blade Runner«. In der Rolle eines Agenten gilt es, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Trotz seines Alters hat das Spiel immer noch nichts von seiner packenden Atmosphäre verloren. Wer also auch Bücher wie »Neuromancer« gerne liest, sollte vielleicht mal wieder seinen Amiga rauskramen und »Syndicate« daddeln; quasi als Vorbereitung für den Nachfolger.

360MOTE?

Im Internet kursieren Gerüchte, dass Microsoft an einem Xbox-Pendant zu Nintendos Wii-Fernbedienung arbeitet. Die Webseite 8-Bit-Joystick meldet, der neue Controller trage den Codenamen »Newton« und solle zum Winter bereit für den Handel sein. Ähnlich wie das Nintendo-Original soll Newton Dreh- und Schwenkbewegungen erfassen. Lautsprecher und Mikrofon seien eingebaut, heißt es. Zielgruppe sind die Gelegenheits-Gamer, klare Sache. Wäre zu wünschen, dass es dem Newton besser ergeht als der Live-Vision-Kamera und den Haudrauf-Controller aus dem Quiz-Spiel »Scene It?«. Nur ein Spiel und tschüss, das wäre schade.

„Wo die
Waffenkunst versagt,
wissen sich die
Damen mit Magie zu
behelfen“

360
HEISSE
AUSSICHTEN

WITCHES

Was den Entwicklern von »Tomb Raider« recht ist, ist dem spanischen Team von Revitrionics nur billig. Was gemeint ist? Na, die schlichte Tatsache, dass sich immer mehr wehrhafte Heldinnen ihren Platz auf dem Bildschirm erkämpfen. Muss noch erwähnt werden, dass auch in diesem Fall keine übergewichtige Matrone zum Einsatz kommt, sondern eine knackige 90-60-90-Amazone? Wohl kaum!

Aber der Reihe nach: Der Name der Kriegerin soll auf alle Fälle Gwen lauten und ihre Kleidung ist so spärlich wie die Informationen zur Hintergrundgeschichte: Es ist die Rede von unterjochten Fantasyreichen, bösen Eroberern und etlichen Monsterhorden, die der Spieler aufmischen soll. Den Job des Weltenbefreiers wird man dabei als Third-Person-Abenteurer abfeiern müssen, als Handwerkszeug kommen Schwerter, Messer, Streitäxte oder auch mal herumliegende Latten, Eisenstangen und abgeschlagene Körperteile zum Einsatz.

Das klingt nicht nur blutig, sondern sieht auch so aus, doch die spanischen Entwickler versprechen beim Kampfsystem eine innovative Mischung aus Schlagen und Schleichen. Und so sollen sich die 80 Szenarien dann auch unterschiedlich meistern lassen: Wer Licht und Schatten gut ausnützt, bleibt oftmals unent-

deckt, auffälligere Spieler müssen mit deutlich mehr Feindkontakt und Kämpfen rechnen. Hilfe bei diesem blutigen Handwerk bekommt Gwen von bis zu drei Mitstreiterinnen aus dem örtlichen Hexenzirkel, die auf griffige Namen wie Tempest, Fire und Shadow hören sollen. Als schlagkräftiges Quartett wird man dann Untote, Mutanten und andere Kreaturen über die Klinge springen lassen dürfen. Wo die Waffenkunst versagt, behelfen sich die Damen mit Magie: Feuerbälle, Waffenmagie oder Heilzauber sind da nur ein paar der Tricks aus dem dicken Hexen Almanach. Überhaupt soll Teamarbeit ganz groß geschrieben werden, was im Klartext heißt, dass sich voraussichtlich bis zu vier Spieler die Levels vorknöpfen dürfen.

Die ersten Screenshots sehen nicht nur vielversprechend aus, sondern legen auch eindeutig die Marschrichtung fest: Die wohlgeformten Amazonen sind aus jedem Blickwinkel eine Augenweide und die Umgebung glänzt mit modrigen Kerkern, weitläufigen Außenbereichen, dynamischen Lichtquellen und Echtzeitschatten. Blöd nur, dass der deutsche Vertriebspartner Schanz Interactive bisher kein Erscheinungsdatum nennen mag. Gehen wir mal von Ende des Jahres aus und schmachten den Damen so lange eben hinterher.

ROBERT LUDLUM'S

DAS

BOURNE

K O M P L O T T TM

*Finde Deckung und wende
ausgeklügelte Taktiken an.*

*Beziehe in Nahkämpfen die
Umgebung und diverse Gegenstände
mit ein, um gegen Feinde siegreich
zu sein.*

*Mach Dir Bourne's geschärfte
Instinkte bei gefährlichen Flucht-
manövern und in ausweglosen
Lagen zu nutze.*

WWW.BOURNETHEGAME.COM



PLAYSTATION 3



"The Bourne Conspiracy" interactive software © 2008 Vivendi Games, Inc. "The Bourne Identity" characters, events, story and publishing rights © 1980 Estate of Robert Ludlum. All rights reserved. Developed by High Moon Studios, LLC. High Moon Studios and the High Moon Studios logo are registered trademarks of High Moon Studios, LLC. Sierra and the Sierra logo are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. THX and the THX logo are trademarks of THX Ltd. which may be registered in some jurisdictions. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.

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 auf www.360-live.de!

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang April 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Grand Theft Auto IV	Rockstar
2	Call of Duty 4	Activision
3	Skate	Electronic Arts
4	Assassin's Creed	Ubisoft
5	Halo 3	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang April 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Grand Theft Auto IV	Rockstar
2	Rock Band	MTV Games
3	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
5	Halo 3	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Anfang April 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft
2	Skate	Electronic Arts
3	Armored Core	From Software
4	The Idolmaster	Namco-Bandai
5	Dark Sektor	D3Publisher

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

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

1

GRAND THEFT AUTO IV

PUBLISHER/ TAKE 2

20,45%

Niko Bellic macht ab Ende April endlich die Straßen von Liberty City unsicher. Seit langem wird kein Spiel sehnlicher erwartet.

Tendenz



Einschätzung/ Sehr gut



2

RESIDENT EVIL 5

PUBLISHER/ CAPCOM

9,09%

Tendenz



Nach Afrika entführt uns Capcoms Gruselserie in Teil 5. Wir sind gespannt, was uns da für ein Horror-Trip Ende Herbst erwartet.

Einschätzung/ Sehr gut



3

BATTLEFIELD: BAD ...

PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS

6,82%

Tendenz



Wo diese Truppe auftaucht, bleibt kein Stein auf dem anderen. Unsere Leser sind schon voller Vorfreude auf die Ballerei.

Einschätzung/ Sehr gut

4 **Fallout 3**6,82% **Einschätzung/** Sehr gut5 **BiA: Hell's Highway**6,82% **Einschätzung/** Sehr gut6 **Star Wars: The Force Unleashed**6,82% **Einschätzung/** Sehr gut7 **Sacred 2**4,55% **Einschätzung/** Sehr gut8 **Fable 2**4,55% **Einschätzung/** Sehr gut9 **Enemy Territory: Quake Wars**4,55% **Einschätzung/** Sehr gut10 **Alone in the Dark 5**4,55% **Einschätzung/** Sehr gut

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

1

CALL OF DUTY 4

PUBLISHER/ ACTIVISION

19,24%

Tendenz



Activisions Vorzeige-Shooter ist beim Kampf um die Lesergunst wieder ganz weit vorne – zurecht, wie wir finden.

360-Wertung/ 9.3



2

ASSASSIN'S CREED

PUBLISHER/ UBISOFT

11,54%

Tendenz



Altair lässt einfach das Meucheln nicht. Unsere Leser können ebenfalls nicht die Finger vom Mittelalter lassen.

360-Wertung/ 9.0



3

BURNOUT PARADISE

PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS

7,69%

Tendenz



Einmal kurz aufs Gas gedrückt und schon schiebt sich die Rennsimulation auf Treppchen. Da fahren unsere Leser voll drauf ab.

360-Wertung/ 8.5

4 **Half Life 2: The Orange Box**7,69% **Wertung/** 9.35 **Skate**7,69% **Wertung/** 8.56 **FIFA 08**7,69% **Wertung/** 8.87 **Halo 3**3,85% **Wertung/** 8.78 **Oblivion**3,85% **Wertung/** 9.09 **Ghost Recon: Advanced**3,85% **Wertung/** 9.110 **Blue Dragon**3,85% **Wertung/** 8.1

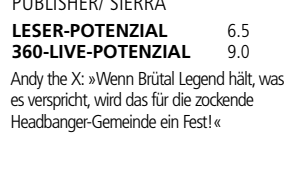
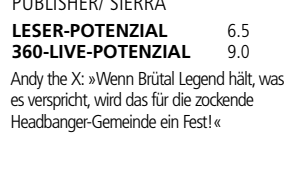
LESER-VOTINGS

Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Note trauen sie den Games von morgen zu? Dein Urteil zählt! Jetzt die Webseite besuchen, mitklicken und mitbestimmen auf www.360-live.de!

SO-WÜRDEN-UNSERE-LESER-BENOTEN FÜNF SPIELE IM LESER-URTEIL

1 VIKING PUBLISHER/ SEGA LESERWERTUNG 8.7 360-LIVE-WERTUNG 8.7 kleenerthor: »Finde das Game genial. Wenn in Teil Zwei jetzt noch mehr auf die nordische Mythologie eingegangen wird, wäre ich vollends glücklich!«	
2 DEVIL MAY CRY 4 PUBLISHER/ CAPCOM LESERWERTUNG 8.7 360-LIVE-WERTUNG 9.0 PolyToxyManiaK: »Ein tolles Game, mit dem ich die Wartezeit auf Ninja-Gaiden überstehe!«	
3 DARK MESSIAH PUBLISHER/ UBISOFT LESERWERTUNG 6.5 360-LIVE-WERTUNG 8.7 crazy_jb: »Das Spiel ist nicht der Hingucker.«	
4 Dynasty Warriors 6 PUBLISHER/ KOEI GAMES LESERWERTUNG 6.4 360-LIVE-WERTUNG 6.1 Darker schreibt: »Mir gefällt, wie die Grafik zugelegt hat.«	
5 Avatar – Die Erde brennt PUBLISHER/ THQ LESERWERTUNG 2.2 360-LIVE-WERTUNG 3.7 der-Xbox-Held: »Was wohl schlechter ist? Avatar oder Kengo Zero?«	

SPIELE-VON-MORGEN-MIT-NOTEN-VON-HEUTE DIESE WERTUNG TRAUEN UNSERE LESER KOMMENDEN GAMES ZU

1 GTAIV PUBLISHER/ ROCKSTAR LESER-POTENZIAL 9.2 360-LIVE-POTENZIAL 9.0 PolyToxyManiaK schreibt: »Ich zähle jede Stunde bis zu diesem Hammerspiel!«	
2 DEAD SPACE PUBLISHER/ EA LESER-POTENZIAL 8.8 360-LIVE-POTENZIAL 9.0 orc schreibt: »Ich hoffe, man darf viel von Dead Space erwarten.«	
3 TOM CLANCY'S ENDWAR PUBLISHER/ UBISOFT LESER-POTENZIAL 8.6 360-LIVE-POTENZIAL 8.5 Killer_Altair: »Hoffentlich funktioniert die Sprachsteuerung.«	
4 TOMB RAIDER UNDERWORLD PUBLISHER/ EIDOS LESER-POTENZIAL 7.2 360-LIVE-POTENZIAL 8.0 Gflash: »Eigentlich ja ganz nett, aber kaum ist Anniversary draußen, wird ein neues Tomb Raider angekündigt.«	
5 BRÜTAL LEGEND PUBLISHER/ SIERRA LESER-POTENZIAL 6.5 360-LIVE-POTENZIAL 9.0 Andy the X: »Wenn Brutal Legend hält, was es verspricht, wird das für die zockende Headbanger-Gemeinde ein Fest!«	

DEIN VOTING!

Wir wollen wissen, was unsere Leser von aktuellen Games halten und was sie den Produktionen von morgen zutrauen. Auf unserer Webseite kannst du voten und Spiele benoten. Bewerte bei neu veröffentlichten Games die Faktoren Grafik, Sound, Steuerung und Gesamteindruck. Und erzähl anderen Lesern, welches Potenzial du den Neuerscheinungen von morgen zutraust – Schreib deinen Kommentar, gib deine Wertung ab! Die Durchschnittsnote unserer Leser, hier auf dieser Seite!

Jetzt reinklicken
und voten auf
www.360-live.de!

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

FAIR GEWINNT

Gamerpoints-Reset für Cheater? Fair oder nicht?

Ja, finde ich gut!	73.13%
Ist mir schnurz-piep-egal	20.90%
Nein, finde ich ungerecht	5.97%

GESETZLOS

Habt ihr schon mal einem Minderjährigen geholfen, einen USK18-Titel zu besorgen?

Nein, so was mache ich doch nicht!	42.96%
Nein, würde es aber machen	28.89%
Ja, für einen Freund	18.52%
Ja, für einen Verwandten	7.41%
Ja, mach es aber nie wieder	2.22%

FEHLINVESTITION

Besitzt du einen HD-DVD-Player?

Nein, ich wollte abwarten	45.45%
Nein, ich halte nichts von HD	27.27%
Ja, ich hatte es eilig	21.21%
Nein, werde mir aber einen demnächst noch holen	4.55%
Ja, werde ihn aber bald verkaufen und mir Blu-ray holen	1.52%

SPIELETERMINE

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

**WO
BLEIBT
EIGENTLICH ...**

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

Wir haben ja weiter vorne gemeldet, dass Tom Clancy seinen guten Namen an Ubisoft verkauft hat. Da fiel uns ein, dass da ja noch ein Spielchen war, das sich in der Entwicklung befindet: »Tom Clancy's Splinter Cell Conviction«. Irgendwie ist das fünfte Abenteuer von Sam Fisher vom Radar verschwunden. Ursprünglich ja bereits für letztes Jahr angekündigt, doch seitdem herrscht Schweigen im Lande. Ubisoft scheint sich inzwischen nicht einmal auf dieses Jahr festlegen zu wollen. So warten wir geduldig, bis wir Sam Fisher den Kapuzenpulli überstreifen können. Denn so viel wissen wir über die Story: Sam muss sich zunächst als Penner tarnen.



Mehr auf www.360-live.de

Der Kalender. Mit tagesaktuellen Release- und Messe-Terminen. Plus: Erzähl anderen von deiner LAN-Party, trag deine eigenen Veranstaltungen in den Kalender ein!

MAI 2008

Iron Man	Sega
Monster Jam	Activision
World Championship Snooker Real 2008	Koch Media

JUNI 2008

Alone In the Dark 5	Atari
Battlefield: Bad Company	EA
C&C 3 Kanes Rache	EA
Civilization Revolution	Take 2
Das Bourne Komplott	Vivendi
Don King Presents: Prizefighter	Take 2
Lego Indiana Jones	Activision
Quake Wars	Activision
Race Driver Grid	Codemasters
SBK-08 Superbike	Black Bean
The Incredible Hulk	Sega
Top Spin 3	2k Sports

JULI 2008

Beijing 2008	Sega
Hellboy	Konami
Just Cause 2	Eidos
Kung Fu Panda	Activision
Tom Clancy's Endwar	Ubisoft
Warhammer Battle March	Koch Media

AUGUST 2008

Saints Row 2	THQ
--------------	-----

SEPTEMBER 2008

Midnight Club: Los Angeles	Rockstar
Prototype	Vivendi
Sacred 2 – Fallen Angel	Koch Media
Star Wars: Force Unleashed	Lucasarts

OKTOBER 2008

Dead Space	EA
Ghostbusters	Vivendi

2008/2009

Aliens: Colonial Wars	Sega
America's Army: True Soldiers	Ubisoft
Banjo Kazooie 3	Rare
Brütal Legend	Sierra
Crossfire	Eidos
Culdcept Saga	Namco-Bandai
Damnation	Codemasters
Darksiders	THQ
Dirty Harry	Warner Bros. Interactive
Driver 4	Ubisoft
Elveon	10tacle
Enemy Territory Quake Wars	Activision
Fable 2	Lionhead
Fallout 3	Bethesda
Far Cry 2	Ubisoft
Fighters Megamix	Sega

Golden Axe: Beast Rider	Sega
Hail to the Chimp	Gamecock
Halo Wars	Ensemble Studios
Happy Tree Friends: False Alarm	Sega
Heist	Codemasters
Indiana Jones	Lucasarts
Justice League of America	Warner Bros.
King of Fighters: Maximum Impact 360	SNK Playmore

LA Noire	Rockstar
Left 4 Dead	Valve
Legendary: The Box	Atari
Lego Batman	Warner Home Video
Marvel Universe	Microsoft
Mercenaries 2: World in Flames	Pandemic
Mobile Ops: The One Year War	Namco-Bandai
Mortal Kombat 8	Midway
Neverwinter Nights 2	Atari
Ninja Gaiden 2	Team Ninja
Operation Flashpoint 2	Codemasters
Planet 51	THQ
Project Origin	Touchstone
Resident Evil 5	Capcom
Riddick	Vivendi
Silent Hill 5	Konami
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
Street Fighter IV	Capcom
Sonic Unleashed	Sega
Soul Calibur 4	Namco
Sudeki 2	Microsoft
The Precursors	Russobit-M
This is Vegas	Midway
Test Drive Unlimited 2	Atari
Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft
Tomb Raider: Underworld	Eidos
Too Human	Microsoft
Tron	Buena Vista
WET	Vivendi
Wall-E	THQ
Wheelman	Midway
World in Conflict	Vivendi

UNKLARE TERMINE

Alan Wake	Remedy
Bionic Commando	Capcom
Captain Blood	Unbekannt
Dead Island	Techland
Deus Ex 3	Eidos
Duke Nukem Forever	3DRealms
Time 0	Zootfly
Wardevil: Enigma	Digi-Guys
War World	Ubisoft
World Airforce	Taito

WOLFSOFT!
Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...



So guenstig wie nie

Original Microsoft Zubehör (Elite) bereits in schwarz lieferbar

Xbox 360 Premium Konsole (HDMI)	ab 257,00 Euro
Xbox 360 Elite Konsole	369,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	34,99 Euro
Intercooler (gegen Überhitzung der Xbox)	29,99 Euro
Xbox Live 12 Monate	49,99 Euro
Forza 2 + Viva Pinata Bundle	19,99 Euro
Project Gotham Racing 4 (usk 6)	39,99 Euro
Halo 3 (usk 18)	29,99 Euro
Halo 3 - Limited Edition (usk 18)	59,99 Euro
Halo 3 Legendary Edition (usk 18)	89,99 Euro
Need for Speed Pro Street (usk 6)	29,99 Euro
Viking (uncut usk 18)	69,99 Euro
Rainbow Six Vegas 2 (uncut usk 18)	69,99 Euro
Condemned 2 (uncut usk 18)	67,99 Euro
Viking (UK uncut usk 18)	69,99 Euro
GTA Grand Theft Auto 4 (29.04.08 UK uncut usk 18)	64,99 Euro
Ninja Gaiden 2 (30.05.08 UK uncut usk 18)	69,99 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!

Geräte sofort
lieferbar...

Software ab
34,99 Euro

0700 WOLF SOFT - www.wolfsoft.de

*12 ct/min



JACKPOT!!!

POKER GEGEN UNS!
TÄGLICH AB 24:00 UHR



Dich hat noch keiner geblufft und deine Nerven sind hart wie Stahl? Beweise es: Spiele in den kostenlosen Turnieren der GIGA POKERNIGHT gegen die Netzreporter live im Fernsehen. Schnapp dir jeden Monat eins von sechs Tickets für das große Finale im GIGA-Studio.

Hast du das Zeug zum Poker-Profi? Dann gehe auf www.giga.de/poker.



www.giga.de

AUF EINEN BLICK

Publisher/

Rockstar

Hersteller/

Rockstar North

Genre/

Action-

Abenteuer

Spieler/

1 - 16

Xbox Live/

ja

KURZ & KNAPP

Ohne Zweifel das größte Spiel des Jahres. Online und Offline

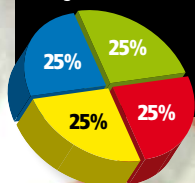
DAS STECKT DRIN

■ Bestseller

■ Killcount

■ Respawn-Zeit

■ Fragen



MEINUNG

Niko, lern' mal deutsch!

Ganz offen: Ich bin kein allzu großer Fan der alten Teile, ich bin auch kein Fan der fehlenden deutschen Synchronisation. Bei so einem Mammutprojekt darf man eigentlich mehr erwarten als nur deutsche Untertitel. Dennoch, jetzt wo ich Teil Vier ein paar Mal gespielt habe: Ich mag den Stil, ich mag die Charaktere und ich bin hin und weg von der Technik. Mit diesem Teil werde ich mehr Zeit verbringen als mit allen bisherigen zusammen.



Richard Löwenstein,
Chefredaktion

Lohnt sich's?

- Atmosphärische und klaustrophobische Umgebung, sympathische Feinde
- Verständigung im Koop-Modus könnte problematisch werden

Erscheint/ 29. April 08

GRAND THEFT AUTO IV

Zehn Dinge, die du wahrscheinlich noch nicht über dieses Game gewusst hast...

Der Termin rückt näher. Wer diese Ausgabe unseres bescheidenen Blattes direkt am Erscheinungstag erworben hat, muss nur noch sechs Tage warten. Am 29. April ist es endlich so weit für »GTA IV«!

Ein Tag von großer Bedeutung für Videospiele, für die Industrie und natürlich auch für die Mitarbeiter dieses Magazins, keine Frage. Denn es ist beinahe schon in Stein gemeißelt, dass »GTA IV« Verkaufsrekorde brechen wird. Die Produktion der schottischen Rockstar-North-Studios wird abgehen, ganz egal, was wir hier schreiben. Die teilweise euphorische Vorabberichterstattung hat dem Spiel bei Xbox-Besitzern einen Status eingebracht, den man als »so gut wie unantastbar« beschreiben könnte. Aus diesem Grund kann es sich der Hersteller auch leisten, vor dem Start keine Testmuster an die Redaktion zu verschicken – was erklärt, weshalb wir so knapp vor dem Start keine eigenhändig gemachten Bilder im Heft haben.

DARUM KEIN TEST

Gespielt haben wir das Ding reichlich und bei verschiedenen Gelegenheiten, Einzelspieler und Multiplayer. Aber nicht genug, um blindlings eine Kaufempfehlung aussprechen zu können. Zu viele Fragen sind noch offen: Sind die deutschen Untertitel von Start bis zum Finale auf dem hohen Niveau, das wir bereits erlebt haben? Sind wirklich keinerlei Stellen gekürzt? Läuft sich Nikos Gangsterleben nicht doch nach ein paar Stunden tot? All diese Fragen werden wir pünktlich zum 29. April auf unserer Webseite beantworten. Und mehr: Wer zum Beispiel wissen will, was Niko so Tag für Tag erlebt, sollte auf keinen Fall unser Tagebuch verpassen – das unter Beteiligung unserer Leser entsteht. Wer mitmachen oder einfach nur schmökern will: All das und mehr ab Ende April auf www.360-live.de.

Um die Wartezeit bis dahin zu verkürzen, hier zehn Dinge über »GTA IV«, die du vielleicht noch nicht wusstest.

1. DER ROCKSTAR SOCIAL CLUB

Hierbei handelt es sich um eine exklusiv für »GTA IV« aufgebaute Online-Community, die zu Druck-

legung noch nicht verfügbar war, laut Rockstar aber seit dem 15. April online besucht werden kann. Rockstar verspricht ein ausschweifendes Sammelsurium an Statistiken und Ranglisten zum Mehrspieler-Modus. Der »LCPS Police Blotter« beispielsweise wertet die Daten aller mit dem Netz verbundenen Spieler aus und macht darauf basierend Angaben darüber, welche Waffen am häufigsten im Mehrspieler-Modus verwendet wurden, welche Stadtteile am gefährlichsten sind und vieles mehr. Neu ist diese Herangehensweise nicht, dafür aber sowohl für Spieler als auch die Entwickler sehr aufschlussreich: »Orange Box«-Entwickler Valve wie auch »Halo 3«-Macher Bungie verfolgen für die genannten Toptitel ein ähnliches Konzept und konnten somit das Balancing verbessern und Gameplay-Ungereimtheiten ausbügeln. Rockstar hingegen sieht die Plattform auch als Möglichkeit, User möglichst lange an das Spiel zu binden. Die Rangliste »Story Gang« etwa zeigt alle Spieler, welche die Hauptkampagne beendet haben und wie lange sie dafür gebraucht haben – ziemlich motivierend, hier weit oben auf der Liste zu stehen. Und dann wäre da noch der »100 Percent Club«, die wohl prominenteste Liste von allen. Sie zeigt die ersten zehn Spieler, denen es gelingt, das Spiel zu 100 Prozent abzuschließen. Als Belohnung für diese äußerst zeitaufwändige Aufgabe winkt ein Stadtschlüssel. Was dieser bewirkt, wurde allerdings noch nicht bekannt. Möglicherweise wird er im Multiplayer als eine Art Trophäensymbol über dem Kopf der entsprechenden Spieler angezeigt – ein virtuelles Statussymbol sozusagen. Vielleicht gibt er aber auch kostenlosen Zugriff auf die im Herbst erhältlichen, exklusiven 360-Zusatzinhalte. Wir sind gespannt.

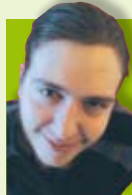
2. DOWNLOAD CONTENT

Womit wir auch schon beim nächsten Thema wären: Zusatzinhalte. Noch gibt es keine konkreten Details, was uns hier genau erwartet, nur, dass die Spieldauer durch sie sichtbar erweitert werden soll. Messlatte ist in dieser Hinsicht immer noch das Download-Addon »Shivering Isles« für Bethesdas Rollenspiel-Epos »Oblivion«. »

MEINUNG

Diese Welt muss leben!

Gerade weil die Spielwelt geografisch kleiner ist als in »San Andreas«, erwarte ich, dass die Jungs von Rockstar North das Ganze mit unzähligen Details kaschieren. Eine noch lebendigere Umgebung, wo auch mal etwas Chaos ohne mein Zutun entsteht – genau das wollte ich immer sehen! Im wahren Leben bin ich ja auch nicht für jeden Verkehrsunfall verantwortlich. Ich bin jedoch zuversichtlich. Bisher konnte mich das Rockstar-Team noch immer überraschen.



Nicholas Buracas, Redaktion

» 15 bis 20 Stunden Spieldauer für 2.400 Microsoft Points sind ein fairer Deal. Wird ein »GTA IV Pack« ähnlich viel kosten? Wir tippen auf einen Betrag unter 2.000 Punkte. Gezahlt hat Microsoft für die Exklusivhalte übrigens einen Betrag von knapp 50 Millionen US-Dollar, heißt es. Zur Exklusivität: Nach dem aktuellen Stand der Dinge sind die Inhalte weiterhin nur für 360 geplant, wenngleich wir das irgendwie nicht so recht glauben wollen. Sony jedenfalls versucht die Situation herunterzuspielen: Scott Steinberg, Vizepräsident für Produkt Marketing bei Sony hält herunterladbare Inhalte für nicht relevant – »GTA IV« sei so umfangreich, dass kaum Leute die zusätzlichen Inhalte spielen werden, glaubt er. Na klar. Wir jedenfalls freuen uns auf die Zusatzpacks!

3. ERFOLGE

Ende März machte eine Meldung die Runde im Internet, die auf neun recht authentisch wirkenden Screenshots die Namen von angeblich allen ins Spiel implementierten Erfolge zeigt – 54 an der Zahl. Da es sich bei dieser Liste jedoch um Bildschirmfotos derjenigen Xbox-Dashboard-Ansicht handelt, die die Erfolge von zwei Xbox-Live-Spielern gegenüberstellt, lässt sich nichts Konkretes über die Erfolge aussagen. Die klangvollen Namen lassen jedoch Raum für allerlei Spekulationen: »Wheelie Rider« verlangt vermutlich, dass man per Motorrad bestimmte Distanzen auf nur einem Rad durch die Stadt rast. Hier noch ein Auszug der Namen weiterer Erfolge samt unserer Vermutung, was sie bedeuten könnten: Sollen wir bei »Off the Boat« Gegner von Booten ins Wasser schmeißen? Oder bei »One Hundred and Eighty« 180 Wagen klauen? Bei »Rolled Over« Bösewichte mit dem Sattelschlepper platt walzen? Bei »Assassin's Greed« Personen aus dem Verkehr ziehen und sie zusätzlich berauben? Ab dem 29. April wissen wir mehr. Witzig klingen die Erfolge allemal.

4. DER SOUNDTRACK

Wie kürzlich bekannt wurde, soll der Soundtrack beziehungsweise einzelne Titel daraus in Zusammenarbeit mit »Amazon Music« gegen eine

Gebühr Online zum Download angeboten werden. Die Kooperation ist zunächst nur für die USA geplant, für Europa aber auch denkbar, vielleicht sogar schon in der Mache. Eine spezielle Handy-Funktion im Spiel ermöglicht es, einen aktuell laufenden Song zu »markieren«. Hierzu genügt es, einfach ZIT-550-0100 zu wählen. Wer sich im Rockstar Social Club angemeldet hat, bekommt sodann per E-Mail einen Direktlink zum Download des Songs im Music Store von Amazon. Die Lieder sollen zwischen 89 und 99 US Cent kosten und komplett DRM-frei sein. Sie können also problemlos von einem Abspielgerät auf ein anderes transferiert werden. In Sachen Umfang prahlt Rockstar mit knapp 150 Tracks aus unterschiedlichsten Musikrichtungen, darunter zahlreiche osteuropäische Klänge. Von uns gehört bzw. offiziell bestätigt sind exklusive Titel von Rapper Nas und The Greenkeepers, einer aufsteigenden Newcomer-Band aus Chicago. Wie sich letztgenannte anhört, verrät der Play-Knopf auf deren MySpace Profil.

5. DER ERSTE TV-SPOT

Mittlerweile ist der erste amerikanische TV-Spot zum Spiel aufgetaucht. Gewürzt mit einer deftigen Prise Humor schildert darin ein virtueller Promi namens Jeremy St. Ives seine Eindrücke von Liberty City. »Liberty City ist bekannt für seine kulinarischen Spezialitäten« – im Video sieht man einen Homie, der sich mit dem Würstchenverkäufer ein hartes Wortduell liefert. »Liberty City ist eine blühende Metropole bevölkert von vielen offenerzigen Menschen« – im Video sieht man eine Oma, die ihr Grundstück mit einem Molotov Cocktail verteidigt. »Liberty City ist bekannt für unzählige faszinierende Party-Locations« – im Video torkelt Jeremy und kracht lautstark zu Boden. »Liberty City hat für jeden etwas zu bieten« – im Video flüchtet eine Gruppe verummter Männer aus einer Bank, die sie gerade ausgeraubt haben. Sehenswert. Den Download-Link gibt's auf www.360-live.de

6. VERPACKUNGS-GOODIES

Im Netz schwirren seit Anfang April die ersten Beweisfotos der dem Spiel beiliegenden, falt-

MEINUNG

Wie, kein Death Metal?

Ich setze meine Hoffnungen in den Mehrspieler-Modus. Letztendlich betritt die Serie – mal abgesehen von den PSP-Versionen – damit Neuland. Des Weiteren freue ich mich auf den Soundtrack. Mit »Vice City« hat Rockstar die Messlatte ungeheuer hoch gesetzt. Die erlesene Mischung verschiedener 80er-Jahre-Hits ist und bleibt einfach einmalig. Hoffentlich kann da der neueste Teil mithalten. Ohne Cannibal Corpse wird das allerdings schwierig.



Moritz Wanke, Redaktion

Apokalypse Now: Die Explosionen muss man gesehen haben, am besten in Full-HD



Teilweise wirken die Proportionen der Figuren etwas seltsam. Der Action tut dies keinen Abbruch



Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ Erlebnisbericht ■ Kommentiertes Video ■ Echt-Ungekürzt?-Check ■ Test-Update

MEINUNG

Das Spiel ich Live!

Ich erhoffe mir von »GTA IV« nervenaufreibende Multiplayer-Duelle, die sich anfühlen, als würde man einen guten Quentin-Tarantino-Film sehen. Ich bin überzeugt, dass die Kampagne das schafft. Im Mehrspieler-Modus wird sich erst nach einigen Wochen zeigen, wie gut das Spiel tatsächlich ausbalanciert ist und ob Rockstar zeitnah auf eventuelle Ungereimtheiten reagiert. Fasziniert bin ich von der Physik-Engine – Wahnsinn!



Jan Heinrich,
Redaktion

liveundonline

■ Bis zu 16 Spieler via Xbox Live ■ 14 Spielmodi, teils Einer-gegen-Jeden, teils im Koop spielbar. Man kann gemeinsam Auto fahren, Harley-Biker aus dem Sattel ballern und vieles mehr ■ Im Herbst folgen Download-Kampagnen exklusiv für Xbox 360

baren Karte herum. Darauf zu sehen: zum einen das komplette Straßennetz von Liberty City inkl. einer umfangreichen Legende. Sie zeigt die Örtlichkeiten aller Restaurants, Einkaufszentren, Dienstleistungsbetriebe (Internet-Cafés, Autowaschanlagen, Autolakerereien), Clubs, Polizei- und Feuerwehr-Stationen sowie der Krankenhäuser. Ausgewählte Sehenswürdigkeiten werden in einem eigenen Textkasten beschrieben. Die zweite Karte zeigt das komplette U-Bahn-Netz von Liberty City. Darauf sind vier Linien zu sehen: Eine rote, eine grüne, eine blaue und eine gelbe. Rot-grün verbindet Ost und West, gelb-blau Nord und Süd. Bleibt zu hoffen, dass es sich tatsächlich um zwei Karten handelt und eine nicht auf die Rückseite der ande-

ren gedruckt ist – man sich also immer noch eine Fassung an die Wand pinnen kann.

7. DIE WEBSEITE

Wer www.grandtheftauto.com immer noch nicht besucht hat, sollte dies schleunigst nachholen. Der »GTA«-Fan findet hier reiche Schätze aus den kreativen Federn der Entwickler. Darunter elf äußerst ansprechende Hintergrundbilder, einen Bildschirm-schoner, vier ausdrucksreiche Poster im PDF-Format, das Liberty City Radio Widget, welches – einmal eingebunden – »GTA«-Musik direkt auf deine Webseite streamt und vieles andere mehr. Zudem gibt die Webseite einen hervorragenden Einblick in all die abgedrehten Orte, die man besuchen darf. Liberty Swingers

Die Russenmafia

Laut unbestätigten Angaben und Statistiken die größte Ansammlung organisierter Verbrechergruppen weltweit. Insider sprechen von einer »Armee« von über 100.000 Anhängern. Die Russenmafia hat mindestens genauso viele Namen wie Personen, die sie fürchten: Der Russische Mob, Russaya Mafiya, Rote Mafia, Krasnaya Mafiya, Bratva (die Bruderschaft). Ein weiterer ungewöhnlicher Name ist zum Beispiel »Electric Moustache Collective«. Gegründet wurde die Mafia nach dem

Fall der Sowjetunion. Als Anführer werden Ex-Armee-Vertreter und KGBler vermutet. Warum dich das interessieren sollte? In »GTA IV« ist die Russenmafia eine der führenden Verbrecherorganisationen, mit denen sich Niko rumschlagen muss. Personen- und Drogenschmuggel, Prostitution und Erpressung – den Spieler erwartet das volle Programm. Klingt verlockend? Dann sollte man wissen, dass 90 Prozent der Bratva-Persönlichkeiten mit dem Aktenvermerk »ermordet« das Zeitliche segneten.



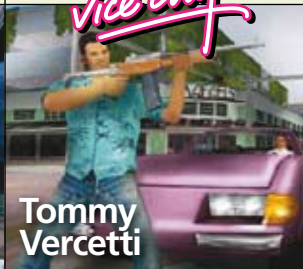
GRAND THEFT AUTO CHARAKTER VERGLEICH!

grand
theft
auto III



Claude

grand
theft
auto
Vice City



Tommy Vercetti

grand
theft
auto
San Andreas



Carl 'CJ' Johnson

grand
theft
auto IV



Niko Bellic

Fitness

Rennen, springen, hüpfen, schwimmen, taumeln: Hier geht's um athletisches Talent und Ausdauer.

Wird schnell müde. Er kann nicht schwimmen, nicht über Zäune klettern und sich auch nicht auf den Dächern von Fahrzeugen festkrallen. Er ist so fit wie Preston Lacy, der Dicke aus »Jackass«.

2/10

Er rennt schnell, ist vertretbar ausdauernd und sogar in der Lage, lästige Zäune zu erklimmen. Dennoch: Der geringste Kontakt mit Wasser bedeutet das sofortige Ableben. Zeit für den Freischwimmer.

4/10

Hängt davon ab, was er futtert. Lebt er von Pizza und meidet das Fitness-Studio, wird er rund wie eine Kugel. Isst man dagegen ausgewogen und geht ins Gym, wird aus CJ ein Marathon-Gangster.

6/10

Niko sprintet wie eine Gazelle, erklimmt Zäune und Hochhäuser, schwimmt wie ein Hai, beißt sich an fahrenden Vehikeln fest und hat ganz nebenbei immer noch einen flotten Spruch parat.

10/10

Dresscode

Kleider machen bekanntlich Leute. Auf welchen der Helden trifft diese Aussage zu?

Das Spiel spielt in den Neunzigern – Claude ist jedoch so angezogen, als ob er bei einer Aufführung von »Grease« tanzen möchte.

4/10

Pastellfarbene Anzüge sind das Markenzeichen von Tommy Vercetti. Man muss dieses Outfit einfach lieben. Heidi Klum wäre begeistert.

7/10

Wir spielen das komplette Spiel normalerweise im Boxershorts-Outfit. Das aber auch nur, weil es eine Mordsgaudi ist. Die Vielfalt seiner Garderobe ist jedenfalls beeindruckend.

9/10

Noch haben wir nicht Nikos komplette Garderobe gesehen, aber wir erwarten schicke Anzüge, Goldkettchen und klassische weiße Turnschuhe. Einkaufen kann er jedenfalls, so viel steht fest!

5/10

Einstellung

Soziopath oder Werthers Echte lutschender Langweiler? Je psychotischer, desto höher die Punktzahl.

Claude spricht kein Sterbenswort, aber wenn die Körperhaltung irgendetwas über die Einstellung aussagt, dann spielt Claude zumindest in der Regionalliga.

5/10

Er nimmt keine Gefangenen, er lässt sich nicht herumschubsen. Nickt freundlich, wenn die Cops einen Auftrag für ihn haben – gibt ihnen aber auch zu verstehen, dass man ihm dafür einen Gefallen schuldig ist.

8/10

Stellt sich ganz in den Dienst seiner befreundeten Homies, um der Gewalt Einhalt zu gebieten, die über sie hereinbricht. Nimmt dabei selbst keine Rücksicht auf Verluste. Alles für die Gang!

8/10

Niko ist bei Weitem der abgebrühteste Kerl der Serie und lässt sich von praktisch gar nichts aus der Ruhe bringen. Kommt es hart auf hart, weiß er sich zu wehren. Brandgefährlich!

9/10

Sinn für Humor

»Lach mal, oder ich baller dir ins Bein!« Lustig oder staubtrocken wie ein Knäckebrötchen?

Claude muss in seiner Kindheit mehrere einschneidende Ereignisse gehabt haben, anders lässt sich sein absolut nicht vorhandener Sinn für Humor nicht erklären. Er lacht – nie! Selbst nicht, wenn andere witzig sind.

3/10

Wir zitieren mal: »Das letzte was ich gebrauchen kann, ist dies. Nein, anders – das letzte was ich gebrauchen kann, ist eine Darmspülung, aber dies ist nah dran.« Hat definitiv Sinn für Humor.

7/10

Wenn hirnlose, blutige Gewalt witzig ist, dann muss CJ ein Clown sein. Gerne quitiert er seine Schandtaten mit makaberen Sprüchen. Etwa wenn er jemand überfahren hat: »Sind Sie okay? Ich hoffe nicht«.

4/10

Niko ist um ein Lächeln nie verlegen. Hinter ihm explodiert ein Haus – Niko nimmt's mit Fassung und grüßt den nächsten Passanten recht freundlich.

7/10

Belastbarkeit

Wie hart wäre es, ihn wirklich zur Strecke zu bringen?

Im Kampf ist Claude ein harter Knochen. Gerne verknoppt er auch mal Fußgänger. Da er jedoch schweigt wie ein Grab, kommt das Gefühl, ein echter Haudegen zu sein, nicht rüber.

6/10

Gangster-Highscore

20/50

Hart zu killen, wenn man nicht mit einer Armee von SWAT-Teams losstürmt. Tommy liebt seinen Job und kommentiert in der Regel sein dunkles Werk mit knackigen Einzeilern.

8/10

Gangster-Highscore

34/50

Mit CJ haben wir ganze Stadtviertel unter schwerem Beschuss zu Kleinholz verarbeitet. Kriegsherde sind eine heikle Sache – CJ stört das wenig, hier ist er in seinem Element. Ein echt harter Hund.

8/10

Gangster-Highscore

35/50

Niko kann sich ducken, zielen und sogar blind um sich schießen. Seine Nahkampf-Fähigkeiten sind ausgeprägter als bei all seinen Vorgängern. Die perfekte Ein-Mann-Armee.

9/10

Gangster-Highscore

40/50

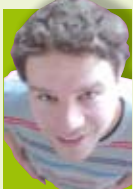
Hat keine Homies zum gemeinsamen Abhängen. Auch seine Jogger-Outfits sind nicht jedermanns Sache. Trotzdem: Dank einer nicht zu übersehenden Hartnäckigkeit, lässigen Sprüchen und zahlreicher neuer Fähigkeiten kann Niko das Rennen klar für sich entscheiden.

UNSER
TYP! NIKO BELLIC

MEINUNG

Niko, nimm mein Rad!

Wenn Niko Bellic an die Tür klopft, schmeiße ich meinen Fahrradschlüssel freiwillig vor seine Füße. Warum? Weil »GTA IV« einfach Gas gibt. Selten war ich derart fasziniert von einem Spiel, in dem ich Stunde um Stunde eine virtuelle Stadt per Pedes, in der Luft und per Boot erkunde und mir dabei ganz und gar nicht langweilig wird. So war es in »Vice City« und genau dieses Feeling habe ich jetzt wieder. Das Handy-Feature ist in jedem Fall ein Kracher.



Sönke Siemens,
lt. Redaktion



beispielsweise – einen auf Baseball-Ambiente getrimmten Swingerclub mit dem eindeutig zweideutigen Slogan »It's a different game every night«. Zu Deutsch: »Jede Nacht ein anderes Spiel«. Inklusive Direkt-Verlinkung zum GTA Merchandise-Online-Shop, der T-Shirts, Baseballmütze und dergleichen feilbietet. So sieht gut gemachte Geldmache aus und schnell beginnt man sich zu fragen, warum nicht alle großen Videospiele mit solch witzig gemachten und zum Stöbern einladenden Webseiten aufwarten.

8. DER BIERGARTEN

Richtig gelesen: In Liberty City gibt es einen echten Biergarten ganz nach deutschem Vorbild. Der Werbetrailer macht definitiv Lust auf einen Besuch: »Spazieren Sie herein, um sich vor der Arbeit noch einmal richtig die Augen öffnen zu lassen. Genießen Sie irische, in der Endlosschleife laufende Musik, bis sie verrückt werden (die Musik im Trailer beginnt zu stottern). Beobachten Sie fette, betrunkene Männer, die mit scharfen Gegenständen um sich werfen (das Video zeigt eine Dartscheibe). Starren Sie auf den Ausschnitt der Bedienung und machen Sie obszöne Kommentare. Urinieren Sie in eine Ecke wie ein echter Mann. Gönnen Sie sich noch heute einen Besuch – im Steinway Beer Garden«.

Wer diese Art von Humor mag, wird »GTA IV« lieben! Ach ja, die Biermarke heißt »Pisswasser«.

9. BILDSCHIRMANZEIGEN

Wir haben schon viel über »GTA IV« geschrieben, aber noch nicht allzu viel über die ständig sichtbaren Bildschirmanzeigen. Machen wir's kurz: Unten links im Bild zeigt ein Radar die aktuelle Position auf der Karte inklusive Cops-Sichtkreis und Navigationsangaben. Umgeben ist der Kreis von zwei Halbkreisen – einer zeigt die Lebensenergie, der anderen den Zustand der kugelsicheren Weste. Übersichtlich, aufgeräumt – super!

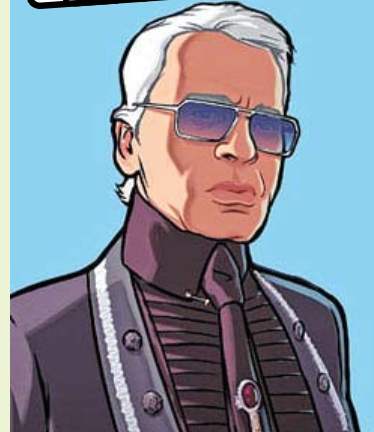
10. GESCHNITTEN!

So sieht's aus! GTA IV erscheint in Australien nur in geschnittener Fassung. Ein Rockstar-Sprecher bestätigte, dass für den Kontinent der Kängurus eine speziell angepasste Version erscheinen wird. Um welche Anpassungen es sich dabei handelt, interessiert aber nur die Kängurus. Denn wie Rockstar uns noch einmal versichert hat, ist die deutsche Fassung nicht betroffen. Wir glauben das nach den jüngsten Quereilen mit der USK allerdings erst, wenn wir das Spiel in den Händen halten und durchgespielt haben.

CHARAKTERKÖPFE

Die schrägsten Vögel aus GTA IV

KARL LAGERFELD



Hier mal nicht als Modeschöpfer zu sehen, sondern als Moderator des Radiosenders »K109 The Studio« zu hören. Legt vor allem Dance- und Electro-Tracks auf. Unbedingt mal reintunen

LOL



Leckt Lollies mit Milchfüllung, und verdient nebenbei ihre Brötchen als Prostituierte. Für 50 Dollar ist sie für fast jeden Spaß zu haben. Verdreht auch Niko den Kopf

LITTLE JACOB



»Ey Mann, brauchst du Uzi? Kommst zu mir, Mann!« Jamaikanischer Waffenhändler aus dem Stadtteil Dukes, der seine Waffenkammer im Kofferraum seiner Karre spazieren fährt

Sönke Siemens/rl

Lohnt sich's?

-  Tolle Grafik, actionreiches Gameplay
-  Für Clanspieler schlechtes Squad-System, manchmal inkonsequentes Zerstörmodell



Mehr auf www.360-live.de

 User-Wertung  Bilder  Video



Erscheint/ 12. Juni 08

AUF EINEN BLICK

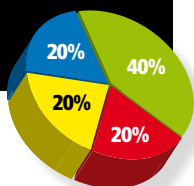
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ DICE
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 24
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Battlefield mit noch mehr Rumms und Ruinen

DAS STECKT DRIN

-  Granatwerfer
-  Panzer
-  Soldaten
-  Waffenkauf



BATTLEFIELD BAD COMPANY

Erst der Rumms, dann die Ruine – auch in Sachen Spielspaß

Wer überleben will, muss seine Umgebung kennen. Zumindest galt das bisher in den meisten Mehrspieler-Krachern. Im Juni jedoch ändern sich die Regeln des Krieges. Denn wie schnell es gehen kann, dass aus einem sicheren Versteck ein Trümmerhaufen wird, erfährt der geneigte Hobbysoldat im dann.

Jawohl, es ist wieder »Battlefield«-Zeit. Mit »Bad Company« erscheint nun ein weiterer Teil der beliebten Shooter-Reihe exklusiv für Konsolen. Abheben soll sich der Titel speziell durch die »Frostbite«-Engine. Die erlaubt nicht nur weitläufiges Gelände, sondern lässt die Spieler dieses auch noch fein säuberlich zerstören. Damit nach zwei Minuten Spielzeit noch etwas steht, bleiben zumindest die Grundskelette noch intakt. Dennoch verändert sich das Spielgefühl dadurch enorm.

Improvisieren heißt das Zauberwort. Aber wir greifen schon wieder voraus.

Die diesem Text zugrunde liegende Beta-version für Xbox Live bietet zwei Karten: »Ascension« spielt in einem nebeligen Dorf, »Oasis« holt den Wüstenkrieg ins Wohnzimmer. Sobald wir ein Spiel betreten der erste Schock: Wo ist der für die Serie berühmte »Conquest«-Modus hin? Nun ja, der muss leider dem neuen »Goldrush« weichen. Dieser ist im Grunde eine Variation von »Suchen und Zerstören«, nur dass das Verteidigerteam hier auf mehrere Goldkisten aufpassen muss. Werden diese von den Angreifern gesprengt, verschiebt sich das Geschehen zu einem anderen Stützpunkt mit weiteren Kisten. Ist für »Battlefield«-Veteranen sicherlich zunächst ein Schock. Eine weitere Änderung fällt bei »Ascension« auf. Hier liegt der Fokus nämlich

auf Gefechten zu Fuß. Als einziges Fahrzeug steht ein Jeep parat. Dafür macht sich bei den Häusern im Dorf schnell die zerstörbare Umgebung bemerkbar. Eine verschlossene Tür? Ein paar Schüsse, das Holz splittert und der Durchgang ist frei. Als Angreifer sorgen wir so für einen Weg zur ersten Kiste des Gegners. Vorsichtig lensen wir durch ein Fenster und nehmen einen heranstürmenden Soldaten ins Visier. Dann eine Explosion, der Bildschirm verschwimmt. Von der Wand und somit unserer Deckung ist nicht mehr viel übrig, weshalb wir kurz darauf erschossen werden.

Wie schon in »Modern Combat« dürfen wir uns auch hier bei jedem Neueinstieg für eine der fünf Klassen entscheiden. Neu sind jedoch die »Squads«. Bis zu vier Spieler eines Teams bilden eines davon und geben so einen zusätzlichen Spawn-Punkt ab. Im fertigen Spiel darf

PANZERFAHREN!

Da kracht's an allen Ecken

Wir machen keinen Hehl draus, dass uns der Panzer richtig gut gefällt. Zumal wir nun nicht mehr an jedem kleinen Hindernis hängen bleiben. Spaßig auch, mit einem Schuss eine ganze Wand niederzu-reißen.

Der Feind schläft jedoch nicht, weshalb ein

Artillerieschlag unseren Ausflug jäh beendet. Glücklicherweise können wir im letzten Moment aussteigen, während ein Techniker noch versucht, das

Gefährt zu retten. Leider vergeblich.

Kurz nach dieser Aufnahme wird der Kamerad nämlich ebenfalls gesprengt...

Nach diesem Schock tut es fast schon gut, dass wir auf »Ascension« größtenteils zu Fuß unterwegs sind. Sorgt für ein schönes Kontrastprogramm zum »Battlefield«-Alltag. Einziges Problem: Jetzt wollen wir fürs nächste »Call of Duty« auch zerstörbare Umgebungen!



liveundonline

- Der »Conquest«-Modus nimmt eine Auszeit, stattdessen toben sich bis zu 24 Spieler im »Goldrush«-Modus aus
- Hoffentlich gibt's später wenigstens die Karten günstiger
- Erfolge gehören sowieso zum guten Ton



Wir machen den Weg frei! Oder besser gesagt unser Granatwerfer...

GROSS GEWINNT

Dicke Dinger

Spätestens seit »Call of Duty 4« ist es zur schönen Gewohnheit geworden, dass auch bei Multiplayer-Partien im Spielverlauf neue Waffen freigeschaltet werden. Wie gut das bei »Bad Company« klappt, hat die ab 23. März gestartete Beta-Phase bewiesen. Allerdings hatte Dice da noch den Plan, zehn spezielle Extrawaffen nur Besitzern der »Gold Edition« zugänglich zu machen – während Normalspieler sie gegen Geld hätten downloaden sollen. Auf Druck der Community hat Dice den Plan Anfang April fallen gelassen. Kluge Entscheidung.

man natürlich auch mit drei Kumpels auf Serversuche gehen und ein Squad bilden. Uns bereitet lediglich die Begrenzung Kopfzerbrechen, und die Tatsache, dass sich nur Squad-Mitglieder unterhalten können. Das könnte speziell in organisierten Clan-Matches für Probleme sorgen. Wie es geht, macht »Frontlines« seit dem Patch vor: Hier können sich immerhin die Anführer der Unterteams untereinander austauschen. Und das ist bei solch groß angelegten Schlachten mehr als hilfreich.

Apropos groß angelegte Schlachten. Während auf »Ascension« also Fußsoldaten gefragt sind, steht auf »Oasis« der gesamte Fuhrpark zur Verfügung. Vom schweren Panzer bis hin zum Kampfhelikopter ist alles vorhanden, was sich der Soldat von Welt so wünscht. Und wer in »Bad Company« einmal einen Infanteristen mit einem schweren Panzer verfolgt hat, will die zerstörbaren Umgebungen nie wieder missen. Selbst wenn man nicht jeden Ziegel einzeln wegschießen kann.

Schade nur, dass sich manche Wände auch überhaupt nicht einreißen lassen. Wie die Burganlage bei »Ascension«. Das wirkt ein wenig inkonsequent. Grafisch wirken die beiden Szenarien ebenfalls recht beeindruckend, auch wenn der Zeilenversatz in der Beta stellenweise noch ziemlich nervig ist. Bei der Soundkulisse ist der Eindruck eher gemischt. Prinzipiell würden die Waffengeräusche sehr gut klingen, nur die Abmischung lässt noch zu wünschen übrig. Zu dumpf und leise klingen die Knarren im Vergleich zu Funkgebrabbel und Explosionen.

Das bisher Erlebte macht also Lust auf mehr, trotzdem bleibt viel Raum für Verbesserungen. Der Verzicht auf die kostenpflichtigen Waffendownloads ist schon mal ein wichtiger erster Schritt. Jetzt fehlt uns nur noch eine bessere Clan-Unterstützung. Bei »Modern Combat« ging's schließlich auch. Weniger gestört hat uns der »Goldrush«-Modus. Ja, wir haben den altbekannten

»Conquest« zunächst vermisst. Der neue Modus spielt sich jedoch überraschend dynamisch und flott, ohne dabei das typische »Battlefield«-Gefühl zu verlieren. Wer viel Zeit in »Call of Duty 4« verbracht hat, wird die Steuerung zunächst lahm finden. Ist aber ebenfalls nach kurzer Gewöhnungszeit kein Problem mehr. Absolut im Unklaren sind wir jedoch beim Einzelspieler-Modus. Den werden wir hoffentlich spätestens nächste Ausgabe unter die Lupe nehmen können, wenn es denn mit dem Testmuster klappt.

Nicholas Buracas

360
SAGT ...

Könnte mit Feinschliff zu einem der Mehrspieler-Highlights des Jahres werden

Hitpotenzial 8,5

Erscheint/ Juni 08

AUF EINEN BLICK

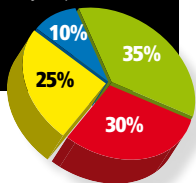
Publisher/
Activision
Hersteller/
id/Nerve Software
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Rasanter
Mehrspieler-Shooter
im »Quake«-Universum

DAS STECKT DRIN

- Strogg
- Global Defense Force
- Ziele
- Cyclops



ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Das Genre der Online-Shooter ist bald noch härter umkämpft. Ab Ende Juni mischt das erste auf Xbox Live frisierte »Quake« das Genre auf. Nur zwei Journalisten aus Deutschland durften vorab die 360-Version spielen. **Nicholas Buracas** ist einer davon

Wir Menschen kommen uns ja so toll vor! Und tatsächlich – da draußen im Weltall gibt es eine Rasse, die gibt uns Recht, die findet uns auch ganz toll. Zumindest als lebendiges Ersatzteil- und Nahrungslager. Die Rede ist von den Strogg, die Spielern von »Quake 4« noch im Gedächtnis sein sollten. Diese angriffslustigen Aliens durchstreifen die Galaxie auf der Suche nach Lebewesen, die sie in ihre eigene Kultur umwandeln können – und um aus ihnen ihren Brennstoff, das sogenannte Stroyent, zu gewinnen. Während Einzelkämpfer schon im Ego-Shooter »Quake 4« zum Gegenschlag auf deren Heimatplaneten Stroggos geblasen haben, geht »Quake Wars« in der Zeitlinie etwas zurück. Die Story beginnt sogar noch vor dem hierzulande indizierten »Quake 2« aus dem Jahre 1997. Alles beginnt mit dem Angriff der Invasoren auf den Planeten Erde. Immerhin sind wir Menschen eine wehrhafte Rasse. Plötzlich sind alle globalen Streitigkeiten beigelegt, die »Global Defense Force« wird gegründet, und es soll den wandelnden Blech-Fleisch-Was-auch-immer-Wesen an die metallenen Gliedmaßen gehen.

So viel also zur Rahmenhandlung von »Quake Wars«. Legen wir los: Ende März durften wir im

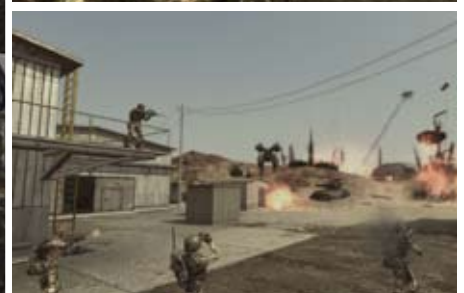
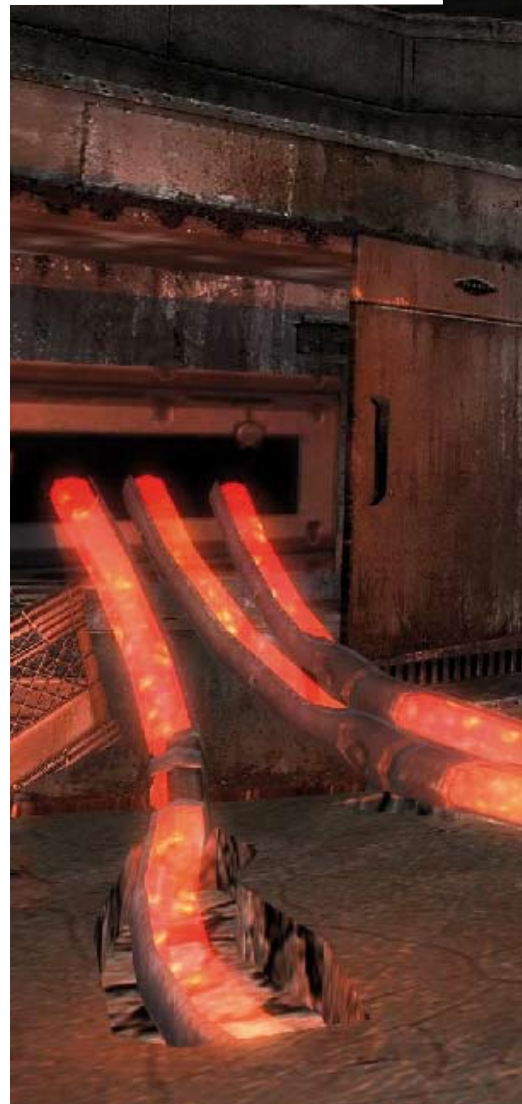
trüben London erstmals Hand an die 360-Fassung des vielversprechenden Mehrspieler-Shooters anlegen.

AB INS TRAINING

Bevor es uns auf die Schlachtfelder gegen einen deutschen und einige internationale Kollegen verspricht, bekommen wir Gelegenheit, die Eigenheiten des Titels kennenzulernen. Wer noch nie mit dem ursprünglichen Shooter-Mod für PC in Berührung gekommen ist, bekommt hier die fünf Klassen der jeweiligen Fraktion und Missionsziele erklärt. Einen konkreten Story-Modus wie in »Frontlines« gibt es nicht. Vielmehr beschränkt sich »Quake Wars« für Einzelspieler lediglich auf Bot-Matches auf den zwölf Karten. Wie funktioniert das? Pro Kriegsschauplatz müssen drei bis vier Ziele erfüllt werden, um das Team zum Sieg zu führen. Je nach Karte befindet sich dann entweder die Global-Defense-Force oder die Strogg-Armee im Angriff. Das Besondere an den Zielen: Nicht jede Klasse kann sie im Team erfüllen. Für Sprengungen ist der Soldat der perfekte Mann, während der SpecOp ideal dafür ist, Terminals zu hacken. Ein gut gemischtes Team ist also die Grundlage für jeden Sieg. Praktischerweise sieht man beim

Lohnt sich's?

- 🏠 Die missionsbasierten Matches machen Laune und fühlen sich gut ausbalanciert an
- 👥 Hoffentlich gibt's zum Release genügend Spieler



Es geht nicht nur an der frischen Luft zur Sache. In Bunker- und Forschungsanlagen sind Fähigkeiten im Nahkampf gefragt

SANITÄTER!

Aufgrund ihrer mechanisch-biologischen Natur heißen die Sanitäter der Strogg »Technician«. Fieserweise können sie aus Feind-Kadavern neue Spawn-Punkte erschaffen.



Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ Leser-Voting ■ Kommentiertes Video



BAUMEISTER

Der »Constructor« hingegen ist für das Wohlergehen der Fahrzeuge zuständig. Wenn er nicht gerade die Rolle des gelben Engels übernimmt, baut er vollautomatische Schussanlagen, die den Menschen das Leben schwer machen.

BÄUMCHEN WECHSEL DICH

Das Arsenal

Jede Klasse hat eine leichte und eine schweren Waffe im Arsenal. Okay, das ist jetzt keine großartige Neuerung. Was uns jedoch sehr angenehm aufgefallen ist: Niemand wird auf ein Schießen festgelegt, es gibt für jede Klasse mehrere Auswahlmöglichkeiten. Wer sich als Engineer nicht mit der Shotgun durchkämpfen will, greift dann beispielsweise zum Sturmgewehr. Der Covert Op darf wiederum als Späher und Scharfschütze agieren, aber auch zum Standard-Gewehr greifen – mit nützlichem Zielfernrohr. Wer sich als Soldat jedoch für den Raketenwerfer als Hauptwaffe entscheidet, hat ein ungemein schwierigeres Leben, da dieser gegen Infanterie nur wenig Hilfe bietet. Insgesamt eine gute Idee, die sicherlich für zahlreiche Experimente sorgen wird.



Auswahlbildschirm auch sofort die Anzahl der jeweiligen Klassen. Dennoch machen wir uns deswegen Sorgen. Denn wir gehen davon aus, dass im fertigen Spiel viel zu viele Leute das Teamplay komplett vernachlässigen und ausschließlich mit ein oder zwei Klassen spielen.

Nachdem wir unseren kurzen Überblick der GDF-Einheiten – namentlich Soldier, Field Ops, Covert Ops, Engineer und Medic – gemacht haben, dürfen wir uns auch schon auf der ersten Karte austoben. »Sewer« verschlägt unsere Truppen nach Kanagawa in Japan, wo Strogg-Verbände eine Kläranlage eingenommen haben und für ihre Zwecke missbrauchen. Der Kampf dreht sich um drei Missionsziele.

Zunächst muss ein Techniker den sogenannten »EMP Disruptor« bauen, um das Energieschild zu deaktivieren, das die Strogg um die Anlage errichtet haben. Da wir uns zunächst für die Soldier-Klasse entschieden haben, müssen wir eine unterstützende Rolle übernehmen. Unterwegs nehmen wir mit einigen Kameraden noch einen Bunker ein. Der gibt nicht nur Deckung, sondern agiert auch als zusätzlicher Spawn-Punkt. Ideal also, um weiter noch vorne zu preschen. Auf der Minikarte am Bildschirmrand erkennen wir schnell das zweite Ziel, beziehungsweise die zweiten Ziele. Denn insgesamt

führen zwei Zugänge in die Kanalisation, die von einem Soldaten aufgesprengt werden müssen. Doch der Weg dorthin ist anstrengender als erwartet, weil Strogg-Techniker zahlreiche Geschütze aufgebaut haben. Irgendwann haben wir die stinkenden Hallen erreicht. Dort warten wir auf unseren Covert-Ops-Soldaten, der das letzte Terminal hacken soll. Kurze Zeit später befindet sich die Anlage in unserer Hand. Die GDF hat gewonnen!

SPIELERZAHL UND FAHRZEUGE

Wer zunächst hört, dass lediglich 16 Spieler pro Match auf der Karte sind, könnte meinen, das sei vielleicht zu wenig. Bei »Battlefield« und »Frontlines« winken schließlich 24 oder mehr Spieler. Nach der ersten Runde sind wir uns jedoch sicher, dass diese Zahl ideal ist. Selbst mit den zehn Demo-Stationen, die bei unserem Besuch besetzt sind, kommt nie Langeweile auf. Das liegt natürlich auch an den Missionszielen. Denn gerade um sie entbrennen die heftigsten Gefechte. Mit der Möglichkeit Geschütze zu bauen, bieten sich außerdem wie schon in einem »Team Fortress 2« vor allem dem Verteidigerteam ungeahnte Möglichkeiten.

Während auf »Sewer« die Fußsoldaten im Fokus stehen, bekommen wir auf der zweiten Karte »

DIE DREI ELEMENTE

Am Boden, zu Wasser und in der Luft

Es geht nicht nur unter Fußsoldaten ordentlich zur Sache: Land-, Luft- und Bodenfahrzeuge sorgen auf den meisten Karten für richtig Action. Ganz egal ob mächtiger Cyclops-Mech, wendiger Bumblebee-

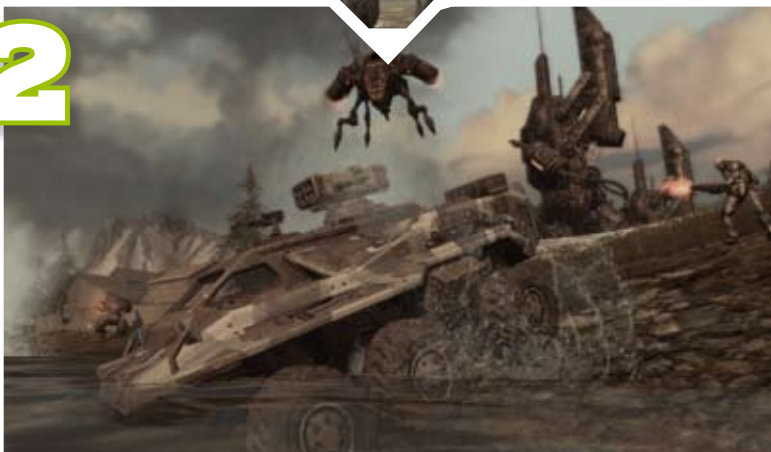
Truppentransporter oder giftiger Tormentor-Jäger – beide Seiten sind erstaunlich gut ausbalanciert. So ist unter den Vehikeln keines, das alle des Feindes locker zu Kleinholz verarbeiten kann. Schön

auch, dass selbst Infanteriesoldaten gegen viele der Fahrzeuge eine echte Chance haben.

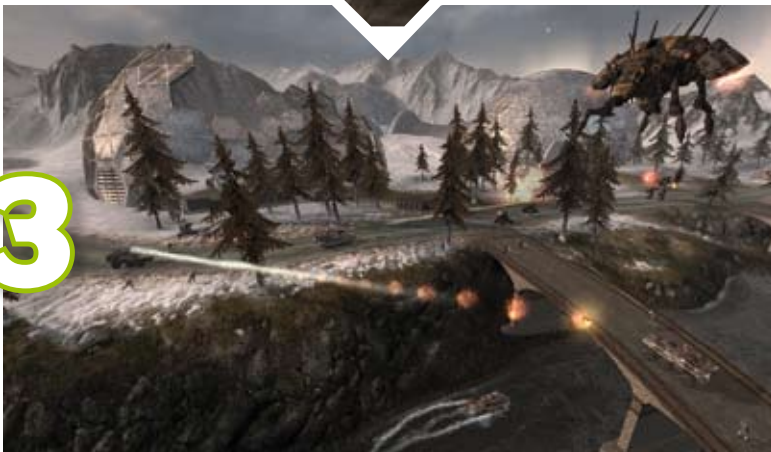
1



2



3



Wer diesem Trio über den Weg läuft, sollte besser gut bewaffnet sein



» (»Refinery«) den ersten Kontakt mit den Fahrzeugen im Spiel. Die Strogg haben eine Ölraffinerie im Sudan erobert und zur Stroyent-Anlage umgewandelt. Der Hauptauftrag lautet nun, die Stroyent-Filter zur Raffinierung zu zerstören. Ist jedoch ein weiter Weg. Dafür werden wir an unserem Startpunkt vom Fuhrpark begrüßt: Titan-Panzer, Trojan-Jeep, Anansi-Flugzeug – alles, was das moderne Soldatenherz begehrt. Mit Ausnahme des MCP, ein mobiler Befehlsbunker mit massig Feuerkraft dank seiner Kurzstreckenraketen. Dieses Gefährt hängt auch mit dem ersten Missionsziel zusammen. Um im Krisengebiet Fuß fassen zu können, muss jemand das träge Teil an einen taktisch wertvollen Ort navigieren. Wir entscheiden uns jedoch zuerst für eine kleine Panzerfahrt im Titan und dienen als schlagfertige Eskorte. Und ja, die Strogg haben unserer Kanone nichts entgegenzusetzen. Zumindest in der Ferndistanz. Denn schafft es einer der Außerirdischen näher heran, sieht es schlecht für uns aus. Das große Geschütz kann nicht mehr treffen, und auch das Bord-MG lässt sich nicht weit genug nach unten zielen. Das ist anfangs gewöhnungsbedürftig, dient aber dem Balancing. Nach heftigem Granatenbeschuss ist unser Fahrzeug futsch – und wir mit ihm. Kurze Zeit später dürfen wir wieder starten und landen per Fallschirm wieder am MCP. Das hat inzwischen seine Endposition erreicht, was unserem Team den Weg nach vorne öffnet. Natürlich wartet schon das nächste Hindernis auf unsere Truppen. Wie schon in der ersten Karte, behindert ein Schildgenerator den Vorstoß zum Ziel. Sobald der jedoch gehackt ist, steht uns nichts mehr im Wege. Nach weiteren Gefechten sind an beiden Stroyent-Filtern Sprengla-

dungen angebracht, die wir nur noch verteidigen müssen. Ein weiterer Sieg für die GDF!

FLUG INS HAUS

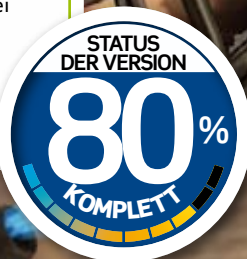
Wir sind schon immer eher offensiver Natur gewesen, weshalb wir für die nächste Karte das Team wechseln. Auf »Ark« verspricht es uns ins kühle Norwegen, wo die GDF eine Forschungsanlage besitzt, die den Geheimnissen der Strogg auf die Schliche kommt. Eine konkrete Eingewöhnungszeit haben wir nicht nötig. Auch wenn die Klassen der Strogg (»Aggressor«, »Technician« und »Oppressor«) nicht sehr menschlich klingen, spielen sie sich zunächst relativ vertraut. Es haut schon rein, wenn der Oppressor mit einer wuchtigen Railgun statt einem dünnen Maschinengewehr auf Menschenjagd geht, man muss das Spiel deshalb aber nicht neu erlernen. Trotzdem besitzen die Strogg-Truppen ihre eigenen kleinen Tricks. Zum einen sind sie nicht auf Munition angewiesen, zum einen überhitzt ihre Bewaffnung nach einer Weile. Zusätzlich kann die Technician-Klasse aus Gefallenen Feinden neue Spawn-Punkte für Strogg-Nachschub machen.

Diesmal wagen wir uns erstmals in eines der Fluggeräte, namentlich »Tormentor«. Das hat ein bisschen was von einem mechanischen Insekt und steuert sich auch so. Folglich geht unser erster Flugversuch in die Hose – oder besser gesagt: In ein Gebäude. Bis zum Release kann sich da jedoch noch einiges ändern. Für den Rest der Runde bleiben wir also lieber weiter auf dem Boden der Tatsachen. Hinein also in einen Cyclop, in die Mech-Einheit der Strogg. Mit dem stapfen wir auf das erste Ziel zu, einen Störungsgenerator, den wir eliminieren sollen. Am Horizont sehen wir unsere Teamkollegen schon darauf

LEVELN

Auf begrenzte Zeit

Kein Online-Game ohne Level-System. Für das Erfüllen von Missionszielen und Meucheln von Gegnern hagelt es nicht nur Erfahrungspunkte, vielmehr darf man sich an diversen Belohnungen erfreuen. Beispielsweise verändern sich einige Attribute der Spielfigur. Die Waffen werden stärker, die Munition schwerer, und die Sanitäter bekommen mehr Healthpacks spendiert. Schade nur, dass diese nicht über die gesamte Online-Laufbahn erhalten bleiben. Lediglich im Kampagnenmodus kann man sich länger drüber freuen. Denn hier werden alle drei Karten des jeweiligen Feldzuges gespielt, bevor der endgültige Sieger feststeht.



liveundonline

■ 12 Karten ■ Bis zu 16 Spieler erfüllen via Xbox Live ihre Missionsziele und versuchen, die Frontlinie zu verschieben
 ■ Reine Auslegung aufs Mehrspielvergnügen, Einzelspieler kommen lediglich in den Genuss von Trainings- und Bot-Matches



einstürmen, sodass wir ihnen nur noch Deckung geben brauchen. Dank unserer Feuerkraft kann die GDF dem Feuer nicht standhalten. Kurze Zeit später ist von dem Gerät nur noch ein Trümmerhaufen übrig. Am Horizont ist inzwischen schon die Forschungsanlage mit ihrem Kuppelbau zu erkennen. Damit unsere Strogg-Truppen diese jedoch betreten können, müssen sie zunächst einen Bergbau-Laser aktivieren, der ein Loch ins massive Tor fräsen soll. Nachdem der erste Vorstoß so erfolgreich war, rechnen wir damit, dass es so weitergeht. Als jedoch ein Luftschlag der GDF auf unser Gefährt niederprasselt, werden wir in die Realität zurückgeholt. Der Cyclops geht in Flammen auf. Zusätzlich herrscht plötzlich Uneinigkeit im Team. Denn der Laser kann nur von einem Constructor aktiviert werden. Ein Blick auf den Klassenbildschirm zeigt jedoch, dass im Team kein einziger davon ist.

Also starten wir eben als einer von ihnen. Und plötzlich wimmelt es nur so von dieser Klasse. Wir schnappen uns ein Icarus-Jetpack, mit dem wir extrem hohe Sprünge machen und ganz nebenbei Streubomben abwerfen können. Am Bergbau-Laser stiften wir auch Verwirrung, was aber nichts daran ändert, dass der Rest des Teams nicht einmal in die Nähe des Ziels kommt. Immer und immer wieder versuchen wir es, während die Uhr gnadenlos weitertickt. Schließlich ist die Zeit abgelaufen. Ein erneuter Sieg für die GDF, leider diesmal nicht für uns. Insgesamt sind wir jedoch beruhigt, dass sich beide Seiten trotz ihrer kleinen Unterschiede ziemlich

ähnlich spielen. Wenn man bedenkt, dass »Quake Wars« schon mehr als ein halbes Jahr für den PC erhältlich ist, hält sich das Spiel optisch extrem gut. Klar, den einen oder anderen Einbruch in der Bildwiederholungsrate gibt es noch in der uns gezeigten Version. Ansonsten aber ist die Action stilsicher inszeniert, die Strogg sind mit metallisch-fleischigen Details gesegnet, extrem scharfe Texturen verwöhnen das Auge. Schön auch, dass sich die Entwickler bei den bisherigen Karten nicht auf eine Farbpalette beschränken. Dadurch, dass sich die Action rund um die Welt abspielt, gibt's auch genug unterschiedliche Motive.

TECHNISCH SAUBER

Ganz egal ob Wald, Wüste oder Schneelandschaft: Dank der »MegaTexture«-Technologie wirkt das alles niemals wie aus Bauklötzen zusammengesetzt – sondern wie aus einem Guss, anders können wir das Gesehene nicht beschreiben. Prinzipiell sind wir also sehr angetan. Allerdings sehen wir auch Probleme. Zum einen im mehr als spartanischen Einzelspieler-Teil. Ein bisschen mehr als Trainings- und Bot-Matches wären speziell für das Konsolenpublikum nötig gewesen. Des Weiteren machen wir uns Sorgen um die Konkurrenz. Mit »Battlefield: Bad Company« steht im Sommer beispielsweise ein Titel an, der in Konsolenkreisen einen größeren Namen hat als »Quake« oder »Enemy Territory«. Wenn dadurch die Spielerzahl unten bleibt, wird das Folgen haben – selbst wenn die Bots laut Entwickler ähnlich viel draufhaben wie die menschlichen Gegner. Aber

genug von der Schwarzseherei: Das hier ist der perfekte Stoff für alle, die einen richtig starken Shooter spielen wollen! Weil die frischen Ideen so richtig anspornend wirken. Das Konzept mit den klar vorgegebenen Zielen und Frontlinien funktioniert in der Praxis hervorragend, die Einheitentypen fühlen sich richtig an, das Teamplay hat richtig Dampf. Die Zutaten für ein in sich stimmiges Mehrspieler-Erlebnis sind also alle im Topf. Jetzt müssen im Juni nur noch genügend Spieler Hunger drauf haben – dann wird das Ding womöglich die Multiplayer-Überraschung des Jahres. Sicher ist übrigens auch, dass ein Kürzungs-Debakel diesmal ausbleibt. »Quake Wars« erscheint trotz 16er-Freigabe komplett ungekürzt.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Spaßiger Mehrspieler-Modus, der hoffentlich genug Interessenten anzieht

Hitpotenzial 8,5

Erscheint/ Oktober 08

ALONE IN THE DARK

AUF EINEN BLICK

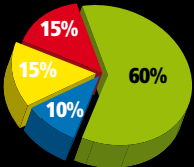
Publisher/ Atari
Hersteller/ Eden Studios
Genre/ Horrorabenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Enorm cineastisches Überlebenstraining mit originellen Gameplay-Ansätzen

DAS STECKT DRIN

- Schatten
- Feuer
- Verbandszeug
- New York Central Park



Stell dir vor, es ist dunkel draußen und du hast nur eine Flasche Rum in der Hand

Das sind so die kleinen Höhepunkte bei der Arbeit in einer Videospieler-Redaktion. Wenn einem aus einem wattierten Umschlag erst eine Disk entgegen fällt, danach ein kleiner Zettel, auf dem in einer leicht krakeligen Handschrift geschrieben steht »Ihr habt die erste Disk. Viel Vergnügen!« Als eines von nur ganz wenigen Fachmagazinen weltweit eine Spielversion zugesandt zu bekommen, ist ein schöner Vertrauensbeweis, noch dazu bei einer so zeitaufwändigen Produktion wie Edens Horrorabenteuer »Alone in the Dark«. Erste Bilder und Informationen datieren immerhin auf den Oktober 2005. Zum damaligen Zeitpunkt mag Atari noch die Hoffnung gehabt haben, die Arbeiten an dem Remake pünktlich zum 15. Geburtstag des Originals beenden zu können. Das wäre dann im vergangenen Jahr gewesen. Tatsächlich ist das Originalspiel mit dem Titel »Alone in the Dark« im Jahr 1992 erschienen; lange Zeit gefeiert als Ursprung

eines Genres, als erster Horror-Schocker modernen Zuschnitts, als Quelle der Inspiration für »Resident Evil« und »Silent Hill«.

Seinerzeit war's unübertroffen, das spannende Zusammenwirken aus feststehenden Kulissen und blendend animierten 3D-Figuren, aus spannenden Bildschirmtexten und den Schocks, wenn einem aus der Tür ein Zombie entgegen stürzt. All das basierend auf den apokalyptischen Schilderungen und Fragmenten aus dem Werk des englischen Schriftstellers H.P. Lovecraft. »Als Bekenntnis, Brief oder Tagebuch angelegt, schildern diese Erzählungen mit vielen Vordeutungen das Einbrechen des übermächtigen Fremden in das Leben gewöhnlicher Menschen. Dabei sind die menschlichen Charaktere dem Übernatürlichen fast durchweg schutzlos ausgesetzt und verfallen regelmäßig dem Wahnsinn, wenn sie schließlich die Augen gegenüber der Wahrheit nicht mehr verschließen können«, so beschreibt das Internet-Lexikon Wikipedia



Immer wenn Edward irgendwo was greifen oder benutzen kann, kriegt man's vom Spiel gesagt



Benzinlache plus Feuerzeug ergibt Feuerwerk: Das klappt weitgehend automatisch, Knobeln ist nicht notwendig

“Totale Finsternis und grelles Licht beschwören die Angst”



Sehenswert: Die Gesichter von Edward und den anderen Figuren haben Charakter

Lovecrafts Texte. Und genau dieser alles verschlingende Wahnsinn, diese menschliche Furcht vor dem Nichts, diese allgegenwärtige Angst vor dem Alleinsein in der Dunkelheit prägt auch das neue »Alone in the Dark«.

DER ALPTRAUM BEGINNT

Edward Carnby erwacht aus einer Ohnmacht. Die Bilder vor seinen Augen sind verschwommen, Gesprächsfetzen dringen an sein Ohr. Edward ist offensichtlich schwer mitgenommen, seine Sinne wie von Drogen vernebelt. Lautes Herzpochen dringt durch Mark und Bein, das Licht von der Decke wirkt seltsam verzerrt. Einzelne Worte schälen sich aus dem Gespräch zwischen Männern, die abseits stehen. Der Tonfall lässt ahnen, dass gerade etwas mächtig schief gelaufen ist, dass jemand deswegen sterben muss: Etwa er selbst, Edward Carnby?

Eine kleine Bildschirmeinblendung fordert auf, den rechten Analogstick zu bewegen. Aha, die Perspektive ändert sich entsprechend. Allmählich ebbt also wohl der cineastische Einstieg ab, das Ganze gleitet hinüber in die Action. Wir sollen jemandem folgen, rauf aufs Dach, warum auch immer. Die vagen Bilder machen es schwer, überhaupt etwas zu erkennen. Ist das da vorne ein Korridor, das da links ein abzweigender Flur? Eine weitere Bildschirmeinblendung schlägt vor, man solle doch den rechten Analogstick antippen – das löse nämlich ein Blinzeln aus. Aha, funktioniert, zumindest für wenige Augenblicke ist die Sicht klar.

Doch dann beginnt der Wahnsinn! Ein dumpfes Kreischen, als ob Metall bersten würde. Schreie, ein dumpfer Aufschlag, plötzlich überall Blut. Etwas Böses ist entfesselt. Noch kündigt es sein Kommen nur durch Risse an der Wand an; noch versagen nur Aufzüge und »

ZWEITE CHANCE

Spiel oder Video?

Der in acht Episoden gegliederte Spielablauf wird in einem Tagebuch protokolliert, das zum Teil in die Zukunft blickt. Man kann die im Tagebuch vermerkten Momente sofort anspringen; zurückliegende sowieso, aber auch einige künftige. Laut Atari dient das alles dem Zweck, dass sich Gelegenheitsspieler nicht für Stunden an kniffligen Rätseln und Herausforderungen festbeißen müssen – sondern einfach dran vorbeispringen. Prima oder doof? Sag uns deine Meinung auf www.360-live.de

Lohnt sich's?

- Charakterstarke Grafik, toller Sound, interessanter Aufgaben-Mix
- Steuerung und Kameraführung wirken noch unausgewogen



Wie kommt's eigentlich, dass böse Männer immer an Furchen im Gesicht zu erkennen sind?

“Alone in the Dark hat das

andere Maschinen; doch bald reißen die ersten Ausläufer der Finsternis Lebende in die Welt der Toten; bald dringen die ersten Höllenkreaturen in unsere Welt ein; und im Spielverlauf kriegt New York City noch richtig was ab, so viel sei an dieser Stelle verraten.

SCHREIE, BLUT UND WAHNSINN

Schauplatz der ersten Szenen ist ein Hotel direkt am Central Park, der grünen Lunge New Yorks. Hier beginnt es. Edward kämpft sich durch brennende Zimmer, rettet Eingesperrte vor den Flammen. Feuer, das allgegenwärtige Element: Es breitet sich aus, verzehrt Wände und Decken, reißt klaffende Löcher in die Böden, entzündet Teppiche, Tische und Stühle, umarmt den Raum und lässt schließlich ganze Häuser einstürzen. Dass sich daraus gelegentlich Fluchtszenen unter Zeitdruck entwickeln? Natürlich! Dass der Held Leichen ins Feuer zerren und so Mutationen verhindern kann? Praktisch! Ist alles richtig sehenswert und verblüffend realistisch gemacht.

Wenn Feuer das Yin ist, dann sind Feuerlöscher das Yang. Die roten Lebensretter liegen so ziemlich überall herum und warten nur darauf, dass Edward sie aufnimmt, damit Brände löscht, Türen aufstemmt, Wege öffnet. Das Edward nur entweder klettern oder einen Löscher tragen kann, bildet die Grundlage für recht sinnvoll integrierte Kombinations-Puzzles. So wechseln sich in der ersten Spielstunde Flucht- und Dialogszenen mit ein bis zwei Puzzles ab. Dazwischen Geschicklichkeitstests: Edward erklettert sich an der Hausfassade einen Weg in ein benachbartes Zimmer, während von oben Fenster, Balkone, Balken, ganze Dachteile hinabstürzen. Danach, also etwa in der Lobby und der Tiefgarage eines Hotels, die ersten bedrohlichen Begegnungen mit widerlichen Krabbeltieren und Wesen, die einmal Menschen gewesen sein

mögen. Dramatisch gestaltet sich die anschließende Fluchtszene im Auto. Edward schnappt sich eine Karre, will sich vor einem furchterregenden Verfolger in Sicherheit bringen. Eine Vollgasjagd, bei der Edward wilde Haken schlägt, mit Karacho über Schluchten springt, binnen eines Wimpernschlags den Weg zwischen berstenden Häusern finden muss. Hier wird zweierlei deutlich: Zum einen belegt die souveräne Fahrphysik, dass Eden hier wirklich Technik aus dem eigenen Rennspiel-Meisterwerk »Test Drive Unlimited« einsetzt; zum anderen, wie sehr die Gamedesigner um flüssige Spielbarkeit bemüht sind. Im Fall des Scheiterns wird nicht oder höchstens mal für wenige Augenblicke nachgeladen, bevor die Action sofort wieder einsetzt – so muss das sein, bravo! Harmonisch fügt sich die Ausrüstung ins Erlebnis ein. Objekte sind nicht auf einem extra Inventory-Bildschirm untergebracht, stattdessen schwenkt die Kamera auf das Kommando des D-Pads nach unten zu Edwards Gürtel, wo Waffe, Taschenlampe, Feuerzeug, Munition und sonstige Errungenschaften untergebracht sind. Nochmal das D-Pad antippen, das gewünschte Objekt ist angewählt und landet schließlich in Edwards Hand. Schön anzuschauen, leider etwas umständlich.

ENTFESSELTE UNGEHEUER

Das Gameplay gibt sich in der ersten Stunde ohnehin noch ein bisschen bieder und brav für eine Produktion, die viele gedanklich als Horrorschocker einstufen würden. Eine Herausforderung folgt der anderen, alles sehr geradlinig, ohne echte Spannungsspitzen. Es dauert, bis einem das erste Mal das Blut in den Adern gefriert. Aber schließlich zwingen sich die ersten Mutanten aus Rissen in den Wänden. Größere Spalten und Kluften bilden sich, speien Tod und Kreaturen aus. Woher diese Wesen kommen, das wird sich zeigen – in der



Der Central Park von New York wird erst nach einiger Zeit zu Edwards Anti-Zombie-Spielplatz

Zeug zur Großartigkeit



KOMBINIER DAS!

Molotow für Dummies

Das Kampfsystem ist grundsätzlich sehr simpel strukturiert. Dank Havok-Physik-Engine kann Edward viele Objekte in den Kulissen aufnehmen und benutzen, zum Teil auch in Kombination. Aufnehmen, dann mit dem rechten Analogstick herumwirbeln – da lässt die Physik-Engine ihre

Muskeln spielen. Leider wirkt's bisher aber ein bisschen gefühllos. Lustigerweise liegen überall kleine Benzinkanister und Rumflaschen herum. Also nimmt man brennbare Objekte in die eine Hand, schätzt per Analogstick und anhand des blau eingezeichneten Bogens

den Wurfwinkel, wirft, schießt dann mit der Neunmillimeter in der zweiten Hand kurz vor dem Aufschlag auf das Objekt und bringt es so zur Explosion. Die Handhabung zweier Objekte ist etwas umständlich, das automatische Zielen funktioniert gut.



1



2



3

liveundonline

■ Pures Einzelspieler-Erlebnis, Koop-Modus oder Ranglisten sind nicht in Planung, dafür aber neue Episoden zum Herunterladen denkbar, quasi schon sicher ■ 48 Erfolge im Wert von – Überraschung! – 1.000 Gamerpoints

Die Grafik-Engine scheut offensichtlich nicht vor extremen Lichteffekten zurück



“Das Spiel geht souverän mit klass



Edwards Gürtel hält kleine Objekte griffbereit. Große muss der Held in der Hand behalten

» uns vorliegenden Vorschauversion sind entscheidende Handlungsteile noch nicht integriert. Deutlich zu sehen ist allerdings, dass »Alone in the Dark« klassische Mittel des Hollywood-Kinos stilsicher einsetzt. Kamerafahrten, Fokussierungen auf Bildbereiche, gezielte Unschärfen, wohlgesetzte Soundeffekte: Nach einem etwas behäbigen Einstieg häufen sich die starken Momente.

Interessant, wie »Alone in the Dark« mit der Zeit seinen Charakter ändert. Spätere Etappen unterscheiden sich deutlich vom Einstieg. Im Central Park genießt Edward

Carnby die totale Bewegungsfreiheit. Er geht, wohin er mag, überwindet mithilfe neckischer Golfkarren größere Distanzen, funktioniert Rumflaschen, Eisenstangen und Holzbohlen zur Waffe um. Gut so, denn Patronen sind im Magazin von Edwards Neunmillimeter rar. Im Verlauf der acht Episoden kommen ständig neue Gameplay-Elemente hinzu: Eine Karte zur Orientierung und Handys zur Kontaktaufnahme mit anderen Figuren, zum Beispiel. Ganz klar ein Abenteuer für Taktiker, die gerne forschen und experimentieren. Blindlings drauflos ballern, das führt nur zu einem leeren Magazin und in der Folge zum Heldenod. Doch auch der ist schön inszeniert, mit einem schönen Übergang in einen skurrilen Schwarzweiß-Look.

GHOST IN THE SHELL

Bemerkenswert, wie die Grafik mit extremen Kontrasten arbeitet, mit dem Wechsel zwischen totaler Finsternis und grellem Licht Angstgefühle beschwört. Das erinnert an die Science-Fiction-Endzeitvision »Sunshine«. Jede Struktur im Raum beeinflusst das Licht physikalisch korrekt. Wenn grelle Lichtgarben durch ein Fenster dringen, bleiben sie an Holzbalken im Raum hängen und werfen tiefschwarze Schatten auf den Boden. Sobald Edward in den Lichtkegel tritt, zeichnen sich grelle Flecken auf der vom Licht getroffenen Seite seiner Lederjacke ab. Und die Musik! Fraglos hat sich der



Der Doktor rät: Gegen Wutattacken hilft ein Kaliber Neun im Kopf



ischen Hollywood-Stilmitteln um

Komponist von Kenji Kawais Stücken aus dem Anima-Streifen »Ghost in the Shell« inspirieren lassen. Die Synthesizer-Sounds bilden einen Klangteppich, in dem Percussion-Instrumente und Shinto-Choräle durch an- und abschwellendes Tempo die Spielsituation betonen – schön!

Jetzt hängt alles davon ab, wie Eden Games den Feinschliff hinbekommt. Das fängt bei simplen Schreibfehlern an, die beispielsweise die Untaten einer SS-Staffel dem Jahr 1842 zuordnen. Dann wäre der deutschen Übersetzung grundsätzlich mehr Stil- und Treffsicherheit zu wünschen. Wichtig auch, dass alle Stimmen optimal zu den Figuren passen. Das Gezeter von Edwards weiblichen Bekanntschaften Anna und Sarah ist hoffentlich nur ein Platzhalter. Für diese Annahme spricht die Tatsache, dass sogar der Held phasenweise zwischen einem rauchigen und bestens zur Atmosphäre passenden Timbre und einem dünnen Stimmchen hin und her wechselt – hier handelt es sich ganz offensichtlich um ein Provisorium. Wichtig wären außerdem mehr Präzision beim Kampfsystem und eine Optimierung der Kameraführung. In aller Regel folgt die

Kamera dem Helden, schwenkt gelegentlich um, zeigt dramatische Szenen aus fixierten Winkeln. Geht völlig in Ordnung, solange Timing und Position stimmen. Momentan allerdings bevorzugt die Kamera schon mal Positionen, von denen aus man nur begrenzte Sicht auf Umgebung und Gegner hat. Korrekturen mit dem rechten Analogstick sind zwar möglich, machen aber wenig Laune, weil die Kamera in die Ausgangsposition zurückzukehren versucht. Blicke das so, wäre das ein Grund, anstelle der hübscheren Verfolgerperspektive die weniger eindrucksvolle, dafür verlässliche Ego-Perspektive zu wählen.



Guter Stammbaum: Die Fahrphysik stammt von »Test Drive Unlimited«

Es spricht aber etwas Entscheidendes dafür, dass Eden die Problemzonen bis Anfang Juni in den Griff bekommt. Nämlich die Art und Weise, wie das Studio arbeitet. Das Team fügt die Puzzlestücke des Gameplays erst kurz vor Schluss zu einem vollendeten Werk zusammen. Das lief bei Edens »Test Drive Unlimited« schon ganz genauso. Auch da hatten wir wenige Wochen vor dem Start noch die Befürchtung, dass diverse Lästigkeiten den Spielspaß ausbremsen könnten. Letzten Endes ist ein Racing-Erlebnis draus geworden, das bis heute auf der Xbox 360 seinesgleichen sucht. »Alone in the Dark« hat das Zeug zur Großartigkeit.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Selten ein so aufwändig inszeniertes Actionabenteuer gesehen. Hat was von allem: Action, Horror, Schocks

Hitpotenzial 8,5

Lohnt sich's?

- Klasse Grafik, innovativer Dokustil, umfangreicher Editor
- Wenig große Sportlernamen, recht lineare Karriere



Erscheint/ 13. Juni 08

DON KING PRESENTS PRIZEFIGHTER

Are you ready to rumble?

Sie nennen mich »The Kid«. Und schon bald wird das ein Name sein, vor dem alle Respekt haben, denn ich werde der größte Boxer aller Zeiten werden. Der Weg dahin ist lang und schwer, viele haben es versucht, fast alle sind gescheitert. Eine Menge Blut und Schweiß wird es kosten, mich vom Amateur zum Schwergewichtschampion zu boxen, aber da muss ich durch. Einmal im Madison Square Garden vor tausenden jubelnden Fans kämpfen, den Titel wie Joe Louis oder Rocky Marciano erobern und im Rampenlicht stehen. Dafür ist es das wert. Aber meine Chancen stehen gut. Ich habe die ersten Fights gewonnen, Frank und Randall machen ihre Jobs prima und Don King persönlich hat schon Interesse bekundet, mich unter seine Fittiche zu nehmen. Aber zuvor muss ich diesen Jesus Silva bezwingen. Ein harter Knochen.

Was sich wie ein Monolog aus einem »Rocky«-Film anhört, ist das, was möglicherweise im Kopf von The Kid vorgeht. Dieser ist die zentrale Figur in 2k Sports' neuer Box-

Simulation. Name, Aussehen und andere Details legt jeder selbst fest, nur der Spitzname ist fix. Im Gegensatz zu bekannten Karriere-Modi haben die Jungs von Venom hier einen besonderen Kniff eingebaut. Inspiriert von großen Sport-Dokus wie »When We Were Kings« wird die Karriere von The Kid in einem Dokumentarstil erzählt. Dafür wurden eigens Boxlegenden und Experten gefilmt, die den Werdegang des Kämpfers kommentieren. Neben Cutscenes in Spielegrafik sehen wir also echtes Filmmaterial mit Aufnahmen von Ken Norton oder Larry Holmes. Das wirkt authentisch und gefällt uns ziemlich gut. Natürlich darf auch der Namensgeber Don King nicht fehlen, der uns später sogar per Webcam zugeschaltet wird und uns Tipps gibt. Zwar gibt es kaum eine kontroversere

„Schon bald werden alle Respekt vor meinem Namen haben“



Was tun, wenn einem ein Hamster auf dem Kopf explodiert?
Klar: Boxpromoter werden und sich Don King nennen!

AUF EINEN BLICK

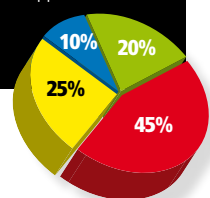
Publisher/ 2k Sports/Take 2
Hersteller/ Venom Games
Genre/ Box-Simulation
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Wer auf Boxsport steht und »Fight Night Round« steil findet, sollte sich das hier vormerken

DAS STECKT DRIN

- Blut
- Schweiß
- Tränen
- Uppercuts



liveundonline

- Sieht nach ordentlicher Ausstattung aus, inklusive Ranked Matches und Turnieren auf Xbox Live
- Dann gibt's da noch den Fighter Club für bis zu acht Mitspieler, von denen aber naturgemäß immer nur zwei gleichzeitig in den Ring steigen können
- Zwei Spieler an einer Konsole? Klar. Erfolge? Sowieso

3



KARRIERE MIT LINKS-AUSLEGER

Der Weg an die Spitze ist hart

Randall und Frank stehen dem Spieler von Anfang an als Manager und Coach zur Seite und bauen ihn zum Champion auf. Die ersten Fights gegen unbekannte Amateure sind mies bezahlt. Mit dem Erfolg kommt das Geld, der Ruhm und bessere Gegner. Dann zeigt auch Don King Interesse.

Zwischen den Kämpfen wird hart trainiert, aber auch das Image ist wichtig. Wenn die Supermodel-freundin einen zum Urlaub auf Hawaii überredet, bleibt das Training auf der

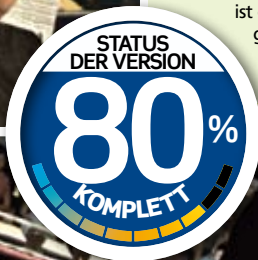
Strecke. Dafür wächst das Interesse der Presse – und die Börse für den nächsten Kampf steigt.

Wie in jedem großen Sportdrama gibt es auch hier große Freundschaften und fiese Erzrivalen. Wir wollen nicht zu viel verraten; aber wer »Rocky« gesehen hat, wird vielleicht einiges kennen. Außerdem hat die Story noch einen ganz eigenen Twist vorzuweisen.

MASSANFERTIGUNG

Keine Boxer von der Stange

In der so genannten »Fighter Factory« lassen sich Boxer erstellen, die jedem Wunsch gerecht werden, egal wie abgedreht. Ob Fleischklops oder Spargeltarzan, Überbiss oder Schumi-Kinn – mit den Analogsticks lassen sich alle Körperpartien mit geschmeidigen Morphingeffekten stufenlos verformen. Die Zahl der möglichen Varianten ist einzig und allein durch die eigene Kreativität begrenzt. Dann noch frisieren, tätowieren, piercen und mit Box-Equipment bekannter Marken einkleiden und fertig ist der Boxer. Der Editor gehört mit zum Besten, was es derzeit gibt. Hut ab.



1



2

Person im Profiboxen als den Promoter mit der lustigen Frisur, aber dafür auch keine bekanntere.

Wen wir gerade bei bekannten Namen sind: Satte 30 aktuelle Boxer sind dabei, darunter amtierende Weltmeister wie Joe Calzaghe oder Arthur Abraham. Die Klitschkos aber fehlen. Auch zehn Legenden früherer Jahre sind dabei. Man kann Rocky Marciano und Joe Louis eins auf die Nase geben, leider aber keinem Muhammad Ali oder George Foreman – da hat »Fight Night« die Nase vorn.

Um für die richtig harten Brocken gewappnet zu sein, sollte jeder seine Werte in den fünf Trainings-Minigames wie Seilspringen oder der Boxbirne verbessern. Auch ein Autotraining ist möglich, bringt aber maximal 70 Prozent dessen, was ein manuelles Training schafft. Die Minigames sind größtenteils Reaktionstests, bei denen man im richtigen Moment die heransausenden Tasten drücken muss. Die erzielten Punkte können nach jedem Training sofort online gestellt werden, um sich in den Leaderboards mit anderen zu messen.

Wesentlich komplexer ist dagegen die Steuerung im Ring. Man boxt mit den Aktions- und Schultertasten. Schnelle Jabs, harte Geraden, Uppercuts und Haymaker lassen sich einfach und schnell auslösen, aber auch an die

Deckung muss man denken. Neben Ausweichen und Blocken kann man mit gezielten Schlägen die Deckung des Gegners öffnen, um präzise Treffer im Gesicht oder am Oberkörper zu landen. Erstmals ist es auch möglich auszuweichen und den Gegner in die Seite zu treffen. Der aufmerksame Boxer sieht unten am Bildschirm drei Balken: Die oberen beiden zeigen Gesundheit und Ausdauer an, der unterste steht für Adrenalin. Ist dieser Balken durch erfolgreiche Angriffe gefüllt, kann man das Adrenalin nutzen, um kurz schneller und härter zuzuschlagen. Ist man aber einmal selbst niedergeschlagen worden, kann man per Tastendruck gleich wieder aufstehen. Es empfiehlt sich jedoch zu warten und sich etwas länger zu regenerieren. Man sollte nur darauf achten, nicht ausgezählt zu werden. Auch beim Klammeren wird die Ausdauer wieder hergestellt.

Noch durften wir nicht selbst in den Boxring steigen und unser Gegenüber vertrimmen, wir durften lediglich einer Gameplay-Präsentation des Herstellers beiwohnen. Doch was es zu sehen gab, das überzeugte. Muskeln schimmern im Glanz des Schweißes, die Bewegungen sind flüssig und realistisch und auch das Drumherum stimmt. Zwar handelt es sich nur bei drei der insgesamt 22 Venues um lizenzierte und damit wiedererkennbare Originale. Aber so wie der

Madison Square Garden haben auch alle anderen Arenen durchaus ihre optischen Highlights. Einzig die Lippen synchronität lässt noch zu wünschen übrig. Wiederholungen und Zeitlupen müssen auch noch fertig gestellt werden. Der Rest allerdings passt bereits: Die Sprecher überzeugen und bei 70 Musikstücken der Richtungen Hard Rock bis Hip Hop ist für jeden was dabei. Toll übrigens die Titelmelodie von Funk-Legende Bootsy Collins. Sogar an einen deutschen Kommentator denkt Hersteller Take 2. Entwickelt sich prächtig!

Seckin Özkdündar

360 SAGT ...

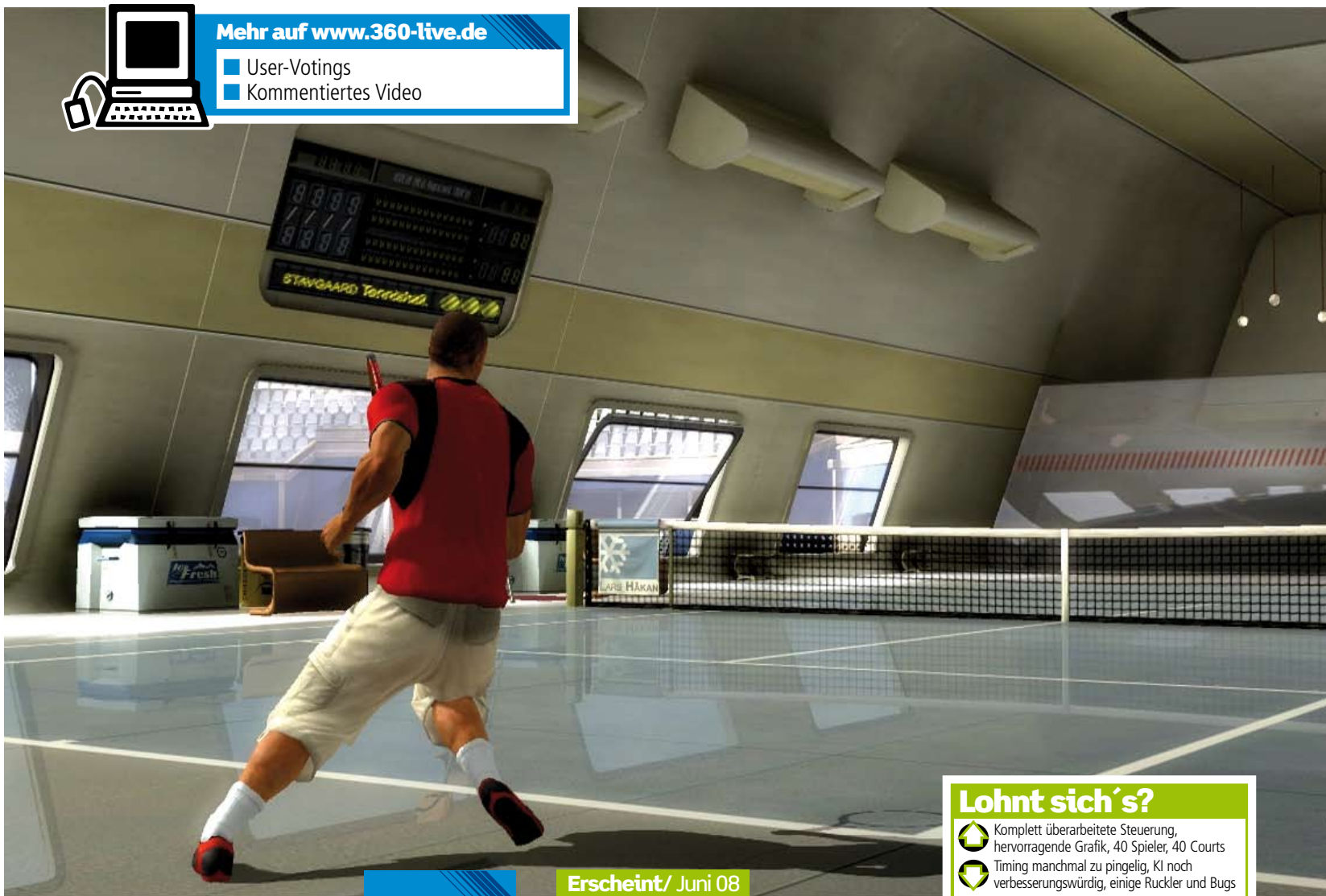
Sieht toll aus und macht überhaupt einen hervorragenden Eindruck

Hitpotenzial 8.0



Mehr auf www.360-live.de

- User-Votings
- Kommentiertes Video



Erscheint/ Juni 08

Lohnt sich's?

- Komplett überarbeitete Steuerung, hervorragende Grafik, 40 Spieler, 40 Courts
- Timing manchmal zu pingelig, KI noch verbesserungswürdig, einige Ruckler und Bugs



Ein Tennisass, unrasiert und völlig verschwitzt: bloß gut, dass noch niemand das Geruchszocken erfunden hat

AUF EINEN BLICK

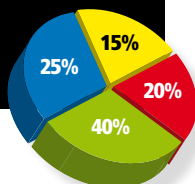
Publisher/ Take 2
Hersteller/ PAM
Development
Genre/ Tennis
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Tennis mit Klasse erfordert allerdings recht intensive Einarbeitung.

DAS STECKT DRIN

- Anspruch
- Grafik
- Realismus
- Neue Steuerung



TOP SPIN 3

Aufschlag für Kenner

Ende 2007 konnten wir ja bereits einen ersten Blick auf den dritten Teil der »Top Spin«-Reihe werfen. Anfang April dann schlug eine erste Version bei uns in der Redaktion auf – Zeit, endlich selbst den Court zu betreten.

Schon nach einem ersten Probematch wird klar, dass wohl ein wenig Training in der »Top Spin Schule« nicht schaden kann. Dort lernt man als Neuling die Grundlagen, später verschiedene Variationen von Aufschlägen, Lobs oder Spins. Als wir nach etlichen Versuchen immer noch mit den Volley-Übungen zu kämpfen haben, ist klar: Nicht die Wurstfinger sind schuld, nein, es ist das beinharte Timing. Da hilft nur eins: Ein schnelles Erfolgserlebnis als Roger Federer gegen Tommy Haas. Doch dieses muss man sich hier richtig erkämpfen. Gegen Ende des zweiten Matches gelangen Aufschläge und Grundlinienschläge aber besser. Das motiviert und macht Mut. In einem Anfall von Selbstüberschätzung geht es sogar vor ans Netz – und siehe da, das

Break ist geschafft. Sogar ein Lob klappt so gut, dass der liebe Tommy nur noch verdutzt zuschaut, wie der Ball über ihn hinweg segelt. Beim nächsten Match dann eine kleine Ernüchterung. Ein harmloser Return landet in perfekter Schlagweite vor dem Kontrahenten aber dieser reagiert gar nicht und lässt den Ball durch. War der vorige Erfolg gar nicht der eigene Verdienst? War es nur die Unfähigkeit der KI? Letztendlich war es wohl eine Mischung aus beidem.

Aber kommen wir mal lieber zu den Fakten. Auf die Aktionstasten sind die Schlagvarianten verteilt: Normal, Top Spin, Slice und Lob. Mit dem linken Stick und der Druckdauer variiert man den Schlag. Jetzt heißt es also nicht nur die Taste im richtigen Moment zu drücken, sondern drücken, halten und im richtigen Moment loslassen. Immer noch wichtig ist die Wahl des passenden Schlags, aber das Timing steht über allem. Die Generalüberholung der Spielmechanik sollte ein realistischeres Abbild des Sports bewirken,

liveundonline

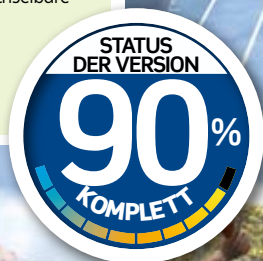
■ Koop-Modus für die komplette Kampagne, voraussichtlich an einer Konsole und online ■ Sonst ist noch nichts angekündigt ■ Alles andere als 1.000 Gamerpoints würde uns allerdings überraschen

AUFSCHLAG REALITÄT

So echt wie ein Filzball nur sein kann

1 Die große Stärke der »TopSpin«-Reihe ist seit jeher die Realitätsnähe. Die aufwändige Simulation der Ballphysik sorgt dafür, dass sich die Matches unfassbar echt anfühlen. Diese Intensität sollte in Teil Drei sogar noch einen Tick stärker spürbar werden, weil die Grafik sich so detailliert gibt. Leider hat unsere Version noch mit Rucklern und

Aussetzern zu kämpfen; wir würden uns aber sehr wundern, wenn das bis zum Release nicht noch behoben würde. **Verstärkt wird** die enorme Authentizität auch durch die lebendige Abbildung der Tennisstars. Hier oben zum Beispiel der unverwechselbare Bumm Bumm Boris.



und genau das ist gelungen. Damit wird das Gameplay aber auch komplexer und für Einsteiger schwerer zugänglich. Wer sich jedoch reinkniet, wird am Ende belohnt.

Lohnenswert ist auch ein Blick auf die Grafik. Trotz einiger Ruckler, die bis zum Release sicher verschwinden werden, und einem lustigen Bug, bei dem die Figuren plötzlich anfangen mit ausgebreiteten Armen über den Platz zu schweben, sind wir hin und weg. Die 40 Courts in Japan, Deutschland, USA oder Frankreich sind sehr detailliert. Licht- und Schatteneffekte etwa in Kroatien und Brasilien verbreiten dabei richtige Urlaubsstimmung.

Die Tennisriege setzt sich aus 40 männlichen und weiblichen Stars zusammen, darunter Stars von gestern und Leute von heute: Andy Roddick, Maria Sharapova, Monica Seles und natürlich unser Boris Becker. Hervorzuheben ist auch der Editor: Hier kann man seiner Kreativität wirklich freien Lauf lassen und seinen eigenen Profi für den Karrieremodus basteln. Apropos Karriere: Die beginnt man wie üblich als Amateur und spielt gegen immer stärkere Gegner. Dabei verbessern sich mit jedem Sieg Werte wie Kraft, Schnelligkeit, Vorhand und Rückhand. Leider lässt die Präsentation mit Texttafeln zu wünschen übrig. Diese sind nur teilweise übersetzt, zumindest in unserem Previewmuster. Da Hersteller Take 2 aber in aller Regel auf Qualität und Stilsicherheit seiner Übersetzungen achtet, gehen wir davon aus, dass sich das noch ändert. Bei Schaukämpfen, einem Turnier oder online in der Worldtour stört die mangelnde Überset-

zung sowieso weniger. Egal ob Einzel, Doppel oder Mixed, mit oder gegen Freunde wird »Top Spin 3« sicher auch lange nach dem Durchspielen aller Solo-Modi Spaß machen.

Fans der Vorgängerspiele und Freunde waschechter Sportsimulationen können sich also auf einen formvollendeten Sportsommer freuen. Wenn die Mängel unserer Previewfassung noch verschwinden, dann erwartet uns hier das technisch und spielerisch mit Abstand beste Tennisspiel für die Xbox 360.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Wer sich gerne in eine Steuerung reinarbeitet und ihre Feinheiten meistert, der wird hier extrem lange Spaß haben. Einsteiger können aber auch einen Blick riskieren

Hitzpotenzial 8,5



Lohnt sich's?

- ↑ Perfekt aufs Team-Play abgestimmt, stimmungsvolle Szenarien, aggressive KI
- ↓ Gameplay auf Seiten der Infizierten noch nicht optimal ausbalanciert



Erscheint/ Herbst 08



Selbst Cops hat der in der Stadt grassierende Virus zu willenlosen Fleischfressern mutieren lassen. Da hilft auch keine Notrufnummer mehr

AUF EINEN BLICK

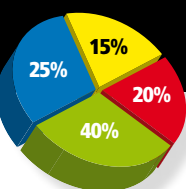
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Turtle Rock Studios
Genre/ Koop-Shooter
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Koop-Zombie-Shooter für bis zu acht Spieler. Vier spielen die Überlebenden, vier die Zombies

DAS STECKT DRIN

- Untote
- Maisfelder
- Patronenhülsen
- Schreie



live und online

- Acht-Spieler-Koop: Vier spielen als Infizierte, vier als Überlebende
- Weitere Mehrspieler-Modi sind nicht bekannt
- Erfolge wird es natürlich geben, jedoch sind auch diese noch geheim

LEFT 4 DEAD

Gemeinsam seid ihr stark, allein so gut wie tot

Eine Straßenschlucht irgendwo in einer Großstadt. Hektisch pirscht eine vierköpfige Gruppe durch eine heruntergekommene, dem ersten Anschein nach menschenleere Gegend. Per Voice-Chat tauschen sie sich aus: »Martin, schau du, ob die Luft hinter dem parkenden LKW rein ist, wir geben dir Rücken-deckung. Alex, behalte die Dächer und Balkone im Auge, man weiß nie, von wo die verfluchten Hunter als nächstes angreifen.« Der Leithammel des leicht verwundeten Vierertrosses scheint sichtlich nervös, nicht zuletzt wegen der knapp gewordenen Munition. »Moment mal, wo steckt eigentlich Dominik. Eben war er doch noch hinter uns.« Zu spät: Dutzende Zombies stürmen bereits aus allen Himmelsrichtungen auf ihn zu: Drei kraxeln über einen Holzzaun, sieben strömen aus einer verwinkelten Gasse wie wild gewordene Taranteln in seine Richtung, ein weiteres halbes Dutzend hat eine morsche Holztür aufgebrochen und attackiert von der Flanke. »Verdammt, die Biester sind überall. Brauche dringend Unterstützung. Beeilt euch, hab nur noch zwei Magazine zum

Nachladen. Schnell!« Martin und Alex zögern nicht lange, sehen sich jedoch plötzlich selbst mindestens zehn Untoten gegenüber. Leithammel Christian hat ähnliche Sorgen – ein schrankgroßer Boomer hat ihn mit einer Fontäne übel riechenden Ausgespienen markiert. Drei direkte Shotgun-Treffer befördern das entstellte Wesen – halb Quasimodo, halb Übergewichtspatient – wenig später in die ewigen Jagdgründe. Nichtsdestotrotz kleben die schleimigen Überreste der Boomer-Sekrete an Christian und locken ihrerseits dutzende weitere Zombies an. Chaos pur in einer Stadt, die aufgrund einer Virenepidemie dem Untergang geweiht ist. Martin und Alex haben in der Zwischenzeit die erste Welle abgewehrt, Dominik hingegen liegt bereits schwer verwundet am Boden. »Wartet, ich hab noch einen Molotowcocktail«, brüllt Christian. Sekunden später segelt das Teufelszeug auch schon durch die Luft und explodiert unweit der Stelle, wo Dominik mittlerweile von Martin reanimiert wird. »Bist du noch ganz bei Trost? Ich verarzte Martin noch.« Erst jetzt erkennt Christian, welch

40 MINUTEN ACTION

Showdown drunten im Bauernhaus...

Vier Minuten gespielt, Waldlevel: Noch immer haben sich die Infizierten nicht blicken lassen, was die Anspannung bei den Überlebenden stark ansteigen lässt. Dank dynamischer Gegner-Spawn-Punkte weiß man nie, wann die Untoten zuschlagen werden

15 Minuten gespielt: Im Sägewerk-Abschnitt geht's mittlerweile richtig zur Sache. Aus allen Ritzen und

Ecken stürmen Infizierte auf die Überlebenden zu. Nachladen, durchatmen und immer zusammenbleiben.

40 Minuten gespielt: Fast haben wir's geschafft. Ein Bauernhaus wird zur rettenden Zuflucht, bis unsere Transportmöglichkeit eintrifft. Heerscharen von Zombies scheinen von der Idee dagegen wenig begeistert – Showdown!



ZOMBIEDASEIN

Fünf tödliche Killermaschinen

Spielt man als »Infizierter«, darf man zwischen fünf unterschiedlichen Zombie-Charakteren wählen. »Boomer« bespucken ihre Feinde mit stinkenden Magensäften, die kleinere Zombies anlocken. »Tanks« sind extrem gut gepanzert und können Steine schleudern. »Hunter« glänzen mit hoher Agilität und tödlichen Sprungattacken. »Smoker« benebeln ihre Feinde mit Rauch und isolieren sie so von der Gruppe, während die zierlichen »Witch« jeden Überlebenden binnen Sekunden lynchen können.



elementaren Fehler er begangen hat. Zwei seiner Kollegen sind umzingelt von einem lodernden Flammenteppich. Auch Alex gelingt es nicht, einen von beiden noch aus dem Feuer zu zerrn. Während all dies passiert, fallen weitere Zombiehorden wie ein Heuschreckenschwarm über Christian und schließlich auch Alex her – Game Over.

Von Frust oder Ärger gibt's in den Momenten danach jedoch keine Spur. Vielmehr sind alle vier Spieler extrem motiviert, das Level beim nächsten Mal zu schaffen, sich vorsichtiger voranzutasten und vor allem als Gruppe besser zu arbeiten. Das ist ein Motivationsfaktor, der Valves neuestes, von der Source-Engine gepowertes, durch und durch auf Koop getrimmtes Ego-Shooter-Werk ausmacht.

Erhöht wird der Wiederspielfaktor durch ein Feature, das Entwickler Turtle Rock Entertainment »AI Director« nennt. Dieser virtuelle Regisseur überwacht praktisch ständig das Spielverhalten der Überlebenden und koordiniert basierend auf deren Spielweise, wann und wo die KI-gesteuerten Infizierten angreifen. Ergebnis: Bei jedem neuen Spieldurchlauf lauern die Ausgeburten der Hölle an einer anderen Stelle und greifen in unterschiedlicher Konstellation und Anzahl an. Schade, dass nicht mehr Ego-Shooter ein ähnliches Konzept verfolgen – bei »Left 4 Dead« funktioniert es nämlich prima. Gesehen haben wir bis jetzt

nur die PC-Fassung, die allerdings schon sehr rund wirkt. Was »Left 4 Dead« grafisch zu leisten vermag, bewies insbesondere der zweite Level der Präsentation. Hier verschlägt es die Überlebenden in eine eher ländliche Gegend mit dichter Vegetation. Erneut arbeiten wir uns kooperativ im Viererteam voran. Die Kegel der Taschenlampen erhellen allesamt nur kleine Ausschnitte der Umgebung – automatisch spielt man vorsichtiger, wird noch stärker ins Spiel hinein gezogen. Lediglich ein paar flackernde Straßenlaternen, der Mondschein und der Zigarettenstummel eines graubärtigen Charakters mit Armeevergangenheit sind die einzigen weiteren Lichtquellen. Faszinierend, was der bewusste Einsatz von Licht und Schatten bewirken kann.

Begeistert sind wir auch von den detaillierten Charaktermodellen und den Gesichtsanimationen. Wenn besagter Armeehaudegen grimmig schaut, weil ihm mal wieder ein Infizierter in den Arm gebissen hat, dann sieht man ihm das sofort an. In Sachen Brutalität ist »Left 4 Dead« weniger blutig als erwartet – man hat nicht den Eindruck, die Macher würden auf Teufel komm raus auf die Splatter-Tube drücken. Mal schauen, wie die USK den Titel einstufen wird, wenn er dann im Herbst dieses Jahres erscheint. Größter Kritikpunkt bleibt die noch nicht optimal austarierte Spielerfahrung, wenn man in der Gruppe der Infizierten agiert. Richtig gelesen: »Left 4 Dead« kann man

genau genommen nämlich zu acht spielen. Vier Spieler auf Seite der Überlebenden, vier in der Rollen von besonders befähigten Zombiecharakteren. Leider sind diese zum Teil noch recht schwächlich, sprich sie sterben schnell im Kugelhagel und müssen im Anschluss erst einmal eine Weile – zum Teil mehrere Minuten – warten, bis sie wieder ins Spielgeschehen eingreifen dürfen. Turtle Rock ist sich des Problems bewusst und arbeitet fieberhaft an einer Lösung. Abgesehen davon hat uns die Mixtur aber richtig Spaß gemacht und ist schon jetzt ein klarer Anwärter für das Koop-Spiel des Jahres.

Sönke Siemens

360 SAGT ...

Mit das beste Koop-Erlebnis, das wir in diesem Jahr bisher gespielt haben. Zu acht doppelt gut!

Hitzpotenzial 8.0



Lohnt sich's?

- ↑ Cooler Mix aus »Lost« und »Dawn of the Dead«
- ↓ Bei dem Gewaltlevel gefriert der USK sicher das Blut



Erscheint/ 2008



AUF EINEN BLICK

Publisher/ unklar
Hersteller/ Techland
Genre/ Action-Abenteuer

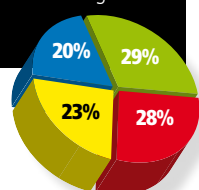
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ unklar

KURZ & KNAPP

Ferien auf der Trauminsel, Cocktails und Untote inklusive!

DAS STECKT DRIN

- Südsee-Feeling
- Zombies kloppen
- Überlebenskampf
- Unbequeme Entscheidungen



DEAD ISLAND

Zerlumppte Zombies zum Zuschlagen

Meeresrauschen. Sand. Sonne. Palmen. Alles ist friedlich und scheint menschenleer. Der namenlose Hauptakteur wird am Strand einer tropischen Ferieninsel angespült. Dafür, dass er gerade einen Flugzeugabsturz überlebt hat, sieht er noch recht gut aus. Weniger erfreulich dagegen das Schicksal von Flugzeug und Freundin: Von beiden fehlt jede Spur. Was ist passiert? Warum ist der Flieger vom Himmel geflattert? Während man so vor sich hin grübelt, kommt auch schon das nächste Problem angeschlurft: Zombies. Viele in bunte Strandoutfits gekleidete, zähnefletschende Zombies! Toller Ferienort...

Immerhin: Waffen gibt es zuhauf. Nahezu jeder umherliegende Gegenstand darf eingesetzt werden. Umzingelt von einer Horde Untoter? Dann sind vielleicht die mit Nägeln gespickten Holzplatten des angrenzenden Zauns das perfekte Werkzeug. Kein Zaun in Sicht? Dann helfen vielleicht beherzte Schubser. Resultat: Die Zombies landen im Schwimmbassin und dürfen anschließend mit einem hinterher geworfenen Stromkabel gegart werden.

Andere Szene, gleiches Problem: Willenlose, mutierte Strandurlauber erstürmen eine Erhöhung, auf die wir uns in letzter Sekunde retten konnten. Die Munition ist knapp, gerade mal zwei Schuss sind übrig. Im letzten Moment die zündende Idee: Wir rollen die herumstehenden, mit Chemikalien gefüllten Fässer den Hang hinab. Ein gezielter Schuss, es knallt – und schon ist der Weg frei. Damit solche Begegnungen auch dauerhaft herausfordern, wird der Spieler im Verlauf des Abenteuers mit verschiedensten Zombievarianten konfrontiert: Besonders flinke, besonders schussresistente, besonders hässliche. Bleibt die Frage, wie weit man sich von Valves »Left 4 Dead« abheben kann. Was »Left 4 Dead« in jedem Fall nicht bietet, sind unabhängig von einander agierende Fraktionen, die sich mit den aggressiven Schlurfgestalten herumschlagen. Bei »Dead Island« ist man also nicht der einzige noch klar denkende Lebende. Auf Wunsch kann man sich sogar mit bestimmten Gruppen verbünden, diese aber auch gegeneinander ausspielen. Ob Techland diese Möglichkeit als Grundlage für einen Koop- oder Multiplayer-Modus nutzt, wollte man noch nicht verraten.

Fakt ist dagegen, dass der Spieler im Verlauf des Abenteuers nervenaufreibende Entscheidungen fällen muss: Zum Beispiel ob man die zur Untoten gewordene Freundin von ihren Qualen erlöst und fortan dem Ursprung der Zombieepidemie auf den Grund geht. Oder alternativ eine lange und beschwerliche Suche nach einem mysteriösen Heilmittel unternimmt. Klingt spannend und sieht dank der hoch interaktiven, riesigen Spielwelt, schaurig-schönen Zombies und dem neuartigen Echtzeit-Haut-Deformationssystem schon richtig gut aus.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

Aktiv-Urlaub statt Strand-Grilling? Dafür sind wir doch immer zu haben!

Hitpotenzial 8.5

DETECTIVE BUREAU
ARTIST UNIT

POLICE DEPARTMENT
CITY OF LIBERTY

PLEASE POST IN A
CONSPICUOUS
PLACE

WANTED

ASSAULT WITH A DEADLY WEAPON



ALONE IN THE DARK



WWW.CENTR

© 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS. Marketed and distributed by Atari, Inc. 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 United States and/or other countries. NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "E" and "G" are trademarks of Eden Games.



ALDARK.COM

ic, in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective
emarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.
PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN

360
LIVE

ATARI



DESCRIPTION

SEX: MALE
AGE: 28-32

RACE: CAUCASIAN
HEIGHT: 5'11" - 6'2"

WEIGHT: 190-200 lbs
HAIR: BLACK, CUT SHORT

EYES: BROWN
COMPLEXION: MEDIUM

SUSPECT IS WANTED FOR QUESTIONING IN CONNECTION WITH A SHOOTING AT A NIGHTCLUB IN THE HOVE BEACH AREA OF BROKER. THE INCIDENT IS BELIEVED TO BE GANG RELATED. WITNESSES REPORTED HEARING AN EASTERN EUROPEAN ACCENT WHICH NARROWS IT DOWN TO ABOUT 95% OF THE HOVE BEACH COMMUNITY. EVEN WE CAN'T ARREST THAT MANY FOREIGNERS. TIME TO TURN HIS DREAM INTO A NIGHTMARE. SHOOT ON SIGHT OR EMAIL US WITH ANY INFORMATION.



Notify the **LIBERTY CITY POLICE DEPARTMENT** with any information regarding the above subject.
DETECTIVE MOELLER ASSIGNED Re: UF-61 #71-06835, CASE#450
Email: tips@libertycitypolice.com

WWW.360-LIVE.DE
DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE

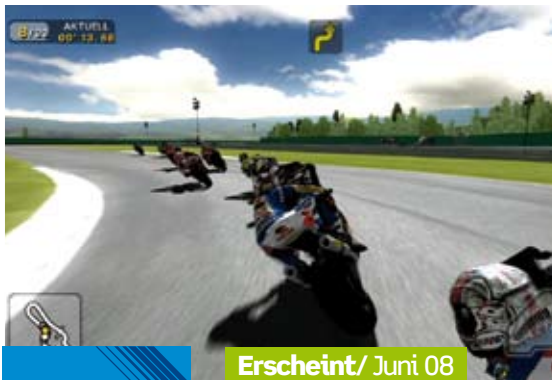
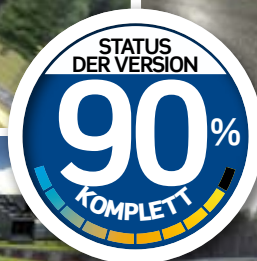
Grand Theft Auto IV

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/IV



Lohnt sich's?

- 👉 Detaillierte und lizenzierte Fahrmodelle mit viel PS und Tuning-Möglichkeiten
- 👇 Die Ideallinie ist entscheidend, sehr anspruchsvoll



Erscheint/ Juni 08

Australien, Spanien oder USA. Mit »SBK-08« kommt man um die Welt

AUF EINEN BLICK

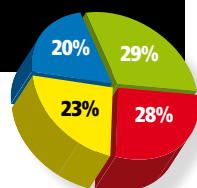
Publisher/ Codemasters
Hersteller/ Black Bean/Milestone
Genre/ Rennsport
Spieler/ 1 - 22
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Detaillierte Bikersimulation mit PS-starken Zweirädern

DAS STECKT DRIN

- Durchdrehen
- Wheelie
- Schräglage
- Kurven



SBK-08 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Auf die Zweiräder, fertig, los!

Die Motorradsaison hat begonnen, da gelüftet es den einen oder anderen vielleicht auch auf der Xbox 360 nach Rennen auf zwei Rädern. Da kommt »SBK 08« gerade recht, die erste Rennsimulation für unsere Lieblingskonsole, die sich der Superbike-Meisterschaft widmet. Auf Basis einer umfassenden Lizenz haben wir es hier mit Bikes, Piloten und Rennstrecken zu tun, die originalgetreuer nicht sein könnten.

Also ab in den Sattel. Der Motor unserer Yamaha YZF-R1 läuft bereits auf vollen Touren. 210 PS lassen Mensch und Maschine erbeben. Die italienische Sonne auf der Strecke von Monza brennt unserem Fahrer auf den Helm. Das Gridgirl spendet ein bisschen Schatten mit dem Schirm. Dann der Start: Ohne lange nachzudenken geben wir mit der rechten Schulter-taste Vollgas und rasen an den anderen Sattelakrobaten vorbei. Im Windschatten des Führenden versuchen wir etwas Geschwindigkeit zu gewinnen. Doch wie bei den meisten Motorradsimulationen will das Kurvenfahren gelernt sein. Wer nicht die Ideallinie findet, landet

entweder im Kies oder wird gnadenlos überholt. Retter in der Not ist der frei konfigurierbare Simulationsgrad: Bremshilfe und -stärke, Bike- und Fahrerschaden, Reifenabnutzung sind nur einige der 16 Einstellmöglichkeiten. Bei wechselnder Witterung ist außerdem etwas Tuning angebracht: Zum Beispiel an den Reifen – ein bisschen Techniktrickserei eben. Auch die Tastenbelegung darf nach Lust und Laune verändert werden. Außerdem kann der Spieler seinen motorisierten Drahtesel vielseitig einstellen, etwa Federung, Lenkung oder Getriebe.

Klasse auch, wie die Kamera knapp hinter den Bikes herschwebt und jedes Detail einfängt; die zwölf Motorräder, darunter Ducati RS08, Suzuki »Kilogixxer« GSX-R1000 K7 und weitere, sind bis ins kleinste Schraubchen ihren realen Brüdern nachempfunden. Auch Troy Corser, Noriyuki Haga und die anderen PS-Dompteure sehen in ihren Kombis absolut echt aus. Die Strecken wirken etwas arm an Details, dafür begeistern enorme Weitsicht und flüssiger Bildaufbau.

Für Abwechslung sorgt neben der Weltmeisterschaft und dem Quick Race vor allem der

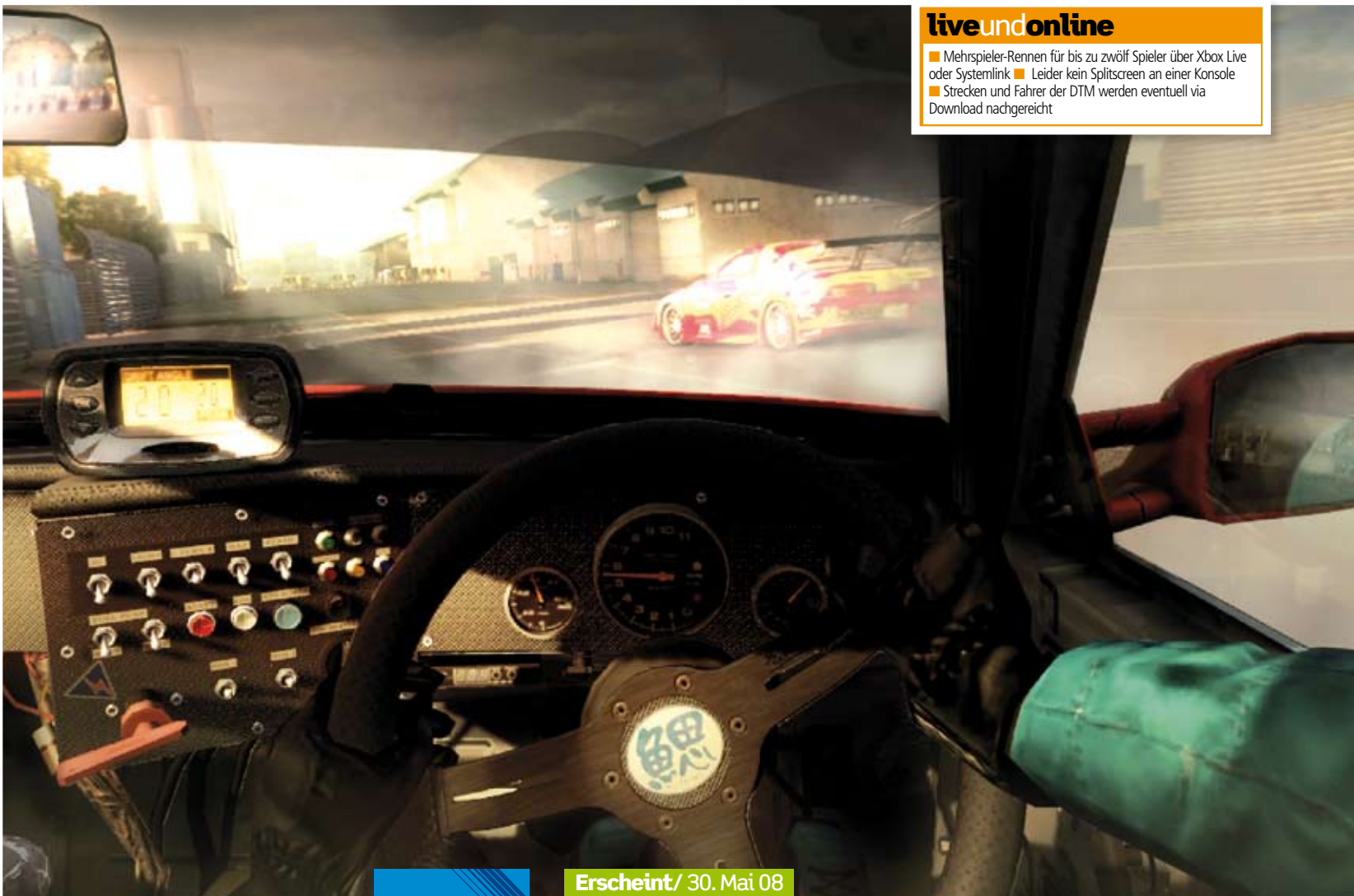
Challenge-Modus. Hier gilt es, bestimmte Tricks und Kniffe mit seinem motorisierten Sattel zu meistern, Wheelie oder durchdrehende Räder zum Beispiel. Auch ein gezieltes Foto-Finish mit einem Kontrahenten ist gefordert. Als Belohnung winken freischaltbare Extras wie Bildergalerien und Videos aus echten Rennen. Insgesamt begeistert das Preview-Muster, und das obwohl der Nürburgring in der uns vorliegenden Version noch fehlt. Wer Motorräder mag und bereit ist, die Feinheiten des Kurvenfahrens zu lernen, sollte sich »SBK-08« unbedingt vormerken.

Moritz Wanke

360 SAGT ...

Viel Tempo und Abwechslung für Profipiloten. Einsteiger müssen sich auf einige Übungsstunden einstellen

Hitpotenzial 8.0



liveundonline

■ Mehrspieler-Rennen für bis zu zwölf Spieler über Xbox Live oder Systemlink ■ Leider kein Splitscreen an einer Konsole ■ Strecken und Fahrer der DTM werden eventuell via Download nachgereicht

Erscheint/ 30. Mai 08



Die Wiederholungen zählen zum Spektakulärsten, was wir bisher auf der Xbox 360 gesehen haben



Es geht hauteng zur Sache: Rammen und Schubsen gehört zur Tagesordnung

AUF EINEN BLICK

Publisher/

Codemasters

Hersteller/

Codemasters

Genre/ Vollgas-Simulation

Spiele/ 1 - 12

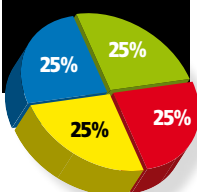
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Anspruchsvolle Raserei mit guten Ideen und herausragender Technik

DAS STECKT DRIN

- PS-Boliden
- Karambolagen
- Drift
- Welttournee



RACE DRIVER GRID

Kann Race Driver ohne DTM-Lizenz, dafür mit Zeitreisefunktion überzeugen? Benjamin Kratsch fährt Schlitten mit dem Ding

Einer der sich in das Cockpit eines Vollgas-Games aus der »Race Driver«-Serie klemmt, erwartet authentisches Fahrgefühl, hohes Tempo und hautenge Positionskämpfe. Aber wie wäre es mit einer derart aggressiven künstlichen Intelligenz, dass man vor Spannung beinahe in den Controller beißen möchte? Man stelle sich folgende Situation vor: Der Fahrer rast auf eine Haarnadelkurve zu, will leicht abbremsen, das Auto auf Messers Schneide um die Kurve balancieren – da kracht ihm sein Hintermann mit Tempo 180 und natürlich absichtlich in die Seite. Bei anderen Racing-Games würde man jetzt kurz gegenhalten und schnell wieder auf die Ideallinie finden. In »Race Driver: Grid« fühlen sich die Pisten-schlachten anders, echter, irgendwie anspruchsvoller an. Der Wagen bricht aus,

das Auto landet im Kies, Rauch steigt auf und raubt die Sicht. Wer jetzt die rechte Schulter-taste voll durchdrückt, lässt die Reifen durch-drehen und findet seinen schnittigen Aston Martin DBR9 eher im Kiessturm wieder als auf dem Siegerpodest. Hier ist Gefühl gefragt. »Race Driver: Grid« ist kein Spiel für den notorischen Bleifuß.

Wer jetzt intuitiv die Optionen anwählt und aus Gewohnheit einen »Neustart« anfordert, der wäre eventuell schlecht beraten. Denn wenn Clive Moody, Produzent der »Race Driver«-Serie jetzt in der Redaktion wäre, würde er einem auf die Schulter tippen und auf einen unscheinbaren Punkt im Replay-Menü hinweisen. Leider ist Clive nicht da; dafür steckt eine Preview-Version in der Konsole, die mit sechs Strecken und einer übersichtlichen Autoauswahl einen ersten

Lohnt sich's?

- Lebendige, aggressive KI, innovative Ideen, herausragende Technik
- Kein Splitscreen, keine Wettersimulation, stellenweise sehr schwer



DEIN TEAM

Du bist nicht allein

Die Teamidee ist in der uns vorliegenden Fassung noch nicht enthalten. Aber interessant klingt das schon, was Codemasters vorhat. Wer es in der Karriere bis ganz nach oben schaffen will, braucht auch Begleiter – ein Pilotenteam. Die Welttournee führt den Spieler und seine Crew von Le Mans über San Francisco bis in den Fernen Osten. Codemasters will über 600 verschiedene Charaktere zur Auswahl anbieten, aus denen man seine Truppe zusammenstellt. Es bleibt einem selbst überlassen, ob ein Haudrauf-Typ die Gegner abdrängen soll oder ob eine clevere Strategin vor Rammattacken schützt. »Need for Speed Carbon« lässt grüßen.



WELTTOURNEE

Amis können nicht Auto fahren

In seiner endgültigen Fassung will uns das Spiel in einer Welttournee rund um den Globus führen. In der uns vorliegenden Preview-Version waren allerdings vor allem Stationen in den USA enthalten. Hier röhren heftig aufgepumpte Chevys und Mustangs durch die Straßen diverser Metropolen.

Wo sonst würde man eine Achterbahn

untertunneln, wenn nicht in Las Vegas? Berührungsängste haben unsere Kontrahenten keine: Nach dem Start heulen die Motoren auf, jeder will die Kurve als erster kratzen.

Da wird gedrängelt, geschubst und geschoben. Reifen fliegen, Glas splittert. Das Schadensmodell begeistert. Kratzer werden in Echtzeit berechnet und Beulen formen sich da, wo sie auch verursacht wurden.



Eindruck dessen vermitteln soll, wie sich »Race Driver Grid« letztlich anfühlen soll. Jedenfalls, Clive würde sagen: »Spul doch mal die Zeit zurück!« Einen Knopfdruck später die zweite Chance; das Auto flitzt wie von Zauberhand gesteuert durch die knifflige Kurve, diesmal ohne Totalschaden. Die Sanduhr aus »Prince of Persia« in einem Vollgasspektakel? Faszinierend und genial, wenn man's mag.

Auch beim Karriere-Modus probiert »Race Driver: Grid« was Neues. Für die Dauer einer Meisterschaft erhalten wir ein Auto und verdienen so schon zu Anfang beispielsweise mit dem Aston Martin DBR9 die ersten Sporen respektive Pokale. Der sündhaft teure Sportwagen ist aber nur geliehen, der Besitzer verlangt dafür Leistung: Mal müssen wir aufs Podium kommen, mal ein anderes Team schwächen und daher primär deren Fahrer auf die hinteren Ränge verdrängen. Ein Karriere-Modus also, irgendwo zwischen dem nackten Racing eines »Forza 2« und der Rahmenhandlung früherer »Race Driver«-Games. Dass die Siegprämien der Freischaltung weiterer Autos und Strecken dienen, ist selbstverständlich und sei daher nur am Rande erwähnt.

Anpassungsfähigkeit ist notwendig, denn die Events führen einen in drei Kontinente beziehungsweise Länder mit spezifischen Herausforderungen für Mensch und

Maschine. In Europa dominieren klassische Rundrennen auf Strecken wie Spa-Francorchamps, während in den USA Muscle Cars mit viel PS unter der Haube durch Washington, Detroit und San Francisco flitzen. Eine komplett neue »Race Driver«-Erfahrung hingegen wartet in Japan. Im Hafen von Yokohama stehen Drift-Wettbewerbe an. Vollgas auf der Geraden, dann vom Gas gehen und die Schleuder gefühlvoll in die Kurve driften lassen. Die ersten Male scheitert das Vorhaben, doch mit der Zeit stellt sich ein Gefühl für das Ganze ein – sehr befriedigend, wenn dann die erste Runde ohne Kontakt mit der Leitplanke klappt!

Ganz allgemein haben es uns die rund drei Stunden Probefahrt sehr angetan, auch der Grafik wegen. Codemasters hauseigenes »Colin McRae: Dirt« ist sicherlich ein Augenschmaus, aber hier legen die Briten noch kräftig zu: Die Wolkenkratzer von San Francisco spiegeln sich auf der blank polierten Motorhaube, die Dynamik der Autos begeistert. Gegen diese Detailtreue gerade auch in den Kulissen sieht sogar ein »Gran Turismo 5: Prologue« ziemlich alt aus. Die neue Engine namens »Ego« blendet das Auge mit grellem Sonnenlicht auf der berühmten Sagrada Familia von Barcelona; mit beinahe greifbarem Qualm an durchdrehenden Reifen; mit verbogenem Blech nach jeder Berührung. Das Schadensmodell scheint jeden

Knick, jeden Kratzer quasi in Echtzeit in die Karosserie hinein zu berechnen, so echt sieht das aus.

Letztlich wirkt »Race Driver: Grid« wie aus einem Guss, wenn auch von anderem Charakter, als das Kenner der »Race Driver«-Reihe vielleicht erwarten würden: weniger Simulation, mehr Action. Wie sich das Ganze dann im Gesamtgefüge anfühlt, ob die KI noch etwas entschärft wird, das klärt die kommende Ausgabe. Das Testmuster macht sich schon zum Start bereit.

Benjamin Kratsch/rl

360 SAGT ...

Rasanter Rennspaß, der mit coolen Ideen und echten Innovationen die Extraportion Adrenalin rauskitzelt

Hitzpotenzial 8.5

Erscheint/ Herbst 08

AUF EINEN BLICK

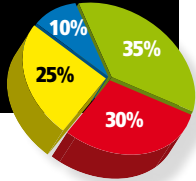
Publisher/
Midway
Hersteller/
Midway Newcastle
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Zusammen mit Vin Diesel den Verkehr in Barcelona stilllegen. Was will man mehr?

DAS STECKT DRIN

- Karambolagen
- Zu-Fuß-Einlagen
- Schießereien
- Autonahkampf



THE WHEELMAN

Wenn es in der Stadt mal richtig kracht, dann ist nicht zwingend Niko Bellic schuld...

Die Sonne brennt, der Wagen heizt sich immer weiter auf. Schweiß lässt die Hände am Lenkrad langsam glitschig werden. Mitten in Barcelona herrscht mittags noch reger Verkehr in den Straßen. Das alles interessiert Milo Burik jedoch herzlich wenig. Denn er hat einen Auftrag. Gerade als er vollständig in seine Gedanken versinkt, wird er herausgerissen. Geschrei, dann eine schrille Alarmglocke. Die Beifahrertür wird von einer jungen Dame mit einer Sporttasche in der Hand aufgerissen. Jetzt zählt jede Sekunde. Denn schon sind Polizeisirenen zu hören. Milo drückt aufs Gas.

Quer durch die katalanische Hauptstadt geht die Verfolgungsjagd. Schon nach kurzer Zeit wimmelt es in Milos Rücken nur so von Ordnungshütern. Wer ihm jedoch zu nahe kommt, erlebt eine Überraschung. Ein kurzes Rammen und das Auto verabschiedet sich in ein Baugerüst, wo es in Flammen aufgeht. Einziges Problem: Da sind noch mehr! Außerdem belassen es die Uniformierten nicht bei einer simplen Verfolgungsjagd. Genau wie bei »Need for Speed: Most Wanted« stellen sie gern Straßensperren auf, die Milo jedoch genussvoll durchbricht. Langsam aber sicher werden die Verfolger ärgerlich. Zeit für eine Abkürzung mit der wohl niemand rechnet. Runter von der Straße, ab durch die gläserne

Fassade eines Bürogebäudes. Schlipsträger springen erschrocken zur Seite, während das massive Holz ihrer Schreibtische zersplittert. Einen Sprung später ist Milo wieder auf der Straße. Um kein Risiko einzugehen, biegt er in die nächste Seitengasse ein, wo auf einem Parkplatz ein weiteres Fluchtfahrzeug wartet. Schnell ausgestiegen und rein in das unverbrauchte Gefährt. Zumindest in der Theorie: Weil Streit zwischen den Verbrechern der Stadt herrscht, löst sich die Fluchtmöglichkeit per Autobombe in Rauch auf.

LAST MAN DRIVING

So sieht also ein typischer Tag im Leben von Milo Burik aus. Milo - wer? Nun ja, da handelt es sich zunächst um die Hauptfigur in der kommenden Hollywood-Produktion »The Wheelman« mit Vin Diesel in der Hauptrolle; der wiederum verkörpert weitaus mehr als nur einen simplen Ganoven. Als verdeckter Ermittler soll der Ex-Soldat die lokalen Verbrechenorganisationen aushorchen und auf diese Weise einen Terroranschlag vereiteln. Dazu verdingt er sich in bester »Driver«-Manier als Fluchtfahrer, Kurier oder Mann fürs Grobe. Klar, das klingt nach einem weiteren »GTA«-Klon. Barcelona ist frei befahrbar, Auftraggeber und Geschäfte

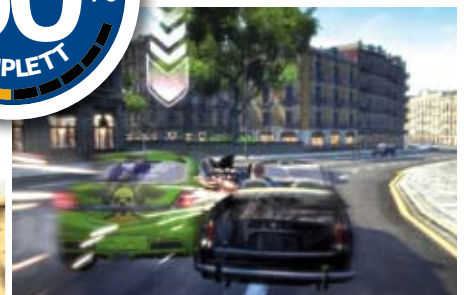
Lohnt sich's?

- Interessanter Fahrzeugkampf, rasante Verfolgungsjagden
- Hoffentlich ist das Kampfsystem auch wirklich ein Segen, die Fußpassagen helfen noch

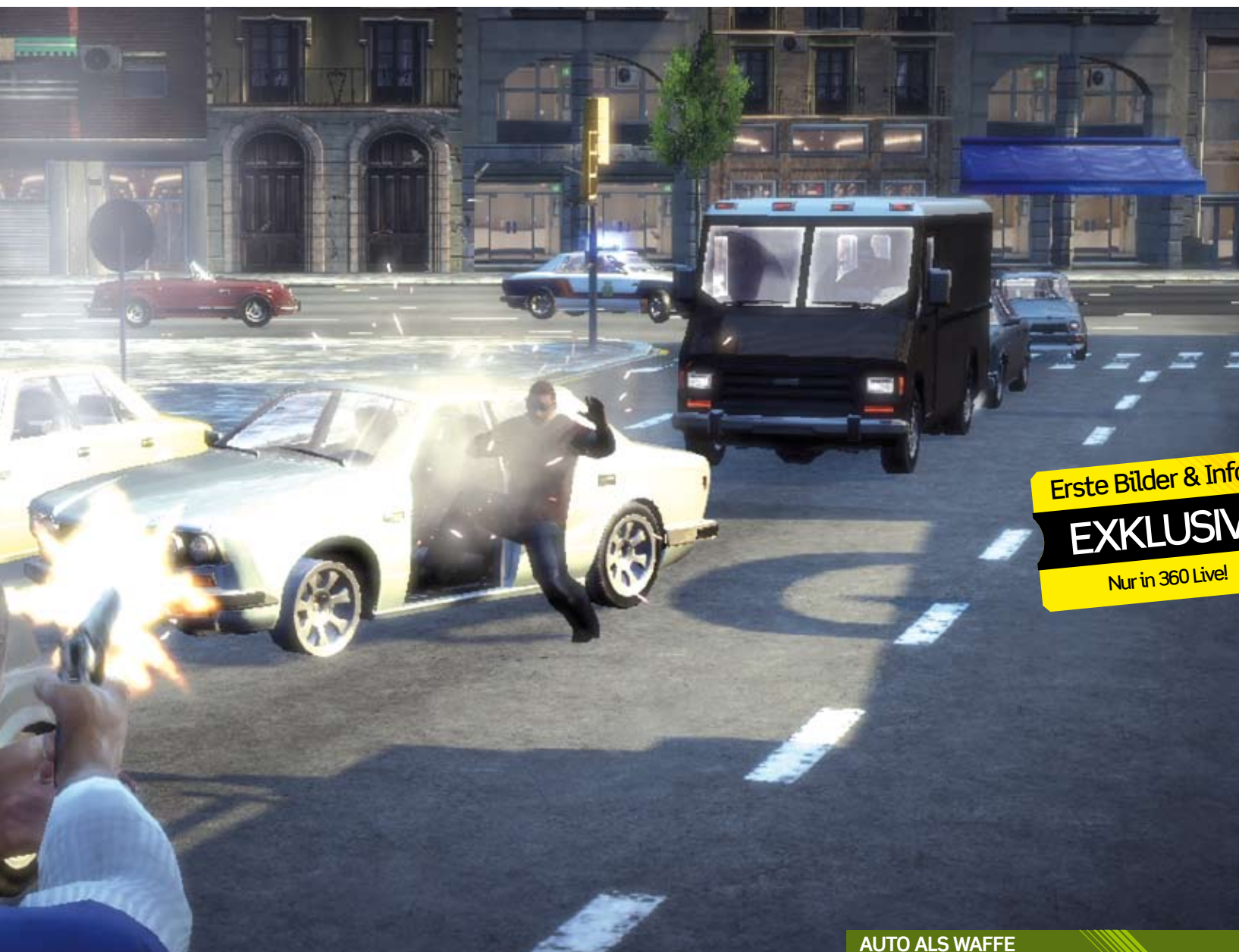


liveundonline

- Leider noch rein gar nichts über die Live Features bekannt
- Wir gehen jedoch davon aus, dass da was kommt. Schließlich prangte im Hauptmenü der uns gezeigten Demo auch die Auswahlmöglichkeit »Xbox Live«
- Erfolge sind Ehrensache



Wenn es nicht mehr anders geht, greift Milo zur Waffe. Normalerweise zieht er das Auto vor



Erste Bilder & Infos

EXKLUSIV!

Nur in 360 Live!

auf einer Minikarte am Bildschirmrand sichtbar. Abgesehen davon, dass Milo auch zu Fuß umherstreifen und zur Schusswaffe greifen kann, war's das mit den Ähnlichkeiten aber auch schon. Wie der Name vermuten lässt, wollen die Entwickler den Schwerpunkt auf die Action hinterm Steuer legen. Ob vier Räder oder auch nur zwei, das ist dem Fahrvirtuosen ziemlich egal. Wenn sich Milo beispielsweise durch eine Horde Schläger schießt, um an den Kleinganoven Benito zu kommen, dann ist das vielmehr nur der Auftakt für eine halsbrecherische Fahrt zurück zu seinem Auftraggeber.

Während so einer Verfolgungsjagd läuft manches anders, als es zunächst den Anschein hat. Denn simples Rammen hat nur selten Erfolg. Dafür kommt der rechte Analogstick zum Einsatz. Wie in einem Prügelspiel vollführt der Spieler diverse Kombos, um dem gegnerischen Fahrzeug zuzusetzen. Ehe er sich dann versieht, landet der Verfolger mit einem Überschlag im nächsten Schaufenster. Sobald er Zugriff auf Schusswaffen hat, zögert Milo auch nicht, diese abzufeuern. Sie kommen mitunter auch bei den Spezialattacken zum Einsatz. Beim so genannten »Cyclone-Move« zum Beispiel legt Milo einen U-Turn

hin und das Spiel schaltet in Zeitlupe um. Während die Karre jetzt rückwärts rast, nimmt unser Undercover-Agent seine Verfolger unter Feuer. Ganz egal, ob er auf den Fahrer, die Reifen oder den Treibstofftank feuert, das Ergebnis ist immer ein anderes. Es ist auch verdammt erhehend, wenn ein Verfolgerfahrzeug mit einem Knall in Flammen aufgeht. Einen unbegrenzten Vorrat dieser Spezialangriffe hat Milo aber nicht. Stattdessen muss sich sein Fokus-Meter füllen, um sie ausführen zu können. Wie zu erwarten, geschieht das durch waghalsige Fahrmanöver oder glückliche Kombos.

ZUR FALSCHEN ZEIT AM FALSCHEN ORT

Natürlich hat der Ex-Soldat auch weitere Möglichkeiten, Verfolger zu behindern. Indem er beispielsweise den normalen Straßenverkehr in Unfälle verwickelt. Ist zwar nicht gerade die nette Tour, der Zweck heiligt in diesem Fall jedoch die Mittel. Außerdem kennt das jeder, der schon mal in Barcelona war. Leider durften wir bei unserem Besuch bei Midway Newcastle nur zusehen und das Pad nicht selbst in die Hand nehmen. In Sachen Kampfsystem im Auto bleibt also ein Funken Restskepsis. Bringt »

AUTO ALS WAFFE

Kloppen und Karambolagen

Auch wenn Milo etappenweise zu Fuß unterwegs ist und auf diverse Schusswaffen zurückgreift, bleibt das Auto seine gefährlichste Waffe. Statt wie bei »Burnout« und Co. auf traditionelle Art zu rammen oder schubsen, wollen die Entwickler etwas Neues probieren. Beim Zusehen ist jedoch alles beim Alten. Milo rammt, das gegnerische Fahrzeug überschlägt sich und wird förmlich in Fetzen gerissen. Damit das jedoch passiert, muss der Spieler Kombinationen mit dem rechten Analogstick einhämmern. Für besonders gelungene Manöver steigt Milos Fokus-Meter, was Tür und Tor für seine Spezialattacken öffnet. Darunter auch der »Cyclone Move«: Ein U-Turn mit anschließender Zeitlupen-Ballerei auf Verfolger.



Interview



SHAUN HIMMERICK PACKT AUS

Der Executive Producer über Filmlicenzen, Fahrzeugkämpfe und Vin Diesel

360 Live: Warum sollten die Besitzer einer Xbox 360 »Wheelman« kaufen? Was macht das Game zum Beispiel im Vergleich zu »GTA« so besonders?

Shaun Himmerick: Ich glaube, der große Unterschied zu »GTA« und ähnlichen Spielen liegt im Fahrverhalten und vor allem den Super-Moves. Es ist die Kombination aus bekannten Rennspielelementen wie dem Boost, dem Kampfsystem und Spezialattacken wie dem Cyclone-Move. Zusätzlich gibt es noch Features, die ihr noch nicht zu Gesicht bekommen habt. Ich denke, das hebt »Wheelman« von anderen Spielen definitiv ab. Wir versuchen erst gar nicht wie »GTA« hunderte Features ins Spiel zu bringen. Stattdessen konzentrieren wir uns auf knackige Fahraktion und eine wohl dosierte Menge an Feuergefechten.

360 Live: Wie ist die Arbeit an einem Spiel, das auf einem Film basiert? Welche Einschränkungen gibt es und wie ist die Zusammenarbeit mit den Filmemachern?

Shaun Himmerick: Die größte Einschränkung für uns ist das Skript. Bis auf spezielle Eckpfeiler haben wir jedoch freie Hand in Sachen Features und Stil. Nachdem wir einige Konzeptzeichnungen absegnen haben lassen, konnten wir eigentlich loslegen. Zwischendurch

wurde das Skript immer wieder leicht abgeändert, weil Vin Diesels Firma Tigon die ein oder andere Änderung wollte. Dann wurden die entsprechenden Stellen ausgebessert, Vins Zeilen neu eingesprochen und so weiter. Aber dann konnten wir richtig loslegen. Das Studio hat uns in keiner Weise behindert, ganz im Gegenteil. Oft haben wir durch Gespräche mit Vin erst bestimmte Ideen bekommen. Die Idee zum Fahrzeugkampf entstand, als er uns erzählte, dass er Prügelspiele lieben würde. Das Ganze sollte mehr sein als »Ramm den Kerl 100 Mal, dann geht er drauf«. Und das wird es definitiv auch!

360 Live: Neben Midway Newcastle arbeiten ja weitere Studios an »Wheelman«. Wie schafft ihr es, dass die Entwicklung nicht im Chaos versinkt?

Shaun Himmerick: Chaotische Momente gibt es definitiv. Wir versuchen ihnen jedoch entgegen zu wirken. Zum einen haben wir einen Saal für Videokonferenzen, in dem wir alle Studios in einen Raum bringen können. Zusätzlich achten wir besonders darauf, an welchem Teil das jeweilige Team gerade arbeitet. Das Studio in Austin hat beispielsweise für »Area 51« viel Playstation-3-Arbeit geleistet, weshalb die Jungs uns bei dieser Version helfen. Die Designer in Chicago

hingegen sind auf spezielle Missionen angesetzt und werden von Programmierern aus Newcastle bei ihren Aufgaben unterstützt. Solange also jeder auf dem gleichen Stand darüber ist, was unsere Kern-Features und unser Kern-Gameplay sind, kann jeder ziemlich eigenständig arbeiten.

360 Live: Wie hoch schätzen Sie den Wert der Filmlicenz und von Vin Diesel?

Shaun Himmerick: Wir entwickeln das Spiel so, als wäre Vin Diesel gar nicht drin. Als hätte es mit dem Film nichts zu tun, als gäbe es keinen Hollywood-Hype. Wir entwickeln alle unsere Features und alle Missionen nach einer Leitlinie: Das Spiel muss Spaß machen! Anschließend fügen wir all die Hollywoodsachen wieder ein und hoffen, dass ein Spiel rauskommt, das jedem Laune macht. Wenn dir »Burnout« gefallen hat, solltest du »Wheelman« lieben! Wenn du »GTA« magst, solltest du »Wheelman« ebenfalls lieben. Wir nehmen die Aspekte dieser Titel, die uns am meisten gefallen und versuchen sie noch spannender zu machen. Wer jetzt auch noch Vin Diesel mag, dem wird das Spiel noch mehr gefallen. Wie gesagt, wir wollen uns eben nur nicht darauf verlassen. Die Grundfeatures sind die eines eigenständigen Spiels.



Organisiertes Verbrechen und dann so eine Karre? Die Geschäfte laufen wohl nicht sehr gut...

»es das Spiel wirklich voran oder macht es Fahrten nur unnötig kompliziert? Will der Otto-Normal-Spieler nicht lieber einfach nur in die Gegner rammen, um sie auszuschalten? War bei allen »Burnouts« schließlich auch befriedigend. Dennoch ziehen wir unseren Hut vor dem Plan, einmal etwas komplett Neues auszuprobieren. Ob es sich in der Praxis auch bewähren kann, werden wir zu gegebener Zeit erfahren.

Mehr Sorgen machen wir uns dagegen um die Zu-Fuß-Passagen. Sicher, sie sind nur ein kleiner Teil des Games. Jedoch sehen sie noch recht hölzern aus. Auch wenn Milo dabei einiges zu Klump ballern kann. Bleibt zu hoffen, dass uns ein Debakel wie bei »Driv3r« erspart bleibt. Denn da wirken die Einlagen zu Fuß nicht nur aufgesetzt, sondern sind schlicht und ergreifend nervig. Wir haben nichts gegen Vin Diesel mit Knarre in der Hand. Wenn wir jedoch vom Gezeigten ausgehen, ist er uns hinterm Steuer definitiv lieber.

FILMSPIEL

Diesel im Tank

Wie schon bei »Chronicles of Riddick« auf der alten Xbox, ist Vin Diesels Spieleschmiede Tigon Studios auch an »Wheelman« beteiligt. Als passionierter Spieler hat der US-Schauspieler natürlich bestimmte Vorstellungen, speziell was den Charakter von Milo angeht. Der Hauptteil der Arbeit liegt jedoch beim Midway-Studio im englischen Newcastle.

GRAFISCHE BAUSTELLE

Bislang wirken die Straßen von Barcelona noch ziemlich leblos. Die wenigen Fußgänger und der lahme Verkehr lassen kein Metropolen-Feeling aufkommen. Auch die Charaktermodelle mitsamt Animationen wirken noch nicht rund. Ist jedoch alles halb so wild, schließlich haben die Jungs aus Newcastle noch bis Herbst Zeit, diese Mängel auszubügeln. Dafür läuft die gezeigte Version schon erstaunlich flüssig. Auch haben die Sehenswürdigkeiten bereits Wiedererkennungswert. Die Rede ist von diversen Gebäuden des Architekten Antoni Gaudí, zum Beispiel die Basilika Sagrada Família. Zudem warten einige Gebiete mit massiv zerstörbaren Objekten auf. Das sorgt bei

„Sobald die Kacke dampft, gibt's dynamische Hintergrundklänge auf die Ohren“

chaotischen Verfolgungsjagden gleich für die nötige Kino-film-Atmosphäre. Schade, dass speziell den Unfällen das nötige »Auf die Zwölf«-Gefühl eines »Burnout« fehlt. Es knackt und knirscht einfach noch nicht spekta-



AB DURCH DIE MITTE



Wenn die Straßen nicht reichen

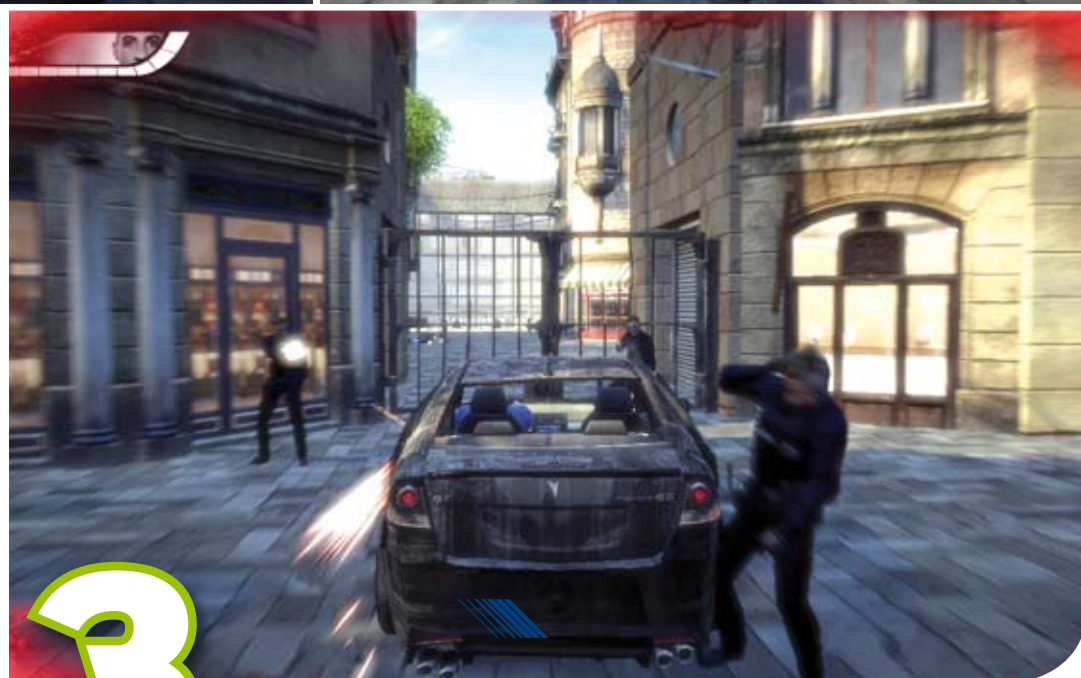
Das alte Problem: Die Ordnungshüter wollen nicht locker lassen. Drängeln, rempeln, das volle Register. Ein Glück, dass

1 Barcelona jede Menge Gassen und andere Abkürzungen zu bieten hat.

Da hilft auch eine Straßensperre nichts. Mit genügend Schwung brettet Milo locker durch. Bleibt zu hoffen, dass die

Polizei später nicht zu fieseren Mitteln wie Nagelbrettern greift, um den Flüchtigen zu stoppen.

Solange das jedoch nicht der Fall ist, bleiben wir bei der Devise: Augen zu und durch! Da können die Kollegen von der Exekutive noch so sehr aus allen Rohren feuern. Irgendwann entkommt Milo immer!



kulär genug. Feintuning am Schadenssystem sollte dieses Problem jedoch lösen. Bei der Musikuntermalung kommt dafür sofort Kino-Feeling auf. Während seiner Streifzüge durch Barcelona dröhnt Milo der Sound lokaler Radiostationen entgegen. Zumindest in ruhigen Minuten. Sobald die Kacke dampft, gibt's dynamische Hintergrundklänge auf die Ohren. Wie in einem Film tritt dann der reguläre Soundtrack in den Vordergrund. Apropos Film: Dass das Spiel »The Wheelman« auf dem gleichnamigen Kinomovie basiert, hatten wir erwähnt. Während der Streifen allerdings erst nächstes Jahr in die Kinos kommt, können Zocker schon im Herbst loslegen. Ähnlich wie bei »Riddick« handelt es sich beim Spiel eher um eine

Immer wieder trifft es auch Unbeteiligte



Fortsetzung beziehungsweise die Vorgeschichte des Films. Genaue Details lassen sich die Entwickler auch nicht durch noch so penetrante Fragerei entlocken. Naja...

DIE SACHE MIT DEM BAUCHGEFÜHL

Wie erwähnt, durften wir bei unserem Besuch in Newcastle den Controller nicht selbst in die Hand nehmen. Deshalb ist es relativ schwer, »Wheelman« richtig einzuschätzen. Einerseits sehen die Verfolgungsjagden wirklich mitreißend und Spaß aus, andererseits klingt die Mechanik mit dem rechten Analogstick einfach zu ungewöhnlich. Auch an der Technik sollten die Jungs aus England bis zum Release noch weiter feilen. Das Potenzial für ein spaßiges Action-Rennspiel ist aber definitiv da. Jetzt muss es ausgeschöpft werden.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Autoaction mit viel Potenzial und Vin-Diesel-Bonus

Hitpotenzial 9,0

Lohnt sich's?



Spannende Kämpfe mit
bildschöner Grafik



Bis jetzt gibt's nichts zu bemängeln



Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ User-Votings



Erscheint/ Herbst 08

AUF EINEN BLICK

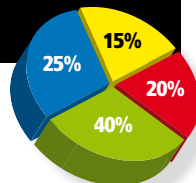
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Bukarest
Genre/
Flugsimulation
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Tödliche Luftkämpfe, bei denen die Flugfertigkeiten der Jets voll ausgereizt werden

DAS STECKT DRIN

- Dogfights
- Schubvektorsteuerung
- PMCs
- Ghosts



TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Top Gun fürs neue Jahrtausend, mit mächtigen Features und überragender Technik

2. April 2008. Wir sitzen im Präsentationsraum des Studios von Ubisoft Bukarest. Die rumänischen Entwickler haben uns eingeladen, erste Eindrücke zum neuesten Tom-Clancy-Game zu sammeln: »HAWX«, ein Action-Flugsimulator. Es ist das derzeit größte Projekt, an dem das 500 Mitarbeiter umfassende Studio arbeitet. Die Entwickler sind hoch motiviert, das angestaubte Flug-Action-Genre mit bahnbrechenden Features zu reanimieren.

Und tatsächlich, nach allem was wir in der ein- einhalb Stunden langen Demonstration zu sehen bekommen, könnte dieses schwierige Unterfangen gelingen. Nicht nur die Gameplay-Gimmicks, die sich die schlaue Köpfe haben einfallen lassen, sondern auch die Technik gleicht einem Geniestreich. Die rasante Flug-Action basiert auf einer eigens entwickelten Engine namens »GDS«. Ein besonderes Kennzeichen ist die flüssige Grafikwiedergabe mit 60 Bildern pro Sekunde; und das bei irrer Fernsicht und über

2.000 km/h Fluggeschwindigkeit. Stolz klärt man uns über das Storyboard auf, das eng an »Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter« gekoppelt ist – eine breite Spielwiese für Boden-Luft-Interaktionen. So wird es reihenweise Missionen geben, in denen man die Ghosts unterstützt oder ihnen Befehle gibt. In den meisten Fällen müssen die Bodentruppen dazu bewegt werden, bestimmte Ziele zu markieren, die dann den eigenen Präzisionswaffen zum Opfer fallen. Die Hintergrundgeschichte setzt im Jahr 2012 ein. Private Militärorganisationen haben sich weltweit etabliert. Als junger Pilot heuert man bei einer solchen Privatarmee an und arbeitet sich fortan vom Grünschnabel zum Fliegerass hoch. Grundlage ist ein »Vegas 2«-ähnliches Erfahrungspunkte-System. Mit dem Geld, das der Job als Söldnerpilot abwirft, kommen mit der Zeit 50 Flugzeuge, Upgrades und zusätzliche Waffenpakete in Reichweite. Der Held, den man sich erarbeitet, ist auch für Mehrspieler-Matches verfügbar.



Muss man gesehen haben: Die Flugzeughaut reflektiert nicht nur das Sonnenlicht, sondern auch die Farben der Umgebung

liveundonline

■ Zahlreiche Mehrspieler-Modi. Genauer wollte man uns noch nicht verraten ■ Wie bei »Vegas 2« wird es ein Erfahrungspunktesystem geben. Ein Charakter lässt sich damit immer weiter aufbauen und auch für die Mehrspieler-Modi benutzen ■ Inhalte zum Runterladen, Erfolge für 1.000 Gamerpoints

VERHEERENDER LUFTSCHLAG

Ubisofts
Überflieger

Dieses Bild zeigt, wie detailliert die Städte nachgebaut sind. Als Basis dienen dafür 10.000 Quadrat-kilometer große Satellitenbilder, die in aufwändiger Kleinarbeit in ein 3D-Modell verwandelt werden.

Jede Umgebung bietet eine enorme Fernsicht. Der hier zu sehende Nebel ist übrigens kein simpler 2D-Vorhang, sondern besteht aus mehreren transparenten 3D-

Körpern, die auf die unterschiedlichen Höhenlagen verteilt sind.

Mit Flügel Männern in der Nähe hat man immer einen strategischen Vorteil gegenüber dem Gegner.

»H.A.W.X.« wird auch Sprachsteuerung übers Headset unterstützen; damit lässt sich dann sogar die aktuelle Waffenauswahl treffen.



ON & OFF

Binäres Risiko-
Management

Der Spieler muss während der Luftkämpfe sehr genau abwägen, wann er die Flughilfe an- oder ausschaltet. Ist sie aktiviert, wird sogar der Anflugwinkel für die optimale Schussposition angezeigt. Zudem ermöglicht die Hilfe in diesem Modus sämtliche Kommunikation mit den Ghosts und der Flugüberwachung. Im ausgeschalteten Zustand ist der Pilot zwar auf sich allein gestellt, hat aber auch einen besseren Zugriff auf die Schubvektorsteuerung seines Fliegers. Das ermöglicht taktisch wichtige Flugmanöver wie die »Cobra« oder driftähnliche Kurvenflüge.



Das Aufrüsten wird mit dem steigenden Anspruch der Missionen dringend notwendig. Die Luftkämpfe sind nämlich durch rasante Dogfights geprägt, in denen man ständig auf knallharte Kontrahenten trifft. Zum Glück stehen einem modernste Kampffjets zur Verfügung, die allesamt über Schubvektorsteuerung verfügen. Diese spezielle Bauweise der Schubdüsen ermöglicht äußerst wirksame Ausweichmanöver. Ein abrupter Wechsel in den Sturzflug lässt herannahende Raketen beispielsweise am eigenen Heck vorbeizischen. Doch erst in der Kombination von verringertem Schub und der Schubvektorsteuerung zeigen die Jets ihr wahres Potenzial. So eröffnet sich dem Piloten eine völlig neue Art des Driftens - weitläufige Slides bringen einen beispielsweise schnell neben den Gegner und in optimale Schussposition. Mit dem richtigen Timing sind sogar 360-Grad-Drehungen möglich. Die eigentliche Herausforderung für den Piloten liegt darin, das Manöver stets mit der richtigen Geschwindigkeit einzuleiten. Im schlimmsten Fall droht nämlich ein Strömungsabriss, der Luftstrom an den Tragflächen versiegt - der Flieger fällt wie ein Klumpen Metall Richtung Erde. Um diesem Schicksal zu entgehen, warnt das System immer kurz vor solch einem »Stall«-Zustand. So entwickelt man schnell ein Gespür für die optimale

Geschwindigkeit für das perfekte Manöver. Zudem vereinfacht das wichtigste und neuartigste Feature die Dogfight-Situationen erheblich: Sobald der Flugassistent auf »Off« gestellt ist wechselt die Kamera ihre Position und bewegt sich vom hinteren Teil des Flugzeugs neben das Geschehen. Das verschafft einen guten Überblick. Dies ist den Entwicklern besonders wichtig, da man so die Flugmanöver wesentlich besser nachvollziehen kann als in reiner Cockpit-Perspektive.

Per Knopfdruck ist dann auch ruck zuck der Assistent wieder auf »On« geschaltet. Das verhindert zwar den Zugriff auf die Vektorsteuerungsfunktionen und die damit verbundenen Aktionen, dafür hat der Pilot bei eingeschaltetem Assistenten Zugriff auf ein umfangreiches HUD mit ausgefeilten Flughilfen. Neben den aktuellen Zielen werden dann auch eine Karte zur Navigation und der Videochat angezeigt. Zudem sind bestimmte Präzisions- und Langstreckenwaffen nur im On-Modus verfügbar, da sie sehr genaue Zielangaben benötigen. Über das Steuerkreuz müssen den Bodentruppen oder Flügel Männern außerdem wichtige Befehle gegeben werden, die oft Kämpfe entscheiden.

Das Spiel folgt einem semi-linearen Storyverlauf. So können bestimmte Missionen selber ausgewählt, andere

ignoriert werden. Teilweise muss man allerdings auch strategische Entscheidungen treffen und die Reihenfolge der Aufträge im Vorhinein festlegen, um möglichst effektiv vorzugehen. Das führt beim wiederholten Durchspielen schnell zu einem anderen Spielverlauf und erhöht so die Langzeitmotivation. Insgesamt ein sehr überzeugendes Konzept. Das ausgefeilte Gameplay zusammen mit der bildgewaltigen Grafik macht richtig Lust auf mehr.

Jan Heinrich

360
SAGT ...

Die opulente Grafik hinterlässt einen unfassbaren Eindruck. Auch die Vernetzung zur »Ghost Recon«-Reihe ist ein toller Ansatz. Wird klasse!

Hitpotenzial 9.0

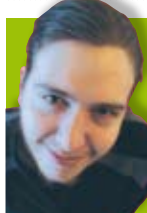
360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN
CHEFREDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Gran Turismo 5 Prologue«
(PS3), »Viking«
FREUT SICH AUF/ »Mirror's Edge«,
»Just Cause 2«



MORITZ WANKE
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Cyntec
GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »God of War« (PSP),
»GTA IV«
FREUT SICH AUF/ »Unreal Tournament III«,
»Far Cry 2«



NICHOLAS BURACAS
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »GTA IV«,
»Final Fantasy VII (PSP)«
FREUT SICH AUF/ »Ninja Gaiden 2«,
»Battlefield: Bad Company«



JAN HEINRICH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk
GENRES/ Action, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Mass Effect: Bring
Down the Sky«, »GTA IV«
FREUT SICH AUF/ »Force Unleashed«,
»Ninja Gaiden 2«



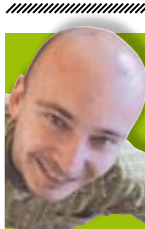
ANN-KRISTIN WITTER
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow
GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Devil May Cry 4«,
»God of War« (PSP)
FREUT SICH AUF/ »Dead Island«,
»Top Spin 3«



SECKIN ÖZDÜNDAR
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »NBA Ballers«,
»UEFA Euro 2008«
FREUT SICH AUF/ »Top Spin 3«,
»Midnight Club: Los Angeles«



REINHARD FISCHER
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ korkengewehr
GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »GTA IV«, »Viking«
FREUT SICH AUF/ »Force Unleashed«,
»Hellboy«



TOMAS SOUCEK
TEXTCHEF
LIVE-GAMERTAG/ McPhisto
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Turok«, »Die Siedler«
FREUT SICH AUF/ »Battlefield: Bad
Company«, »Tom Clancy's Endwar«

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion GmbH

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

PROJEKTLEITUNG
Redaktionsbüro Richard Löwenstein, Tassiloplatz 7,
81541 München

PRODUKTION
Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München

CHEFREDAKTION
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION
Nicholas Buracas, Moritz Wanke
Sönke Siemens

REDAKTIONELLE MITARBEIT
Seckin Özdündar, Jan Heinrich, Reinhard Fischer
Ann-Kristin Witter, Benjamin Kratsch

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler, Rolf Mai, Clarissa Gallist

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Tomas Soucek, Alice Klink, Jan Kahlert

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE
Richard Löwenstein

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

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

ANZEIGENLEITUNG
Media & Office Point, Christiane Schöber,
Tel.: +49(0)89 / 45 14 50 90, Fax: +49(0)89 / 45 14 50 91,
Mobil: +49(0)162 / 274 65 11, E-mail: media-online@360-live.de
Online-Marketing: Sabrina Künscher,
Tel.: +49(0)89 / 45 14 50 92, Fax: +49(0)89 / 45 14 50 91,
Mobil: +49(0)162 / 21 50 29 38, E-mail: media-online@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE
Tel.: 089 / 87 80 68 81-1, E-mail: abo@360-live.de

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 Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen,
Computerfachgeschäfte.
Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind
unverändertlich 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: Alone in the Dark, Atari
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
Vertriebte Auflage (IVW Q4/2007): 24.312 Hefte
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

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

7.0 bis 6.4 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, 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.

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch Segas tolles »Viking« dazu: Ein großartiges und spektakulär aussehendes Action-Game für deine Xbox 360, garantiert ungekürzt! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind begrenzt!

DEINS! JETZT!

Als neuer Abonnent kannst du das großartige Wikinger-Epos »Viking« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de



ONLINE

Besuch die Webseite mit der Adresse www.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 / 87 80 68 81-1
(werktags zwischen 7:30 und 18 Uhr)



BRIEF

Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an:

Leserservice »360 Live«, Postfach 13 63,
82034 Deisenhofen

Tel.: 089 / 87 80 68 81-1

Fax: 089 / 85 85 3-62 881

Selbstverständlich reicht auch eine Kopie dieser Seite.

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr (12 monatliche Ausgaben). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,- Euro per Bankleitzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internet-Adresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankleitzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Viking« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Viking« bzw. die damit verbundene Zuzahlung verzichten.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

☐ Ja, ich will »Viking« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird, und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

Leserservice

»360 Live«

Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

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?

- Rockstar-Feeling für daheim, Drums toll umgesetzt
- Welttournee nicht online verfügbar, sauteuer

Erscheint/ 21. Mai 08

AUF EINEN BLICK

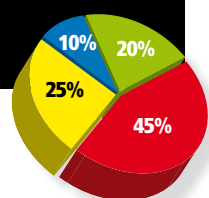
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Harmonix
Preis/ ab 240 Euro
Genre/ Musikspiel
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Mit Gitarre, Schlagzeug und Mikrofon zum Weltstar – ein herrliches Gefühl!

DAS STECKT DRIN

- Sex
- Drogen
- Rock & Roll
- Tokio Hotel



ROCK BAND

Deutschland sucht die Superrocker

Ganz gleich ob »Deutschland sucht den Superstar« oder »Popstars«, jeder von uns träumt mindestens einmal im Leben davon, als echter Star gefeiert zu werden. Nach über einem halben Jahr Wartezeit dürfen wir diesen Traum nun auch endlich leben – am 21. Mai kommt »Rock Band« nach Europa. Doch ist es wirklich so gut, wie es die Amerikaner schon seit Monaten anpreisen? Wir wollten's genau wissen und haben die US-Fassung getestet. Die deutsche Version hat es bis zum Redaktionsschluss leider nicht in unser Plattenstudio geschafft.

Der erste Gedanke: Gleicher Entwickler wie bei »Guitar Hero« – das ist sicherlich nur überbewertete Klonware? Falsch! Schon nach wenigen Minuten merkt man, dass das Wort »Band« im Spielnamen wirklich etwas bedeutet. Mit Gitarre, Schlagzeug und Mikrofon darf hier eine heimische Band gegründet werden – im Herzen ist »Rock Band« somit ganz klar ein Mehrspieler-Erlebnis. Bis zu vier Bandmitglieder dürfen sich an den Instrumenten versuchen, wobei der vierte im Bunde zum E-Bass greifen muss. Stehen nicht genügend Kumpels parat,

werden flugs ein paar KI-Musiker rekrutiert. Allerdings raten wir Solospielern nur zum Kauf, sofern sie am Schlagzeug-Part interessiert sind. Wer lieber nur Riffs auf der Gitarre spielen möchte, der wird sich schnell langweilen und ist mit »Guitar Hero 3« besser beraten. Der Anspruch ist einfach zu gering. Die Drums hingegen spielen sich äußerst authentisch und machen ungeheuren Spaß.

Das Hauptaugenmerk liegt auf dem »Welttournee«-Modus. Bis zu vier Spieler formieren hier eine Band und reisen um die Welt, spielen Songs frei und gewinnen neue Fans. Spielt die Band mies, so verliert sie Fans und wird schnell von der Bühne verwiesen. Rockt sie das Haus, ist der Weg frei für immer größere Herausforderungen.

Bei den drei Instrumenten ist der Spielablauf gleich. Auf dem Bildschirm rollen an einem vertikal ausgerichteten Laufband unterschiedliche Farbklecke von oben nach unten. Passieren sie die Linie am unteren Bildrand, muss auf dem entsprechenden Instrument der farblich entsprechende Knopf gedrückt werden. Funktioniert – spielt man auf der Gitarre – dank großer



Die Qual der Wahl: Ob Gitarre, Drums oder Mikrofon, für jeden dürfte etwas Passendes dabei sein. Zeit, sich wie ein Rockstar zu fühlen

liveundonline

■ Bis zu vier Spieler an einer Konsole, Welttournee leider nicht online spielbar ■ Einzelne Songs kann man aber als Online-Band anspielen ■ 50 Erfolge für 1.000 Gamerpoints ■ Viele neue Songs als kostenpflichtiger Download erhältlich



STIMMUNGSKANONE

Wie man einen verkorksten Abend rettet?

Die Party des Jahres steht an und du bist dir noch wegen des Abendprogramms unschlüssig? Kein Problem! Denn mit »Rock Band« ist für Unterhaltung gesorgt und der Abend gerettet. Garantiert keine gelangweilten Gäste. Aber bitte nicht im Ruhmesrausch zum Koks greifen.

Relativ schnell hat man erste Erfolgserlebnisse. Die etwas zu comichaften Bandmitglieder werden von den Fans nur so bejubelt. Was für eine Stadionatmosphäre! Kommt natürlich richtig genial rüber, wenn ein üppiger Fern-

seher bereit steht und die Soundanlage voll aufgedreht ist. Der Herzinfarkt der freundlichen Oma von nebenan ist garantiert.

Der große Konkurrent zu »Rock Band« ist – klar, »Guitar Hero«. Doch fing damit wirklich alles an? Nicht ganz, denn vor einigen Jahren durfte man im PC-Adventure »Quest for Fame« schon einmal vom Übungskeller zum Rockstar aufsteigen. Kommerziell war der Titel jedoch wenig erfolgreich und verschwand wieder in der Versenkung.

WELTOURNEE

Aber nur daheim

Leider dürfen die meisten Modi nicht online ausgetragen werden. Lediglich drei Spielvarianten stehen zur Auswahl. Neben einer Art »Quick Match« steht noch ein »Punkte Match« zur Verfügung. Hier gilt es, den Kontrahenten mit einer besseren Performance eines Songs zu übertrumpfen. Dritter Modus im Bunde ist das »Tauziehen«, ohne Tau, dafür mit Fans. Hier muss das Publikum für sich gewonnen werden, indem man gegen einen Mitspieler mit dem gleichen Instrument antritt. Wer besser spielt, gewinnt. Ganz lustig für zwischendurch, vor allem um sein Können mit anderen Spielern zu messen. Mit der Zeit wird's allerdings recht langweilig, da die Abwechslung sich in Grenzen hält.



Druckflächen ganz gut, leidet aber unter dem bekannten »Guitar Hero«-Syndrom: Ab und zu bleiben die Tasten einfach mal stecken. Als Drummer hat man dieses Problem nicht. Aufgeteilt in Tom-Tom, Base, Hi-Hat und Snare, darf hier geknüpelt werden, was das Zeug hält. Auch wenn wir uns lieber ein Kick-Pedal gewünscht hätten, spielt sich das Teil äußerst angenehm. Über die Belastbarkeit der Hardware sprechen wird dann noch mal in einem halben Jahr – bis jetzt funktioniert alles noch. Als Sänger muss man wie in »Singstar« die Lyrics in der richtigen Tonhöhe treffen. Wer nicht singen kann, ist noch lange nicht verloren: Ein begleitendes »Ahhhh« in passender Stimmlage reicht bereits völlig aus, könnte aber eventuell die anderen Mitspieler nerven. Daher raten wir Surround-Anlagen-Besitzern, das Lied einfach in der Anlage abzuspielen, die Stimme auf die Center-Box zu isolieren und das Mikrofon drunter zu halten – klappt tatsächlich! Zwischendrin darf bei voller Energieleiste in den »Overdrive« geschaltet werden, wodurch sich für kurze Zeit der Punktezähler verdoppelt. Wenn alle Bandmitglieder in den Overdrive gehen, werden die Punkte verachtacht. Entscheidend ist in jedem Fall die Teamleistung – schwächeln zwei in der Gruppe, müssen die anderen zwei dies durch bessere Performance ausgleichen. Nervig: Der Sänger kann den Overdrive nur aktivieren, wenn sich der Bildschirm kurz gelb färbt. Dies macht er aber nicht in jedem Song, was äußerst frustrierend sein kann, wenn die Band kurz vor der Pleite steht.

Die Trackliste von »Rock Band« kann sich dafür wirklich sehen lassen: Das Repertoire reicht von den Sechzigern bis heute. Klassiker wie »Enter Sandman« von Metallica, »In Bloom« von Nirvana oder »Paranoid« von Black Sabbath dürfen da nicht fehlen. Die acht neuen, exklusiven Songs in der europäischen Fassung des Spiels sind unter anderem »Hier kommt Alex« von den Toten Hosen und »Die perfekte Welle« von Juli. Aber, Jungs von Harmonix: Wieso um alles in der Welt sind Tokio Hotel dabei? Und was haben die Beastie Boys mit »Rock« zu tun? Vor allem der Sprechgesang treibt einige – uns eingeschlossen – sicherlich zur Weißglut. Auch wenn 66 Songs nach viel klingen mögen, schnell will man mehr. Dank Online-Modus darf jedoch aufgetatmet werden: Über 200 Songs stehen zum Download bereit. Jeder schlägt allerdings mit 160 Microsoft-Punkten zu Buche. Und wo wir gerade beim Thema Preis sind. Publisher Electronic Arts scheint wohl in einer nicht bekannten finanziellen Krise zu stecken, denn die Preise für das komplette Instrumenten-Set schlagen jedem Fass den Boden aus. Die so genannte »Instrument Edition« (eine Gitarre, ein Schlagzeug-Set, ein Mikro) kostet allein schon 169 Teuros; wohl gemerkt ohne das Spiel selbst. Für das Game muss man noch einmal 70 Euro berappen. Anders als in den USA können hierzulande immerhin Schlagzeug und Gitarre für 90 beziehungsweise 80 Euro separat erworben werden. Das Mikrofon gibt's nur im Komplettpaket. EA versichert aber, dass jedes handelsübliche USB-Mikrofon

funktionieren soll. Die Gibson aus »Guitar Hero 3« tut hier ebenfalls ihren Dienst. Wer sich also den überbezahlten Spaß leisten möchte, dem können wir nur empfehlen zuzugreifen. Der Hingucker auf jeder Party!

Moritz Wanke

Rock Band

GRAFIK/

Etwas zu comichaft, dafür nette Lichteffekte und Animationen

7

SOUND/

Abwechslungsreich, Songs wiederholen sich schnell

9

STEUERUNG/

Egal ob Gitarre oder Drums, es spielt sich gut

9

Alleine ganz nett, zu mehreren das ultimative Musik-Partyspiel!

9.1

aus 10

Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

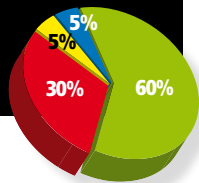
Publisher/
Microsoft
Hersteller/ Treasure
Preis/ 800 MS Points
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja
USK/ ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Das wohl genialste Shoot'em-Up aller Zeiten gibt's endlich auch für Live Arcade. Laden! Jetzt!

DAS STECKT DRIN

- Polarität
- Kugelvorfänge
- Absorbierung
- Puzzleelemente



IKARUGA

Wenn Space Invaders zu viel Ecstasy schluckt

Hunderte feindliche Projektile versperren unserem Raumgleiter den Weg. Ein mittelschwerer Raumkreuzer schiebt sich ins Bild, füllt mit einem Plasmastrahl ein Fünftel des Bildschirms, will uns endgültig das Licht ausknipsen. Klingt nach einer ausweglosen Situation – wir haben aber noch ein Ass im Ärmel: Auf Knopfdruck wechselt unser Raumschiff die Polarität, nimmt die Farbe des Plasmastrahls an. Nun nehmen wir direkten Kurs auf die Mitte der Feuersäule, absorbieren ihre Energie, laden damit unsere Waffensysteme auf. Jetzt ist Rache Blutwurst: Wir beantworten den Kugelhagel mit zwölf zielsuchenden Raketen, die mit verheerender Wirkung einschlagen und Breschen in die feindlichen Reihen reißen. Der Rundumschlag schafft Bewegungsfreiraum, die wenigen Gegner vernichten wir mit der Bordkanone.

So erhebbend also fühlt sich »Ikaruga« an, ein Weltraum-Shooter alter Schule, jetzt neu auf Xbox Live Arcade. Anders als im Genre meist üblich, sind Kollisionen mit der Umgebung oder Projektilen nicht immer

tödlich. Es gibt nämlich zwei Arten von Gegnern: die einen weiß, die anderen schwarz. Das eigene Raumschiff wechselt auf Kommando zwischen diesen beiden Farben hin und her – und ist jeweils gegen Projektile derselben Farbe immun. Das eigene Feuer auf Gegner anderer Farbgebung richtet doppelt so viel Schaden an. Ein simples taktisches Element? Ja, aber »Ikaruga« gewinnt dadurch gewaltig an Tiefe und Intelligenz. Dieses ständige Umdenken zwischen den Farben erfordert höchste Konzentration, bringt die grauen Zellen in Bewegung und führt letztlich dazu, dass »Ikaruga« seit seinem Erscheinen anno 2001 in den Spielhallen alle Action-Liebhaber begeistert. Viele Passagen scheinen auf den ersten Blick unüberwindbar, doch sie erfordern nur eine ausgeklügelte Vorgehensweise. Ein knallhartes Shooter-Konzept, um kluge Puzzleelemente ergänzt.

Im kooperativen Modus zusammen mit einem Mitstreiter verfügt man zwar über vereinte Feuerkraft, dafür wird's oft umso



Solch blumenartige Schussmuster führen schnell zu einer Karussellfahrt der Gefühle



Dieser Endgegner heißt Buppousou. Wahrscheinlich ist er ganz froh, dass wir ihn von diesem Namen erlösen...

Mehr auf www.360-live.de

■ User-Wertung ■ mehr Screenshots ■ kommentiertes Video



Lohnt sich's?

- 🏠 Einfache Steuerung und ein geniales Konzept garantieren Langzeitmotivation
- 🎮 An diesem Genreüberflieger gibt's wenig zu meckern

liveundonline

- Koop-Modus für maximal zwei Raumfahrer via Xbox Live, an einer Konsole oder per System-Link
- Ranglisten inklusive Videoclip-Download der Rekordflüge
- Zwölf Erfolge ergeben leider nur 200 Gamerpoints, meistens für den Abschluss eines Kapitels.

1



ARCADE-FEELING PUR



So viele Bildschirmoptionen

Einer der vielen Gags in den Optionen: Man kann an den Bildschirmseinstellungen derart herumschrauben, dass die Grafik auf die Seite kippt. Die Steuerung anpassen wie bei »Triggerheart« und das Game als Horizontal-Shooter spielen, das klappt allerdings nicht.

Bleibt nur, auch den Fernseher auf die Seitenkante zu drehen. Dann genießt man extremes Vertikalshooter-Feeling.

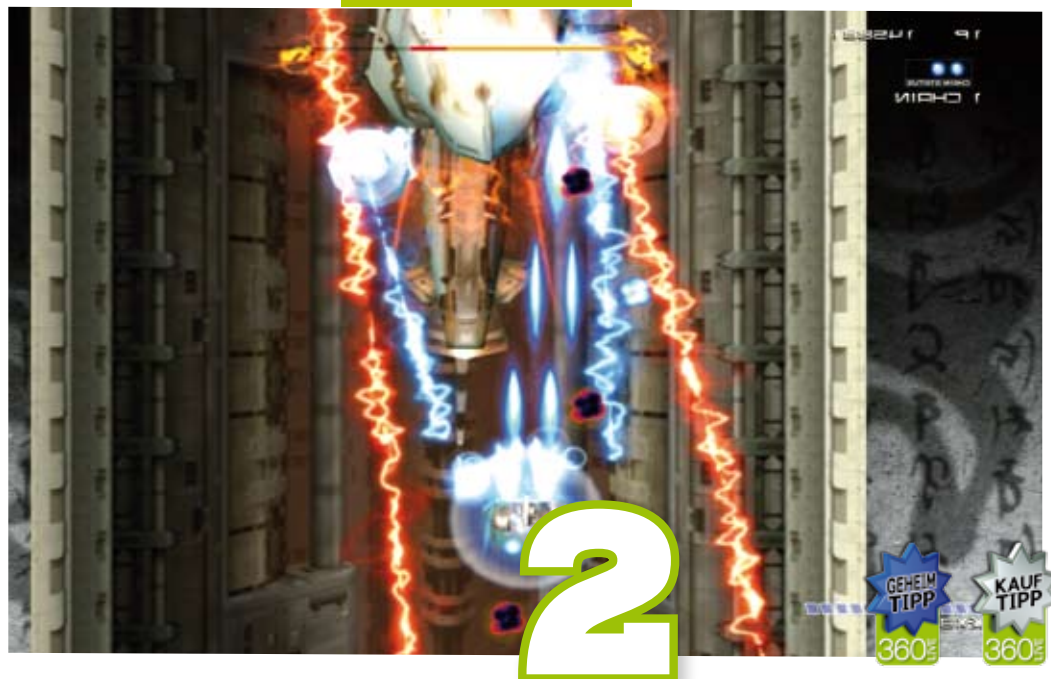
2

Für kleine Bildschirme gibt's eine Zoom-Funktion.

Ist allerdings nur was für erfahrene Zocker, weil ein starker Zoom-Faktor sich negativ auf die Übersicht auswirkt.

Die original 16:9-Ansicht wirkt auch auf großen HD-Fernsehern sehr schmal. Die 16:10-Einstellung ist der optimale Kompromiss – nicht zu schmal, trotzdem behält man den Überblick.

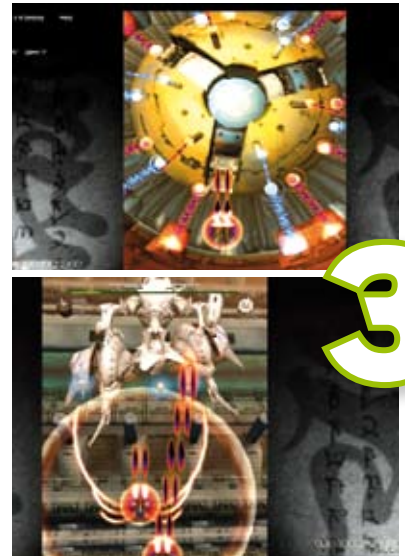
3



EIN SHOOTER...

...mit Geschichte

Eine Hintergrundgeschichte wie David gegen Goliath untermauert die heftigen Kämpfe. Sie erzählt von dem Inselvolk der Horai, das bei Ausgrabungen auf einen Gegenstand stößt, dem die Macht der Götter innewohnt. Der Gegenstand verleiht ihnen endlose Energie und kurz darauf beginnen die Horai, den Rest der Welt zu unterwerfen. In den eroberten Gebieten werden alle jüngeren Alters gezwungen, sich der Armee der Horai anzuschließen. Pilot Shinra stürzt nach dem Kampf gegen die Horai im Dörfchen Ikaruga ab. Die Dorfbewohner pflegen ihn gesund und bauen einen Kampfjet. Nun liegt es allein an Shinra, das üble Treiben der Horai zu beenden.



kniffliger: Man kann sich nämlich keine Position teilen und schiebt sich gegenseitig schnell in den Tod, da meist nicht viele Ausweichmöglichkeiten bleiben. Allerdings sollte man im Koop-Modus ohnehin auf getrennten Bildschirmen arbeiten, anders macht die Jagd auf den Highscore wenig Sinn. Umso mehr Spaß macht's, gemeinsam Dreierketten gleichfarbiger Gegner am Stück zu vernichten, ohne dass ein Schiff falscher Farbe in den Kugelhagel gerät. Zu zweit auf einem Bildschirm eher unmöglich, via Live schnell und spaßig. Der Genre-Mix sowie die akustische und grafische Präsentation verschmelzen bei »Ikaruga« zu einem einzigartigen Spielerlebnis. Treasure hat mit diesem Shooter zweifellos eines der anspruchsvollsten Videospiele überhaupt geschaffen. Uns würde es nicht wundern, wenn diese Gameplay-Perle bis ans Ende der Menschheit auf die jeweils modernsten Spielekonsolen portiert wird, einfach weil »Ikaruga« einen unvergleichlichen Wiederspielwert hat und wahrscheinlich auch in hundert Jahren noch genauso gut funktioniert wie heute.

Dass das alles so ist, hängt freilich auch mit der liebevollen Detailarbeit von Treasures Entwicklungsleiter Hiroshi Iuchi zusammen. Er hat bei der Produktion viel Wert darauf gelegt, das Ganze in eine Handlung einzubinden und so einen tieferen Sinn zu verleihen. Level-

Bezeichnungen wie »Prüfung«, »Glaube« und »Realität« erinnern an das Streben nach Erleuchtung, und der eigene Raumgleiter soll mit seiner Dualität das Yin und das Yang der menschlichen Seele verkörpern. Und in der Tat, die Projektilmuster, die durch den heftigen Beschuss entstehen, bewirken spannende Gefühle, sobald man sich ein gewisses Können angeeignet hat. Allerdings vergeht einige Zeit, bis derartige Erscheinungen auftreten, denn viele der einzelnen Abschnitte sind extrem schwer zu meistern. Da stört es kaum, dass »Ikaruga« nur fünf Level umfasst. Es bleibt ohnehin nur den Besten vorbehalten, das Ende und den Abspann zu erreichen.

Wer denkt, Software aus dem Jahre 2001 sei heute nicht mehr zeitgemäß und kann grafisch nicht mehr mithalten, der irrt. Dieser Shooter ist für die Ewigkeit gemacht und verwöhnt das optische Empfinden mit unfassbar stillichem Design, fantastischen Kulissen und mächtigen Explosionen. Tatsächlich müssen sich die meisten Spieler erst an die Reizüberflutung gewöhnen, und das, obwohl »Ikaruga« im Normalfall nicht den ganzen Bildschirm nutzt: Beim original Arcade-Automaten ist die Bildröhre nämlich hochkant eingebaut, das Bild wird auf dem gewohnten Fernseher links und rechts von breiten schwarzen Streifen eingegrenzt. Egal. Die Entscheidung, »Ikaruga« als Download auf Xbox Live Arcade anzubieten,

ist goldrichtig. Ein unfassbar intensives Spektakel, und für 800 MS Points oder umgerechnet rund 9 Euro geradezu ein Geschenk. Ein wahrlich stolzes Actionspiel zu einem wahrhaft edlen Preis.

Jan Heinrich/rl

Ikaruga

GRAFIK/

Im HD-Format mit scharfen Kanten und knalligen Farben – genial

9

SOUND/

Heroischer Synthie-Pop und coole Soundeffekte fördern den Ehrgeiz

8

STEUERUNG/

Sehr leicht zu begreifen, nur leider nicht konfigurierbar

9

Emotional aufgeladener Shooter ohnegleichen. Schön, zeitlos, für die Ewigkeit gemacht

9.5
aus 10

Lohnt sich's?

- Im Vergleich zur PS2-Version: Ein neuer Fall, plus zwei Sattelschlepper, ein Tanklasters und eine Zugmaschine im Arcade-Modus spielbar
- Talentarme Dialogsprecher, nur Fantasieautos, nur Verfolger- und Vollbild-Kamera



Mehr auf www.360-live.de

☐ Mehr Bilder ☐ Kommentiertes Video



Erscheint/ erhältlich



Sind zwar nur Fantasieautos, sehen aber aus wie BMW, Benz und Porsche. Damit lässt sich's leben...

liveundonline

Keinerlei Online-Gameplay ☐ Zwei-Spieler-Rennen auf dem Splitscreen, als Rund- oder Etappen-Rennen. Allerdings muss man sich die vier Stadt- und sieben Autobahnstrecken im Einzelspieler-Modus freispielen ☐ 44 Erfolge ergeben zusammen 1.000 Gamerpoints. Die meisten Erfolge verlangen allerdings das Durchspielen auf den Schwierigkeitsgraden Leicht, Mittel und Schwer. Ist fade und kostet Zeit. Ein paar attraktive Erfolge gibt's aber auch: Toptempo, Hüpfen über den Fluss etc.

AUF EINEN BLICK

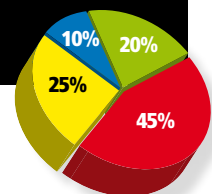
Publisher/ RTL
Playtainment
Hersteller/ Syntec
Preis/ ab 45 Euro
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ nein
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Action-Rennspiel mit TV-Serien-Background

DAS STECKT DRIN

- Blaulicht
- Hupe
- Tätütata
- ...und abgedrängt



ALARM FÜR COBRA 11

Auf jeden Fall spannender als die Serie

Sie heißen Chris, Semir und der Neuling. Sie retten Deutschlands Straßen vor Falschparkern, Rechtsüberholern und anderen Kriminellen. Sie sind die Autobahn-Cops aus der RTL-Actionserie »Alarm für Cobra 11«. Na, warum nicht mal den Zündschlüssel beim dazu passenden Game drehen und sehen, wie viel Qualm das Ding unter der Haube hat.

Die Herangehensweise ist jedenfalls interessant, weil vollkommen anders als bei »Forza«, »Dirt« und Co. »Alarm für Cobra 11« gliedert sich in neun Kriminalfälle. Hier wiederum folgen sieben bis zwölf Episoden hintereinander. Man wird zur Autobahnraststätte gehetzt, soll einen Temposünder stellen, sich schließlich innerhalb von zwei Minuten bei der Dienst-

stelle melden. Den Rahmen bildet eine offene Umwelt, die an eine Mischung aus Schwarzwald und Ruhrpott erinnert. Grundsätzlich darf man fahren, wohin's einen treibt; nur bei einigen Herausforderungen versetzt einen das Spiel zwangsweise zurück auf den Pfad der Tugend. Die menschlichen Hauptdarsteller der TV-Reihe halten sich zurück; das Triebmittel sind zwischen die Rennen und Hetzjagden geschnittene Dialoge und Texteinblendungen. Dass wir kein Mittel zum Abbruch der Dialoge gefunden haben, stört aufgrund der Kürze der Ansagen nicht weiter.

Die Raserei auf freiem Land macht jedenfalls Laune, weil das abwechslungsreiche Terrain und jede Menge Gegenverkehr gute Reaktionen und ordentlich Fahrkönnen abverlangen.

3



MISSION FAHRWERK

So funktioniert das

Bevor der Neuling als Autobahnpolizist Dienst tun darf, geht's zum Training: Die Kollegen Chris und Semir laden zur fröhlichen Hetzjagd über Land- und Schnellstraßen ein. Dann der Fall: Bei einem Unfall wurde jemand getötet, offenbar aufgrund eines Technikmangels am Fahrwerk des Fahrzeugs.

Was, wie, wo und warum passiert, das wird einem vor dem Rennen in aller Regel mit Texteinblendungen und Sprachausgabe erklärt. Als Neuling testet der Spieler im

Rahmen des ersten Falls das missratene Fahrwerksteil, hüpft dazu mit dem Jeep über einen Hindernisparcours.

Zwei bis drei Missionen später stellt sich heraus: Der Hersteller hat Schuld, der Produktionsleiter flüchtet, der Neuling hinterher. In der ersten Fluchtetappe muss man noch verdeckt bleiben, Abstand halten, sich nicht entdecken lassen. Etappe zwei wird dann zur offenen Hetzjagd. Hier rammt man den Gejagten schrottreif.

2



2

MADE BY SYNETIC

Die sind das also!

Die beachtliche Spielqualität erklärt sich beim Blick in das Produktionshandbuch. Als Macher ist da nämlich das Team von Syntetic vermerkt, das vor vielen Jahren bereits die schicken Vollgasspektakel »Have a Nice Day« und »Mercedes-Benz Truck Racing« aus der Werkstatt geschoben hat. Man merkt's übrigens auch an der typischen Syntetic-Macke: Das Einlegen des Rückwärtsgangs ist durch doppeltes Antippen der Bremstaste sehr umständlich, selbst nach Aktivierung von »Auto-Rückwärts« in den Optionen. Ob Syntetic das irgendwann noch mal an den Rennspielstandard anpasst?



1

Sieht trotz etwas matschiger Texturen halbwegs okay aus, driftet sich geschmeidig, kommt flott rüber. Die Steuerung tendiert klar in Richtung Arcade-Gameplay, ziemlich unabhängig davon, ob man den Bremsassistenten aktiviert oder die so genannte »Arcade Plus«-Option wählt. Freunde von anspruchsvollerem Simulations-Gameplay werden sich abwechslungsreicheres Fahrverhalten zwischen den Fahrzeugen wünschen. Oder deutlichere Reaktionen auf den Straßenbelag sowie merkliche Auswirkungen von Schäden am Auto. Doch »Alarm für Cobra 11« ist eben keine Simulation.

Leider machen Mängel in der Handhabung sowohl Profis als auch Gelegenheitszockern das Leben etwas schwerer als nötig. So sehr wir uns darüber freuen, endlich mal wieder Splitscreen gegen einen Kumpel fahren zu dürfen, sogar inklusive Straßenverkehr in wählbarer Dichte – wieso muss man die Strecken erst in der Solo-Karriere frei spielen? Das ist Unfug. Immerhin sind die Strecken dann auch frei für den Arcade-Modus, wo man bis zu fünf Computergegner in schnittigen Rund- und Etappenrennen platt macht. Die Bedienung schwächelt noch an anderen Stellen, beispielsweise bei der Benutzerführung. Wie den Weg ins Ziel finden? Bei einem Rennspiel mit einer offenen Kulisse ja keine einfache Aufgabe für den Gamedesigner, siehe »Burnout Paradise«. Die Lösung hier: Mal sind die Wege ins Ziel in der Karte rechts oben grau gekennzeichnet. Mal blitzen hässliche Bitmap-Hinweisfeile

kurz ins Bild und weisen einem vor Biegungen die Richtung; ein andermal ahmt ein oben ins Bild gehängter Polygonpfeil die Funktion eines Kompasses nach, dreht sich aber speziell an Kreuzungen nur sehr unpräzise zum Ziel hin; ein andermal bleibt als einziger Richtungshinweis eine rote Minimarkierung rechts oben auf der Karte, kaum zu sehen. Da muss man halt anpassungsfähig sein. Ärgerlich auch, dass einige Missionen vor dem Start ungenügend oder gar nicht beschrieben werden. Es kann passieren, dass man direkt nach dem Einstieg ein Auto vor sich sieht, das Gummi gibt und flitzt. Da keimt selbstverständlich der Gedanke »Oha, ein Flüchtiger, also rammen und stellen!«. Gesagt wird's einem aber eben nicht. Da bleibt als einzige Möglichkeit: ausprobieren und hoffen, dass das Spiel das so wollte. Weil das mit dieser Versuch-und-Irrtum-Methode letztlich gut klappt, hält sich der Ärger in Grenzen. Die grundsätzlich sehr fair ausbalancierten Herausforderungen haben ohnehin selten ein Scheitern zur Folge, und wenn, gibt einem das Spiel nach einer sehr kurzen Lade-pause Gelegenheit zur Revanche. Gut auch, dass das mit dem Speichern des Spielstandes jetzt nach jeder Episode klappt, und nicht mehr erst nach Abschluss eines kompletten Falles, wie das noch in der Preview-Version der Fall war. Nett außerdem, dass man besonders gefällige Episoden sofort wiederholen kann, wenn einem danach ist. Das klappt zumindest auf dem mittleren und hohen Schwierigkeitsgrad. Geht das auf

dem PC auch? Glaube nicht! Letztlich fühlt sich »Alarm für Cobra 11« also recht geschmeidig an. Kein Überrennspiel also, aber ganz unterhaltsam.

Richard Löwenstein

Alarm für Cobra 11

GRAFIK/
Recht flüssig,
nett animiert

7

SOUND/
Schwacher Motorsound, klicheehafte Rockmusik

5

STEUERUNG/
Benutzerführung mittelmäßig,
dafür Autosteuerung gut

7

Trotz etlicher Technik- und Designschwächen ein recht vergnüglicher Racing-Spaß

7.1
aus 10

Lohnt sich's?

- Für Einzelkämpfer sehr anspruchsvoll, schnelles Gameplay, coole Tricks
- Der Mehrspielerspaß kommt deutlich zu kurz, wenig Umfang



Erscheint/ erhältlich



Aggressives Spiel bringt den eigenen Spieler zwar öfter in Ballbesitz, man riskiert aber auch ein Offensiv-Foul. Das bringt dem Gegner dann einen Freiwurf

AUF EINEN BLICK

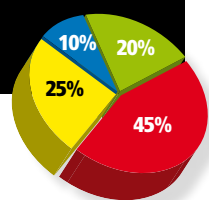
Publisher/ Midway
Hersteller/ Midway
Preis/ ab 45 Euro
Genre/ Sportspiel
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Action-Basketball, das ein bisschen an »NBA Jam« erinnert. Aber nur ein bisschen

DAS STECKT DRIN

- Super-Dunks
- NBA Stars
- Chuck D
- Just Blaze



CHOSEN ONE NBA BALLERS

Wir hatten ja auf ein neues NBA Jam spekuliert...

Nach »NBA Homecourt« geht Midway mit einem neuen Basketballspiel an den Start, bei dem der Spaß vor dem Simulationsgedanken steht. Das klingt gut, schließlich hatte Midway mit der »NBA Jam«-Reihe die völlig übertriebenen Dunks und blitz-schnelle Zwei-Gegen-Zwei-Matches erfunden. Bei »NBA Ballers – Chosen One« wird aber vor allem auf die Präsentation wert gelegt.

Bekannte Hip-Hop-Größen unterlegen das Spektakel mit schmucken Beats und fetzigen Sprüchen. Für die Musik zeichnet Just Blaze verantwortlich, der schon für JayC produzierte. Die 14 eigens für das Spiel produzierten Tracks gehen alle gut ins Ohr. Leider gibt's keine New-School Elemente, wie sie wirklich angesagte Produzenten wie 50 Cent verwenden. Just Blaze bekommt unterm Spiel verbale Verstärkung von Chuck D, seines Zeichens Mitbegrün-

der der legendären Hip-Hop-Combo Public Enemy. Er übernimmt die Rolle des Sprechers und hat für jeden Spielzug den passenden Kommentar auf Lager. Außerdem ist er auch Sprecher der Sportsendung zu »NBA Ballers – Chosen One«, die zwischen den Events der Einzelspieler-Karriere immer wieder für Unterhaltung sorgt und die Geschichte des Turniers erzählt. Nett gemacht!

Im Karriere-Modus spielt man um den Titel des besten alleinspielenden Basketballprofis fernab der NBA und großer Stadien. Die Events finden meistens an recht abgefahrenen Orten statt: Penthouse, Flugzeug-Hangar oder Dojo zum Beispiel. Außer 65 bekannten NBA-Stars, wie beispielsweise Dwight Howard, Kobe Bryant und Dirk Nowitzki, steht dem Spieler ein Editor zur Verfügung, mit dem man einen eigenen Charakter für die Solo-Karriere erstellen

liveundonline

- 20 Erfolge ergeben zusammen 1.000 Gamerpoints
- Ansonsten Genrestandard: Koop- und Versus-Game zwei Leute via Xbox Live und an einer Konsole

1



TACKLE THIS!

Steuerung und Co.

Ein Tackling-Versuch führt schnell zu folgendem Kräfte-messen: Beide Widersacher müssen wie wahnsinnig den X-Knopf betätigen – der Gewinner bekommt schließlich den Ball.

Die Profis sind sehr genau nachgerendert. Man

sieht fast jede Pore auf der Haut. Der Stärkere überlebt.

Mit Combos lässt sich Gegnern, die einem den Ball abluchsen wollen, sprichwörtlich auf der Nase rumtanzen. Das macht Spaß, ist aber nicht ganz leicht in der Ausführung.

2

3

FRÜHER...

...waren die Jungs krasser drauf

Klar, die Korbleger und Dribblingtricks der Basketballprofis in »NBA Ballers – Chosen One« haben schon ihren Reiz. Aber wir schwelgen in Erinnerungen an Midways alte »NBA Jam«-Reihe. Da springen die Spieler noch propellerartig bis kurz unter die Hallendecke und zerschmettern beim Dunk das Brett. Das alles begleitet vom massiven Blitzlichtgewitter der Kameras zahlreicher Fans auf den Rängen. Im Vergleich dazu sind die Aktionen hier ziemlich unspektakulär.



2



3

kann. Dabei werden alle Attribute mit einer begrenzten Anzahl an Skill-Punkten frei belegt. Während der Kampagne, die in sieben einzelne Episoden unterteilt ist, sammelt man mithilfe geschickter Moves Skill-Punkte. So kann man seinen Charakter individuell dem eigenen Spielstil anpassen. Nicht sehr individuell ist allerdings die optische Gestaltung des eigenen Spielers, da der Editor nur wenige Einstellungen bereithält. So kann man weder das Gesicht, noch die Frisur – bis auf ein paar unwesentliche Dinge – wechseln. Die eigene Spielfigur sieht folglich fast immer gleich aus. Manchmal größer, manchmal dicker statt dünner und manchmal weiß statt schwarz – aber es ist immer der gleiche Typ mit den gleichen Augen und demselben Gesicht. Das macht's nicht gerade leicht, sich mit ihm zu identifizieren. Da kommt schon die Frage auf, warum es überhaupt einen Editor gibt.

Und weshalb so ein schwacher Multiplayer-Teil? Es ist schwer nachvollziehbar, warum man ausgerechnet bei so einer Spätsport-Veranstaltung bloß zu zweit gegen- oder miteinander antreten darf. Es stehen nämlich überhaupt nur folgende Varianten zur Auswahl: One-on-One, Two-on-Two, One-vs-One, Two-vs-Two – und dann noch ein One-on-One-on-One-Game. Da spielen dann drei Mann auf einen Korb; davon sind zwei aus Fleisch und Blut, der dritte ein Computergegner. Dabei schreit die geringe Anzahl an Spielfiguren geradezu nach einem vierfachen Mehrspieler-Modus. Online verhält sich das nicht viel anders: Man tritt alleine gegen einen Gegner an, aus die Maus.

Für die Grafik gilt ähnliches: Sie ist solide, begeistert aber

nicht. Immerhin sind von den Basketballstars detailgetreue und damit also wieder erkennbare Charaktermodelle erstellt worden, und die Jungs zeigen sich außerdem sehenswert animiert. Während eines Dribblings zoomt die Kamera geschmeidig ins Geschehen und setzt so die coolen Moves wirklich gut in Szene. Andererseits ist die knappe Auswahl an Kulissen außerhalb der Kampagne zu beklagen. Da gibt es nämlich nur fünf; online ist's eine einzige – wirklich wahr! Das gibt Abzüge bei der Ausstattungsnote.

Aber kommen wir zum eigentlichen Dreh- und Angelpunkt, nämlich der Steuerung. Die lässt tatsächlich nur wenige Wünsche offen. Mit dem linken Stick steuert man seinen Korbjäger, mit dem rechten führt man Täuschungsmanöver in die vorgegebene Richtung aus. Die Schultertasten sind mit dem Turbo-Boost für abgefahrte Spielzüge belegt. Roter Balken über dem Namen des eigenen Spielers verrät, wie viel dieser besonderen Kraft noch benutzt werden darf. Oft ist der Boost viel zu schnell aufgebraucht, weshalb man sehr behutsam damit umgehen sollte. Über den linken Trigger kann man seinen Gegner in ziemlich komplexe Dribbling-Aktionen verwickeln. Diese werden dann in Quicktime-Events entschieden, sprich angezeigte Tastenkombinationen müssen in perfektem Timing gedrückt werden. Grundsätzlich also eine recht handliche und einsteigerfreundliche Bedienung. Es braucht allerdings etwas Training, bis das Timing sitzt und bis man die, nicht allzu zahlreichen, Finessen begreift. Da man quasi immer für sich selbst spielt, ist die KI nicht ganz so entscheidend wie sonst im Sportspiel-Genre. Das Können der Gegner passt: Sie spielen mit, blocken zur rechten

Zeit, versuchen sich an cleveren Steals. Insgesamt hat »NBA Ballers« gute Ansätze, bleibt aber unspektakulär, umfangsarm, einfallslos und irgendwie auch einem »NBA Live 2008« oder »NBA 2k8« noch zu ähnlich. Leider nicht das erhoffte Comeback der schnittigen »NBA Jam«-Games, das sich der eine oder andere sicherlich gewünscht hat.

Jan Heinrich

NBA Ballers

GRAFIK/

Realitätsnahe Charaktermodelle, aber wenig Kulissen

7

SOUND/

Fette Hip-Hop-Beats, Sprachausgabe nur auf Englisch

7

STEUERUNG/

Raffiniert und handlich, aber nicht konfigurierbar

8

Recht kurzweiliger Spaß, aber mit etlichen Schwächen

6.3 aus 10

MITMACHEN UND GEWINNEN FÜNF TOTAL IRRE GTA-IV-FAN-PAKETE

Vier Jahre Entwicklungszeit, hunderttausende Vorbestellungen, voraussichtlich rund sechs Millionen verkaufte Exemplare in der ersten Woche – »Grand Theft Auto IV« ist schon jetzt der Kassenschlager des Videospieljahres 2008. In der Rolle des kriminellen Immigranten Niko Bellic mischt man die Gangsterszene von Liberty City auf, kämpft um Ruhm und Ansehen in Mafiakreisen, zieht den Kopf von Cousin Roman aus der Schlinge und sucht nach einer mysteriösen Person aus der eigenen Vergangenheit. Dabei taucht der Spieler in eine gigantische, völlig offene, dreidimensionale Spielwelt ein, die in dieser Form ihresgleichen sucht. Fantastische Physikspielereien, ein phänomenaler Soundtrack sowie ein umfangreicher Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Zocker komplettieren das Meisterstück.

Anlässlich der Veröffentlichung dieses monumentalen Werks spendiert der Spiele-Versandhändler Wolfsoft (www.wolfsoft.de) einen genialen Hauptpreis: nämlich die limitierte Special Edition, inklusive Schlüsselanhänger, limitierter Rockstar-Tasche, Audio-CD und bislang unveröffentlichtem Artwork. Spiel-Hersteller Take 2 legt noch was drauf, nämlich tolle Fanpakete mit je einem hochwertig verarbeiteten Kapuzen-T-Shirt mit eingesticktem Logo, je zwei T-Shirts mit unterschiedlichen Motiven, je eine Baseball-Kappe mit aufgesticktem »IV«-Logo und einem extragroßen »GTA IV«-Sticker.

Allen Teilnehmern wünschen wir schon jetzt viel Glück und einen tollen Aufenthalt in Liberty City!

**1.
PREIS**

**EIN »GRAND THEFT AUTO IV« IN DER
EXTREM RAREN SPECIAL EDITION, PLUS
EIN STARKES FANPAKET MIT KAPUZEN-
SHIRTS, T-SHIRTS UND MEHR.**

**SO NIMMST
DU TEIL!**

TELEFON

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

POST

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

ONLINE

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

2. - 5. PREIS:

**JE EIN »GRAND
THEFT AUTO IV«
-FANPAKET MIT
KAPUZEN-SHIRTS,
T-SHIRTS UND
MEHR.**

TEILNEHMEN UND ABRÄUMEN! NUR BIS ZUM 27. MAI

Teilnahmeschluss ist der 27. Mai 2008. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 28. Mai 2008 ausgelost und sofort informiert. Mitmachen dürfen nur Volljährige, das Alter der Gewinner wird geprüft. Mitarbeiter von Take 2, Rockstar Games, Airmotion und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



AUSTRALIA'S
GAME EDUCATOR
OF THE YEAR !!



THE CREATIVE GAME AND 3D EXPERTS

Ausbildungsinstitut für
Game Design und
Development,
Animation
und kreative Medien.

DIPLOMA OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT

ANIMATION MAJOR

PROGRAMMING MAJOR



KURSSTART: Mai & November 08

DIPLOMA - BACHELOR* - MASTER*

*In Kooperation mit der Middlesex University of London

www.qantm.de - www.qantm.tv

info@qantm.de

tel. Berlin: +49 (0)30 49860054 - München: +49 (0)89 89068771

www.sae.edu



LESERPOST



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

Das Thema USK lässt offenbar keinen erwachsenen Spieler unberührt. Richards Editorial hat zu vielen Reaktionen geführt. Unsere Leser haben uns diesen Monat förmlich mit Post überschüttet.

DER VERBESSERER

Ich hätte ein paar Verbesserungsvorschläge zu »Forza Motorsport 3«. Nicht falsch verstehen: »Forza Motorsport 2« ist fantastisch. Ich habe auch fleißig Autos gesammelt, jedoch finde ich 300 Fahrzeuge ein bisschen wenig. Ich würde mir mindestens 500 wünschen. Mindestens 30 verschiedene Strecken sollten es schon sein und dann nicht nur am Tag sondern auch mal nachts. Außerdem sollten sich die Zuschauer mehr bewegen und nicht nur auf einem Punkt stehen. Sie können Fahnen schwenken wie bei »Project Gotham Racing 4«. Forza ist eine Simulation, das heißt die Boxenstopps sollten ebenfalls so ablaufen wie man sich das vorstellt – und nicht so langweilig wie in Teil Zwei. Ja einer würde jetzt denken, spinnt der? Das kann man alles nicht machen. Ich denke schon, nur ist das Problem, dass der Speicherplatz der CD zu gering ist! Aber wenn in vier Jahren die Xbox 720 auch mit einem Blu-Ray Player ausgestattet ist, sollte das kein Problem sein!

David Gräfe

Der Speicherplatz der CD ist also zu gering. Die CD ... na, klingelt's? Na egal. Jedenfalls, sie ist schon interessant,

deine Theorie, dass der Spielspaß in einem Rennspiel im direkten Verhältnis zur Zahl der Autos steht. Wir glauben aber eher, dass so ein Racing-Game besser klickt, je mehr Zuschauer am Streckenrand stehen. Was erklärt, weshalb ein »Wipeout« auf der Playstation 3 nichts taugt, während sich der Rundlauf durch das Stadion bei »UEFA Euro 2008« fast schon so geil anfühlt wie selbst in einem Formel-1-Wagen zu hocken.

DER ZUFRIEDENE

Ich kann dieses ewige Rumgemeckere über Microsofts Kundendienst nicht nachvollziehen. Ich schicke meine Xbox 360 jetzt schon zum vierten Mal ein und ich habe sie immer fix zurückbekommen. Das letzte Mal dauerte es nur vier Tage. Die Mitarbeiter am Telefon sind immer supernett. Morgen wird meine Konsole wieder abgeholt und weil ich sie schon mehr als dreimal eingeschickt habe, auch laut Kundendienst »bevorzugt« behandelt. Es kommt noch besser: So wie es aussieht, bekomme ich eine neue! Laut Aussage des Kundendienstes ist es seit Februar 2008 so, dass man eine neue Konsole bekommt, wenn man seine alte

mehr als dreimal eingeschickt hat. Microsoft scheint aus Fehlern gelernt zu haben. Meine Frage: Stimmt das? Und wenn ja, wisst ihr, ob man dann eine neue »alte« Version der Box (ohne HDMI-Anschluss) oder eine neue (mit HDMI-Anschluss) bekommt?

Ronny Timm

Respekt vor deiner Geduld. Viermal eingeschickt und immer noch froh darüber, dass die Konsole tatsächlich zurückkommt – die meisten hier in der Redaktion würden an deiner Stelle schon seit Wochen blutdrucksenkende Mittel ins Frühstück tunken. Jedenfalls, um die Frage zu beantworten: Es kommt hin und wieder vor, dass Microsoft eine Konsole komplett umtauscht. Wenn, dann kriegst du mit ziemlicher Sicherheit eine mit HDMI-Anschluss. Von den alten dürfte Microsoft nur noch wenige auf Lager haben.

DER PEINLICH BERÜHRTE

Mir ist da was Peinliches passiert: Ich habe mir »Dark Messiah of Might and Magic« in der Videothek ausgeliehen. Ich legte die CD ins Laufwerk, machte es zu und hörte nur noch ein lautes Knacken. Ich dachte mir, dass meine Xbox 360 mein schönes Spiel gefressen hat und rief sofort beim Kundenservice an. Dort sagten sie mir, dass so was nie vorkomme. Da habe ich mit der Dame Streit angefangen, es war schließlich bereits das vierte Mal, dass an meiner Konsole etwas kaputt war. Das ging ewig hin und her, ich wurde immer lauter. Schließlich gehörte das Spiel ja nicht mir, sondern der Videothek. Wir einigten uns, dass ich die Konsole einschicken soll. Ich legte auf und schaute traurig noch mal in die Hülle – und da lag die CD. Anscheinend habe ich irgendwas anderes in die Konsole gesteckt. Ich habe einen Zettel auf der Xbox hinterlassen, dass es mir leid tut, so geschrien zu haben.

Jerome Sander

Wohl wahr, schäm dich dreimal im Kreis. Die Dame vom Kundendienst kann ja

Als älterer Spieler, ich bin 36, komme ich mir immer mehr verarscht vor, wenn ich mir die Vorschläge zum Thema Jugendschutz ansehe. Ich finde es unerträglich, dass Spiele mit Kennzeichnung »Ab 18« überhaupt zensiert werden. Als volljähriger Bürger entscheide nur ich allein, ob und wie viel Gewalt ich mir zumute. So kann ich Richards Editorial nur in vollem Umfang zustimmen: Die Hetzjagd auf Konsolenspieler wird immer schlimmer, ich werde demnächst mal meinen Anwalt ausführlich befragen, wie die Chancen für eine Klage beim EU-Gerichtshof sind, denn außer Deutschland bewerten alle EU-Mitgliedsstaaten die Games nach dem PEGI-Verfahren. Ich werde auch bei dieser Gelegenheit mit meinem Anwalt eine Strafanzeige gegen Herrn Beckstein prüfen lassen, weil ich mir den Vergleich mit Kinderpornographie nicht mehr länger bieten lassen will.

Tom Kretz

Zaksnidi, wie man bei uns hier im schönen Bayern sagt, da wo die Schmähungen des Herrn Beckstein ihren Ursprung haben. Im Prinzip geben wir dir Recht, sachlich steckt allerdings ein Fehler zwischen deinen Zeilen: Spiele werden nicht zensiert, sondern gekürzt. Wir wollten das mal gesagt haben. Dass sich das für den einen oder anderen gleich anfühlt, dabei bleibt's aber natürlich.

ENGAGEMENT



□ Sagt mal, geht's vielleicht noch eine Spur geschmackloser? Ich sprech von Eurer Meldung auf der Webseite zu Ostern. Ich bin doch tatsächlich Xbox-360-Besitzer und Christ. Aber stellt euch vor, mir ist der Karfreitag doch wahrhaftig wichtiger als "die fünf Eier, die Microsoft ans Kreuz genagelt hat", wie ihr da schreibt. Ich hatte wirklich kurz mit einem Abo eurer Zeitschrift geliebäugelt. Aber wenn ich Proletenslang lesen will, hole ich mir lieber eine andere Zeitschrift. Ich sage nur: »Knallt euch im Gedenken an Jesus Christus die Birne mit Blockbustern zu.« Gute Besserung wünsche ich euch.

Carsten Noth

LASSE SRAUS!
UNSERE MOTZECKE

Mit der Formulierung sind wir wohl tatsächlich über das Ziel hinausgeschossen. Wie sagt man bei uns Katholiken so schön: »Mea Culpa!« Wir waren auch bei der Beichte und beten immer noch fleißig unsere Rosenkränze. Da hatte sich dann doch einiges angesammelt in den letzten Jahren, seit wir das letzte Mal waren.

nun wirklich nichts dafür. Wir stimmen hier in der Redaktion übrigens gerade darüber ab, ob wir wissen wollen, was genau du da ins Laufwerk geschoben hast. Es steht 4:3 für »Lieber nicht«.

DER SUCHER

□ Ich suche seit geraumer Zeit Infos über ein Olympia-Game, egal ob Sommer, Winter oder irgendwelche Fun-Sportarten! Ich habe den Verdacht, dass die Spielehersteller diese Games für nicht rentabel halten. Dabei kenne ich dutzende Leute, die sich bei ein paar Skiflug-, Rodel- oder Tontaubenschieß-Games die Finger blutig zocken würden.

Kai Barke

Im Sommer kommt »Beijing 2008« auf die Xbox 360, die offizielle Schweiß-treiberei zur Olympiade in Peking. Dann kannst du dir die Finger bei 35 verschiedenen Disziplinen ... äh, blutig zocken.

DER VERSTÄNDNISLOSE

□ Ich muss mal über eine etwas ältere Heft-Ausgabe meckern. Wie kann man »Lost Odyssey« eine Wertung von 7.7 geben? Klar, das Kampfsystem ist veraltet. Aber als ob ihr früher was dagegen hattet, solche Spiele zu spielen! Schließlich wurde die »Final Fantasy«-Reihe nicht umsonst über 80 Millionen Mal verkauft. Da war das Kampfsystem bis zu Teil 10 genauso! Die kleinen Ruckler stören nur in den Kampfsequenzen. Und die Ladevorgänge? Gibt's doch in jedem Spiel. Die Präsentation ist wirklich fantastisch. Wie das Spiel einen verzaubert mit den Sequenzen und Träumen. Es gibt nicht viele Games, die das so rüberbringen wie »Lost Odyssey«! Die musikalische Unterstützung macht dies noch intensiver. Ich denke, und da sind viele meiner Freunde der gleichen Meinung, dass euer Test zu »Lost Odyssey« einfach nur inakzeptabel war! Eine Bewertung zwischen 8.3 und 8.6 wäre da schon gerechtfertigt!

David Gräfe, zum zweiten

Wenn ein Spiel mit »so einigen Schwächen« keine 7.7, sondern eine 8.5 bekommen soll; welche Note hätte dann ein Spiel verdient, das sich kaum oder vielleicht sogar gar keine Schwäche leistet? Natürlich gibt's bei jedem Spiel Ladevorgänge. Die Frage ist nur, ob sie

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Die USK und die Freigabe-Politik in Deutschland findet nicht nur Richard fragwürdig. Selten ist sein Editorial auf so viel Resonanz gestoßen. Sag uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de

Kleenerthor Ich weiß nicht, ob die Forderung nach einheitlichen Alterseinstufungen wirklich in unserem Sinne sein kann, dafür ist Deutschland in der EU dann doch zu wichtig! Wahrscheinlich würde sich der Rest Europas an unsere – zu strengen – Vorgaben anpassen. Und dann würden die EU-Uncuts wohl auch ein jähes Ende finden!

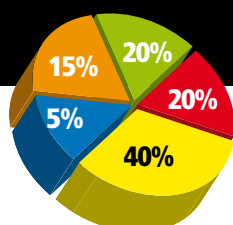
OAM Furious Was den Politikern alles einfällt. Ich spiele solche Games seit ich elf bin – damals »Max Payne« – und stellt euch vor, ich bin immer noch nicht Amok gelaufen.

MasterMo007 Ich glaube nicht, dass jetzt alle anderen Länder mit der USK zusammenarbeiten würden. Von daher würde es dann denke ich schon auf PEGI hinauslaufen. Außerdem verstößt die USK gegen die Verfassung, siehe »Kunstlerfreiheit« und Co...

Chuck Norris Gäbe es ein funktionierendes System, in dem nur die Leute die Spiele spielen können, die für ihr Alter vorgesehen sind, wäre alles so wie es sein soll. Wenn Spiele ab 18 sind hat das schon einen Grund. Für Volljährige ist die Debatte ein absoluter Witz!

LESERPOST IN ZAHLEN

- Editorial
- USK
- Kundendienst
- Ostern
- Western



stören, oder nicht. Und bei »Lost Odyssey« stören sie aber richtig. Schon durchgespielt? Gegen Ende wird's richtig fad.

DER KÄMPFERISCHE

□ Mir hat im Vorwort nicht gefallen, dass man »Rambo«, also einen Film, mit »Rainbow Six Vegas 2«, also einem Videospiel, auf die gleiche Stufe stellt. Und dann tut der Herr Chefredakteur »Rambo 1« und »Rambo 4« als stumpfes Actionkino ab. In »Rambo 1« geht es um einen gebeutelten Vietnam-Veteranen, der in seinem eigenen Land nicht mehr akzeptiert wird; in Teil 4 um die Darstellung der Schrecklichkeit des Krieges! Deshalb glaube ich hier nicht, dass die Gewalt nur als Selbstzweck verwendet wird.

Thing, im Forum

Bei unseren letzten Kinobesuchen ist uns der Trend zu immer mehr Gewalt bei gleichzeitig immer weniger Inhalt aufgefallen. »Rambo 4« ist doch wirklich nichts als ein Splatter-Movie, der gar nicht erst versucht, den Charakter des Helden zu umschreiben. Warum zieht Rambo letztlich denn in »Rambo 4« zum vierten Mal in den Krieg? Wegen der Braut? Oder doch eher weil – hurra! – endlich mal wieder richtig Schädel platzen? Dass der Streifen die »Schrecken des Krieges« darstellt, das behauptet nicht mal Sylvester Stallone.

ACHTUNG! ACHTUNG! ALDA DES MONATS

□ Ich finde Richards Editorial über die USK hervorragend. Kernpunkt der Gedankengänge ist neben den Alterseinstufungen aktueller und kommender Spiele auch die Bevormundung erwachsener Bürger in Deutschland durch Microsoft. Die Aussagen treffen des Pudels Kern. Insbesondere für Spieler wie mich, die locker das 30. Lebensjahr überschritten haben und auf über 20 Jahre Videospiel-Erfahrung zurückblicken können. Sollte von eurer Warte aus eine Aktion gegen die Bevormundung von »uns alten Säcken« gestartet werden, könnt ihr auf meine Unterstützung zählen.

Lars-Martin Becker

Nachdem sich die Grauen Panther inzwischen aufgelöst haben, wird es vielleicht wirklich Zeit für eine neue politische Kraft in diesem Land: Die Grauen Zocker. Wir denken über eine konstituierende Parteisitzung nach. Was auch immer das ist.

SCHNIPSEL

WOLLTE IHR FRAGEN, WIE MAN BEI EUCH INS CLAP-INTERVIEW KOMMT? MUSS MAN BEI CONSOLES.NET ANGEHELDET SEIN?
Nein, muss man nicht. Einfach anfragen, dann kann's schon soweit sein.

ALSO, ICH MÖCHTE MIR GEARS OF WAR 2 KAUFEN. MUSS ICH DAZU TEIL ENS KENNEN ODER HAT DIE STORY NICHTS MIT DEM VORGÄNGER ZU TUN? UND NOCH NE FRAGE: KOMMT HALO 4?

Zur Story von »Gears of War 2« ist leider noch nichts bekannt. Man kann aber davon ausgehen, dass die Story da beginnt, wo der erste Teil aufgehört hat. Wäre also ratsam, sich den ersten zu Gemüte zu ziehen. »Halo 4«? Tja, theoretisch ist die Reihe nach Teil Drei abgeschlossen. In der Praxis lässt das Ende aber alles offen, und außerdem ist und bleibt »Halo« ja nun mal eine Melkkuh.

ICH BIN JETZT GLÜCKLICHER VATER GEWORDEN UND SO RICHTIG HAPPY. NATÜRLICH WAR'S AM ANFANG EINE SCHWERE ZEIT, ABER DAS GEHT SCHON – NICHT ZULETZT DANK EUREM HEFT UND FORUM. DANKE!

Bitte! Es geht doch nichts über beruhigende Lektüre, wenn man schon nicht genug Zeit hat stundenlang zu zocken.

IHR EINE FRAGE: WISST IHR, WARUM DAS DOWNLOAD-PACK FÜR COTTDIVAD & CONQUER KOMMT?

Am 26. Juni.

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

SPRUCH DES MONATS

“ROFL, du hast LOL gesagt!”

DisasterMaster

GIGA GAMES

PRÄSENTIERT DIE

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

COMMUNITY

360

Was tut sich alles
rund um Xbox Live?

SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	INTERVIEW
Entwickler-Blog, Szene-News	Neues aus der Consoles Sport League	Call of Duty 4, Halo 3, Turok	Mr. Driller Online, Bliss Island, Assault Heroes 2, 1942: Joint Strike	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	Der letzte Samurai

CONSOLES SPORT LEAGUE

WINTER

Sie ist am Ende. Nein, natürlich nicht die Consoles Sport League. Die Rede ist von der Winter Season. Bei der 5-on-5-Meisterschaft in »Call of Duty 4« haben es die Jungs von WoH.CoD4.SnD geschafft, ihren ersten Platz zu verteidigen und somit den Meistertitel einzufahren. Herzlichen Glückwunsch! Der geht auch an die Teams mydrusJa und flx.tuning, die sich dank ihrer Leistungen in der zweiten Division ihre Aufstiegsplätze sichern konnten. Dafür müssen SoH Team Silence und EvilAxis.BigBen CoD

„Die Jungs von WoH.CoD4.SnD haben es geschafft, den Meistertitel einzufahren“

4 mit einem Abstieg leben. Noch spannender verlief es jedoch an der »Fifa 08«-Front. Hier schien es lange Zeit so, als würde dzs MuStilIn-Ho sich den Meistertitel schnappen. Gegen Ende verlor er jedoch zwei Matches hintereinander, was die Spannung wieder frisch entfachte. Nach einem 3:2 Sieg gegen druSja Harry schaffte es dzs z3ro letztlich mit drei Punkten Vorsprung an die Spitze. Auf die erste Division dürfen sich bei »Fifa 08« die beiden Kicker GEC-KP Sharky und SaD I Ren freuen. Aber auch hier gibt es Absteiger zu vermelden. So reichte es für Nebukadnezar000 und FerNaND0 nicht mehr ganz für den Erstligabetrieb. Wenn ihr diese Zeilen lest, geht's aber schon weiter: Seit 21. April läuft die Spring Season, wo die Karten neu gemischt werden.



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

068 / 360 LIVE

Der Entwickler-Blog EINBLICKE IN SACRED 2

Gerade abgenommen und abgesegnet: Mein Konzept für das Fog-Monster in »Sacred 2 Fallen Angel« für Xbox 360. Bestimmt sollte ich darüber jetzt nicht zu viel erzählen, aber ich gehe mal davon aus, dass ihr das bis zum Release eh wieder vergessen habt.

DER HINTERGRUND

Irgendwann im Verlauf der Story erreicht der Held das Marschland. Hier leben die Eidechsenmenschen, eine Mutation normaler Menschen, die vor langer Zeit vom Rest der Zivilisation isoliert wurden. Nun ist es so, dass die T-Energie-Leitungen, die sich wie unterirdische Pipelines durch ganz Ancaria ziehen, in der Sumpfregion einige verrottende Lecks aufweisen. Wir erinnern uns: Die T-Energie-Leitungen wurden vom Erschaffer dazu benutzt, mittels T-Energie-Plasma Leben in die Welt zu pumpen. Da das Leben nun da ist und sich auch schon ordentlich bekriegt, wird die T-Energie wieder abgezogen. Das dauert eben eine Weile und dabei kann so eine Pipeline auch mal verrotten.

Durch die Lecks tritt also T-Energie in der Sumpfregion aus und erzeugt so die »natürlichen« Feinde in dieser Region, die Untoten. Im Prinzip sind das durch T-Energie reanimierte Leichen. Die sind leider robust und nicht immer sehr helle, wie man spätestens seit dem Film »Re-Animator« weiß. Doch es gibt an einem Verteilerkasten noch ein größeres Leck, durch das eine Art Nebelmonster geschaffen wurde. Es legt sich über ganze Dörfer und lässt alle in einen tiefen Schlaf verfallen. Das darf natürlich nicht sein, denn es muss ja weitergehen mit der Bekriegererei.

DIE KAMPFMECHANIK

Zum Glück erfährt der Held, dass er mit Hilfe einer Sumpfdotterblume (lat. Bez. Caltha palustris aus der Familie der Ringelblumen) seine Resistenz gegen die Wirkung des Nebels erhöhen kann. Damit gewappnet, stellt er das Fogmonster in einer Sumpfgegend, wo sich auch ein alter, gruseliger Friedhof befindet. Er darf dem Nebel aber trotzdem nicht zu nahe kommen, sonst schwächelt er. Da das der Nebel aber weiß, vollführt er Bewegungsattacken.

Leider, leider kann man den Nebel gar nicht verletzen. Doch als der Held merkt, dass die Ringeldotterblume wirkt wie drei Pfund schwarzer Kaffee, wird er stinkig und reanimiert Moorleichen aus den alten Gräbern. Und das kostet den Nebel Energie, die sich allerdings langsam wieder regeneriert. Hier ist also Eile geboten.

DAS NACHSPIEL

Nachdem das Fogmonster erst mal besiegt wurde, findet man einen Gegenstand, mit dem man das Leck in der Verteilerstation flicken kann. Kann, aber nicht muss. Das hängt davon ab, ob man die Story auf der guten oder der bösen Seite spielt. Der Held kann entweder das Leck flicken und der Nebel ist für immer verschwunden. Die Leute schlafen dann weniger und haben mehr Zeit, sich auf die Fresse zu hauen. Das ist der gute Pfad. Auf dem bösen Pfad schmeißt man das rostige Teil weit weg und begibt sich weiter in die Wüstenregion. Hier gibt es auch wieder nette Wesen mit verschiedenen Problemchen und am Ende der Region auch wieder einen Boss-Gegner.



BIO

NAME/ Daniel Dumont

SCHON GEWUSST?

Daniel Dumont ist als Game Director verantwortlich für die Qualität und alle Konsolenspezifischen Anpassungen der Xbox-360-Version von »Sacred 2 Fallen Angels«.

INTERVIEW

UNTER VIER AUGEN MIT
Hellfire und Warlord vom Clan Tactical Battle Force



NAME/ MATTHIAS BUHRO, MANSOUR KHAYATI **ALTER/** 25, 29
BERUF/ LAGER-VERWALTER, TELEKOMMUNIKATIONS-TECHNIKER
WOHNORT/ KÖRLACH (ÖSTERREICH), AUGSBURG **AUFGABE IM CLAN/** CLANGRÜNDER **WEBSEITE/** WWW.TBF-CLAN.NET

360 LIVE: Was hat euch dazu gebracht, einen Clan zu gründen?

MATTHIAS BUHRO: Nachdem die meisten von uns vorher zusammen in einem Fun-Clan waren, in dem es immer mehr drunter und drüber ging, haben wir uns entschlossen, TBF zu gründen. Wir wollten nicht mehr nur zum Spaß spielen, sondern uns auch in Ligen mit anderen Clans messen.

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

MANSOUR KHAYATI: An erster Stelle sollten der Spaß und die gute Stimmung im Clan stehen. Außerdem ist Teamwork ein sehr wichtiger Bestandteil für uns. Nur wenn diese Punkte erfüllt sind, kann ein Clan den gewünschten Erfolg haben.

360 LIVE: Was haltet ihr von der Entwicklung des eSports bei Konsolen?

MB: Die eSports-Szene hat sich auf den Konsolen in den letzten zwei Jahren sehr gut entwickelt. Die Konsolen, allen voran die Xbox 360 mit Xbox Live, sind endlich eSports-tauglich geworden. Es entstehen sehr viele neue Clans und die Ladder in den Ligen füllen sich immer weiter. Aber ich denke, dass dies noch nicht das Ende ist. In den nächsten Jahren werden immer mehr PC-Spieler auf Konsole umsteigen und große Sponsoren werden mehr Interesse zeigen.

360 LIVE: Was haltet ihr von Consoles Sport League?

MB: Die Consoles Sport League ist eine sehr gute Möglichkeit, um sich mit anderen Clans zu messen. Sie bietet eine Vielzahl an Laddern und Cups zu den meist gespielten und neuesten Games, in denen alle großen deutschen Clans vertreten sind. Daher ist Consoles meiner Meinung nach die beste deutsche Liga um sich im eSports einen Namen zu machen.

360 LIVE: Wie wichtig ist Erfolg für euch?

MB: Erfolg spielt eine große Rolle im Clan, weil wir alle sehr ehrgeizig sind und wir uns einen Namen in der eSports-Szene machen wollen.

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

MB: Xbox Live ist momentan mit Abstand der beste Online-Dienst aller Konsolen, was auch so bleiben wird, glaube ich. Eine Vergrößerung der Freundesliste und ein Multi-Chat außerhalb von Spielen wären aber gelungene neue Features. Außerdem wären mehr Anwendungen für die Xbox Vision Cam eine tolle Sache.

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

MB: Da gibt es einige. Aber am meisten freuen wir uns alle schon auf das neue »GTA« und natürlich auf »Gears of War 2«.

www.360-live.de



CALL OF DUTY 4

AUF IN DEN KAMPF

Nachdem »Call of Duty 4« den führenden Xbox-Live-Titel »Halo 3« vom Thron gestoßen hat, lechzt die Community logischerweise nach neuem Material. Wenn diese Zeilen erscheinen, ist es schon so weit. Für alle, die den ganzen April verschlafen haben, hier ein kurzer Überblick über die vier neuen Karten, die für 800 Points über die virtuelle Ladentheke gehen.

Den Anfang macht »Broadcast«. Hier verschlägt es die Hobbysoldaten in die Sendeanstalt, die sie schon aus der Einzelspieler-Kampagne kennen. Ist ein schöner Mix aus Außen- und Innenarealen, der speziell für groß angelegte Teamrunden ordentlich Zündstoff bietet. Bei »Creek« verschlägt es die Truppe schließlich in ein Dorf im Wald. Offene

Flächen wechseln sich mit Waldstücken und einer Höhle ab. Ebenfalls ideal für Team-Matches. Veteranen wird »Chinatown« bekannt vorkommen. Dabei handelt es sich um eine Neuauflage der »Carentan«-Karte – eben auf chinesisch getrimmt. Hier kommen selbst kleinere Runden auf ihre Kosten. Den Abschluss macht schließlich »Killhouse«, ein abgeschlossenes Warenhaus. Orientiert sich am Trainingslevel der Kampagne und ist perfekt für kleinere Team- und Jeder-gegen-Jeden-Runden. Insgesamt also ein angenehm abwechslungsreiches Paket. Der Preis von 800 Points könnte natürlich wieder einmal niedriger sein. Wer aber den Mehrspieler-Modus von »Call of Duty 4« liebt, kommt wohl nicht drum rum.

HALO 3

Preis/ 800

Herst./ Bungie/ Microsoft

Es ist nicht totzukriegen. Die Jungs von Bungie haben ihr Versprechen wirklich gehalten. Zunächst ist das alte »Hero«-Kartenpaket seit Anfang März komplett kostenlos. Wer also bisher zu geizig war, kann inzwischen sorglos zugreifen. Seit dem 15. April ist schließlich auch das »Legendary«-Paket erhältlich. Wieder drei Karten für 800 Points. Wir halten den Preis zwar noch immer für teuer, »Halo«-Fans werden dennoch zugreifen. Immerhin sind »Ghost Town«, »Avalanche« und »Black-out« vorbildlich gebaut. Die sehen nicht nur hübsch aus, sondern sind auch für fast jeden Spielmodus geeignet.

TUROC

Preis/ 400

Herst./ Propaganda

Auch der Dinosaurierjäger bekommt neuen Stoff spendiert. Insgesamt fünf Karten sind im »Velociraptor«-Paket enthalten: Eine neue Koop-Karte, zwei neue Mehrspielerkarten und zwei neu beleuchtete Schlachtfelder. Für 400 Points eigentlich ein ziemlich gutes Geschäft. Schade nur, dass die Onlinewelten von »Turok« inzwischen schon wieder relativ leer sind. Deshalb sollten sich Fans trotz des Preises doppelt überlegen, ob sie den Betrag ausgeben wollen. Wer jedoch ein paar Kumpels parat hat, darf sich zumindest über die Koop-Karte freuen. Ist nur bisschen ärgerlich, dass sie nicht einzeln erhältlich ist...



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

TURNIER-BERICHT

LONE WOLF WIRD SCHNEEKÖNIG

Wir berichteten ja vom »Project Gotham Racing 4«-Winer-Cup: 16 Fahrer traten an, um unter erschwerten Bedingungen den Besten unter sich auszumachen. Denn hier ging es nur auf verschneiten Pisten an den Start. Schließlich setzte sich TER.Eibach. LoneWolf durch. Dieser kam in Runde sieben gegen Teamkollegen TER.Eibach.SteVeK ins Rutschen und heimste eine Niederlage ein. Im Loser-Bracket brachte er sich jedoch wieder ganz nach vorne und sicherte sich mit dem Sieg gegen HFD GreenJumper seinen Platz im Finale, wo SteVeK schon auf ihn wartete. Mit 5:3 und 4:2 schickte ihn LoneWolf jedoch von der Piste auf den zweiten Platz. Wir gratulieren allen Gewinnern!

HALO 2ON2 CUP

Seit November letzten Jahres lief der »Halo 2on2 Cup«. Ende März fand er sein fulminantes Ende. 44 Duos traten an, um sich einen Platz auf dem Siegereckchen zu erkämpfen. Im Verlauf des Turniers musste jedoch ein Großteil der Teams diesen beiden Gespannen weichen: dzs.beyerdynamic Halo2 Opfer und NoB.Pf0rtners. Klar, dass ein harter Kampf bevorstand, als sich die beiden schließlich im Finale gegenüber standen. Zwei der drei Runden wurden nur mit einem Punkt Unterschied gewonnen. In der letzten Runde setzte sich dzs auf »Pit« schließlich mit 46:26 durch. Endstand also 2:1. Gratulation an alle Sieger! Wir hoffen, dass es solche spannenden Momente öfter gibt!

LIVE ARCADE TOTAL

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

MR. DRILLER ONLINE

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Namco Bandai **Schwierigkeit/** mittel

Retro- und Handheld-Fans wird »Mr. Driller« ein Begriff sein. Sozusagen eine Art Nachfolger zu Namcos Klassiker »Dig Dug«, in dem man die Rolle des Sohns des Buddlers Taizo Hori übernimmt. Das Gameplay orientiert sich dabei an typischen Puzzle-Konventionen. Mit einem Bohrer bewaffnet, wühlt sich Susumu Hori durch Reihen von bunten Steinen. Kombos setzen und dabei nicht vom herunterfallenden Geröll erschlagen zu werden, darum geht's. Zusätzlich muss Susumu Sauerstoffkapseln aufsammeln, um in der Tiefe nicht zu ersticken. Grafisch kann uns das Ganze nicht überzeugen. Nicht etwa, weil wir keine 2D-Grafik mögen. Allerdings sollte es nicht zu viel verlangt sein, für 800 Punkte neue Sprites einzusetzen. So bekommen wir nur Uraltgrafik mit »Vaseline-Filter«, um die Pixel zu verbergen. Ärgerlich: Das ist auch nicht deaktivierbar. Online ist »Mr. Driller« mit bis zu vier Leuten spielbar, aber nur theoretisch. Hölliche Lags und Abstürze verhindern jeden Spielspaß. Ein lokaler Multiplayer fehlt. Da ist definitiv der Bohrer abgerutscht. Die 800 Punkte sollte man sich lieber sparen.



BLISS ISLAND

Preis/ 400 **Hersteller/** PomPom/Codemasters **Schwierigkeit/** leicht

Und noch ein Sparkandidat. Mit »Bliss Island« erscheint eine Sammlung von Minispielen für freundliche 400 Points. Schade, dass der Schein trügt. Denn die sieben Spielchen im »Abenteuer«-Modus sind einfach zu simpel, um wirklich Spaß zu machen. Die schaffen es nicht mal annähernd in die Regionen von Gratis-Flash-Games aus dem Netz. Mal muss man Früchte per Luftstoß in den Schlund eines Monsters befördern, mal lediglich auf den A-Knopf hämmern, um in einem »Rennspiel« über die Karte zu boosten. Klingt so spannend wie es ist. Da helfen auch die beiden Jump-and-Run-Levels nichts mehr, von denen der zweite noch eine absolut unübersichtliche »Von-Oben«-Kamera bietet. Ach ja, einen Xbox-Live-Modus für zwei Spieler gibt es ebenfalls. Dann kommen drei neue Varianten dazu. Die sind leider ebenfalls unspannend. Von der grafischen Darstellung ganz zu schweigen. Sicher, das Spiel ist auf Gelegenheitsspieler zugeschnitten. Die werden aber bei dem rasch steigenden Schwierigkeitsgrad ebenso schnell die Lust verlieren wie alle anderen auch.



PREVIEWS

ASSAULT HEROES 2

Preis/ 800 **Hersteller/** Wanako Studios/ Sierra Online **Schwierigkeit/** mittel



Nachdem »Assault Heroes« zu den besten Neuentwicklungen für Xbox Live Arcade zählt, freuen wir uns ganz besonders über den Nachfolger. Noch immer rollt man in bewaffneten Buggies über die Schlachtfelder. Inzwischen ist das Arsenal auf vier Kraftwummen angewachsen. Neu ist ein Eisstrahler. Der ist im Grunde wie der Flammenwerfer, nur eben in kalt. Zwischendurch wird der Buggy gegen einen Helikopter getauscht und auch die »Zu-Fuß«-Passagen wirken nicht mehr so aufgesetzt wie im Vorgänger. Wem der also gefallen hat, der sollte sich »Assault Heroes 2« auf die Liste schreiben. Schließlich ist auch der Online-Koop ebenfalls wieder dabei. Beim Preis tippen wir mal ins Blaue und halten uns an den Vorgänger. Mehr als 800 Points werden es wohl nicht.

1942: JOINT STRIKE

Preis/ 800 **Hersteller/** Backbone Entertainment/ Capcom **Schwierigkeit/** schwer



Manchmal kommen sie wieder. Das gilt gottlob auch für Capcoms klassischen Vertikalshooter »1942«. Für Herbst ist inzwischen eine Neuauflage oder vielmehr ein komplett neuer Ableger angekündigt. Ist natürlich noch immer ein klassisches Alles-Schlechte-kommt-von-oben-Action-Teil mit massig Propellern, Projektilen und Power-Ups. Nur eben nicht in der bekannten Pixelei des Originals, sondern grafisch rundum erneuert: Wir blicken dann also auf Luftschlachten in schicker HD-Optik. Für die musikalische Untermalung sorgt »Metal Gear Solid«-Komponist Norihiko Hibino. Perfekte Ausgangslage. Jetzt muss nur noch das Gameplay stimmen. Nicht, dass so etwas wie »19xx: The War Against Destiny« dabei herauskommt...

CSL-CHARTS

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

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

HALO 3

Lange Zeit haben wir die 1-on-1-Ladder von Bungies Vorzeigeballerei betrachtet. Zur Abwechslung richten wir die Scheinwerfer diesmal aber auf die besten der 4-on-4-Ladder!

	Team		Punkte	Matches
1	NoB.Pf0rtners	●	1297	22
2	Team ReaCh	▲	1243	35
3	SaD I T3AM MAD3UL00K	▲	1149	8
4	TG I Dreamteam	▲	1143	18
5	NoB Legend PlayeRs	▲	1139	8



GOW

Auch nach einem Jahr noch vorne mit dabei. Epics Action-Shooter. Hier die besten Teams der 4-on-4-Ladder:

	Team		Punkte	Matches
1	eCom.Service I LEGENDS	▲	1356	83
2	fLx.Gamesonly.at I Zeta	●	1319	44
3	mydrusja GoW 4on4	●	1313	31
4	oNyX.GoW OwnaGe	●	1228	10
5	AveX GoW 4v4	●	1221	38

FIFA 08

Die Vorjahresversion ist schon so verblasst wie die vergangene Bundesliga-Saison. Ist aber kein Hindernis für die »Fifa«-Kicker der Consoles Sport League. Die besten wie immer hier:

	Spieler		Punkte	Matches
1	GX Budz Burner	▲	1416	165
2	GX Torevernichter	▲	1403	138
3	GX Dome	▼	1400	128
4	GX K3v0	●	1376	71
5	xxxx D3NIZ xxxx	●	1373	59

CALL OF DUTY 4

Das moderne »Call of Duty« erfreut sich der gleichen Beliebtheit wie zum Start, speziell die »Search and Destroy«-Ladder. Das sind die besten Squads der Console Sports League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	FeAR	▲	1286	28
2	WoH.CoD 4	▲	1280	22
3	VEX eSports CoD4	▲	1259	20
4	BSX-Team Whopper	▲	1249	35
5	eAxis.Bigben CoD 4	▲	1230	18



PES 2008

Okay, immer noch keine Änderung an der »Pro Evo 2008«-Front. Für alle, die es trotzdem wagen, gibt's inzwischen immerhin eine Fun-Ladder. Hier die besten Kicker:

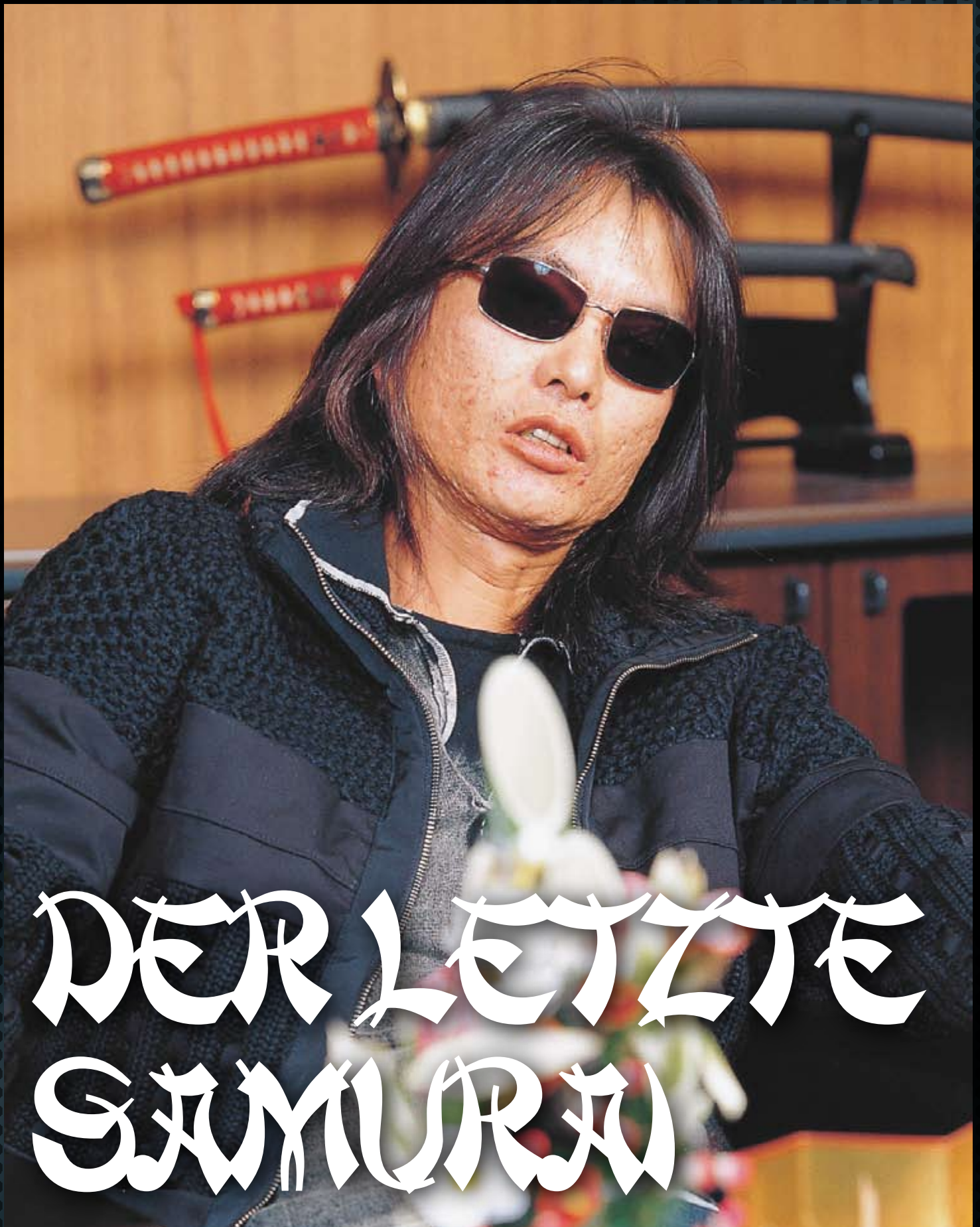
	Spieler		Punkte	Matches
1	L4GO	▲	1339	52
2	Gunnercesc	▼	1294	30
3	VGHB Jackstyle	●	1145	38
4	Coxeroni	●	1070	18
5	MP TobiasGunner	▲	1060	9

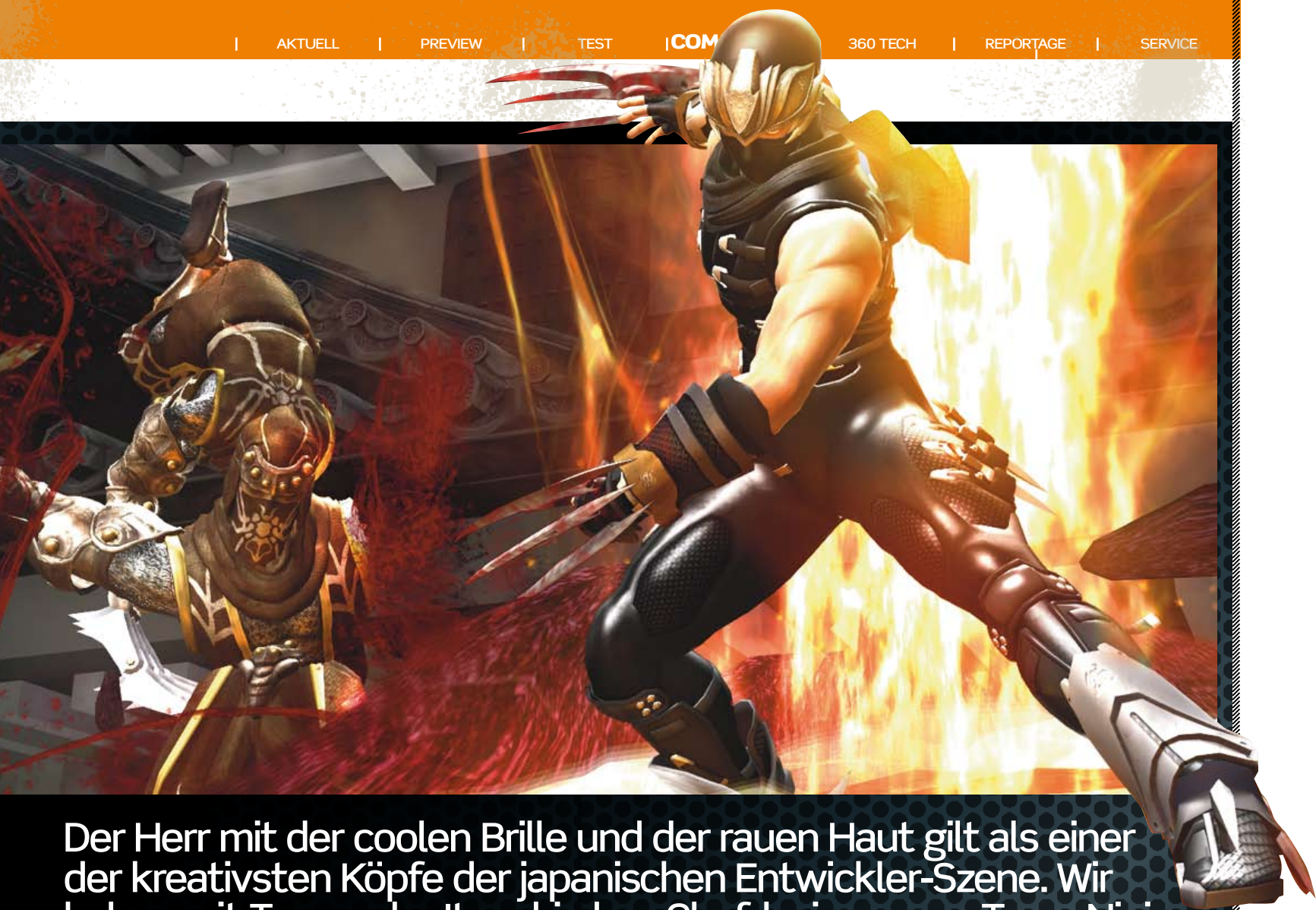


BURNOUT PARADISE

Alle Fans opulenter Crashes haben nun auch in der Consoles Sports League die Möglichkeit, Paradise City unsicher zu machen. Hier die besten Rennfahrer:

	Team		Punkte	Matches
1	Sephi virus	▲	1179	14
2	acX FEDEX	▲	1061	3
3	loki77	▲	1014	10
4	Revo	▲	1035	8
5	xXDr Zero X	▲	985	1





Der Herr mit der coolen Brille und der rauen Haut gilt als einer der kreativsten Köpfe der japanischen Entwickler-Szene. Wir haben mit Tomonobu Itagaki, dem Chefdesigner von Team Ninja über Computerspiele im Allgemeinen und »Ninja Gaiden II« im Besonderen geredet.

360 Live: Der aktuelle Look der »Ninja Gaiden«-Serie scheint ein Mix aus europäischem und japanischem Mittelalter zu sein, gepaart mit Elementen aus der Neuzeit. Was hat Sie dazu inspiriert?

Tomonobu Itagaki: Computerspiele müssen in erster Linie schön aussehen. Also macht man sich auf die Suche nach tollen Plätzen und sieht, was man verwenden könnte. Manchmal läuft die Sache aber auch ganz anders. Wir hatten nämlich die Idee, die Kämpfer übers Wasser laufen zu lassen und uns erst danach überlegt, welches nasse Schlachtfeld wohl in Frage käme. So stießen wir auf Venedig, und haben die Lagunenstadt dem vorherrschenden Grafikstil angepasst.

360 Live: In »Halo« trägt der Master Chief seinen Helm zum Schutz, der Held Ryu Hayabusa scheint aber andere Ambitionen zu haben. Was können Sie uns darüber sagen?

TI: Ryu ist ein Ninja, ein Shinobi! Und diese Schattenkrieger hatten immer recht unterschiedliche Einsätze. Aber egal, ob sie nun als Saboteure, Mordmörder oder Spione agierten, sie versuchten immer, ihre Identität geheim zu halten. Bei der Figur des Ryu liegt der Fall etwas anders: Er hält sich für einen Kämpfer der Gerechtigkeit, hat aber als Ninja bereits einen so

hohen Level erreicht, dass er kaum jemanden fürchten muss. Deshalb haben wir ihn in früheren Titeln auch schon ohne Maske auftreten lassen. Für den aktuellen Titel hielten wir es aber für notwendig, ihm seine dunkle und geheimnisvolle Aura zurück zu geben. Und so kann man seine Stärke eben nur noch aus dem entschlossenen Ausdruck seiner Augen ablesen. Dass sein komplettes Outfit schwarz geraten ist, war eine Design-Entscheidung. Damit wollten wir den Helden auch farblich in die passende Ecke stellen.

360 Live: Hat man als Spieldesigner überhaupt noch Zeit, um selbst etwas zu spielen, oder ist die Arbeit bereits Spiel genug?

TI: Das ist das Komische an der Sache: Sobald man in dieser Branche mal an einem Projekt gearbeitet hat, in meinem Fall also Kampfspiele, kann man andere

Vertreter dieses Genres nicht mehr allein von der unterhaltsamen Seite sehen. Nun betrachtet man alles mit den Augen des Designers und analysiert es automatisch. Man sucht nach Fehlern, aber auch nach Details, die andere besser gemacht haben könnten. Zum Glück beschränkt sich das aber auf Actionspiele und es gibt ja genug andere Titel, die sich von »Ninja Gaiden« unterscheiden. Da würde mir als erstes »God of War« einfallen oder »GoW«, damit hab ich viel Spaß. Auch Ego-Shooter finde ich reizvoll, weil sie so ganz anders sind als das, was wir machen.

360 Live: Und da spielen Sie dann rein zum Spaß?

TI: Ja. Und weil ich es zur Unterhaltung spiele, werde ich, wie jeder andere Spieler eben auch, fast wahnsinnig, wenn ich irgendwo in einem Level feststecke. Das nervt mich genauso und ich frage mich natürlich,

“ Für den aktuellen Titel wollen wir Ryu seine dunkle und geheimnisvolle Aura zurückgeben ”

„Unser Ziel ist es, jede noch so irre Feuerknopf-kombination mit einem coolen Move zu belohnen“

Die Badenixen aus »Dead or Alive« werden in der Ninja-Klopperei keine große Rolle spielen, machen sich auf dem Bild aber trotzdem gut. Deshalb...

wie so etwas passieren kann. Ich persönlich glaube ja nicht an den Mythos des perfekten Spieles, weil es stets Elemente gibt, die sehr gut sind und welche, die eben entsprechend mies sind. Und wie bei jedem anderen Spieler hängen die Wahrnehmungen solcher Elemente auch von meinem persönlichen Geschmack ab. Deshalb nehme ich Computerspiele selten als Quelle der Inspiration her. Da greife ich lieber auf andere Medien zurück: Bücher, Comics, Filme...

360 Live: Bücher, Comics, Filme. Welche denn genau?

TI: In erster Linie wohl typisch japanische Ninja-Comics. Ryus »Windblade Ninpo«-Angriff wurde zum Beispiel direkt einem der Bücher von »Shirato Sanpei« entlehnt. In seinen Arbeiten findet man viele Kampfscenen, die eben diese typische Ninja-Magie enthalten. Seine Bilder haben mich auch schon bei früheren Titeln wie »Dead or Alive« angeregt, der »Izuna Drop« beispielsweise ist seine Erfindung. Ich

hab ihn einfach gefragt, ob wir den Namen und den Move benutzen können und er gab sein Okay. Dank der modernen 3D-Grafik können wir die Szene auf dem Bildschirm natürlich schöner und fantastischer aussehen lassen als in einem Comic.

360 Live: Apropos Aussehen: Die Kameraführung ist ja immer ein heikler Punkt in Actionspielen. Sie soll vor allem die schönen Effekte einfangen, gleichzeitig aber auch das ganze Geschehen zeigen.

TI: Seit dem letzten »Ninja Gaiden« haben wir kräftig an der Kameraführung gefeilt. Damals war ja nur eine Kamera im Einsatz, die dem Helden auf Schritt und Tritt folgte. Im aktuellen Teil schalten wir zwischen zwei Kameras hin und her, um Ryus Aktionen stets aus dem besten Blickwinkel verfolgen zu können. Außerdem haben wir festgestellt, dass die Spieler ungern in die Ego-Perspektive wechseln, wenn sie sich umsehen wollen. Daher kommt auch hier nun die zweite Kamera zum Einsatz, die der Spieler kontrollieren darf.

360 Live: Wie sieht es mit den Waffen aus? Gibt es Änderungen?

TI: In den Vorgängern haben sich die meisten Spieler mit dem Drachenschwert begnügt. Das war zwar nicht die coolste Waffe im Spiel, aber sie war vielseitig und lieferte die besten Moves. In »Ninja Gaiden – Sigma« boten wir das Duell-Katana als gleichwertigen Ersatz zum Drachenschwert,

doch die Spieler warfen nur einen Blick darauf und sagten: »Das ist ja ganz toll, aber das ganze Spiel will ich damit nicht ungedingt bestreiten!« Das gibt einem als Spieldesigner natürlich zu denken. Also habe ich die Waffen mal unter die Lupe genommen und mich gefragt, ob es richtig ist, dass einige Waffen sehr effektiv sind, andere nicht. Das Ergebnis war ein komplettes Neudesign mit neuen und überarbeiteten Schlag-, Stich- und Schneidwerkzeugen.

360 Live: Das Waffenarsenal ist ja recht beeindruckend. Darf alles vom Spieler eingesetzt werden oder müssen wir mit Einschränkungen rechnen?

TI: Nein, es wird keine Einschränkungen geben. Wo und bei welcher Gelegenheit man diese Waffen einsetzt, bleibt völlig dem Spieler überlassen, es werden sogar Kombinationen von verschiedenen Waffen unterstützt. Das soll die Spieler animieren, das Abenteuer eventuell öfter zu absolvieren. Denn genauso wie man in einem Prügelspiel den Spielverlauf ändert, indem man einen anderen Charakter wählt, wird Ryu bei jeder Waffe eine andere Taktik benutzen müssen. Dafür haben wir aber auch jedes Instrument kräftig aufgeböhrt – und am Ende festgestellt, dass Ryus Drachenklänge nicht mehr mithalten konnte! Ergo mussten wir auch dieses Schwert wieder anpassen und nun scheint alles gut ausgewogen.

360 Live: Eine gute Steuerung ist das A und O eines jeden Actionspiels, »Ninja Gaiden II« macht da sicher keine Ausnahme, oder?

TI: Nein, ganz bestimmt nicht. Seit der »Dead or Alive«-Serie haben wir immer versucht, herauszufinden, welche Bewegungen der Spieler eigentlich mit dem Pad ausführen möchte. In »Ninja Gaiden II«



Blutig? Diesen Begriff wird man bei Ninja Gaiden II wohl komplett neu definieren müssen!



Itagaki-San sein dank: Dem japanischen Designer haben wir zünftige Damen-Prügeleien wie »Dead or Alive« zu verdanken

haben wir daher einen Algorithmus entwickelt, der exakt zu ermitteln versucht, was der Spieler vorhat: Wie lange drückt er den Knopf, wie lange lässt er ihn los, in welche Richtung bewegt er die Sticks und so weiter. Diese vagen Informationen setzt die Software anschließend in die Bewegung um, die der Vorgabe am nächsten kommen. Auf diese Art bekommen auch absolute Anfänger schon passable Moves hin – und das animiert sie hoffentlich, sich den größeren Herausforderungen des Spieles zu stellen. Ich glaube nicht, dass die Konkurrenz damit was anfangen kann, deshalb will ich euch an dieser Stelle mal ein Geheimnis verraten: Die Knopf- und Stickkombinationen auf einem Controller sind ziemlich vielfältig und wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, jede noch so seltsame Eingabe auf dem Pad mit einem coolen Move zu bestätigen. Ein Sprung, eine Animation, ein Block, eine Attacke... Das alles soll dazu führen, dass sich die Spieler wie in einem Spielzeugladen fühlen, wo man alles ausprobieren kann und sofort belohnt wird. Das konnten wir allerdings auch nur realisieren, weil wir ein riesiges Team an Animatoren, Grafikern und Programmierern beschäftigen.

360 Live: Um es auf den Punkt zu bringen: Was sind die größten Unterschiede im Kampfsystem von »Ninja Gaiden II« im Vergleich zu den Vorgängern?

TI: Ich will es mal so formulieren: Der Ausgang eines Gefechtes war relativ starr! Wer einer Angreifergruppe begegnete, konnte entweder alle Gegner erschlagen

oder wurde selbst getötet. Das war's im Grunde, alle Kämpfe liefen so ab und das hat mich immer gestört. Also haben wir uns bemüht, den Verlauf der Auseinandersetzungen zu variieren, schließlich sollen die Spieler das Game öfter in die Konsole werfen und nicht nach kurzer Zeit in die Mülltonne. Der Ausgang der Kämpfe bestimmt zwar nach wie vor über Leben und Tod der Helden, doch die Möglichkeiten, wie das Gefecht abläuft, sind enorm gewachsen. Wenn man einem Angreifer das Bein abschlägt, ist dieser nicht unbedingt kampfunfähig. Die KI stachelt den tödlich Verwundenen eventuell zu gefährlichen Selbstmordattacken an oder lässt ihn noch am Boden ein paar Wurfsterne oder Flammenpfeile abfeuern. Wer den Schwertarm verliert, kämpft vielleicht noch mit dem anderen Arm weiter, ist aber bei weitem nicht mehr so geschickt. Das erzeugt nicht nur Spannung, sondern drängt den Spieler auch in die Rolle des ständigen Beobachters: Wo lauert der nächste frische Gegner, wer ist wirklich schon ausgeschaltet, wer rappelt sich eventuell nochmal auf? Diese und weitere Faktoren sollen das Spiel zu einer gehörigen Adrenalinpumpe machen.

360 Live: Und wie weit ist die Story schon ausgearbeitet?

TI: Wir haben vor rund zwei Jahren mit dem Projekt begonnen und die Storyline ist so weit fertig. Einzelheiten werde ich an dieser Stelle aber noch nicht ausplaudern.

Reinhard Fischer

HAIJA!!!

IM HAUSE DES

NINJAS

360 Live durfte einen Blick in die heiligen Hallen werfen.

Zu sagen, dass wir uns geehrt fühlen, das Studio von Team Ninja besuchen zu dürfen, wäre wohl untertrieben. Und so werden wir uns auch erst nach einer Weile klar darüber, welchem Ereignis wir im Herzen von Tokio entgegen fahren. Seltsamerweise sieht man unsere Gefühlsregungen im Ninja-Haus ähnlich, allerdings unter umgekehrten Vorzeichen: »Das ist das erste Mal, dass wir hier jemanden reinlassen, es ist also ein großer Moment!«, so die überraschende Begrüßung. Unser Erstaunen nimmt auch kein Ende, als wir die Türe durchschreiten und einen Blick auf einen emsigen Bienenstock in typisch japanischer Art werfen: Kreative Parzellen im Großraumbüro, das emsige Summen der vielen Rechner in der Luft. »Leider«, so wird uns freundlich mitgeteilt, »können wir euch nicht jeden einzelnen Schreibtisch zeigen. An den meisten wird an neuen Produkten, die wir noch nicht zeigen wollen, gearbeitet.« Während der Besichtigung wird uns alles im Zufallsprinzip erläutert, aber selbst nach einigen Minuten eröffnet sich uns kein verständliches Schema im kreativen Chaos: »Da drüben sitzen die Programmierer und Tester. Dahinter kommen die Grafiker und in dieser Ecke verstecken sich die Animationsleute.« Ah ja! Am Ende der Führung finden wir uns in einem großen Raum mit einer gigantischen Flagge wieder. Sie hängt über einem nicht minder großen Schreibtisch, der unter all den Papieren kaum als solcher auszumachen ist. »Dieser Tisch hier? Der mit der Flagge? Das ist der Arbeitsplatz von Itagaki-San!«, werden wir belehrt. »Und die Flagge ist ein Signalmittel der Marine und steht für den Buchstaben Z«, bekommen wir zu hören. »Während des russisch-japanischen Krieges hisste ein japanischer General diese Flagge, die ansonsten keinerlei Bedeutung hat, zu Beginn eines Seegefehtes. Er wollte damit sagen: Das ist das letzte Gefecht und es gibt kein Zurück! Mittlerweile steht die Flagge in Japan als Synonym für Kopf einziehen und durch! Deshalb hängt die Flagge stets über seinem Schreibtisch.« Leider durften wir keine Fotos schießen, verließen das Gebäude aber um zwei Weisheiten reicher. Erstens: Die Japaner sind extrem traditionsbewusst, um es vorsichtig zu formulieren. Und zweitens: Bei Team Ninja tummeln sich Heerscharen an Programmierern und Grafikern... nur keine echten Ninjas!



Blut, Schweiß und Tränen: Nicht nur beim Spielen fließen Körpersäfte, sondern auch bei der Entwicklung

10 MILLIONEN UND STEIGEND ...

10 MILLIONEN UND STEIGEND

Um die Weihnachtszeit knallten bei Microsoft die Sektkorken: Die Mitgliederzahl des Xbox-Live-Services war auf über zehn Millionen gestiegen. Eine riesige Community. **Jan Heinrich** und **Richard Löwenstein** werfen einen Blick auf fünf Jahre Xbox Live und analysieren, wie der Online-Dienst die Videospielkultur verändert und voran gebracht hat.



10 MILLIONEN UND STEIGEND ...

D...

W

für uns mittlerweile unabkömmlich. Da schießen schnell philosophische Fragen in den Kopf: Wie bitte konnte man seinen täglichen Bedürfnissen nachkommen, bevor dieses oder jenes Gerät existierte? Was wäre die Menschheit ohne Handy? Was wären große Unternehmen ohne Server und Email? Wie langweilig wäre es, wenn uns auf der Fahrt mit den Öffentlichen keine iPods oder Handhelds begleiten würden? Man kann bis zur Erfindung des Rads zurückgehen: Jede fortschrittliche Technologie wurde stets von der Gesellschaft absorbiert und zu einem Teil der menschlichen Natur. Was wäre also das Online-

was wäre die heutige Welt ohne Technologie? Die meisten Erfindungen der letzten Jahre sind

Videospiel ohne Xbox Live? Der Online-Dienst ist zu einem festen Bestandteil unseres Lebens geworden, er hat sich zum Herzstück eines Teils unserer Gesellschaft entwickelt.

So zählte diese Community bereits Ende letzten Jahres über zehn Millionen Mitglieder. Bei 17 Millionen Xbox-360-Besitzern weltweit sind das unglaubliche 60 Prozent. Mit jedem von ihnen kann man ein Match starten. In nur fünf Jahren machte Microsoft den Dienst von einem anfangs verspotteten Prototyp zu einem respektierten und nicht mehr wegzudenkenden Videospielespaß. Tatsächlich ist Live mittlerweile zu einem wichtigen Verkaufsargument für die Xbox 360 geworden und hat gerade in letzter Zeit viele Nachahmer hervorgebracht. Man kann fast sagen, »»





Das Dashboard hat sich im Lauf der Zeit völlig verändert: kaum zu fassen, dass vom Original auf der alten Xbox im März 2003 oben, bis zum aktuellen Look rechts gerade mal fünf Jahre vergangen sind



» dass Microsoft mit dem Live-Dienst der Videospielekultur den größten Entwicklungsschub der letzten Jahre gegeben hat.

LIVE ERWACHT ZUM LEBEN

Tatsächlich aber hat der Online-Dienst anfänglich mit diversen Problemen zu kämpfen. Gerade weil er zur Einführung ein sehr neuartiges Projekt ist, gibt's zahlreiche technische Hürden zu überwinden. Für die Anwender werden diese schnell zum Ärgernis und können in den meisten Fällen nur durch spezifische Updates behoben werden. Anfangs hat Live fast dieselben technischen Probleme wie der Online-Service von Sega für den Dreamcast einige Jahre zuvor.

Am 20. Mai 2002 wird Xbox Live angekündigt. In den USA geht die Ur-Xbox am 15. November ins Netz. Bis Ende 2002 kommen zwischen New York und Los Angeles rund 250.000 Live-Fans zusammen, während hierzulande nur eine Elite von Testspielern den Dienst ausprobieren darf. Am 14. März 2003 ist's dann aber auch in Deutschland so weit: Xbox Live findet samt Zugangzubehör den Weg in den Handel. Das Startpaket enthält eine DVD-ROM mit der Xbox Live-Software und dem Motorrad-Rennspiel »MotoGP«, einen Gutschein für ein Jahr Gratiszugang und ein Headset. Damals

herrscht noch eine breite Kluft zwischen Internetnutzern mit Analogmodems und denen mit Breitbandleitung. Die Mitgliederzahlen sind im Vergleich zu heute sehr gering. Doch im Unterschied zu Sega, die auf eine jedermann zugängliche Analogverbindung setzten, konzentriert sich Microsoft vorerst auf den amerikanischen Markt und setzt für Live-Anwendungen einen Breitbandanschluss voraus.

Das ist mutig und zahlt sich erst nach Jahren für den Milliarden-Konzern aus. Denn anfangs verbreitet sich Live nur schlecht, vor allem weil selbst in den angeblich so fortschrittlichen USA die Verbreitung der DSL-Anschlüsse doch nicht so schnell voranschreitet wie erhofft. Ähnliches gilt damals auch für Deutschland. Die Arcade-Spiele im Angebot sind allerdings auch nicht sehr packend und auch die Vollpreisspiele der Xbox nutzen die Fähigkeiten der Online-Plattform zunächst nicht aus. »Unreal Championship« wird zum Launch von Xbox Live veröffentlicht und soll auch viele PC-Zocker anspornen, sich eine Xbox anzuschaffen. Allerdings ist »Unreal« aufgrund des hektischen Gameplays mit Sicherheit kein Titel für die breite Masse. Außerdem ist die Xbox-Version dem PC-Pendant technisch stark unterlegen. Deshalb rüstet kein Konsolero auf eine Breitbandverbindung auf.

Es vergehen schließlich ganze zwei Jahre bis Xbox Live eine Million Mitglieder zählt; das ist nur ein

Bruchteil der Leute, die zu der Zeit tatsächlich eine Xbox besitzen. Um die Mitgliederzahl zu verdoppeln, benötigt Microsoft aber nicht annähernd so viel Zeit. Das Erfolgsgeheimnis heißt »Halo 2«.

WIR SIND HALO 2

Klar, das Intro des Spiels ist schwerlich ernst zu nehmen. Trotzdem schlägt »Halo 2« damals wie eine Bombe ein und verkauft sich gleich am Erscheinungstag 2,48 Millionen Mal. Ähnlich wie zuvor »Halo« viele zum Kauf einer Xbox verleitet hat, schaffen sich die meisten User wegen »Halo 2« eine Breitband-Internetverbindung an, um gegeneinander spielen zu können. Das katapultiert den schon tot geglaubten Online-Dienst direkt an die Spitze des Massenmarkts. Das Timing ist perfekt: Die Verbreitung der DSL-Anschlüsse nimmt rasend schnell zu und die meisten Besitzer einer Xbox brauchen einen ernsthaften Grund bei Live beizutreten. »Halo 2« liefert genau diesen – mit einer Mehrspieler-Komponente, die zu dieser Zeit keiner verpassen will.

Während das Ende der Einspieler-Kampagne einfach nur billig und enttäuschend ist, strotzt der Multiplayer-Modus nur so von zukunftsweisenden Features. Das ganze Paket, inklusive neuartigem Rangsystem und der Möglichkeit, die eigene Statistik übers Internet zu verfolgen, ist nun für viele der perfekte Grund, sich auf Xbox Live einzulassen. Und bis heute ist »Halo 2« der populärste Titel des Live-Dienstes und verbannt selbst das stark verbreitete »GoW« auf Platz Zwei.

Neben den mächtigen Multiplayer-Modi und Gimmicks wie der Dopplung von Live-Mitgliedschaften, beeinflusst »Halo 2« den Xbox-Live-Dienst noch auf ganz andere Art: Nämlich mit den Download-Erweiterungen.

“Xbox Live hat sich zum Herzstück eines Teils unserer Gesellschaft entwickelt”

Auch für Live Arcade gelten die Gesetze des Mainstreams: Originelles wie zum Beispiel Jeff Minters farbenfroher Space-Shooter »Space Giraffe« findet nur wenig Liebhaber, während eher konventioneller Stoff wie zum Beispiel »Halo 3« richtig abräumt



SAUGEN WAS GEHT

Die herunterladbaren Erweiterungen für »Halo«, wie zum Beispiel Packs mit neuen Karten, sind damals noch Testläufe für Microsoft. Man will den Online-Service dafür nutzen, Inhalte aller Art für die bald erscheinende Xbox 360 zu vertreiben. Gegen ein kleines Entgelt sind die zusätzlichen Karten erhältlich und halten den Spaß für alle »Halo«-Fans frisch.

Es hängt ganz davon ab, wen man fragt, aber diese Art, Spiele-Erweiterungen unter das Volk zu bringen, ist entweder das Beste oder das Schlechteste, was dem Online-Gaming passieren konnte. Heute sind Download-Inhalte immer noch ein kontroverses Thema unter den Anwendern. Das mag daran liegen, dass oft der Eindruck entsteht, man müsse für die kleinste Dienstleistung großes Geld zahlen. Wie viel sanftermütiger wären Live-

Abonnenten vermutlich, würden sie häufiger mal Inhalte geschenkt bekommen – wie zum Beispiel für »Bioshock«. Der Hersteller hat davon ebenfalls einen Nutzen: Er kann so die Lebensdauer eines Spiels erhöhen und die Marke damit länger am Leben erhalten. Feine Sache für alle, eigentlich. Oft werden aber auch Inhalte der eigentlichen Vollversion zurückgehalten, um sie dann später für zusätzliches Geld unters Volk zu bringen, wie wir bereits in vergangenen Ausgaben berichtet haben. Keine ganz so brillante Idee: In ganz dreisten Fällen werden sogar Inhalte angeboten, die der Vollversion ganz offensichtlich fehlen, zum Beispiel neue Kostüme oder ein Menü zur Level-Anwahl – in unseren Augen eine üble Abzocke.

XBOX LIVE ARCADE

Freilich, die herunterladbaren Inhalte der Xbox 360 sind nicht auf Spiele-Erweiterungen beschränkt. Sie umfassen inzwischen ein weites Spektrum von Medien aller Art: Demos, Spiele- und Film-Trailer, Musik und HD-Filme. Diese Vielseitigkeit ist auch dringend nötig, um die Xbox 360 zu dem Multimedia-Center werden zu lassen, das Microsoft schon bei der Einführung versprochen hatte. Während in den USA schon massenweise Hollywood-Produktionen und TV-Serien bereit stehen, hinkt der deutschsprachige Raum mal wieder hinterher. Es wird noch ein Weilchen dauern, bis sich der hiesige Markt in all seinen Facetten entfaltet. Der Traum vom ausgiebigen Einkauf auf dem Live-Marktplatz bleibt deshalb hierzulande bislang noch unerfüllt.

LIVE-ACTION

Fast alle großen Titel für Xbox 360 verfügen über tolle Online-Modi. Einige herausragende Exemplare aber haben das Mehrspieler-Gaming revolutioniert. Wir bitten um Verständnis dafür, wenn wir Marcus Fenix dabei aus Jugendschutz-Gründen nicht erwähnen. So will es das Gesetz.

RAINBOW SIX: VEGAS

Wohl kein Online-Spiel setzt stärker auf den Zusammenhalt im Team als Ubisofts Taktik-Shooter. Da man seine Spielfigur bis ins Detail anpassen kann, wird's dann auch ganz schön persönlich. Vor allem, wenn man der Spielfigur per Xbox Live Cam sein selbst geschossenes Kopfportrait überstülpt.

CALL OF DUTY 4

Trotz einiger Aussetzer beim Verbindungsaufbau darf sich »Call of Duty 4« wohl den Orden als das perfekte, technisch beste Online-Game auf der Xbox 360 an die Brust heften. Das innovative Rangsystem hat sich zum Dauerbrenner entwickelt.

HALO 3

Wo sollen wir da nur anfangen? Video- und File-Sharing, Leveleditor, Kampagnen und Koop: Es lässt sich nur schwer aufzählen, wie viele Möglichkeiten sich mit Masterchief und Co. ergeben.



Das Kartenspiel »Uno«: Das bisher meistverkaufte Download-Game, ein weiterer Beleg für die These vom Mainstream



Tödlicher Kugelhagel: Wer die Verstecke auf den Karten von »Call of Duty 4« kennt, hat schnell so viel Gegner auf dem Gewissen, dass er einen Luftangriff befehlen kann. Das also ist Live-Action!

DIE GAMERSCORE JÄGER

Immer wenn es um Punkte und Ranglisten geht, wird bekanntlich auch geschummelt. Natürlich auch auf Xbox Live. Einige Schummler haben sich mit nicht selbst erspielten, sondern von anderen übertragenen Spielständen zu abartig hohen Gamerscores verholfen – wir berichteten. Microsoft hat nun Ende März endlich etwas dagegen unternommen und den Punktestand all derer, denen sich solch ein Betrug nachweisen ließ, gelöscht. In besonders schweren Fällen ist es dem Verurteilten nicht mal mehr möglich, die Punkte im betreffenden Game ehrlich wieder zu erspielen. Zudem wird zukünftig bei jedem Profil angezeigt, ob der Gamerscore schon mal manipuliert war. Pranger nannte man so was früher. Wo sind hier die Tomaten?

Aber schon in naher Zukunft wird dem ganzen Marktplatz ein massiver Aufschwung widerfahren. Denn mit den immer schneller werdenden DSL-Anschlüssen stehen Microsoft auch neue Möglichkeiten offen. So wird man in der Lage sein, HD-Filme zu streamen und riesige Inhalte in Minutenschnelle herunter zu laden. Von Online-Banking, Web-Surfing und anderen Features, die auf Playstation 3 und Wii möglich sind, gar nicht zu reden.

Den Großteil seiner Besucherzahlen und der Verkäufe verdankt der Marktplatz dem reichhaltigen Angebot von Xbox Live Arcade. Live Arcade ist so erfolgreich, dass Nintendo und Sony alles daran setzen, das Prinzip zu kopieren. Die meisten Downloads in der Arcade-Sektion benötigen sehr wenig Speicher und sind ganz bewusst auf Gelegenheitspieler zugeschnitten. »Uno« ist dafür das beste Beispiel. Das Kartenspiel ist bis heute der meist verkaufte Arcade-Titel. Aber die Spielesammlung hält für jeden Passendes bereit und hat somit auch für Hardcore-Zocker ein paar Schmankerl. So gibt's einige Retro-Perlen aus längst vergessenen Zeiten, die wahre Videospiel-Freaks zu schätzen wissen. Und im Gegensatz zu Nintendo, die ihre Spiele in der ursprünglichen Version zum Herunterladen bereitstellen, bemüht sich Microsoft, die Titel in zwei Versionen zu zeigen: Einerseits original, andererseits zeitgemäß aufgepeppt. Fast jeder Titel wird zusätzlich mit Online-Funktionen versehen und grafisch überarbeitet. So bleibt das lieb gewonnene Gameplay erhalten, die groben Pixelkanten aus den 80er- und 90er-Jahren aber verschwinden.

Dabei wurde allerdings unterschätzt, welchen Wettbewerb dieses Wertungssystem innerhalb der Spielerschaft auslösen würde. Heutzutage sind die Scores ein fester Bestandteil der Xbox-Gemeinde. Ein volles Punktekonto bedeutet Respekt. Kritik und mitleidiges Belächeln des Gamerscores sind inzwischen verstummt. Heute haben globale Ranglisten und Anleitungen für leicht verdiente Gamerscores in einigen Medien einen festen Platz, nicht zuletzt in unserem Magazin. Mittlerweile ist fast schon jeder Besitzer einer Xbox 360 auf der Jagd nach dem Gamescore und dieser Sucht verfallen. Microsofts Director of Programming, besser bekannt als Major Nelson, nennt solche Leute auch gerne »Gamerscore Whores«. Damit spielt er wohl auf den Umstand an, dass einige Leute sogar gegen Bezahlung anbieten, Erfolge freizuschalten.

Allerdings entwickelten sich die Gamerscores zu weit mehr als einer virtuellen Schwanzverlängerung. Die einzelnen Erfolge, mit denen der Gamerscore einhergeht, sind nämlich für jeden Zocker Ansporn genug, einen Titel bis ins letzte Detail auszutesten und jeden Pixel umzudrehen. Den Entwicklern gibt es außerdem die Möglichkeit den User auf Feinheiten hinzuweisen, die sonst wahrscheinlich niemand beachten würde. Wenn man früher ein Game durchgespielt hatte, konnte man sich oft nur schwer erneut motivieren. Genau das ändert sich aber schlagartig, sobald man auf Gamerscore aus ist und immer wieder aufs Neue loszieht, um die noch fehlenden Erfolge zu sammeln.

DIE GAMERSCORE-SCHLAMPEN

Auch das anfangs noch belächelte Gamerscore-Feature ist Teil des großen Erfolgs von Xbox Live, besonders unter professionellen Spielern. Vor dem Erscheinen der Xbox 360 wurde oft bemängelt, die Gamerscores seien eine unnütze Funktion, die die meisten Anwender sowieso ignorieren würden.

ZU DIENSTEN

Es ist schwer zu sagen, inwieweit der Live-Service am Erfolg der Xbox 360 beteiligt ist. Mit Sicherheit ist er aber ein entscheidendes Merkmal für all diejenigen, die schon eine Box besitzen. Wie offenbar so ziemlich alles, was Microsoft auf den Markt bringt, braucht's halt immer ein paar Anläufe, bis



Das Rückgrat der deutschen Xbox-360-Community:
»Rainbow Six: Vegas« brachte unzählige Clans hervor



„Diese Spielesammlung hält für jeden das Passende bereit“

die Sache fehlerfrei funktioniert. Und das muss man dem Dienst zugute halten: Er tut's – in aller Regel zumindest. Der große Erfolg von Xbox Live in den letzten zwei Jahren hängt nicht zuletzt mit der Verlässlichkeit zusammen. Als Xbox-Live-User kann man sich darauf verlassen, dass man jedes online-taugliche Game sofort und komfortabel mit anderen genießen kann; man kann sich darauf verlassen, dass man mit seinen Freunden per Headset direkt quatschen kann; und darauf, dass Downloads schnell und zuverlässig klappen. Solange auf all das Verlass ist, sind sicher die meisten Menschen gerne bereit, ein paar Euro für die Jahresgebühr abzugeben.

Aber was, wenn nicht? Wenn Demo-Downloads Stunden dauern? Wenn Microsoft als Entschädi-

gung für den tagelangen Ausfall des Netzwerks nur einen recht zweitklassigen Live-Arcade-Download nachwirft, wie das nach dem Netzwerkausfall im vergangenen Winter passierte? Was, wenn ich als Besitzer einer Xbox 360 mit deutschem Xbox-Live-Konto ausgegrenzt werde und mangels USK-Freigabe reihenweise Downloads nicht mehr durchführen darf, an denen der Rest der Welt großen Spaß hat? Verständlich, dass so mancher Hardcore-Zocker mit dem Gedanken an eine Kündigung des Xbox-Live-Abonnements schwanger geht und mit Anbietern liebäugelt, deren kostenloses Angebot auf den ersten Blick genauso attraktiv aussieht. Die Rede ist – natürlich – von der Playstation 3 und dem Playstation Network. Nur darf man dabei nicht vergessen, dass auch Sony Angebote ohne USK-Freigabe sperrt, dass ein Headset nicht als vorhanden vorausgesetzt werden kann und dass die Verbindungsqualität stark schwankt. Außerdem erscheinen reihenweise Spiele zunächst auf Xbox 360, erst Monate später auf Playstation 3.

ES MUSS SICH WAS TUN

Dennoch hat Sony unverkennbar aufgeholt. Und Nintendo? Scheint den Online-Aspekt offenbar immer noch zu vernachlässigen, wie man es unschwer an der problematischen Freundesverwaltung erkennen kann. Immerhin haben die Japaner den attraktiven Virtual-Console-Dienst inzwischen zu einer ziemlich attraktiven Download-Plattform für Retro-Titel ausgebaut. Microsoft sollte sich also was überlegen. Mehr und schnellere Server plus kostenloses Online-Gameplay wären jetzt die richtigen Schritte, um Xbox Live als führende Online-Plattform zu stärken. Und natürlich, womit wir wieder beim Einstiegsthema wären, auf die Leute hören. Wie oft wurde seitens der Community in den letzten Jahren der Wunsch nach einer Chat-Plattform im Dashboard geäußert? Microsoft leistet also eher solide als wirklich hervorragende Arbeit. Aber das reicht, denn immerhin verschafft das US-Unternehmen damit seiner zahlenden Kundschaft weltweit die Möglichkeit, komfortabel miteinander zu spielen und zu kommunizieren. Xbox Live ist und bleibt damit einer der besten Gründe, sich eine Xbox 360 anzuschaffen.

**Jan Heinrich
Richard Löwenstein**



Ich schau TV! Der Marktplatz hält nicht zuletzt auch viele Filme bereit, befindet sich aber zumindest in Deutschland noch immer in der Aufbauphase

AB DEM 28. MAI!

IMMER MONATLICH:

- » mehr Spiele
- » mehr Bilder
- » mehr Meinungen
- » mehr Web: www.360-live.de

TITELSTORY

RACE DRIVER: GRID

Es soll ja Menschen geben, die bei Rennspielen vor allem Wert auf das Fahrerlebnis legen. Für die sollte sich in der nächsten Ausgabe ein Traum erfüllen: Codemasters verwendet für seine neueste Rennsimulation eine weiterentwickelte Version der tollen Dirt-Engine, verzichtet auf Schnick-Schnack und sorgt damit für unverwechselbare Rennatmosphäre. Test!

STRENG GEHEIM

Große Enthüllung in der nächsten Ausgabe: Wir berichten über ein Spiel, dessen Vorgänger wir alle kennen. Ein Spiel, von dem jeder aufrechte Gamer sich wünscht, dass es eines Tages existieren würde. Und – es existiert! Preview im 360 Live Magazin.

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Die Previews in der letzten und in der aktuellen Ausgabe sollten den Appetit angeregt haben. Und wir sind der Meinung, da sollte nichts mehr schief gehen. Natürlich wollen wir es aber ganz genau wissen und nehmen »Battlefield« noch mal genauestens unter die Lupe. Alles im Test.

PLUS!

ENEMY TERRITORY

Keine Lust mehr auf immer dasselbe Gangster-Getue? Lieber mal ganz ehrlich an vorderster Front kämpfen, als einfacher Soldat oder mit schwerem Geschütz, als Scharfschütze oder Medic? Mehr Infos gefällig? Dann haben wir den richtigen Hinweis: Unser richtig dickes Preview lesen!

BOURNE KOMPLOTT

Was wir schon wissen: Die Optik stimmt dank Unreal-3-Engine, die kompromisslose Action und das Bourne-Flair überzeugen. Was wir noch wissen wollen: Passt das Feintuning und wird die Steuerung optimiert? Neugierig? Der Test als Rätsels Lösung.

COMMUNITY

Der Community-Teil: Stark wie ein Bär, listig wie ein Fuchs! Und natürlich mit Kanes Rache, Turnierberichten, CSL-News, Ranglisten, Live-Arcade-Games... nur im 360 Live Magazin!

DIE BESTEN GAMES - ALLE HITS ...

Fallout 3, Just Cause 2, Far Cry 2, Beijing 2008, Alpha Protocol, Ninja Gaiden 2, Hulk, Star Wars: Force Unleashed

Gleich abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 55

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 28. MAI 2008!



DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.

AB 7. MAI AM KIOSK. **games™**

EXKLUSIV GAMESTM ENTHÜLLT UBISOFTS GEHEIMPROJEKT **HAZE** VORSCHAU: DIE SHOOTER-HOFFNUNG
AUF PS3? **WHEELMAN** VORSCHAU: VIN DIESEL BRETTERT DURCH BARCELONA **BOOM BLOX** TEST: SPIELBERGS
ERSTES WII-SPIEL **REPORTAGE** WARUM WIR SPIELEN **RETRO** MAKING OF... MDK

**DIE GÖTTER BEKOMMEN
EINEN KRIEGER**

**DIE MENSCHHEIT BEKOMMT
EINEN HELDEN**

ER BEKOMMT SEINE RACHE

VIKING

BATTLE FOR ASGARD



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Viking: Battle for Asgard are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly is a trademark of The Creative Assembly Limited. All rights reserved. Developed by The Creative Assembly Limited. Published by SEGA.