

Es wächst zusammen...

LIVE ANYWHERE

Microsofts Zukunftspläne: Der erfolgreiche Xbox-Live-Service kommt mit Windows Vista auch für den PC und verbindet Konsolen- und PC-Spieler. Was bedeutet das konkret für Sie?

Doppelte Überraschung für die Gäste der Microsoft-Presskonferenz im Vorfeld der E3: Nachdem der für Spiele zuständige Vice President Peter Moore etliche Xbox-360-Titel vorgestellt hatte, versprach er, in Zukunft den PC als Spielplattform stärken zu wollen. Als Beweis zeigte Moore Trailer von **Crysis** und **Alan Wake**. Letzteres will Microsoft sogar selbst vertreiben. Überraschung Nummer 2: Bill Gates höchstselbst erklimm die Bühne, um den Online-Service **Live Anywhere** vorzustellen. Das ist nichts anderes als **Xbox Live** für den PC, vollständig in Windows Vista integriert: Sie werden als PC-Spieler künftig eine Gamercard (siehe Kasten) besitzen, Freundeslisten führen können, gegen Kontrahenten auf der Konsole antreten und nicht zuletzt Zugriff auf Spiele in der **Xbox Live Arcade** haben.

Ein Spieler, drei Geräte

Mit **Live Anywhere** will Microsoft die drei Plattformen PC, Konsole und Handy verbinden. Ein Beispiel: Sie haben sich in der



Ein Foto aus der Pressekonferenz: Die Freundesliste zeigt, was die Kameraden auf Konsole, PC und Handy treiben.

Xbox Live Arcade, die für wenige Euro Casual- und Retrotitel wie **Gauntlet** etc. anbietet, die Knobelei **Bejeweled 2** gekauft. Im Büro wollen Sie ebenfalls spielen, also loggen Sie sich mit Ihrem Gamertag bei **Live Anywhere** ein und können dort **Bejeweled 2** gratis herunterladen – Sie haben ja schon einmal bezahlt. Auf dem Heimweg ziehen Sie den Titel gleich noch auf Ihr Handy. Doch die Kommunikation zwischen den Plattformen geht weiter. Sie sollen zum Beispiel vom Handy aus Downloads auf Xbox oder PC starten dürfen. Zukunftsmusik aus der Pressekonferenz-Vorführung: Sie pinseln auf dem PC eine Textur für ein Rennauto und schicken die an einen Kumpel aus der Freundesliste. Der sieht die Botschaft auf seinem Handy, leitet sie an seine Konsole weiter und spielt dort mit der von Ihnen gestalteten Karre.

Fast schon unheimlich: Über die Freundesliste sehen Sie jederzeit, was Ihre Kameraden gerade treiben, etwa ob sie auf der Konsole eine DVD anschauen, am PC arbeiten oder auf dem Handy **Zuma** spielen (diese Funktion wird sich aber deaktivieren lassen). Auf Knopfdruck verschicken Sie Einladungen, zum Beispiel zu einer Partie **Shadowrun**. Jetzt taucht am anderen Ende die Meldung »XY möchte mit Ihnen Shadowrun spielen« auf, und die Ka-

meraden können akzeptieren oder ablehnen. Natürlich funktioniert auch der von **Xbox Live** gewohnte »Voice over IP«-Chat – das Telefonieren mit Headset via Internet.

Cool, aber wird's was?

Einheitliche Freundeslisten, Gamercards, **Xbox Live Arcade** und die Möglichkeit, PC- und Konsolenspieler gegeneinander antreten zu lassen, machen **Live Anywhere** interessant. Ob das System ein Erfolg wird, hängt letztendlich von der Unterstützung der Spieleentwickler ab. Denn anders als auf Konsole kann Microsoft kein Studio zwingen, das System zu nutzen. Wenn sich **Live Anywhere** durchsetzt, wird allerdings vieles im Spieleralltag leichter – und Microsoft hat ein Monopol mehr. MS



Shadowrun soll gleichzeitig mit Vista auf Konsole und PC erscheinen und als eines der ersten Spiele Live Anywhere nutzen.

WAS IST DIE GAMERCARD?

Jeder Xbox-360-Spieler kann online oder lokal eine Gamercard anlegen. Dazu sucht man sich zunächst einen Kampfnamen (Gamertag) und eine so genannte Zone aus. Hardcore-Spieler wählen zum Beispiel die Pro-Zone, Gelegenheitsspieler den Fun-Bereich. Die fünf Rep-Sterne auf der Gamercard geben Ihren Ruf an, der sich aus den Beurteilungen anderer Spieler errechnet. Wer etwa in Autorennen unfair fährt und Gegner rammt, braucht sich über eine niedrige Rufwertung nicht zu wundern.

Der wahre Clou ist aber der Gamerscore, in unserem Beispiel steht er bei 1.410. Diese Zahl setzt sich aus den Erfolgen (Achievements) zusammen, die Sie in allen bisher gespielten Titeln errungen haben. So gibt's etwa bei King Kong schon satte 100 Punkte, wenn Sie den ersten Abschnitt schaffen. Andere Spiele verlangen 100 absolvierte Multiplayer-Partien oder 50.000 gefahrene Kilometer. Obwohl der Gamerscore eine abstrakte Zahl ist, die nur wenig über die Fähigkeiten eines Spielers aussagt, motiviert die Jagd nach Erfolgspunkten ungemein. Es gibt sogar spezielle Websites, die sich ausschließlich dem Thema Achievements widmen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E126



Die unterste Zeile der Gamercard schließlich zeigt die fünf zuletzt gespielten Titel, in unserem Fall das sehr empfehlenswerte Live Arcade-Spiel **Geometry Wars**, **Final Fantasy XI**, **Blazing Angels**, **Project Gotham Racing 3** sowie **Ridge Racer 6**.