

360

NEU UND
EXKLUSIV
NUR FÜR



XBOX 360

SENSATIONELLES GEWINNSPIEL!

EXKLUSIV NUR IN 360

Riesiger HDTV-Bildschirm von
Samsung. Keiner ist besser!

FUSSBALL-WM

6-SEITEN-SPEZIAL

Gespielt: das offizielle WM-Game
Plus: WM-Tickets abstauben!

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Test, Poster, Karten,
Geheim-Cheats

Plus Exklusiv-Report: die Waffen
von morgen in echt getestet

DURCHGESPIELT

Tomb Raider Legend

Test, Poster, Exklusiv-Reportage

OBLIVION

Test: Mega-Rollenspiel
einer neuen Generation

RUMBLE ROSES XX

Sexy: Wrestling-Ladies
verhauen sich im Ring

ZUBEHÖR-TEST

So geht's: Brillante Bilder
durch neue Videokabel

PLUS

Flatout 2

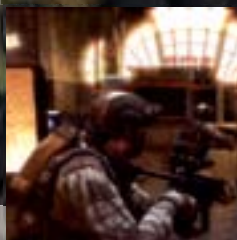
The Outfit

Saint's Row

Blazing Angels

Schlacht um
Mittelerde 2

Far Cry Instincts
Predator



AUSGABE 3/2006

€ 3,60



4 197019 903609

0 3

Willkommen beim 360-Magazin!



Ich hatte nicht damit gerechnet, dass mich die Xbox 360 jetzt schon so verblüfft. Anfang Januar hat mich ein Kollege noch gefragt, wann es wohl den ersten total umwerfenden, Aufsehen erregenden und »ich-muss-eine-360-haben-Gefühle-auslösenden« Grafikkracher für die 360 gäbe. Ich hatte da noch auf Mitte des Jahres getippt, lag damit aber ziemlich daneben. Denn der Grafikkracher hat bereits zugeschlagen, und zwar soeben. Eigentlich müsste ich sogar in der Mehrzahl schreiben. Denn wir reden von mindestens einem, vielleicht sogar fünf Spielen, die es jetzt schon gibt und die etwas total Großartiges an sich haben.

Als Erstes haben mich die beiden Electronic-Arts-Titel »Fight Night 3« und »Burnout Revenge« überrascht. Eine Box-Simulation und ein Arcade-Racer, und beide sehen tatsächlich anders aus als das, was ich noch vor kurzem auf Gamecube, Playstation und der alten Xbox gezockt habe. Viel schneller, bunter und lebendiger. Und dann »Ghost Recon: Advanced Warfighter«. Einfach nur verblüffend, was dieses Ding für Bilder auf den Fernseher malt. Allein durch den starken Kontrast zwischen Sonne und Schatten kommt der Eindruck glühender Hitze so intensiv rüber, dass man sich am Controller beinahe die Hand verbrennt. Ich hab mal die Version für die alte Xbox zum Vergleich probiert. Auch kein schlechtes Erlebnis. Aber ohne dieses gewisse Etwas bei der Grafik fehlt der atmosphärische Kick, der die 360-Version von »Advanced Warfighter« so speziell macht. Ähnlich Überwältigendes leistet das Rollenspiel »Oblivion«, wenn auch auf andere Art und Weise. Hier ist es eher die Spieltiefe, die begeistert. Diese riesige Welt Tamriel, diese vielen Geheimnisse und Mythen, umwerfend! Das wir Xbox-360-Besitzer ein so großartiges Frühjahr erleben, liegt nicht zuletzt auch an »Tomb Raider Legend«. Lara Croft gibt sich unterhaltsam wie lange nicht mehr. Herrlich unkompliziert. Mein Lieblingsspiel für zwischen-durch momentan.

Wenn ich doch mal keine Lust auf große Abenteuer habe, dann vertreib ich mir gern die Zeit in den Untiefen von Xbox Live. Wie es aussieht, bin ich damit nicht allein. Anfang März hat Microsoft in Zahlen zusammengefasst und als Pressemeldung veröffentlicht, wie sich Xbox Live bis Ende 2005 entwickelt hat. Ziemlich gut, kann man sagen. Mehr als die Hälfte aller Xbox-360-Besitzer nimmt an Xbox Live teil. Jeden Tag gehen 600.000 Textnachrichten hin und her. Über neun Millionen Trailer, Demos und Gamertags-Motive wurden bis Ende Dezember aus dem Netz gesaugt, außerdem über zwei Millionen Minigames aus dem Live-Arcade-Supermarkt. Dass Live-Arcade so gut ankommt, freut mich besonders. Hier haben kleine und innovative Entwickler die Chance, ihre ungewöhnlichen Ideen mit relativ wenig Kapital zu verwirklichen und unters Volk zu bringen. Ich bin ja bei weitem nicht der einzige, der sich immer wieder mal am abstrakten Design von »Geometry Wars 2« berauscht. Das Farbenfeuerwerk im Jeff-Minter-Stil ist immerhin der populärste Download, gefolgt von »Gauntlet«, »Bejeweled 2« und »Zuma«. Kleine Spiele zwar, aber sie machen viel Spaß.

Apropos: viel Spaß auch mit dieser Ausgabe!

Richard Löwenstein
Chefredaktion 360-Magazin

Deutschlands unabhängiges Xbox-360-Magazin

DAS MAGAZIN

Die besten Games, die besten Autoren, die schönsten Bilder. Alles in einem Heft!

360-LIVE.DE

Der beste Platz im Internet für alle Xbox-360-Fans. Videos, Forum, News, Gewinnspiel

VERBESSERT

Jetzt mit Zubehör- und Technik-Seiten, neuem Wertungskasten und extra E-Sport- und Clan-Teil

„Live-Arcade gibt innovativen Entwicklern die Chance, ihre Ideen zu verwirklichen“

Coverthema

Advanced Warfighter

Einfach sensationell, wie das neue »Ghost Recon« aussieht. Eine Demonstration dessen, wozu die Xbox 360 fähig ist. Wir haben aber viel mehr als nur exklusive Bilder und einen 6-Seiten-Test. Nämlich Tipps, Karten, ein Poster und einen Bericht aus den USA, wo mein Kollege Eske Wright vom Männermagazin »Maxim« die Waffen aus »Advanced Warfighter« ausprobiert hat – und zwar die echten Knarren, persönlich, am Schießstand!



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

46 COVERSTORY

»Advanced Warfighter«
Test, Poster, Tipps

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

16 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

40 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

82 360 TECH

Getestet: Videokabel
und Zubehör

HIGHTECH-KRIEG IM TEST

46 GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Alles über die Grafiksensation:
Test, Poster, Cheats und Karten

360 BRANDAKTUELL

60 TOMB RAIDER LEGEND

Die neue Lara im Test. Außerdem:
Poster und Reportage

AKTUELL

- 06 DIE BRAUT DES SOLDATEN
- 08 VIVA PINATA
- 10 MOTOGP 06
- 10 TOO HUMAN
- 11 PIMP MY 360
- 11 INTERVIEW: IONUT GROZA
- 11 XBOX360-CHARTS
- 12 SPIELETERMINE
- 13 INTERVIEW: BERND HESS
- 13 360-LIVE: E-SPORTS-TURNIERE

360 LIVE

- 13 CLAN-VORSTELLUNG UND SZENE-NEWS

PREVIEW

- 16 STRANGLEHOLD
- 20 RUMBLE ROSES XX
- 24 FIFA FUSSBALL-WELT-
MEISTERSCHAFT 2006
- 26 BDFL MANAGER 2007
- 30 FLATOUT 2
- 32 SAINT'S ROW
- 34 SCHLACHT UM
MITTELERDE 2
- 36 RAINBOW SIX: VEGAS

POSTER

- 49 GHOST RECON: ADVANCED
WARFIGHTER
- 50 TOMB RAIDER LEGEND



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

78 SERVICE

Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe

13 360 LIVE

Clan-Vorstellung und
Szene-News

22 FIFA FUSSBALL-WELT- MEISTERSCHAFT 2006

6-Seiten-Spezial: Das Spiel
zur WM. Plus BDFL Manager
2007. Eintrittskarten für
das Viertelfinale abgreifen!



TEST

- 40 OBLIVION
- 46 GHOST RECON: ADVANCED
WARFIGHTER
- 58 BLAZING ANGELS:
SQUADRONS OF WWII
- 60 TOMB RAIDER LEGEND
- 64 BATTLEFIELD 2:
MODERN COMBAT
- 66 FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR
- 70 THE OUTFIT
- 74 TOP SPIN 2
- 75 FIGHT NIGHT ROUND 3
- 76 BURNOUT REVENGE

360 TECH

- 82 LE-32R41B
- 82 CONTROLLER FÜR XBOX 360
- 83 HEADCOM PRO
- 83 MEDIA REMOTE CONTROL
- 83 MULTISYNC 20WGx2
- 84 VIDEOKABEL

REPORTAGE

- 86 LARA CROFT: SCHÖN, DASS
DU WIEDER AUFTAUCHST
- 92 25 WUNDERSCHÖNE
TODESARTEN

SERVICE

- 38 IMPRESSUM
- 78 ABO
- 79 GEWINNSPIEL
- 80 LESERBRIEFE

TOPSPIELE



20 Rumble Roses XX



30 Flatout 2
32 Saint's Row

34 Schlacht um
Mittelerde 2

36 Rainbow Six: Vegas



40 Oblivion

58 Blazing Angels:
Squadrons of WWII
60 Tomb Raider Legend
64 Battlefield 2: Modern
Combat



66 Far Cry Instincts:
Predator

70 The Outfit

AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

GUT GEZIELT

**Advanced
Warfighter**

GUT BUNT

**Neu von Rare
Viva Piñata**

GUT GELENKT

**Grafikhammer
MotoGP 06**

GUT GEBLINGT

**Edelstes
360-Tuning**

GUT VERNETZT

**Neues von
www.360-live.de**

BRAUT DES SOLDATEN



Eine AK-47 in »Advanced Warfighter« abfeuern, ist eine Sache. In der Realität den Abzug durchzuziehen, eine ganz andere. Eske Wright hat es für uns ausprobiert ...

Nie wieder behandle ich Pistolen so stiefmütterlich. Gemeint sind natürlich die, die in Games eine Rolle spielen. Wer will schon mit einer laschen Knarre rumlaufen, die nichts kann, dachte ich bisher. Heute werde ich eines Besseren belehrt. Ich stehe hier an einem Schießstand in Raleigh, North Carolina. Meine beiden Hände umklammern eine Beretta M9, meine Knie sind leicht gebeugt, die Füße auseinander. Trotzdem tanzt die Waffe, wenn ich den Abzug drücke. So viel Wucht habe ich von einem so kleinen Ding nicht erwartet. So viel Krach auch nicht. Neben mir wird auch geschossen: MP5s, AK-47s, ein M4 rattert nur zwei Stationen weiter links. Leere, heiße Patronenhülsen fliegen durch die Luft, während wir die Waffen aus »Ghost Recon: Advanced Warfighter« in der Realität ausprobieren. Wir, das sind eine Hand voll europäischer Journalisten. Wir sind auf Einladung von Ubisoft zu Gast beim Entwicklungsstudio Redstorm Entertainment.

Links neben der Eingangstür entdecke ich ein Hinweisschild: »No Weapons«. Dieses Verbot gilt heute nicht. An einer Wand im Konferenzraum lehnen einige Gewehre und Maschinenpistolen. Die Mitarbeiter von Redstorm wollen uns die

Waffen aus »Advanced Warfighter« erklären. Auf dem Tisch liegt ein Maschinengewehr, daneben ein MR-C GL. Eine Panzerfaust, eine AT 42, liegt auf einem Sideboard. Die ist echt, funktionsfähig ist sie aber nicht mehr, betont ein Mitarbeiter. »Sie müssten uns sonst verhaften. Aber unsere Entwickler lieben es, wenn sie echte Waffen studieren können.« Ein deutscher Kollege hievt die Röhre auf seine Schulter und albert herum. »Wie sehe ich aus?«, fragt er. »Gut«, sagt der Mitarbeiter, »allerdings halten die meisten Soldaten das andere Ende nach vorne«.

Darwin Keith-Lucas ist aus Massachusetts angereist, wo er für Artisent arbeitet. Die Firma entwickelt zusammen mit dem US-Militär Helme und Uniformen für zukünftige Soldaten. Artisent ist eines von mehr als zehn Unternehmen, mit denen Redstorm Kontakte pflegt. Keith-Lucas überrascht uns mit einigen Tatsachen. Wer hätte zum Beispiel gedacht, dass aktuelle Helme wie kleine Fallschirme am Kopf ziehen? Wir erfahren etwas über Kommunikationssysteme, über Helm-Mikrofone, die Wangenknochen als Resonanzkörper verwenden. Wir können alles betatschen und befummeln. Aber was wir wirklich in die Hand nehmen wollen, sind die Waffen.



BIO

NAME/ Eske Wright
POSITION/ Ressortleiter Technik/Games beim Männermagazin »Maxim«
LAUFBAHN/ Barmann in einer Kneipe in der Nähe von Göttingen, Recherche-Assistent für »Times« im Bonner Pressehaus, Börsen-Berichterstattung für Aktien Research, seit Frühjahr 2001 Redakteur bei Maxim.
GEBOREN/ Longmont/Colorado, 1966
SCHON GEWUSST? Mehr über den Soldaten und die Waffentechnik der Zukunft steht im Männermagazin »Maxim«. Die neue Ausgabe: ab 6. April am Kiosk.

MAXIM



MEHR ZUM THEMA
ADVANCED WARFIGHTER
 AUSFÜHRLICHER TEST HINTEN AUF SEITE 48!

HIGHEND-GAMING

Der Besuch bei einem Entwickler wie Redstorm ist eine prima Gelegenheit, sich ein bisschen umzuschauen. Abgesehen von den vielen Waffen erinnert mich das Studio an einige Game-Schmieden, die ich besucht habe. Entwickler mögen es dunkel. Am meisten gearbeitet wird derzeit im Test-Raum. Hier sitzen rund zehn junge Männer – und eine einzige Frau – vor ebenso vielen Xbox-360-Konsolen. Die meisten sind Zeitarbeiter, kommen von der Universität und einige hoffen, dass dieser Job als Sprungbrett dienen könnte für eine Karriere in der Game-Industrie. Hört sich fast wie ein Traumberuf an, den ganzen Tag zocken, aber die Tester sehen eher gelangweilt aus. Kein Wunder, während unsereins auf das neueste »Ghost Recon« wartet, haben sie es seit Monaten gespielt. Na ja, nicht richtig gespielt. Durch sämtliche Maps mussten sie spazieren, einmal im Stehen, einmal gebückt und einmal auf allen Vieren. Jede Ecke mussten sie absuchen, ob sich vielleicht doch noch ein Bug eingeschlichen hat.

„WIR NUTZEN 89 % DER GRAFIK- UND RECHENLEISTUNG EINER 360.“

»Stellen Sie sich einfach vor, es wäre Ihr Lieblingsfilm. Aber Sie müssten die einzige Stelle darin, die Sie nicht mögen, immer und immer wieder anschauen.«, sagt Travis Getz, der für die Authentizität im Spiel verantwortlich ist. »Das ist Testing.«

In den anderen Räumen erkennt man häufig schon an den Schreibtischen, woran gearbeitet wird. Wenn man etwa Handschuhe, Helme und Handfeuerwaffen sieht, weiß man, dass hier die Charaktere entwickelt werden. Und an den meisten Arbeitsplätzen liegt ein Haufen Kram herum. Stapelweise Bücher über Militär, Waffen, Taktik und Technologie türmen sich auf. Die harte Zeit, die »Crunch Time«, wie es bei Spielentwicklern heißt, ist vorbei, weswegen die Entwickler die Muße haben, um mit uns zu plaudern. Es wird offensichtlich, dass sie das Potenzial der neuen Xbox 360 schätzen. Früher etwa, erzählt uns Jeremy Brown, der 3D-Enviroments baut, war die Genauigkeit eingeschränkt. Das ändert sich jetzt. »Ghost Recon: Advanced Warfighter« kommt ziemlich authentisch rüber, und lässt die 360 auf allen drei Prozessor-Kernen richtig heiß laufen. »Wir nutzen 89 Prozent der Grafik- und Rechenleistung«, sagt uns Adrian Fernandez-Lacey, der das neue »Ghost Recon« als Koordinator betreut. Klingt nach viel. Na ja, das Spiel sieht auch nach viel aus.

Christian Allen hebt eine WASR 10 hoch, eine Variante der AK-47s. »Unverwundlich«, sagt er, »man kann sie im Winter im Schnee liegen lassen, und sie feuert trotzdem. Und dann haben wir noch dieses Monster«, fährt Christian fort. Es ist eine Heckler & Koch G36 mit einem M20 Granatwerfer vorne dran, im Singleplayer-Modus benutzen sie die Gegner. Später, als ich das Gewehr hochhebe, beneide ich die Soldaten nicht, die damit herumlaufen müssen. Es wiegt eine gefüllte Tonne. »Man darf eines nicht vergessen: Sie spielen den Soldaten einer Elitetruppe. Und wer drei Jahre lang mit so einer Waffe herumgelaufen ist, der kann sie gerade halten.« Christian muss es wissen, immerhin hat er neuneinhalb Jahre beim Militär gedient, vier davon bei den Marines. Nicht minder beeindruckend ist die M4, die im Spiel als Barrett M468 auftaucht, oder die MP5-SD mit Schalldämpfer. Jede Waffe hat im Spiel Vorteile und Nachteile. Die MP5-SD ist zwar leiser, aber etwas schwachbrüstig. Mit der M4 lässt es sich besser zielen als mit einer AK-47, die hat dafür auf kurze Distanz ganz schön Kraft. Bevor wir die Waffen ausprobieren können, testen wir sie im Spiel gegen eine Gruppe Entwickler. Mein Team besteht aus unerfahrenen Journalisten. Jeder stürmt los, auf der Suche nach Erfolgen. Was wir finden, ist der Tod. Nachdem ich zum zweiten Mal von irgendwoher niedergestreckt werde, erinnere ich mich an die Worte von Mike Goens vom Sheriffs Department in Roanoke, Virginia, der

Redstorm als Berater zur Seite steht. »Das Erste, was man im Städtetekampf erfährt, ist wie schnell man umkommen kann.« Genützt hat es nichts. Vielleicht, weil ich gedanklich schon am Schießstand bin. Am echten.

Die erste Waffe, die ich an diesem Tag ausprobiere, hat mich gerade im Spiel getötet. Ich stehe neben Christian am Schießstand und schaue seine SKS an, eine weitere Version der AK-47. »Die kann tückisch sein«, sagt Christian. »Kommt vor, dass sie plötzlich auf vollautomatisch umschaltet. Dann müssen Sie sie festhalten und das Magazin leer schießen.« Ich hoffe, dass das nicht passiert. Aber wenn das Gewehr die Braut des Soldaten ist, dann habe ich die Braut erwischt, die einen schlägt. Meine Schulter schmerzt. Ganz anders fühlt es sich an, als ich die MP5 mit dem Schalldämpfer ausprobiere. Sicher, wir tragen alle Ohrenschutz. Aber während sich Schüsse der SKS anhören wie Explosionen, höre ich jetzt nur mickrige Feuerwerksböller. Und der Rückstoß? Als ob jemand mit dem Finger auf meine Schulter klopft. »Das ist wie tackern!«, rufe ich Mike zu, der an dieser Station aufpasst. »Ja«, sagt er trocken, »aber beim Tackern trifft man meistens.« Im Spiel fühle ich mich dann doch besser aufgehoben.

Eske Wright



VIVA PIÑATA

Das ist aber wirklich schön bunt, das neue Game von Rare, den Köpfen hinter »Perfect Dark Zero« und »Banjo Kazooie«. Das Werk hört auf den spanischen Namen »Viva Piñata«, und es sieht deshalb so komisch aus, weil es vor allem die Jüngsten unter uns ansprechen soll. Microsoft und das Partnerunternehmen 4Kids wollen »Viva Piñata« zu einer Kinder-Marke aufbauen, die 360-Game, eine computeranimierte TV-Serie und ab 2007 dann auch Kuscheltierchen umfassen soll. Am 15. März durfte eine Hand voll Journalisten mit nach New York City, um dort ein erstes Probespiel zu starten. Wir waren dabei.

Das neue Spiel von Rare entführt uns auf eine kunterbunte Insel namens Piñata Island, auf der sich 60 fröhliche Piñata-Tierchen tummeln. Noch nie gehört, das Wort Piñata? Das sind Hund, Katze, Maus, Hahn, Esel oder Elefant, gemacht aus Papierstreifen. Piñatas hängt man in Spanien und Amerika bei Kinder-Geburtsstagsfeiern an den Ast und lässt den Jubilar darauf einprügeln. Von derlei Gewaltakten findet sich im Game keine Spur. Hier soll man eine Welt voller Wiesen, Blumen und Seen anlegen, wo es den Tierchen richtig gut geht. Man kann sie aufziehen, ihnen Namensaufkleber antackern, ihnen Tricks beibringen und sie in den Kampf schicken. Wer also dem sonnenbebrillten Angeber-Gaul namens Hudson die Nüstern zuklemmen möchte, nur zu – man soll die Freiheit haben, alles zu tun und zu lassen was man will. Irgendwann tanzen die Tiere, legen

Eier, und weiter geht's mit dem Nachwuchs. Im Presstext liest sich das so: »Ziel des Spiels ist der Aufbau und die Instandhaltung eines natürlichen Ökosystems, das sich in Echtzeit entwickelt. Beginnend mit ein paar wenigen Basiselementen, übernehmen die Spieler nach und nach die Kontrolle über mehr als 60 unterschiedliche Spezies. Hunderte von individuell anpassbaren Elementen geben dem Spieler die Möglichkeit, seine eigene, unverwechselbare Welt entstehen zu lassen«. Das Konzept erinnert uns an »Animal Crossing« auf dem Gamecube und weckt damit die Hoffnung, dass auch der Grundschule entwachsene 360-Besitzer daran Spaß haben könnten. Den lustigen Look empfinden wir jedenfalls als angenehm erfrischend im Vergleich zu den sonst eher düsteren und ernsten Themen auf der Xbox 360. »Viva Piñata« soll Ende des Jahres erscheinen. Spannend ist die Ankündigung, dass man Hüte, Brillen und ähnlich Kram via Xbox Live kaufen und tauschen, und mit seinen Tierchen online an Schönheitswettbewerben teilnehmen kann. Gut gefällt uns auch der Trainingsmodus mit dem tierischen Begleiter, der alle Aktionen mit Worten und Taten kindgerecht erklärt. Sorgen macht uns nur, was Shane Kim, General Manager Games bei Microsoft, anlässlich der Präsentation gesagt hat: »Viva Piñata wird für uns die wichtigste Neuveröffentlichung im Jahr 2006«. Wollen wir hoffen, dass er sich das noch einmal überlegt.

“ VIVA PIÑATA WIRD FÜR UNS DIE WICHTIGSTE NEUVERÖFFENTLICHUNG IM JAHR 2006 ”
SHANE KIM, GENERAL MANAGER BEI DER MICROSOFT GAMES DIVISION

Klein- gedruckt

SPIELEMACHER WERDEN

» In München kann man etwas lernen, nämlich wie man Gamedesigner wird. Im Rahmen des »Diploma of Interactive Entertainment« bietet das Quantm-Institut ab Mai wieder Lehrgänge als Game Developer und Game Animation Artist an. Der 18 Monate dauernde Intensivkurs umfasst theoretisches Wissen, praktische Übungen und marktwirtschaftliches Know-how. An die täglichen, vier bis fünf Stunden dauernden Vorlesungen schließen sich Praxisarbeit in Begleitung von Fachbetreuern an. Interessenten müssen mindestens 18 Jahre alt sein, über die Mittlere Reife verfügen und eine aussagekräftige Arbeitsmappe vorlegen. Grundsätzlich sind für das Studium keine Vorkenntnisse erforderlich, jedoch müssen die Unterlagen die Motivation des Interessenten untermauern und seine Eignung für das Studium bestätigen. Mehr Infos gibt's im Internet: www.quantm.de

Gerüchte, die wir zwischen zwei Atemzügen aufschnappten ...

**4 IN 4
SEKUNDEN**

MEDIENSERVICE

Ab Spätherbst soll man über Xbox Live Musik- und Videostreams laden können.

WARCRAFT

Das PC-Online-Rollenspiel »World of Warcraft« soll auf der »E3« für die 360 angekündigt werden.

PLAYSTATION 3

Jetzt ist es offiziell: Start Anfang Nov. in USA, Japan und Europa gleichzeitig. Preis? Unbekannt.

SONIC THE HEDGEHOG

Das Original kommt noch in diesem Jahr als Live-Arcade-Game.

PINGPONG 360

TABLE TENNIS

Endlich mal richtiger Männersport

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben. Das kann sogar vorkommen, wenn die Fahrt nur vom Münchner Osten in den Münchner Norden nach Schwabing geht, wo es sich die deutschen Dependancen von Rockstar Games, 2K Games und Take 2 in einem schönen Altbau gemütlich gemacht haben. Unser ursprünglicher Plan war, ein paar Stunden im Reich Tamriel verbringen und ein bisschen mehr von »Oblivion« kennen lernen. Aber während wir so da beim Empfang warten, weist uns ein Mitarbeiter auf eine Xbox-360-Konsole hin, die merkwürdige Bilder auswirft. Auf dem Display sehen wir zwei athletische Menschen, die mit Tischtennis-Schlägern in den Händen rumfucheln und sich gegenseitig eine kleine, weiße, hohle Plastikugel vor den Latz knallen. Überraschung, das ist also schon das neue Spiel von Rockstar Games, das uns eine US-Spielewebseite kürzlich noch als die sensationelle Neuankündigung schlechthin verkaufen wollte: »Table Tennis«! Wie sagt Sam Houser, der Chef von Rockstar Games? »Unser Ziel ist, ein Spiel zu produzieren, das in seiner gezielten Einfachheit süchtig macht. Ein Spiel, das die Next-Generation-Erfahrung greifbar macht und demonstriert, was grafisch möglich ist, auch in Sachen Tempo und Spielgefühl.« Große Worte für eine Tischtennis-Simulation, möchte man meinen. Tatsache ist, dass

uns das kurze Probespiel Lust auf mehr gemacht hat. Geschwindigkeit und Präzision der Steuerung machen einen sehr guten Eindruck, gleiches gilt für die Dynamik der Kameraführung. Wie viele Menschen allerdings bereit sind, für sportliche Kurzweil dieser Art knapp 40 Euro auszugeben, sei dahin gestellt. Sieht jedenfalls so aus, als würde sich doch einiges an Spieltiefe in »Table Tennis« verbergen. Man kann zum Beispiel den Schläger in westlicher oder chinesischer Art in der Hand halten, und kann, ausreichend Fingerfertigkeit vorausgesetzt, über Drall, Schlagstärke und vergleichbare Profi-Faktoren akrobatisch anmutende Ballwechsel vollziehen. Xbox Live wird auch unterstützt. Allerdings hält Rockstar noch mit der Information hinter dem Berg, ob inklusive Mehrspieler-Modus oder nur mit Downloads vom Marktplatz. Pingpong frei ab dem 26. Mai. Den Test gibt's in der nächsten Ausgabe.



ZOFF UM HOLLAND

BROTHERS IN ARMS

Hell's Highway

Ubisofts »Brothers in Arms«-Serie bekommt ein neues Brüderchen: der Ego-Shooter »Hell's Highway« will den Zweiten Weltkrieg thematisieren, genauer gesagt die »Operation Market Garden«. Wir reisen also zurück in den Herbst 1944, wo englische und amerikanische

Fallschirmspringer 150 Kilometer weit in deutsches Gebiet eindringen, um für nachrückende Einheiten einen Weg durch Holland frei zu kämpfen. Stichwort: Die Brücke von Arnheim. Das Spiel rückt Matt Baker, Joe Hartsock und die Kameraden von der 101. US-Division ins Zentrum des Interesses. Schwerpunkt sind Feuergefechte, aber keine von der Sorte »Adrenalinrausch«, sondern welche von der cleveren Art. Pionierarbeiten und Aufklärung sollen mindestens so entscheidend sein wie der taktisch kluge Abruf von Unterstützung. Dem Hersteller Gearbox trauen wir zu, dass er über eine gut funktionierende Physik-Engine und die glaubwürdige Zeichnung der Figuren tatsächlich fesselnde Weltkriegs-Atmosphäre erschaffen kann, so wie er sagt. Termin? Wenn's fertig ist.



**Praktikanten
m/w
gesucht**

**360
wants
you**

**Erst mal
das
Kleingedruckte
lesen und
dann melden
unter:**

Redaktionsbüro
Richard Löwenstein,
Tassiloplatz 7/Hofgebäude,
81541 München
redaktion@360-live.de

Traumjob zu vergeben: Wir suchen einen Praktikanten für unsere Redaktion in München. Gesucht werden Leute, die sich für Videospiele begeistern und darüber schreiben können und wollen. Zu den Aufgaben zählt: spielen, spielen, spielen. Und: gelegentlich eine Reise unternehmen, ab und an einen Artikel recherchieren, formulieren und im Teamwork bebildern. Für's 360-Magazin, aber auch für andere Medien.

Wir bieten einen angenehmen Arbeitsplatz im Herzen Münchens, Zusammenarbeit mit tollen Leuten, Einblicke in die Arbeit einer erfahrenen Mannschaft und die Möglichkeit zum Einstieg in eine der faszinierendsten Branchen überhaupt.

Außer der Bereitschaft, wenig Geld mit viel Arbeit zu verdienen, braucht es sehr gutes und stilsicheres Deutsch in Wort und Schrift, Englisch-Kenntnisse, Interesse an Videospielen und fachgerechtes Know-how. Selbstständigkeit und Verlässlichkeit wären schön, wie auch eine gesunde Portion Idealismus und Begeisterungsfähigkeit. Praxis-Kenntnisse der wichtigsten PC-Standardprogramme sind außerdem vorhanden! **Dann her mit der Bewerbung!**

DER HEISSE STUHL/ JASON AVENT

Mit »MotoGP 06« bringt Hersteller Climax das Genre der Motorrad-Simulationen so richtig in Fahrt. Jason Avent erklärt uns, wie ...

Zugegeben, wenn wir nach unseren Lieblingsgenres gefragt werden, rangieren Motorrad-Simulationen irgendwo zwischen interaktiven Spielfilmen und »Wohnzimmer-Saug-Strategie«. Doch das könnte sich bald ändern. Denn was die Schmiede Climax mit »MotoGP 06« auf der Xbox 360 veranstaltet, hat durchaus Potenzial. Und das nicht nur bei hart gesottene Biker-Freaks.

Hochdetaillierte Motorrad-Modelle, blank poliertes Chrom, coole Kameraeinstellungen, die das Bildschirmgeschehen in atemberaubende Bilder einfangen – auf den ersten Blick wirkt das Spiel wie eine Hochglanz-Broschüre für Zweirad-Fetischisten. »Kein Wunder«, lacht Jason Avent, Game Director des Spiels, »wir verwenden für die Berechnung auch keine Texturen mehr, sondern nutzen ausschließlich Shader und Grafiklayer. Allein die Fahrbahn besteht aus sechs übereinander gelegten Ebenen, die den Pisten einen sehr natürlichen, organischen Look verpassen.« Und auch sonst hat man sich bei der Optik redlich um Realismus bemüht: die Kleidung der Rennfahrer flattert realistisch im Wind und legt sich in Falten. Sogar Objekte neben der Piste, wie Trucks oder

parkende Autos, sind bis ins letzte Detail ausgearbeitet und lassen bei näherem Hinsehen sogar die Bolzen der Radkappen erkennen. Und von den Tribünen kommentiert ein Pulk von tausenden



BIO

NAME/ Jason Avent
FIRMA/ Climax
POSITION/ Game Director
ARBEITET GERADE AN/ MotoGP 06

aufgebrachter Fans lauthals das Treiben auf der Rennbahn. Sie winken, rufen, gestikulieren oder drohen mit geballten Fäusten. Alles komplett in 3D und in Echtzeit berechnet, Xbox 360 sei Dank. Avent: »Zwischen »Moto GP 06« und seinem Vorgänger »GP3« liegen optisch wie auch spielerisch Welten. Wir haben praktisch bei null angefangen und den Programm-Code komplett auf Next-Generation ausgerichtet. Selbst die Steuerung haben wir von Grund auf erneuert und deutlich lebensnaher gestaltet.« Und das merkt man auch. Vor allem blutige Genre-Anfänger dürften sich an dem sensiblen Fahrverhalten der Bikes schnell die Zähne ausbeißen. Denn wer Kurven nicht genauestens abschätzt und seinen Chromesel rechtzeitig zügelt, landet blitzschnell in der Seitenbegrenzung oder auf dem Asphalt. Keine Frage, »Moto GP 06« ist nicht so wie der Vorgänger, der Einsteigern Siege einfach hinterherschmiss. Das will das Spiel aber auch gar nicht. »Im Motorrad-Sport gelten einfach ganz andere Regeln. Man muss viel mehr im Voraus planen, weil Bikes etwas träger reagieren und vom Fahrer vollsten Körpereinsatz erfordern. Zu Beginn ist das gewiss etwas gewöhnungsbedürftig. Hat man den Dreh aber mal raus, geht die Steuerung wie von selbst. Und wer sich erst mal erfolgreich durch seine ersten Serpentinien geschlängelt hat, legt den Controller nicht mehr aus der Hand.« Ob sich dieses Versprechen bewahrheitet, wird sich spätestens im Juni zeigen, wenn »Moto GP 06« in den Läden steht. Wer also »Ridge Racer 6« schon auswendig kennt und auf der Suche nach einer herausfordernden Alternative ist, sollte sich den Start im Juni unbedingt vormerken.



“ZWISCHEN MOTOGP 06 UND SEINEN VORGÄNGERN LIEGEN WELTEN ...”

NEUES VON DEN SILICON KNIGHTS
STARKER ACTIONREISSER MIT KYBERNETIK-POWER

Too Human

Killen ist menschlich

Stolze sechs Jahre ackern die Silicon Knights nun schon an »Too Human«, das nach Umwegen über Playstation und Gamecube endlich auf der Xbox 360 ein Zuhause finden soll. Was uns erwartet, ist eine Action-Schlacht der besonderen Art. Der Spieler schlüpft in die Rolle

von Baldur, einem kybernetisch verbesserten Menschen mit enormen physischen Fähigkeiten. Er soll den Kampf gegen eine Armee insektenartiger Invasoren aufnehmen. Mit dem Plasma-Schwert in der einen und einer dicken Strahlen-Waffe in der anderen Hand geht es dem Abschaum

an den Kragen. Und so werden Feinde zerteilt, gepfählt und klaffende Wunden in das Exoskelett tausender Gegner gebrutzelt. Angst, in dem Gewusel die Übersicht zu verlieren? Völlig unbegründet, denn eine intelligente Kamera folgt dem Hauptdarsteller brav durch das Geschehen

und präsentiert das Gemetzel aus geeigneter Perspektive. Eine aufgebohrte Version der »Unreal 3«-Engine sorgt für flüssige Bilder und sehenswerte Effekte. Mit beeindruckendem Ergebnis: Das atmosphärische Design der Planeten erinnert stark an Werke von Kult-Designer

H.R. Giger, der mit seinem düsteren Stil Menschen auf der ganzen Welt fasziniert. Ob »Too Human« ähnliches schafft? Die Chancen stehen außerordentlich gut. Das Spiel wird erstmals im Mai auf der »E3«-Messe in Los Angeles gezeigt, und soll im Herbst erscheinen.



PIMP MY 360

Einfach blendend!

Für Konsolen-Pimps, denen kein Gadget zu exklusiv oder teuer sein kann, haben wir diesen Monat eine ganz besondere Kostbarkeit ausgegraben. Unter www.bling-my-thing.com haben sich eine Hand voll aufstrebender Designer zusammengetan, um Elektrogeräte jeder Art in liebevoller Kleinstarbeit zu verschönern. Und zwar mit hell funkeln den Glitzerklunkern. Neben iPods, Handys und dem Nintendo DS ist nun auch die Xbox 360 Modeopfer der Bling-Künstler geworden. Gegen eine Summe von stolzen 300 Euro gibt's eine handgefertigte Faceplate, die aus reinrassigen Swarovski-Kristallen besteht und die Konsole in Windeseile in einen funkeln den Strahlemann verwandelt. Vielleicht sogar in deinen! Denn in Zusammenarbeit mit [bling-my-thing.com](http://www.bling-my-thing.com) verlost das 360-Magazin eine brandneue Frontblende, die exklusiv für unsere Leser erstellt wurde. Ein funkelnagel-neues Einzelstück, um das dich Freunde, Eltern und die Hauskatze beneiden werden. Alles, was du dafür tun musst, ist dich auf unserer Homepage (www.360-live.de) zu registrieren und am Gewinnspiel teilzunehmen. Viel Erfolg!

(Kristall-)klare Sache: Die Blingbling-Frontblende im exklusiven 360-Design



XBOX 360 CHARTS

POWERED BY
AMAZON.DE

STAND:
ENDE FEBRUAR 2006

Pos	Titel	Publisher
1	Full Auto	Sega
2	Dead or Alive 4	Tecmo
3	Kameo: Elements of Power	Microsoft
4	Project Gotham Racing 3	Microsoft
5	Need for Speed: Most Wanted	EA
6	FIFA 06 – Road to FIFA World Cup	EA
7	Madden NFL 06	EA
8	Amped 3	2K Sports
9	Quake 4	Activision
10	Tony Hawk's American Wasteland	Activision

INTERVIEW

Der Produzent von
»Blazing Angels« im
Exklusiv-Interview

IONUT GROZEA



360: WO LAG FÜR IHR TEAM DIE GRÖSSTE SCHWIERIGKEIT BEI »BLAZING ANGELS«?

IONUT GROZEA: Vermutlich bei der Optimierung auf Next-Generation-Niveau. Es hat einiges an Zeit gekostet, um das Spiel optisch und spielerisch so aufzu-

polieren, dass es einer Xbox 360 würdig ist. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.

360: INWIEFERN?

IG: Licht- und Wettereffekte wurden von Grund auf neu konzipiert und wirken viel dynamischer: Sonnenlicht spiegelt sich in den Armaturen des Cockpits, Wolkenschatten ziehen über das Land, Stadt-Panoramas versinken langsam in einem atemberaubenden Abendrot. Dazu noch die hoch auflösenden Texturen der Flugzeuge, die den Detailgrad um ein deutliches Stück nach oben schrauben ...

360: WAS UNTERSCHIEDET »BLAZING ANGELS« VON ÜBLICHEN FLUG-SHOOTERN?

IG: Das historische Setting. Wir haben viel Mühe darauf verwendet, um die Welt zur Zeit des Zweiten Weltkrieges so exakt wie möglich nachzubilden: Städte, Waffensysteme, Flugzeuge, das wurde von uns genau recherchiert. Außerdem haben wir die KI der Spiel-Charaktere um einige Quäntchen nach oben geschraubt, um dem Spieler ein realistisches

„Es hat Mühe gekostet, das Spiel optisch aufzupolieren. Aber es hat sich gelohnt“

Flugerlebnis zu bieten. Hat sich gelohnt, finde ich: die Team-Mitglieder geben sich gegenseitig Feuerschutz und nehmen selbstständig feindliche Armadas aufs Korn.

360: IN WELCHEN SITUATIONEN FINDET SICH DER SPIELER WIEDER?

IG: Neben Standard-Missionen wie Bombenangriffen und Verfolgungsjagden nimmt man in mobilen Schießtürmen Platz, infiltriert feindliche Lager, hetzt gegnerische Gleiter durch Schluchten oder unterstützt Bodentruppen aus der Luft.

360: KLINGT NETT. UND ONLINE-FEATURES?

IG: Die finde ich persönlich am stärksten. Bis zu 16 Spieler können online in zehn unterschiedlichen Modi antreten. Klassische Luftgefechte sind ebenso möglich wie Bombenangriffe, Kamikaze-Aufträge und historische Missionen, in denen Spieler gemeinsam die wichtigsten Flugschlachten des Zweiten Weltkrieges miterleben.



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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



SHADOWRUN

Cyberpunks, Waschbär-Schamanen und Rollenspiel-Fans aufgehört: Microsoft arbeitet an einem exklusiven 360-Online-Rollenspiel der »Shadowrun«-Saga. Bilder gibt's noch keine. Sieht aber sicher besser aus als die hier abgebildete Ur-Rollenspiel-Umsetzung für das Super Nintendo.

2. QUARTAL

Alan Wake	REMEDY
Dark Sector	D3 PUBLISHER
Die Urbz 2	ELECTRONIC ARTS
Far East of Eden: Ziria	HUDSON
Final Fantasy 11	MICROSOFT
Love Football	NAMCO
MotoGP 06	THQ
Ninety-Nine Nights	MICROSOFT
Prey	2K GAMES
Rumble Roses XX	KONAMI
Saint's Row	THQ
Splinter Cell: Double Agent	UBISOFT
Test Drive Unlimited	ATARI
The Darkness	MAJESCO
Tomb Raider Legend	EIDOS
Top Spin 2	2K GAMES
Wrestle Kingdom	YUKE'S



Rumble Roses XX

3. & 4. QUARTAL

2 Days to Vegas	UNKLAR
Afterburner	SEGA



Ninety-Nine Nights

Alone in the Dark	EDEN GAMES
Armored Core 4	FROMSOFTWARE
Avalon	UNKLAR
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR

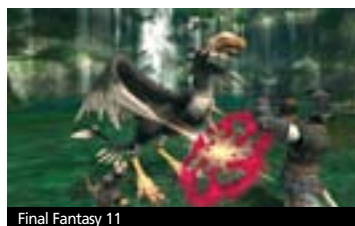


House of the Dead 4

BDFL Manager 2007	CODEMASTERS
Blue Dragon	MICROSOFT
Brothers in Arms 3	UBISOFT
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Chambara Beauty X	D3 PUBLISHER
Chromehounds	SEGA
Colin McRea 360	CODEMASTERS
Condor Trilogy Online	INTERSERV

Crackdown	MICROSOFT
Crazy Taxi 360	SEGA
Dead Rising	CAPCOM
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittel Erde 2	ELECTRONIC ARTS

Der Pate: Das Spiel	ELECTRONIC ARTS
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE



Final Fantasy 11

Driver 4	ATARI
Duke Nukem Forever	2K GAMES
Dynasty Warriors 5	KOEI
Elveon	10TACLE STUDIO
Fable 2	MICROSOFT
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
Frame City Killer	ELECTRONIC ARTS
Gears of War	MICROSOFT



Forza Motorsport 2

Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR
Halo 3	MICROSOFT
Hitman 360	EIDOS
House of the Dead 4	SEGA
Huxley	WEBZEN
Indiana Jones	ACTIVISION
Interview with a Made Man	UNKLAR
Jade Empire 2	MICROSOFT
Juiced 2	THQ
Justice League of America	WARNER BROS.
Killer Instinct 3	MICROSOFT
Killing Day	UBISOFT
King of Fighters: M13	IGNITION
Knights of the Old Republic 3	ACTIVISION
Lost Planet	CAPCOM
Marvel Universe	MICROSOFT
Mass Effect	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	ELECTRONIC ARTS
Monster Madness	ARTIFICIAL STUDIOS
Mortal Kombat 7	MIDWAY



Halo 3: nicht mehr dieses Jahr?

Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
World Airforce	TAITO
Pirates of the Caribbean 2	BUENA VISTA
Pro Evolution Soccer 6	KONAMI
Rainbow Six: Vegas	UBISOFT
Resident Evil 5	CAPCOM
Sonic the Hedgehog	SEGA
Stranglehold	MIDWAY
Sudeki 2	MICROSOFT
Tenchu 360	FROMSOFTWARE
Too Human	MICROSOFT
Turok 360	BUENA VISTA
Unreal Tournament 2007	MIDWAY
Virtua Fighter 5	SEGA
Voodoo Nights	MINDWARE

Klein- gedruckt

CHUN-LI 360

» Der Download von Zwischendurch-Games über Xbox Live wächst für Microsoft zum Erfolg heran. Bis Mitte Februar sollen bereits rund vier Millionen Downloads (inklusive Wallpapers etc.) getätigt worden sein. Die Zahl dürfte noch mal zulegen, weil man sich jetzt eine 360-Version von Capcoms Straßenfeger »Street Fighter« via Xbox-Live-Arcade auf die Festplatte laden kann. »Street Fighter Hyper Fighting 2« sieht aus wie das Original und spielt sich auch ganz ähnlich.



DRITTER SATZ MIT X

» Rechtzeitig zum sommerlichen Kinostart von »X-Men 3: The Last Stand« kündigt Activision eine Spielumsetzung für alle aktuellen Konsolen an. Inhaltlich soll sich der Titel zwischen dem zweiten und dritten Streifen bewegen und die berühmten Marvel-Recken Wolverine, Nightcrawler und Iceman auf einen Kreuzzug gegen Magnetos Schergen und Scherginnen schicken.



Gerüchte, die wir zwischen zwei Atemzügen aufschnappten ...

4 IN 4 SEKUNDEN

NEUES LARA-MODEL

ist die Britin Karima Adebibe.

IM APRIL

gibt's ein Update des 360-Dashboards mit Patch für Download-Probleme.

DEAD OR ALIVE 4

hat sich bislang 700.000 Mal verkauft.

SHAUN WHITE

Ubisoft will eine ganze Spiele-Serie mit dem Snowboard-Gott auflegen.

360-LIVE/KOLUMNE

Es geht voran



Wenn mir meine Online-Erfahrung am PC eines gezeigt hat, dann ist es der Fakt, dass man die Bedürfnisse der Clan-Szene ernst nehmen sollte. Am PC kein Thema, da gibt es längst hochprofessionell organisierte Turniere und Ligen. Schön, dass wir so etwas jetzt auch für Konsolen bekommen. Turtle Entertainment startet jetzt seine »Consoles Sport League« (CSL). Man will sich auf die neue Konsolen-Generation konzentrieren. Gut so. Geplant sind Ligen und Wettbewerbe, die alle populären Genres abdecken: Shooter, Sport, Rennspiele und auch Strategie. Zunächst soll um Sachgewinne gekämpft werden, später will man die Spieler mit Preisgeldern zu Höchstleistungen anspornen. Drei Eröffnungscups sind momentan geplant: »Project Gotham Racing 3«, »Perfect Dark Zero« und »Halo 2«. 20.000 Interessenten haben sich bis Anfang März schon mal nach den Teilnahmebedingungen erkundigt, 3000 Leute haben sich fest registriert. Scheint, als würde die CSL tatsächlich gebraucht. Wer mitmachen will, kann sich bei uns auf der Webseite informieren. Und wir tun noch mehr: im Forum auf www.360-live.de kannst du dich ab sofort in einem eigens abgesteckten Clan-Bereich mit Gleichgesinnten austauschen. Viel Spaß!

„Es scheint, als würde die CSL tatsächlich gebraucht“

Richard Löwenstein, 360 Redaktion

360-live Turnierbericht

ESL PRO SERIES

» Mehr als 500 Besucher stürmten am 17.02.06 die Tonhalle in München. Der Grund: die PC-Profispieler der »ESL«-Liga lieferten sich ihre Matches im Rahmen der »ESL Pro Series 8«-Saison. Shooter-Fans konnten sich über ein spannendes »Counter-Strike«-Duell zwischen den »a-Losers.msi« und »Team Speed-Link.de« freuen, das die »Losers« mit 16 zu 14 für sich entscheiden konnten. Strategie-Liebhaber kamen bei der zweiten Paarung auf ihre Kosten: in »Warcraft 3« trafen die Spieler »fire_de« und »Take« aufeinander. »fire_de« gewann zwei Schlachten, holte sich den Sieg und drei Punkte für die ESL.

XBOX CHAMPIONSHIPS VOL.2

» Trotz Schnee-Chaos war die Schützenhalle im Düsseldorf nahen Wulmeringhausen vom 3. bis 5. März prall gefüllt. Der Grund: die zweite Runde der »Xbox Championships« stand an. »eAxis Hedz« schoss sich bei »Quake 4« zum Sieger, »dzs.brooklyn.Acer« prügelte sich an die Spitze von »Dead or Alive 4«. »SEF doktor« von der »Spartan Elite Force« holte sich den Cup in »FIFA 06: Road to the FIFA World Cup«, dicht gefolgt von »NG GUS Raptor«. »eAxis Patohm« fuhr in »PGR3« die besten Zeiten, bei »Need for Speed: Most Wanted« war es »TCS Big Tank«. Bei »Halo 2« räumten »dzs.brooklyn.Pr0GamEr« und »dzs.brooklyn.hAnkey« im Team ab. Top!



PGR 100

» In verschiedenen Wettbewerben hat Microsoft bis Anfang März die besten »Project Gotham Racing 3«-Spieler gesucht. Der Gewinner Julian Kuhnert konnte sich am 14. März bei der Abschlussveranstaltung der »PGR 100« im Münchner »Kart Palast« mit Profipilotin Christina Surer duellieren. Gratulation, auch an unseren rasenden Chefredakteur. Schlägt Frau Surers Rundenzeit und stellt den Tages-Rundenrekord auf: 48,00 Sekunden.

360-live Termine & Neues

360-LIVE/TERMIN-KALENDER

Kick mit beim Xbox Cup

» Anlässlich der Fußball-Weltmeisterschaft 2006 starten Microsoft und Electronic Arts ein Fußball-Turnier mit »FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006«. Bis zum 10. Juni können sich Teilnehmer auf Xbox Live und bei Offline-Ausscheidungen in verschiedenen Städten qualifizieren. Wo und wann? Näheres findest du bei uns auf der Webseite unter der Adresse www.360-live.de. Als Preise gibt es unter anderem Konsolen, einen Besuch bei Electronic Arts und Tickets für das WM-Viertelfinale.

OFFIZIELLE MEISTERSCHAFT THE OUTFIT

» THQ startet in Zusammenarbeit mit dem Liga-Veranstalter »Xboxdynasty« eine offizielle »The Outfit«-Meisterschaft. Anmeldeschluss ist der 30. April, Anfang Mai geht's in die Vollen. Spieler aus Deutschland, Österreich und der Schweiz können über mehrere Wochen per Play-off-System um ein Muster des Spiels plus einen HDTV-Flachbildschirm Krieg führen. Also nix wie zum Angriff geblasen. Nähere Infos auf www.xboxdynasty.de.

360-LIVE/CLAN-INTERVIEW

Das Interview mit dem Leader der »NG GUS«

BERND »NG GUS GAMESUXX« HESSE

CLANLEADER DER »NEXT GENERATION GERMAN ULTIMATE SOLDIERS«

360: ERZÄHL UNS DOCH MAL WAS ÜBER DIE ENTSTEHUNG DER »NG GUS«

BERND HESSE: Gegründet wurde die »NG GUS« von meinem Sohn im Dezember 2004, damals noch unter dem Namen »German Ultimate Soldiers«. Im Oktober 2005 kam die eigentliche Geburtsstunde der »NG GUS«. Nämlich die Trennung von allen unerfahrenen Jungspielern plus die Ergänzung unseres Clantag. Seitdem sind wir also die »Next Generation German Ultimate Soldiers« mit 16 festen Mitgliedern in »Halo 2«, »Quake 4«, »FIFA 06«, »Call of Duty 2«, »Project Gotham Racing 3« und »Dead or Alive 4«-Squads.



360: WELCHE ENTWICKLUNGEN WÜNSCHT IHR EUCH FÜR XBOX LIVE UND DIE CLANSZENE?

BH: Wichtig ist natürlich erst einmal, dass uns die dantaglichen Titel mit vernünftigen Online-Optionen nicht ausgehen. Es müsste schon bei der Entwicklung mehr an uns eSportler gedacht werden. Was nützt ein »Call of Duty 2«, wenn man keine eigene Lobby eröffnen kann. Auch würde ich mir den Multichat der Ur-Xbox zurückwünschen. Der funktioniert auf der 360 bislang nur für zwei Spieler gleichzeitig.

360: WO SEHT IHR DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DER XBOX UND DEM PC?

BH: Auf jeden Fall nicht bei der Grafik. Die 360 hat genug Power, um selbst mit Highend-PCs mithalten. Die Steuerung der Spiele ist und bleibt wohl der Hauptunterschied. Wer auf Maus und Tastatur steht, der verachtet den 360-Controller gerne mal als ungenau. Dafür können auf 360 spielübergreifend Kontakte gepflegt und Dialoge geführt werden. Das klappt beim PC nicht ohne Zusatzsoftware. Xbox Live ist meiner Meinung nach einfach komfortabler als das Internet-Gaming am PC.

Ihr wollt, dass euer Clan im 360-Magazin vorgestellt wird? Dann bewirbt euch einfach bei uns im Forum unter www.360-live.de

EntechOn
www.entechon.de

Aktuelle Spiele:

- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter € 66,19
- Burnout Revenge € 63,79
- Fight Night Round 3 € 65,89
- NBA 2K6 € 57,89
- NHL 2K6 € 57,89
- The Outfit € 57,89
- Battlefield 2: Modern Combat € 65,89
- The Elder Scrolls IV: Oblivion € 57,89
- Elder Scrolls IV: Oblivion Collector's Edition € 63,69
- Blazing Angels: Squadrons of WWII € 63,19
- Far Cry Instincts: Predator € 63,19
- Condemned (uncut) € 64,19
- Dead or Alive 4 € 55,69
- Full Auto € 64,99
- Ridge Racer 6 € 65,89
- The Outfit (uncut) € 64,99



Preiswertes Zubehör:

- Component AV Kabel € 12,99
- Component AV Kabel mit Optischem Ausgang € 16,99
- RGB-Audio Multi Kabel € 12,99
- RGB-Audio Multi Kabel mit optischem Ausgang € 16,99
- SAV/AV Kabel € 12,99
- SAV/AV Kabel mit Optischem Ausgang € 16,99
- VGA/HD AV Kabel € 12,99
- VGA/HD AV Kabel mit optischem Ausgang € 16,99
- YPbPr Power Box (Component Verteiler) € 15,99
- Internet Headphone Set € 9,99
- Transfer Kit (Spielstände austauschen) € 14,99



Games, Mangas, Anime & mehr
Ab €15 + alle Mangas versandkostenfrei
Versand von Spielen ohne Jugendfreigabe (Altersnachweis erforderlich)

Mehr als 10.000 Produkte im Angebot
Zahlung per Nachnahme, Vorkasse, Bankeinzug oder Kreditkarte

Erscheint/ Oktober 06

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

AUF EINEN BLICK

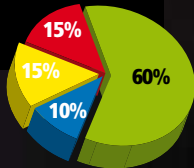
Publisher/ Midway
Hersteller/ Tiger
Hill Entertainment
Genre/ Shooter
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Chow Yun-Fat
kämpft sich mit
durchgestylten
Schießereien durch
großes Actionkino.

DAS STECKT DRIN

- die Umgebung verwüsten
- kinoreife Feuertreffen
- Bullet-Time-Effekte
- abgebrühete Coolness

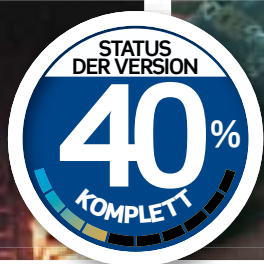


Eiskalter Action-Thriller vom Meister des Bullet-Time-Effekts

Jeder Fan von Action-Streifen weiß, wo Regisseur John Woo inszeniert, da fliegen blaue Bohnen. Bester Beweis dafür sind seine mit Feuergeschichten voll gepackten Hongkong-Baller-Orgien. Filme wie »A Better Tomorrow«, »The Killer« und später »Mission Impossible: 2« machten den gebürtigen Chinesen mit unverwechselbar bleihaltigen Actionsequenzen im Zeitlupen-Stil in der ganzen Welt berühmt. Momentan werkelt der Action-Meister aber nicht an einem Kinofilm, sondern an einem Videospiel. »Stranglehold« ist eine Koproduktion zwischen Woo und seiner Software-Schmiede Tiger Hill Entertainment. Wir waren zu Besuch bei den US-Boys, haben einen Blick auf das Spiel geworfen und uns mit Produzent Brian Eddy unterhalten. Das Spiel soll die unverwechselbare Handschrift von John Woos Kinowerken tragen. Der Erfolg scheint vorprogrammiert: imposante Kamerafahrten, anmutige Slow-Motion-Effekte und eine ästhetisierte Bildschirmgewalt sind die Zutaten, die »Stranglehold« kennzeichnen sollen. Klingt ganz nach einem Action-Leckerbissen. Zumal es sich nicht um die direkte Umsetzung eines John-Woo-



Max Payne hat es vorgemacht: ein Hechtsprung, zwei Knarren, so muss Action aussehen



Wenn die Drinks mal wieder schal sind: kill den Kellner

“Man könnte jede Szene 1:1 auf die Leinwand bringen”

John Woo ist bekannt dafür, dass er in seinen Werken nicht mit Blut geizt



Streifens handelt, sondern vielmehr um die interaktive Fortsetzung seines Kinokrachers »Hard Boiled«.

Ein knallharter Cop

Der Held des Abenteuers ist Inspektor Tequila. Wie auf der Leinwand übernimmt Eastern-Pistolero Chow Yun-Fat die Rolle des kühlen, beinhalten Polizisten. Um den Helden möglichst realistisch darzustellen, sind die Entwickler nach Hongkong gejetzt und haben den Schauspieler per Scan digitalisiert. Weil die Handlung von »Stranglehold« nahtlos an »Hard Boiled« (der Film lief 1992) anschließen soll, wurden beim virtuellen Yun-Fat einige Lebensjahre weggerechnet, damit der Spieler mit einem gelenkigen Revolverhelden und nicht mit einem grau melierten Schützen im Stil von Sam Fisher durch die Kulissen hechten muss. Produzent Brian Eddy war im Gespräch mit uns jedenfalls ganz stolz darauf, dass wir im fertigen Spiel trotzdem von

Plastik-Hautstrukturen verschont bleiben. Dank der »Unreal 3.0«-Grafik-Engine wirken die Gesichtszüge natürlich realistisch und authentisch. So macht sich der geliftete und blendend aussehende Tequila mit umgeschnalltem Doppelholster und zwei 9-mm-Knarren auf nach Hongkong und Chicago. Und zwar, um den Drogenbossen und der russischen Mafia den gesetzlosen Hintern zu versohlen. Die haben nämlich seine Ex-Frau entführt, und an der hängt Tequila immer noch.

Also, auf in einen actiongeladenen 3D-Shooter, und das in bester John-Woo-Manier. Wie schon im Film hechtet Tequila hinter schützenden Vorsprüngen hervor, tänzelt elegant durch heranpfeifende Kugeln, rollt über Tische und verteilt munter Kopfschüsse in die anrückende Gegnerschar. Als Schauplätze dienen schäbig wirkende China-Restaurants in brillant düsterer Aufmachung, voll gestopft mit zwielichtigen Gestalten. Des Weiteren warten Feuergefechte in »

JOHN WER?

Von der Kinoleinwand auf die 360

John Woo, bürgerlicher Name Yusen Wu, wurde 1946 in China geboren und gilt als Meister des Hongkong-Action-Kinos. Beispiele gefällig? Wem seine grandiose Eastern »The Killer« und »Hard Boiled« nichts sagen, der kennt zumindest seine westlichen Action-Kracher. John Woo hat unter anderem Regie geführt bei »Operation: Broken Arrow«, »Im Körper des Feindes« und »Mission Impossible 2«.

Lohnt sich's?

-  spektakuläre Doppel-Knarren-Gefechte in völlig zerstörbaren Kulissen
-  lineares Gameplay, Chicago und Hongkong sind nicht frei begehbar

liveundonline

■ Deathmatch- und Capture-the-Flag-Modus sind geplant ■ laut Hersteller folgen weitere Online-Herausforderungen



Feuergefechte mit Echtzeit-Einschüssen sorgen für realistische Shooter-Action

„Imposante Kamerafahrten, anmutige



Bänke, Servierwagen und Tische dienen als Rampe für kinoreife Flugeinlagen

■ Nobelvillen, bei denen Tequila gegen die Drogenbosse vorgeht.

Physikalisch korrektes Chaos

Uns erwartet eine Materialschlacht sondergleichen, bei der – dank Havok-Physik-Engine – nicht nur der Held bei seinen akrobatischen Pistolen-Verrenkungen den Naturgesetzen gehorcht. Unter dem Kugelhagel von Tequila und seinen Feinden zerplatzen Polster, Vorhänge erhalten Lochmuster, Hölzer splintern und von Stühlen und Tischen

lassen sich sogar die Beine der Reihe nach wegknallen, worauf diese dann wie im realen Leben umfallen. Glas-scheiben zerbersten in tausend kleine 3D-Scherben, beim Einschlag der Kugeln platzt der Putz von der Wand und Kacheln fallen aus den Fugen. Kurzum: sämtliche Kulissen lassen sich in Grund und Boden randalieren. Beeindruckend auch, wie sich Gäste und Gangster verhalten, wenn ein Schusswechsel beginnt. Während die Ganoven ihre Waffen zücken und das Feuer erwidern, stürzen die Restaurantgäste aus der Schusslinie, werfen panisch Stühle und Tische um, verstecken sich dahinter. Solch lebendige Kulissen gefallen. Zwischen den herumfliegenden Brocken und türmenden Passanten kämpft der Spieler ums Überleben.

»Stranglehold« setzt auf lineares Gameplay. Ein frei erkundbares Hongkong und Chicago – wie bei der »GTA«-Serie – sind nicht vorgesehen. Dies muss aber kein Nachteil sein, denn die Action ist ziemlich abwechslungsreich inszeniert. Man rennt durch Häuser, kämpft auf Dächern, hüpf von einem Schnellboot aufs nächste, der Held kann sich an Kronleuchtern durch die Bar hangeln, er kann Treppen hochrennen und am Gelände herunterrutschen und herumstehende Servicewagen als fahrbaren Untersatz missbrauchen. Was man halt so macht als Actionheld.

Cop in Zeitlupe

Neben den innovativen, realistischen Szenen, trifft man auch Altbekanntes.



Diesen übermütigen »Rocket Man« schießt Tequila zum Mond



Slow-Motion-Effekte und ordentlich Gewalt „

Damit die erdrückende Gegnerzahl dem Spieler nicht den Garaus macht, geben die Entwickler Tequila ein »May Payne 2«-mäßiges Gameplay-Element mit. Die Rede ist vom so genannten »Bullet-Time«-Effekt, der sich in »Stranglehold« unter dem Namen »Tequila Time Mechanic« breit macht. Doch bevor man hier ein ausgelutschtes Gimmick vermutet, sei eines gesagt: in keinem anderen Spiel ist der Zeitlupen-Effekt bei Schusswechseln so gut aufgehoben wie hier. Wenn sich der virtuelle Chow Yun-Fat in Slow Motion mit ernster Miene und stetigen Schritten durch ein Heer von Bösewichtern ballert, während die Hülsen filmreif zum Boden segeln und Blutspritzer in der Luft zu stehen scheinen, bekommt jeder Action-Liebhaber eine Gänsehaut. Zumal sich schier unendliche Möglichkeiten bieten, den Protagonisten stylisch in Szene zu setzen. Tequila feuert in allen erdenklichen Lebenslagen so galant, dass man jede Szene 1:1 auf die Filmleinwand übertragen könnte. Wem das immer noch nicht genug John Woo ist, der kann sich über typische Stilelemente freuen, die den Spieler in Zwischensequenzen bei Laune halten. Fans dürfen sich also über innehaltende Pistolen-Kontrahenten freuen, die sich gegensei-

tig die Schießseisen vor die Nase halten, während die Kamera um sie zirkelt.

Tauben haben Schonzeit

Natürlich dürfen da auch nicht die weißen Tauben fehlen, die in den meisten John-Woo-Filmen aufgeschreckt davonflattern, wenn Chow Yun-Fat dramatisch die Szene betritt. »Auf die Tauben darf aber niemand schießen, Woo wollte das so. Sie haben für ihn etwas Symbolisches. Er neigt dazu, sie

in emotionalen Szene zu verwenden«, erzählt Brian Eddy. Man darf aber davon ausgehen, dass der Rest des Spiels im wahrsten Sinn des Wortes gewaltvoll daherkommt. Blut fließt in Massen, aber die Waffengewalt ist in typischer Woo-Manier stil- und gefühlvoll überzeichnet. Wer also konstruktiv destruktiv sein will und kinoreife Action mit durchgestylten Feuergefechten sucht, der kann sich den Oktober schon mal rot im Kalender anstreichen.

Sebastian Weidenbeck



Die detailreichen Kulissen erschlagen mit zerstörbaren Details

360
SAGT ...

Hat was von »Max Payne 2«: sauc cooler Held, durchgestylte Action, Zeitlupen-Effekte ohne Ende.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- tatsächlich ernst zu nehmende Fighting-Action
- keine echten Amazonen wie zum Beispiel Stacy Keibler

Herrlich runde
RINGKÄMPFE

Exklusiv für die 360

Erscheint/ Juni 06



Wrestling und wippende Brüste: Dixie zeigt, warum beides unbedingt zusammengehört

AUF EINEN BLICK

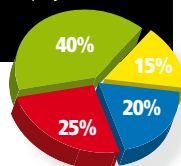
Publisher/ Konami
Hersteller/ Yuke's Entertainment
Genre/ Wrestling
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: rabiate Ringer-Girls zeigen mehr Haut als die »Dead or Alive«-Mädels.

DAS STECKT DRIN

- verschlungene Körper
- Fleischschau
- fluchende Mädels
- Replays ansehen



RUMBLE ROSES XX

Die halbnackten Wrestling-Mädels gehen in die zweite Runde

Wenn junge Mädchen mit heißen Kurven und einem Minimum von Kostüm in den Wrestling-Ring steigen, sich ineinander verschlingen und auf dem Boden wälzen, dann ist dies der Stoff, aus dem Männerträume gemacht sind. Und zwar lang anhaltende. Denn bereits das erste »Rumble Roses«-Game hat uns – anders als der ebenfalls sehr kurvenreiche Xbox-Fleischschau »Dead or Alive Extreme Beach Volleyball« – mit einer so nicht erwarteten Spieltiefe auf der Playstation 2 überrascht. Beim Nachfolger scheint es ähnlich zu sein.

Aber zugegeben, raffinierte Moves und getimte Griffe sind nicht das Erste, was einem hier ins Auge sticht. Es sind vielmehr die knapp bekleideten Wrestling-Nixen. »Rumble Roses XX« zieht mit tiefen Einblicken und knappen Röcken die Aufmerksamkeit auf sich, außerdem mit herrlichen Animationen. Die akrobatischen Würgegriffe und Prügeleien sehen erstaunlich aus, nicht zuletzt durch wohl platzierte Motion-Blur- und High-Dynamik-Range-Grafikeffekte. Die gelungene Kombination aus tollem Look und

spielerischer Klasse erstaunt nicht mehr ganz so sehr, wenn man weiß, wer für die Entwicklung verantwortlich ist. Das japanische Team von Yuke's Entertainment kennt sich bestens aus mit Simulationen des Ringer-Sports. Schließlich ist das Team seit Jahren für die führenden Wrestling-Reihen »Smack Down!« und »WWE Day of Reckoning« verantwortlich.

Cowgirl Dixie, die japanische Ringerin Reiko, die Krankenschwester Anesthesia, die Rockerin Candy Cane nebst ihrer 15 Ringer-Kolleginnen plus Killer-Panda können nicht nur kratzen, beißen und an den Harren ziehen. Die Mädels teilen richtig aus. Mit dem Y-Button setzt es Würgegriffe, Powerwürfe und Aufgabegriffe. So lassen sich auch gezielt Körperteile des Gegners außer

„ Volle Brust-
Attacke der Leder-
Amazonen „

liveundonline

■ harte Ringkämpfe allein, im Tag-Team zu dritt und sogar zu viert ■ wir wünschen uns Themen-Kostüme und Bikini-Download

1



BUNNY-BASTELSTUNDE

Erschaff dir deine Traumfrau ...

Wer sich an Candy Canes oder Reiko Hinomotos Ringerkünsten und Schlüpfer satt gesehen hat, der erschafft kurzerhand seine eigene Wrestling-Lady. Ob blond oder braunhaarig, in Schulmädchen-Uniform oder mit Strapsen, mit großem oder kleinem »Charakter«, als Wurf- oder Prügel-Spezialistin, die Wahl liegt beim Spieler. So werden pubertäre Fantasien befriedigt.



3

NETZSTRÜMPFE IM WEB

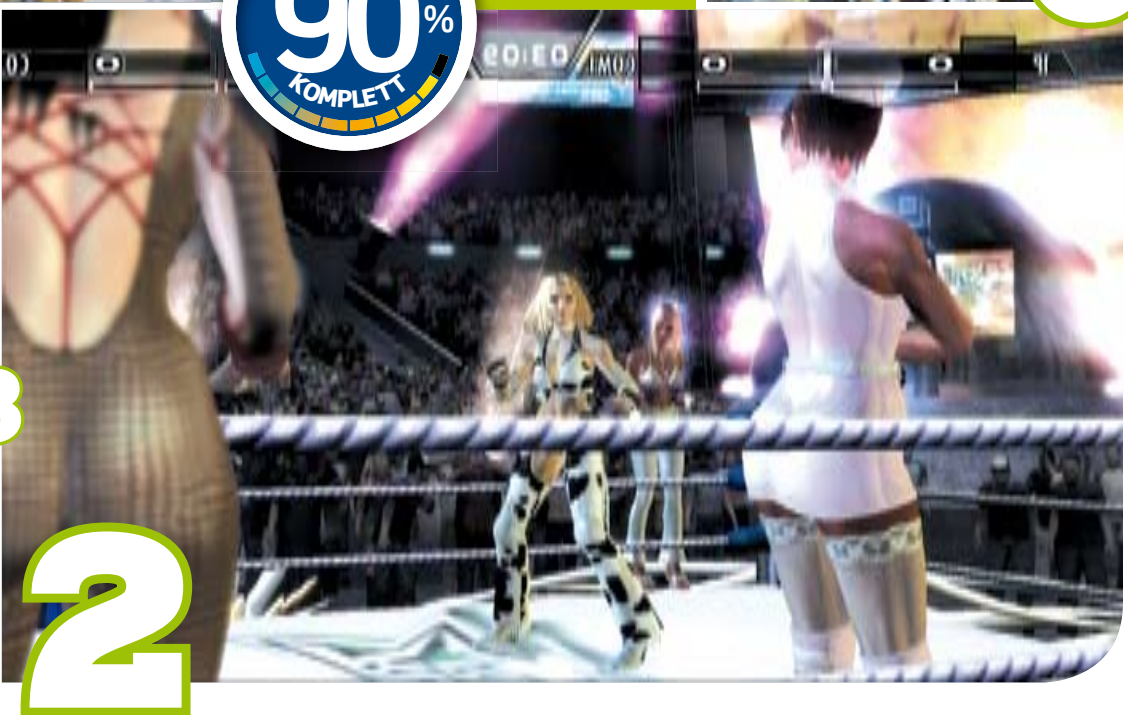
Schlüpfrige Online-Matches

Wer seine Wrestling-Babes schick ausführen möchte, der trifft sich online zum Würgen und Werfen auf Xbox Live. Hier gibt's, neben heißen Höschchen und Fleischbeschau, den wohl schnellsten und härtesten Online-Wrestling-Modus für Solo-Ringerin, Tag-Teams und sogar Dreier- und Vierer-Gruppen.

Um hier zu bestehen, sollte der Spieler nicht nur den Kampf mit Fäusten und Füßen beherrschen. Mit Haltegriffen zermürbt man Gliedmaßen, der charaktersspezifische »Hot«-Move raubt der Gegnerin mit

besonders schlüpfrigen Attacken Energie, oder man zwingt die Kontrahentin mit einem »Killer«-Move zur Aufgabe.

Natürlich kann man auch sein selbst erstelltes Mädel in den Ring schicken. So geht zusätzlich zum spielerischen auch der optische Reiz nicht verloren, da es immer neue Körper zu begaffen gibt, die sich im Ring verknallen oder am Strand bei Schlammringkämpfen winden. Sexy Ringerinnen und ein abwechslungsreiches Gameplay sind garantiert.



Gefecht setzen. Kopf, Torso, Arme, Beine – hat man die Gegnerin genug malträtiert, so gibt sie auf und der Kampf ist ohne Pin gewonnen. Gefinist wird hier auch, und zwar mit der linken Schultertaste. Nicht so brutal wie bei »Mortal Kombat: Deadly Alliance«, sondern anregend wie im Vorgänger. Vollführt der Spieler den »Hot«-Move, werden hektische Griff-Folgen von gekonnten Kamerafahrten begleitet, die das Geschehen immer aus ziemlich ein- und zweideutiger Perspektive zeigen. Mit B klettert man auf Ringseile, greift sich Waffen wie Schraubenschlüssel, Gitarren oder verlässt den Ring. Prügelcombos startet man mit dem X-Knopf. Wenn man mit einem Tag-Team-Partner die Gegnerin per Team-Finishing auf den Ringboden hämmert, ist selbst der letzte Zweifler überzeugt – die Steuerung geht locker von der Hand und ermöglicht schnelle Action.

Natürlich darf bei einem Spiel, in dem nur weibliche Ringerinnen auftreten, ein wenig Geizicke nicht fehlen. Um zurückhaltende Feinde aus der Reserve zu locken, kann man sie mit Beschimpfungen anstacheln oder das Publikum mit frechen Sprüchen auf seine Seite ziehen. Dann werden pubertäre Fantasien erfüllt, wenn die gut bestückten Mädels mit verschlungenen Körpern durch den Ring toben, sich beschimpfen und dabei großzügige Blicke auf Brüste, Hintern und Höschchen freigeben. Ausgetragen werden die Kämpfe in

Standard-Ringen vor Publikum, in Schlammbecken am Strand und auf den Dächern von Wolkenkratzern. Bis zu vier Wrestling-Mädels auf einmal prügeln sich so durch einen Fight. Tag-Team-Kämpfe via Xbox Live? Auch die versprechen satte Action.

Wenn die Fights zu stressig werden, dann kann der Spieler die Mädels auch in ihrer Freizeit näher begutachten. So kann man beispielsweise den Ringerinnen zuschauen, wie sie sich

am Pool räkeln. Wie es sich für ein anständiges Voyeur-Game gehört, lässt sich dabei die Kamera nach Belieben schwenken, zwecks totalen Zooms auf die Vorzüge der Damen. Weitere Pluspunkte sammelt das Spiel mit seiner Freispiel-Ausstattung: Cat-Suits, String-Tangas, Schulmädchen-Uniformen, Latex- und Leder-Kombis, die den optischen Reiz nochmals verstärken. Ringer-Action mit Spieltiefe und einer gehörigen Portion Sex? Da kann eigentlich nicht mehr viel schief gehen. Ich warte mit sehnsüchtigem Blick auf die Testversion.

Sebastian Weidenbeck

Das hat uns schon bei »Dead or Alive Beach Volleyball« gut gefallen: Badenixen räkeln sich am Pool, und wir haben eine frei schwenkbare Kamera zur Hand



360 SAGT ...

Knallharte Ringer-Action mit spärlich bekleideten Mädels. Das macht nicht nur optisch was her, sondern auch spielerisch.

Hitpotenzial

Das 360-Magazin im
WM-FIEBER
6-Seiten-Spezial

FUSSBALL FIEBER

Sollen die Brasilianer auf dem Screenshot jubeln.
Wir holen den WM-Titel ja doch nach Deutschland.
Zumindest auf der 360 ...

Deutschland ist schon seit einer Weile Papst. Aber zum vollkommenen Glück fehlt noch der WM-Titel im eigenen Land. Am 9. Juli soll es im Olympiastadion zu Berlin so weit sein. Selten zuvor war das Interesse so groß wie in diesem Jahr, aber die Ergebnisse der National-Elf im Vorfeld der WM machen wenig Hoffnung. Trotzdem ist die Stimmung gut, die Vorfreude riesig und die Organisation läuft auf vollen Touren. Um uns darauf einzustimmen, kommt die passende Software gerade recht: »FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006«. Der neueste Teil aus Electronic Arts »FIFA«-Serie, das offizielle Spiel zur offiziellen Fußball-WM. Mit Doppel-s übrigens, was zwar nicht der korrekten Rechtschreibung entspricht, aber von der FIFA so gewünscht wird. Wie auch immer, was das Spiel kann, prüfen wir in dieser Ausgabe – bitte einmal umblättern zur Vorschau auf Seite 24. Und dann noch mal umblättern auf Seite 26 für ein weiteres interessantes Fußball-Projekt: der »BDFL Manager 2007« von Codemasters will uns ab Herbst den Weg vom Kicker zum Kaiser ebnen. Nun mag mancher vielleicht nicht bis zum

Anpfiff von dem einen oder dem anderen Spiel warten. Und mancher mag sich mangels Spieltiefe vielleicht auch nicht mit dem bisher einzig verfügbaren Action-Kick für die Xbox 360 anfreunden, mit »FIFA 06: Road to FIFA World Cup«. Wer also jetzt dribbeln und Tore schießen will und auf Next-Generation-Grafik verzichten kann, für den haben wir einen Tipp: einfach Konamis »Pro Evolution Soccer 5« in der Version für die originale Xbox einwerfen. Das läuft nämlich auch auf der Xbox 360 ganz prima, anders als zum Beispiel die Xbox-Versionen von »FIFA 2005« und »FIFA Street 2«. Der Konami-Kick punktet mit fantastischer Ballphysik, unerreicht realistischen Spielverlauf und besonders im Multiplayer mit immer wieder spannenden Begegnungen. Außerdem hat man den Vorteil, dass man mit seiner Lieblings-Mannschaft aus den europäischen Top-Ligen auflaufen kann. Ein tolles Fußball-Game also, zumindest bis Konami sich endlich mit dem ersten richtigen 360-Game warm gelaufen hat: »Pro Evolution Soccer 6«. Im Herbst soll es endlich so weit sein.

Seckin Özdündar

“Eine gute Alternative für Bundesliga-Fans ist Pro Evolution Soccer 5”

Weiterblättern!

-  mehr über »FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006« auf Seite 24
-  mehr über »BDFL Manager 2007« auf Seite 26

HOL SIE DIR!

Eintrittskarten für das WM-Viertelfinale

Kick mit beim Xbox Cup

Anlässlich der Fußball-Weltmeisterschaft starten Microsoft, Adidas und Electronic Arts den so genannten »Xbox Cup«. In 32 Ländern aus aller Welt werden die besten Xbox-360-Kicker gesucht und vom 28. bis 30. Juni zum großen Finale nach Berlin eingeladen. Dort wird sich entscheiden, wer der weltbeste Meisterkicker ist. Gespielt wird Electronic Arts »FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006«. Bis zum 10. Juni können sich Teilnehmer auf Xbox Live und bei Offline-Ausscheidungen in verschiedenen Städten qualifizieren. Aber du, als Leser des 360-Magazins, kannst dir den mühseligen Weg über die Qualifikation sparen. Denn wir haben drei Wildcard-Plätze organisiert. Drei Gewinner können also direkt zur nationalen Ausscheidung reisen und dort um die Aufnahme in die deutsche »Xbox Cup«-Nationalelf kämpfen. Zwei Sieger werden unser deutsches Team bilden und in Berlin um die Fußball-Krone kicken. Den Gewinnern winken tolle Preise: Konsolen, Fußballschuhe, 360-Frontblenden und Tickets für das WM-Viertelfinale. Wenn du gut genug bist, gehören die Tickets also vielleicht schon bald dir! Nähere Informationen zum »Xbox Cup« findest du auf unserer Webseite unter der Adresse www.360-live.de. Wenn du dich für einen der drei Wildcard-Plätze interessierst, dann klick dich durch zum Forum. Unter der Rubrik »Community/360 Das Heft« findest du die Teilnahmebedingungen.

XBOX CUP

„Konfetti und Fahnen, ein Meer aus Farben und Formen“

Das 360-Magazin im
WM-FIEBER
6-Seiten-Spezial

Lohnt sich's?

- das einzige offizielle Spiel zur Fußball-WM, mit offiziellen Kickern und Stadien
- kaum was Neues, ist halt »FIFA«, nur mit einem etwas anderen Anstrich



Erscheint/ 28. April 06

FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2006

Die WM schon im April? EA Sports macht es möglich

Das waren noch Zeiten, als die Deutsche Fußball Nationalmannschaft Erfolge feierte.

So lange ist das aber noch gar nicht her: 1990 Weltmeister in Italien, 1996 Europameister in England. Okay, okay, auch mit »Stolperfußball« wurden wir 2002 im fernen Japan/Süd-Korea Vize-Weltmeister, aber so viel Glück kann man nicht immer haben. Wer nicht nur hoffen und bangen will, sondern sein Glück lieber selbst in die Hand nimmt, kann das schon Ende April verwirklichen – im neuesten Ableger der »FIFA«-Serie.

Optisch entwickelte man die Engine von »FIFA 06: Road to FIFA World Cup« weiter und legte besonders viel Wert auf die authentische Umsetzung der Stadien, der Fans und der Atmosphäre. Die zwölf WM-Stadien in München, Berlin und Dortmund werden akribisch genau nachgebildet, vom Rasen über die Eigenheiten der Architektur bis hin zu den individuellen Lichtverhältnissen. Richtig gelungen sind die unterschiedlichen Tageszeiten, die das Stadion in ein ganz anderes Licht tauchen können. Intensive

Sonnenstrahlung blendet und wirft Schatten, die Dämmerung hüllt alles in ein schönes Abendrot, und in der Nacht kommen Flutlicht-Anlage und bengalisches Feuer zum Einsatz. Da dürfen natürlich auch Konfetti, Fahnen und andere Fan-Utensilien nicht fehlen. Sie tauchen Zuschauerränge und Spielfeldrand bald in ein Meer von verschiedenen Farben und Formen. So muss es bei einer WM eben aussehen. Die Kicker selbst sahen schon bei ihrem ersten 360-Auftritt fantastisch aus, und daran wird sich nichts ändern, außer, dass hier und da an den Animationen gefeilt wird. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf den Star-Spielern, damit die tatsächlich vom ersten Augenblick an sofort aus der Menge herausstechen. Denn eine WM braucht nun einmal ihre Helden, Identifikationsfiguren und namhafte Stars, die sich vom Rest abheben. Diese wurden ihren realen Vorbildern sehr gut nachempfunden, aber so feine Details erkennt man im Spiel und bei einer etwas weiter entfernten Kamera-Einstellung nicht wirklich. Nur in Nahaufnahmen oder Replays kann man die volle Pracht erkennen. Hoffentlich denken die Macher auch

AUF EINEN BLICK

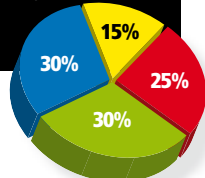
Publisher/ Electronic Arts
Developer/ EA Canada
Genre/ Fußball
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Typisches FIFA-WM-Game, aber mit einmaliger Präsentation und authentischer Atmosphäre.

DAS STECKT DRIN

- lebensechte Spieler
- WM-Klassiker
- Freischiß-Boni
- einmaliges WM-Flair



Hat dein Lieblingsteam die WM-Qualifikation nicht geschafft? Hier kannst du es jederzeit ändern

liveundonline

■ Bis zu acht Spieler treten in der Qualifikation und Endrunde gegeneinander an. Lounge und Ranglisten dokumentieren die Erfolge ■ Wir hoffen auf eine Online-Tabelle

PLUS FÜR
TAKTIKERÜberarbeitete
Steuerung

EA Sports verspricht »verbesserte Schuss-Möglichkeiten« und mehr Realismus, da der Torerfolg vom eigenen Können, von den Fähigkeiten des Kickers am Ball, dem Druck der Verteidiger und der Entfernung vom Tor abhängt. Schöne Worte. Ist es tatsächlich fühl- und spürbar? Unser Online-Test wird es zeigen. Besuche vor dem Kauf des Spiels also am besten unsere Webseite. Die Adresse www.360-live.de

JUBEL, TRUBEL,
HEITERKEIT!

Egal, wer am Ende den Pokal in den Händen hält, der Stimmung tut dies keinen Abbruch.

Frenetisch bejubelt, untermalt mit Fan-Gesängen, Beifall und grenzenloser Begeisterung wird gefeiert, was das Zeug hält. Wenn es bei der echten WM genauso wird, können wir uns glücklich schätzen. Besonders wenn es »unsere« Jungs wären, die gefeiert werden.

Richtig viel Arbeit steckt in den Stadien. Mit unzähligen Fotos rekonstruierten die Entwickler alle architektonischen Einzelheiten, damit die virtuellen WM-Arenen ihren großen Brüdern in den

zwölf WM-Stätten zum Verwechseln ähnlich sehen. Auch die individuellen Lichtverhältnisse und Schattenwürfe wurden intensiv studiert.

Nach wie vor sehen die Spielermodelle beeindruckend aus, dank einer enorm gesteigerten Polygonzahl im Vergleich zur »alten« Generation. Die Animationen wurden zwar etwas überarbeitet, aber hier sind die Unterschiede nicht so signifikant. Da wird sich in den nächsten Jahren sicher noch einiges tun, denn Potenzial gibt's reichlich.



daran, die Spielszenen etwas abwechslungsreicher zu gestalten, und eine überarbeitete Ballphysik könnte sicherlich auch nicht schaden. Bei der kurzen Zeit zwischen den letzten FIFA-Teilen darf man sich da wohl nicht zu viel erwarten, aber wir hoffen mal ein wenig für die Zukunft.

Auch spielerisch darfst du dir jetzt keine Quantensprünge erhoffen. Es sind wieder einmal nur kleine Details, wie das Elfmeterschießen oder die Schusssteuerung, die ein kleines Tuning verpasst bekommen haben. Beim Strafstoß kannst du jetzt gezielt versuchen, deinen Gegner mit Finten nervös und unsicher zu machen – wie im richtigen Spiel. Schüsse aus dem Mittelfeld sollen sich nun abwechslungsreicher und situationsabhängiger gestalten. Es hängt jetzt also von der Aggressivität der Abwehr, der Position zum Tor und zu den anderen Spielern und natürlich auch von der individuellen Klasse des Spielers ab, ob der Ball im Netz zappelt oder kläglich dran vorbeisegelt.

Wie schon vom ersten WM-Game (1998) bekannt, darfst du jetzt in den »globalen Herausforderungen« 40 WM-Klassiker hautnah erleben und die Geschichte wiederholen oder gar

Stars wie Frank Lampard kannst du nicht nur am Trikot erkennen



neu schreiben. Als Belohnung gibt's jede Menge legendäre Spieler und Ausrüstungsgegenstände. Ansonsten darf man diesmal das komplette Paket aus Qualifikation und WM-Endrunde spielen. Aus einem umfangreichen Pool von 127 Nationalmannschaften darfst du dir dein favorisiertes Team aussuchen, aber auf Vereinsmannschaften mußt du dafür verzichten. Lieber hätten wir zum Start ein komplettes FIFA 06 gehabt, statt »Road to FIFA World Cup«, denn die

Qualifikation haben wir ja nun auch im offiziellen WM-Spiel. Also kommen uns jetzt innerhalb von nur einem halben Jahr zwei Teile aus der »FIFA«-Serie auf die 360, wobei der erste praktisch komplett im zweiten enthalten ist. Was nach wie vor fehlt, sind nationale Ligen. Trotzdem sind wir auf den neusten Ableger der »FIFA«-Reihe gespannt, denn die einmalige WM-Atmosphäre dürfte der Action-Kick doch sehr gut einfangen. Und die Extra-Ideen könnten uns zumindest so gut unterhalten wie die Auftritte der deutschen Nationalelf in unseren Breiten.

Seckin Özdündar

**360
SAGT ...**

Sicher gibt es innovativere Spiele, und »Pro Evolution«-Fans werden nicht überlaufen. Aber für WM-Begeisterte ist »FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006« genau richtig.

Hitpotenzial

Das 360-Magazin im

WM-FIEBER

6-Seiten-Spezial

“Die Spielszenen wirken in HDTV gleich viel realistischer!”



Erscheint/ September 06

Lohnt sich's?

- umfassende Statistiken und Optionen
- Einstieg ins Thema könnte mühsam sein



Die Grafik haut keinen Ballack aus den Stiefeln, aber sie dürfte ihren Zweck erfüllen

AUF EINEN BLICK

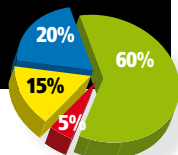
Publisher/ Codemasters
Developer/ Codemasters
Genre/ Management-Simulation
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Gelungener Fußball-Manager mit interessanten 360-Features.

DAS STECKT DRIN

- planen
- trainieren
- verhandeln
- mitfiebert



BDFL MANAGER 2007

Führe dein Team zum Titel

Es gibt Fußball-Fans, die stehen lieber selber auf dem Platz. Dann können sie der gegnerischen Mannschaft zeigen, wo der Hammer hängt. Andere lassen spielen und bevorzugen es, die Drähte im Hintergrund zu ziehen. Für die Letzteren kommt bald mit »BDFL Manager 2007« der erste Fußball-Manager für die Xbox 360. Schwankte die Qualität der letzten Jahre doch sehr stark, nutzt Codemasters die Gelegenheit, mit einer neuen Konsolen-Generation für neuen Schwung in der »BDFL«-Reihe zu sorgen.

Das bedeutet vor allem, dass sich Codemasters den für Wirtschaftssimulationen auf einer Konsole typischen Macken widmet. Wegen der geringeren Auflösung eines Fernsehers wirkt die Schrift sehr klein, die Übersicht geht flöten, mangels Maus-Steuerung muss man gewöhnlich einiges an Komfort einbüßen. Aber wofür gibt's HDTV? Dank einer Auflösung von 1280 mal 720 Bildpunkten (720p) kannst du in den Menüs jede Kleinigkeit genau erkennen, ohne nachhaltige Schäden an den Augen davonzutragen. Die Szenen auf dem Rasen sollten in HDTV ähnlich

realistisch wirken wie die Fußball-WM, die ja auch hoch auflösend und in 16:9 übertragen wird. Nur, dass du hier selber Einfluss auf Taktik, Aufstellung und Spielgeschwindigkeit hast.

Bleiben wir gleich bei der Technik: im Vergleich zu bisherigen Genre-Vertretern für Konsolen schlägt sich dieser Fußball-Manager dank Grafikpower der nächsten Generation natürlich um einiges besser. Vorausgesetzt, man hat eine HD-Ready-Glotze. Auf gewöhnlichen Röhren-Fernsehern wird es wohl weniger umwerfend aussehen. Dank 5.1-Surroundsound kommt auch richtig Jubellaune im Wohnzimmer auf. Zur guten Stimmung tragen aber auch viele Kleinigkeiten bei, etwa die, dass der fiktive TV-Sender »Football One« Ergebnisse, Tabellen, News und Highlights der vorausgegangenen Partie überträgt. Dazu gibt es arg statische Kommentare von Marcel Reif und Paul Breitner. Letzterer ist allerdings nur bei der Zusammenfassung der Highlights zu hören.

Das eigentliche Spielinterface ist in neun Oberkategorien unterteilt. Dabei geht es um Training, Transfers, Personal oder die Planung für

live und online

- Download neuer Spieler- und Mannschaftsdaten
- Manager-Profil-Sharing möglich



2

VIERER-KICK

Freunde sollt ihr sein

Wer sich nicht immer alleine um die Geschicke seines Vereins kümmern will, darf sich mit Kumpels im Freundschaftsspiel messen oder zwei konkurrierende Teams managen. Während es im Hauptspiel einfach nach der Reihe geht und jeder seinem Team zur Meisterschaft verhelfen will, geht es im Freundschaftsspiel eher um den Spaß zwischendurch. Jeder wählt ein Team, bereitet es auf das Spiel vor und schaut dann zu, wie sich die Mannschaften auf dem Platz anstellen.



1

STATUS DER VERSION
20%
KOMPLETT

EIN (SPIEL-) TAG IM LEBEN EINES MANAGERS

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

1 **Trainingspläne** erstellen, Aufstellung und Taktik festlegen, Spielerbeobachter beauftragen, Finanzen und den Transfermarkt im Auge behalten – so ein Manager hat ne Menge zu tun. Zum Glück stehen viele willige Helfer bereit und nehmen auf Wunsch die meiste Arbeit ab.

Noch einmal alles durchgehen, auf den Gegner genau abstimmen, und schon geht's aufs Spielfeld. Mitfiebern ist angesagt, wenn das eigene Team auf dem Prüfstand steht und damit

2 auch die eigenen Entscheidungen. Kleine Korrekturen können noch während des Spiels vorgenommen werden. Spieler mit schwachen Nerven lassen sich einfach nur das Ergebnis anzeigen, aber das kommt für Experten nicht in Frage.

Nach jedem Spiel wird analysiert, am besten mit Hilfe des TV-Senders »Football One«. Jetzt vergleicht man seine Ergebnisse mit denen der anderen Teams und schon beginnt der Stress von vorne.

2

3



3

die nächsten Begegnungen im virtuellen Kalender. Aber damit nicht genug, denn jede Oberkategorie bietet noch bis zu neun Unterkategorien, die mit den Schultertasten durchgeblättert werden. Das gestaltet sich anfangs etwas mühsam und kompliziert, geht aber mit der Zeit doch ganz gut von der Hand. Präsidium und Personal halten dich zudem per E-Mail immer auf dem neusten Stand. Nervig ist nur, dass es etwas lange dauert, bis man zum nächsten Spieltag kommt und der Ladebildschirm häufiger zu sehen ist, als einem lieb sein kann. Doch dank der vielen Optionen und Einstellungen findet jeder mit der Zeit die optimale Balance zwischen eigenverantwortlichem Management und der fast kompletten Übernahme der täglich anfallenden Geschäfte durch das Personal.

Aber bevor es zu einer Begegnung kommt, gibt es noch einiges zu erledigen. Zu Beginn eines Spiels wählt man

etwa, ob man eine bestehende Liga-Mannschaft oder ein eigenes Traumteam führt. Wer will, kann sich vom Personal lästige Kleinarbeit beim Training und bei den Finanzen abnehmen lassen. Profis werden natürlich lieber selber Hand anlegen, aber für Einsteiger ist die zuschaltbare Automatik sicherlich eine gute Hilfe. Spielbar sind erste und zweite Ligen und auch einige Regionalligen aus Deutschland, England, Spanien, Italien, Frankreich, den Niederlanden, Portugal und Schottland. Im Gegensatz zum aktuellen »BDFL«-Jahrgang 2006 auf der Original-Xbox dürften 360-Manager bald auch auf Teams aus Afrika, Asien, Amerika oder sogar Australien für ein Freundschaftsspiel oder Trainingsmatch zurückgreifen. Eine Stärke des Spiels ist sicher die ordentliche Lizenz und die umfassende Datenbank, die Kicker von über 1000 Teams aus 51 Ländern mit den Originalnamen enthält; Ballack, Schweinsteiger und wie sie alle heißen,

alle wichtigen Spieler sind da. Bis auf Olli Kahn, der heißt Schmidt. Noch ein Pluspunkt sind die Statistiken aus den letzten 20 Spielzeiten. Team-Wappen und Stadien sind allerdings frei erfunden, weshalb der aktuelle Bundesliga-Tabellenführer einfach nur den Namen »Bayern« trägt. Nach Stand der Dinge wird das auf der kommenden 360-Version genauso sein, nur dass die Saisondaten im September schon auf dem Stand der im Spätsommer beginnenden Bundesliga-Saison gebracht sind.

Wer sich erst einmal eingearbeitet und seinen Lieblingsverein gefunden hat, kann einige Zeit mit so einem Spiel verbringen. Schnell erwischt man sich bei Gedanken »Ok, nur noch eine Partie und dann ist Schluss für heute.« – und schon ziehen wieder Stunden ins Land. Ein hohes Suchtpotenzial kann man dem Manager-Genre durchaus unterstellen. Bleibt abzuwarten, was Codemasters draus macht. Wir hoffen auf einiges,

immerhin wurde der Starttermin von ursprünglich April auf September verlegt, weil man »das Spiel optimal an die Xbox 360 anpassen wollte«, so der Hersteller. Wir hoffen nicht nur auf Top-Grafik, sondern auch auf coole Xbox-Live-Ideen. Wie wäre es zum Beispiel mit dem Austausch von Daten via Internet? Oder mit einem leistungsfähigen Editor, auch für Wappen und Vereinsnamen? Dann könnte man neu gestaltete Logos hin- und herschicken, eine eigene Fantasy-Liga gründen und vieles mehr. Mal gucken, was tatsächlich draus wird!

Seckin Özdündar

360
SAGT ...

Umfangreicher und vielschichtiger Fußball-Manager. Sieht nach guter Unterhaltung aus. Mal schauen, was Codemasters zum Thema Xbox Live einfällt ...

Hitpotenzial

FLATOUT 2

Vollgas und ab damit im verrücktesten Rennspiel seit »Stunt Car Racer«

Schade, dass wir noch so lange warten müssen: im Mai ist »Flatout 2« für die alte Xbox startbereit, wir 360-Besitzer müssen uns noch bis zum Anfang des kommenden Jahres gedulden. Aber wenigstens kommt die Umsetzung überhaupt. Ende Oktober vergangenen Jahres hatte Jussi Laakkonen, vom finnischen Entwickler Bugbear, eine 360-Version in seinem Blog noch dementiert; zwischenzeitlich ist man wohl schlauer geworden. Die acht Monate Wartezeit haben bestimmt auch ihr Gutes. Denn so könnte aus einem tollen Arcade-Racer ein richtig spektakuläres und extra für unsere Konsole aufgemotztes Sensations-Teil werden.

Wer sich bei diesem Spiel hinter Steuer klemmt, muss Fahrkönnen mitbringen und bereit sein, mit unfairen Mitteln um Siege zu kämpfen. Rammen und schubsen ist oberste Pilotenpflicht. Auf einer kunterbunten Mischung durchwegs hübscher Rundkurse und Arenen warten eine Reihe verschiedener Herausforderungen auf den Bruchpiloten. Man hopst über unwegsame Waldpisten, kämpft auf Rennstrecken um Positionen, sucht zwischen Wolkenkratzen nach Abkürzungen und stürzt sich in der Stunt-Arena auf tollkühn aussehende Rampen. Mit der Zeit spielt man eine ganze Reihe von Muscle Cars, Sportautos und Pick-ups frei, die man alle in der Garage aufstellen und bewundern darf. Das eigentliche Highlight ist aber die Realitätsnähe der

Umgebung. Endlich Schluss mit toten Kulissen, die jede Kollision erstarrt hinnehmen, hier rührt sich was! Wer sich die Zeit für einen Stopp nimmt, kann zum Beispiel dabei zuschauen, wie sich jeder Grashalm und jeder Strauch leicht im Wind wiegt. Wirklich jedes Teil in der Umgebung reagiert auf Rempel und Rammstöße, Reifen platzen, Bäume kullern, alles wirkt wie echt. Dazu der Wow-Faktor, der sich durch die spektakulären Sprünge und Stürze ergibt. Schon gut, dass man das alles per Replay-Kamera einfangen und speichern können wird.

Die lebendigen Kulissen dienen als Basis für jede Menge Racing-Action, mit einem umfassenden Karrieremodus als Dreh- und Angelpunkt. Der will uns mit einer Rahmenhandlung, mit starken Figuren und heldenhaften Piloten fesseln, ähnlich wie das Codemasters »DTM Race Driver«-Serie auf der Xbox schafft. Drumherum sollen Minigames, Destruction Derbys und Partygames für jede Menge Unterhaltung sorgen. Gerade auf Xbox Live dürfte »Flatout 2« also ziemlich durchstarten.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Spektakulärer Arcade-Racer mit Alles-kaputt-mach-Garantie. Glaubwürdige Fahrphysik trifft auf beinharte Positionskämpfe und witzige Minispiele.

Hitpotenzial



BIEG MIR DOCH DAS BLECH WEG

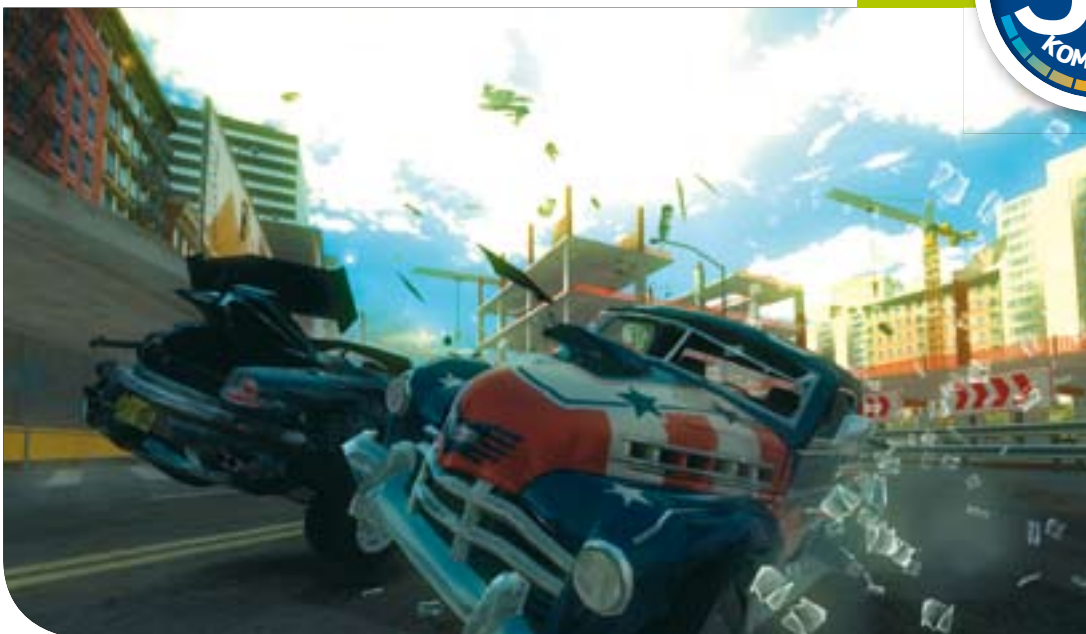
Das Schadensmodell ist um Realismus bemüht. Mit jedem Rammstoß modelliert das Spiel neue Beulen in die anfangs glatt gestriegelte Karosserie. Irgendwann beginnen die Reifen zu eiern, die Scharniere der Motorhaube versagen, der Kofferraumdeckel fliegt einem entgegen. Das sind allerdings nur optische Effekte, das Handling bleibt unverändert. Dadurch muss man nie Angst haben, wegen zu viel Schaden nicht mehr gegen die Konkurrenz bestehen zu können. Wenn das Auto zum Beispiel auf Reifenstapel prallt, lösen sich die Gummipuffer voneinander, purzeln übereinander und bleiben auf der Straße liegen. Am Rand aufgetürmte Baumstämme kullern über die Fahrbahn, wenn man sie trifft. Wassertürme brechen wie in Zeitlupe in sich zusammen, sobald jemand die Stützstreben umreißt. Zäune zerlegt es so fachgerecht, dass sich schon mal ein Pfosten in die Karosserie bohrt und hängen bleibt. Ein bisschen makaber sieht es allerdings schon aus, wenn es bei einem allzu heftigen Crash den Fahrer durch die Windschutzscheibe drischt, er in Zeitlupe Dutzende Meter durch die Pampa fliegt und schließlich mit unwirklich verdrehten Armen und Beinen liegen bleibt. Kann allerdings sein, dass in der deutschen Version der menschliche Pilot durch einen Dummy ersetzt wird.

Erscheint/ Q1 07

DRECK AM STRECKEN

Bei diesen Bildern handelt es sich noch um PC-Screenshots. Sie dürften die Vollkommenheit der Xbox-360-Version nur unvollkommen wiedergeben. Denn die kommt unter anderem deshalb später, weil der Hersteller die Möglichkeiten der Konsole voll ausschöpfen will. Die Shader zum Beispiel dürften dann richtig schönen Schlamm und Dreck auf den Bildschirm werfen.

STATUS DER VERSION
50%
KOMPLETT



Da kannst dich auf den Kopf stellen: bei »Flatout 2« wird nicht nach Regeln gefahren



BAUM MIT ANGST

Dieser Baum würde in jedem anderen Rennspiel unbeteiligt herumstehen und fröhlich vor sich hin pfeifen. Hier aber muss er um sein Leben fürchten. Denn die Physik-Engine ist so geeicht, dass nichts in der Umgebung einem Rammstoß widerstehen kann. Nicht einmal eine tausendjährige Eiche. Was das hier nicht mal ist.

BEING BEULED

Man muss in den Achtzigern nicht mal den New-Wave-Pop von Human League gemocht haben, um sich jetzt hier trotzdem gerne verbeulen zu lassen. Den anderen in die Karre fahren und dabei Spaß haben, das ist es, was so manche Liebhaber von Racing-Games nun mal antunnt.

AUF EINEN BLICK

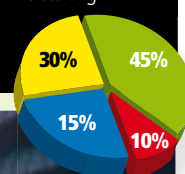
Publisher/ Empire
Hersteller/ Bugbear
Genre/ Arcade-Rennspiel
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Jetzt wird alles platt gemacht: fetziges Rennspiel, das nichts ernst und alles aufs Korn nimmt.

DAS STECKT DRIN

- Fahrsimulation
- Tuning
- Action
- Zerstörung



BÖSE MINISPIELE

Wie kann man so gemein sein

Tollkühle Stunts

Die zwölf Minigames sind ein netter Spaß im Racing-Genre. Innerhalb eines Zeitlimits muss man zum Beispiel erst einen weiten Sprung meistern und die Karre dann so gegen eine Wand fahren, dass der Pilot durch die Windschutzscheibe fliegt und an einer Punktescheibe abprallt. Böse und gemein, aber unterhaltsam. Rassige Rempelderbys in weitläufigen Arenen runden das Fun-Programm ab.



Lohnt sich's?

- 🏠 einfach anders als andere Rennspiele
- 🕒 noch fast ein Jahr Wartezeit

SAINT'S ROW

Lass uns reden: Jaques Hennequet von Volition packt aus

Das Gangster-Abenteuer »Saint's Row« von der Entwicklerschmiede Volition wird seit seiner Ankündigung mit der »Grand Theft Auto«-Reihe verglichen. Zu Recht: denn bis auf den Online-Modus, in dem der Spieler mit seiner Gang die Stadt Still Water unter Kontrolle bringen muss, ist das Gangster- und Respekt-Gehabe dem Genre-Primus sehr ähnlich. Wir haben uns mit Produzent Jacques Hennequet getroffen, um die Unterschiede aufzuzeigen.

360: WAS SIND DENN JETZT UNTERSCHIEDE ZWISCHEN »SAINT'S ROW« UND »GTA«?

JACQUES HENNEQUET: Die ganze Stadt Still Water ist von Anfang an frei zugänglich für den Spieler. Er und seine Gang, die 3rd Street Saints, können sofort alle Plätze, Gebäude, Straßen, Läden und Parks besuchen und terrorisieren. Ladezeiten und abgesperrte Spielabschnitte gibt es in »Saint's Row« nicht. Wir glauben, dass den Spielern genau das Spaß machen wird. Sich frei und unbeschwert in der Mega-Metropole Still Water auszutoben.

360: WAS SOLLTE MAN ALS TOURIST IN STILL WATER AUF KEINEN FALL VERPASSEN?

JH: Es sind nicht besonders eindrucksvolle Bauwerke oder weitläufige Anlagen, die Still Water zu etwas Besonderem machen. Sieht man die unzähligen Fahrzeuge, Passanten und deren Künstliche Intelligenz, die sie realistisch durch Straßen fahren und schlendern lässt, beeindruckt das einfach. Genau wie das Spiel mit Licht. Die Sonne, Straßenlaternen, Leuchtreklamen und sogar die Autoscheinwerfer zaubern authentisches Licht in die Kulissen.

360: WARUM KOMMT »SAINT'S ROW« NUR AUF DER 360?

JH: Egal ob man das Gameplay oder die Grafik betrachtet – auf den »alten« Konsolen würde keines von beiden funktionieren. Die alte Konsolen-Generation könnte nie so realistische Licht- und Schatteneffekte, geschweige denn so eine weitläufige Welt ohne Ladezeiten zaubern. Auch die Interaktion mit den Bewohnern Still Waters wäre so nicht möglich gewesen. Über 20.000 Zeilen Text sprechen allein die Passanten der Stadt, um die Straßenszenen lebendiger zu machen.

360: WIE SIEHT'S DENN MIT CHARAKTER-ENTWICKLUNG UND AUTO-TUNING AUS?

JH: Das ist nicht nur möglich, sondern fest in das Gameplay integriert. Wer seine Gang-Farben nicht trägt, zu oft dieselben Klamotten anzieht und seine Karre nicht Gang-gerecht

aufmotzt, der wird von den anderen Gangstern der Stadt nicht respektiert. Und wer nicht stylisch genug ist, der bekommt in Still Water auch keine Frau ab.

360: WIRD MAN IN STILL WATER REALE ORTE UND DETAILS FINDEN?

JH: Die Stadt, deren Gebäude, Sehenswürdigkeiten und Bewohner sind allesamt frei erfunden. Auch die Autos, die durch die Straßen fahren, sind keine bekannten Marken, ebenso wie die Waffen, die in »Saint's Row« zum Einsatz kommen. Allerdings wird der Spieler jede Menge bekannte, lizenzierte Musik zu hören bekommen. Welche Songs im Spiel auftauchen, darf ich derzeit aber noch nicht verraten.

360: HABEN SIE KEINE BEDENKEN, DASS DIE DRASTISCHE GEWALTDARSTELLUNGEN ZU DISKUSSIONEN FÜHRT?

JH: Wir denken, dass der Spieler sehr wohl zwischen realer und virtueller Gewalt unterscheiden kann. Mit sarkastischem Humor

„Wer nicht stylish genug ist, bekommt keine Frau ab“

und überspitzen Äußerungen machen wir auch immer wieder darauf aufmerksam, dass »Saint's Row« keinen Krieg zwischen Gangs simuliert, sondern einfach nur Spaß machen soll.

Sebastian Weidenbeck

360 SAGT ...

Sieht aus wie »GTA« und scheint sich auch so zu spielen. Neue Ideen für ein packendes Next-Generation-Feeling folgen hoffentlich noch.

Hitpotenzial

AUF EINEN BLICK

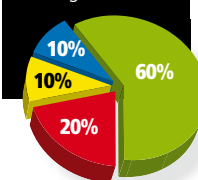
Publisher/ THQ
Hersteller/ Volition
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

»Grand Theft Auto«-Klon in 360-Optik: Verbrechen begehen, Wagen pimpen, Respekt verdienen

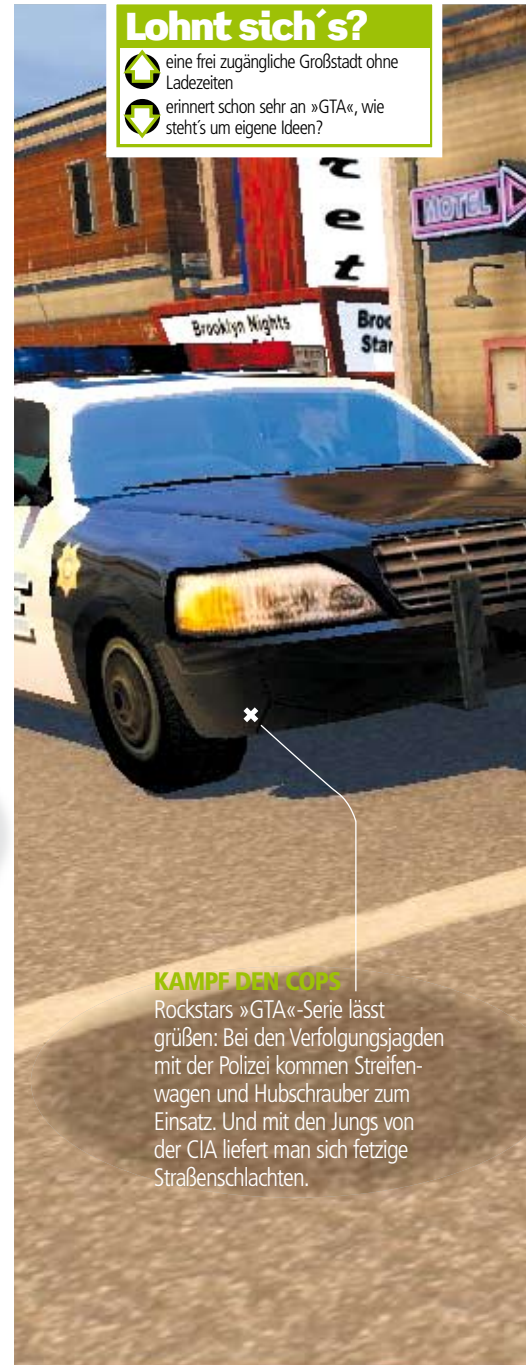
DAS STECKT DRIN

- frei begehbare Welt
- Gang-Rivalitäten
- Straßenschlachten
- Auto- und Helden-Tuning



Lohnt sich's?

- eine frei zugängliche Großstadt ohne Ladezeiten
- erinnert schon sehr an »GTA«, wie steht's um eigene Ideen?



KAMPF DEN COPS

Rockstars »GTA«-Serie lässt grüßen: Bei den Verfolgungsjagden mit der Polizei kommen Streifenwagen und Hubschrauber zum Einsatz. Und mit den Jungs von der CIA liefert man sich fetzige Straßenschlachten.



Je dicker das Auto, je teurer der Schmuck, desto mehr Respekt haben Girls und andere Gangster

Erscheint/ September 06

**Exklusiv
INTERVIEW**
mit den Entwicklern

GANG-BANG

Laut einem US-Gesetz braucht es nur drei Leute, um eine Gang zu bilden. Sobald sich also dieser harmlose McDonald's-Fan zu den beiden Typen im Vordergrund stellt, wäre das schon halb kriminell. Und die Sugababes müssen auch aufpassen.

GANGSTERWAHL

In »Saint's Row« gibt es keinen geborenen Helden, vielmehr kann sich der Spieler seinen Gangster aus einer Hand voll Start-Verbrechern wählen. Mädels sind leider keine dabei.

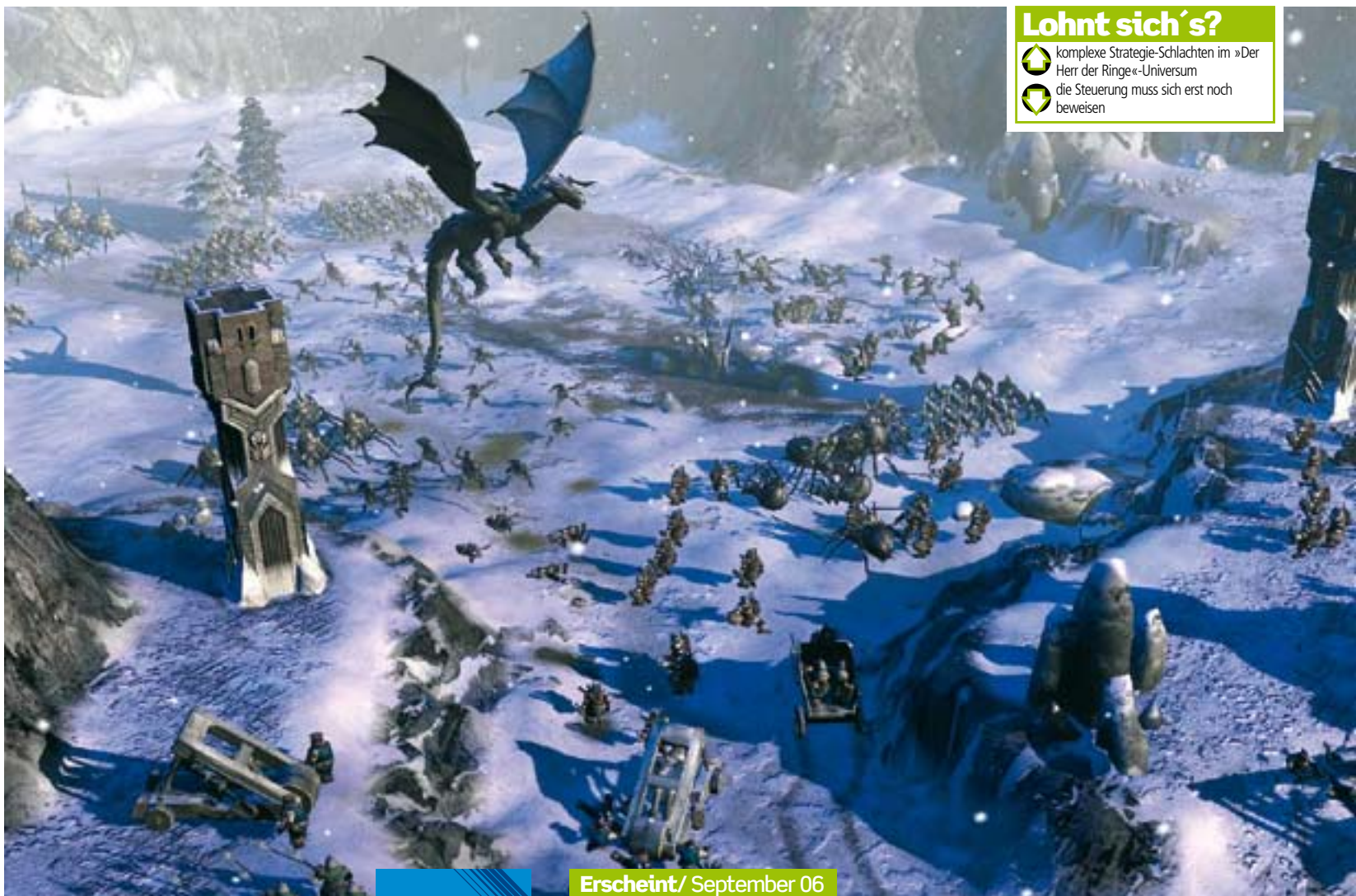
KEINE LADEZEITEN

Löblich: in der Metropole wird nicht nachgeladen. Egal, ob man mit dem Auto durch die Straßen fährt oder in Häusern und Einkaufszentren herumhängt, alle Ortswechsel gehen schön flüssig von sich.



Eines der Grafik-Highlights: Lichter, Explosionen und Feuer sind alles eigene Lichtquellen

Klamotten einkaufen? Ganz nett, aber was ein echter Gangster ist, der räumt den Laden einfach bei Nacht aus



Lohnt sich's?

- komplexe Strategie-Schlachten im »Der Herr der Ringe«-Universum
- die Steuerung muss sich erst noch beweisen

Erscheint/ September 06

AUF EINEN BLICK

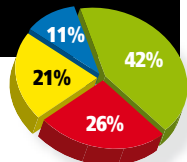
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Electronic Arts
Genre/ Strategie
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf der 360: Aufbau-Strategie in Echtzeit mit begeisternder Grafik und tollem »Herr der Ringe«-Flair.

DAS STECKT DRIN

- epische Schlachten an Land
- Festungen errichten
- Heldentuning
- Seeschlachten



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Tolkienesche Aufbau-Strategie: exklusiv für die 360

Im Herbst ist es so weit, in Mittelerde entbrennt ein weiterer Krieg um die Vorherrschaft. Während der erste Teil lediglich auf PCs mit Massenschlachten, Taktikfreude und Aufbau-Strategie auftrumpfte, erscheint »Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2« erstmals auch für eine Konsole. Und zwar nur für die 360, denn sie hat als einzige die notwendige Power. Mit von der Partie: Recken und Bösewichte, bekannt aus der oscarprämiierten Film-Trilogie, basierend auf den berühmten Fantasy-Bänden von Tolkien. Der dunkle Herrscher Sauron, Elbenkönig Elrond und die zuckersüße Arwen sind nur einige der Helden, die in dieser Aufbau-Strategie auftauchen. Festungen errichten, Heerscharen ausbilden, den Feind mit taktischer Finesse von der Bildfläche tilgen, und das alles in der wohl bekanntesten Fantasiewelt aller Zeiten.

Problemkind Steuerung ...

Die überladene und komplizierte Bedienung ist

der Grund, warum sich das Genre bisher nicht auf Konsolen etablieren konnte. Diesmal soll alles anders laufen. Es muss, denn die Entwicklung dieses Spiel nur für den PC, das hätte sich laut Electronic Arts nicht gelohnt. Jetzt will man die Echtzeit-Strategie endgültig auf der Konsole etablieren. Dazu haben die Entwickler nach eigenen Angaben rund 200 Bedienungsvarianten ausgetestet, bevor man jetzt eine Lösung gefunden hat, die intuitiv von der Hand geht. Im Prinzip reichen drei Feuerknöpfe. Durch kurzes Antippen oder längeres Gedrückthalten kann man einzelne

EA will das Genre auf der Konsole etablieren



Lass dich drücken: das Tentakel-Monster nimmt die Zwergen-Vorhut ein bisschen auf den Arm

liveundonline

- wir rechnen mit Acht-Spieler-Schlachten
- Downloads von Bonus-Karten und Extra-Missionen sind angedacht

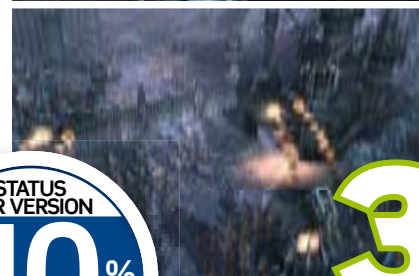
1



SEI DER HELD

Kämpfe mit deinem Heer

In »Schlacht um Mittelerde 2« kann der Spieler seinen eigenen Helden erschaffen, der mit den Truppen kämpft. Magier, Krieger, Troll und Uruk Hai sind nur einige Wahlmöglichkeiten. Ab und zu kommt Verstärkung zu Hilfe: Elrond zum Beispiel, der König der Elben.



3



AUFBAU-STRATEGIE

Neuland für Konsoleros

Außer »Goblin Commander« und »Age of Empires« sind uns Strategen ja noch kaum Titel auf die Konsole gekommen. Um Hochseeschlachten, Belagerungen und Flankenangriffe zu starten, benötigt man ein gewisses Grundwissen in Bezug auf das Genre der Runen-Strategie. Hier ein Crash-Kurs.

Deshalb gilt es, den Stützpunkt in eine uneinnehmbare Festung zu verwandeln. Die Mauern können mit Pechnasen, Katapulten und Bogenschützen gesichert werden.

Eine schlagkräftige Armee will erst einmal zusammengestellt sein. Bogenschützen, Katapulte,

Schlachtschiffe, Kavallerie, Höhlentrolle – all das lässt sich in Kasernen, Werkstätten und Werften produzieren. Doch nur wenn die Produktionsstätten sicher sind, kann der Feldherr aufrüsten.

Deshalb gilt es, den Stützpunkt in eine uneinnehmbare Festung zu verwandeln. Die Mauern können mit Pechnasen, Katapulten und Bogenschützen gesichert werden.



Krieger anwählen, sie zu Verbänden formieren oder alle Krieger eines Typus aktivieren und für Einsätze bereitmachen. Die Schultertaste ruft dann das Kommando-Menü auf, das neben den strategischen Entscheidungen auch die Aufbau-Befehle auf den Bildschirm holt.

Was gibt es Neues?

Trotz der einfachen Steuerung soll es nicht an diffizilen Möglichkeiten fehlen. Im Gegenteil, man kann Festungen errichten, wo man will. Gebäude, Upgrades und Truppen schaffen Raum für Angriffs- und Verteidigungstaktiken ohne Ende. Man kann mit beliebigen Völkern um die Vorherrschaft in Mittelerde kämpfen. Stämmige Zwergenkämpfer freuen sich dabei über den Beistand von Gloin, Gimli und König Dain. Die Goblins verlassen sich auf Kankra, die Spinne oder den Drachenlord Drogoth. Die menschlichen Krieger hören auf Thranduil, die Elben folgen dem weißhaarigen Glorfindel.

Alternativ kämpft der Spieler mit einem selbst erschaffenen Helden. Der erlernt im Spielverlauf tödliche Spezialangriffe, Pfeilregen und Erdbeben zum Beispiel. Eine mehrfache Beschwörung klappt auch, sofern man genügend Erfahrungspunkte investiert hat. Prima, wie sich die Schlachten gelegentlich vom Land zur See verlagern. Die Elben zum Beispiel können mit ihrer Flotten-Armada feindliche Truppe und Befestigungen in Küstennähe ausmerzen und sich mit dem Gegner Seeschlachten liefern. Und das Schiff der Orks muss man gesehen haben, um es zu glauben.

Was erwartet mich?

Sieben verschiedene Rassen stehen mit ihren Streitkräften zu Verfügung. Elben, Zwerge, Goblins, die Menschen des Westens, die Armeen von Isengard und Mordor rüsten zur Schlacht. Wie im Vorgänger, so warten auch hier zwei Kampagnen auf Freizeit-Generäle. Auf

der Seite des Guten oder für den Ruhm des dunklen Herrschers Sauron – jede Kampagne umfasst acht Missionen. Zusätzlich zu den zwei Einzelspieler-Kampagnen verspricht EA einen Spielmodus namens »War of the Ring«, bei dem man einzelne Gebiete Schritt für Schritt erobert. Also Kampf pur. Fans können sich freuen: alle Schlachtfelder und Charaktere sind aus der Film-Trilogie und den Büchern entnommen. Elben, Zwerge, Orks, Trolle und Nazgul sehen grandios aus. Zusätzlich sorgt der Originalsoundtrack für emotionale Momente. Wenn die Fanfaren zum Angriff donnern, dann ist Gänsehaut angesagt.

Und das sieht so gut aus?

Aber hallo! Die Grafik-Engine zaubert Armeen von gigantischen Ausmaßen auf den Schirm, dazu Landschafts- und Animations-Details, die dem Spieler die Augen übergehen lassen. Immerhin

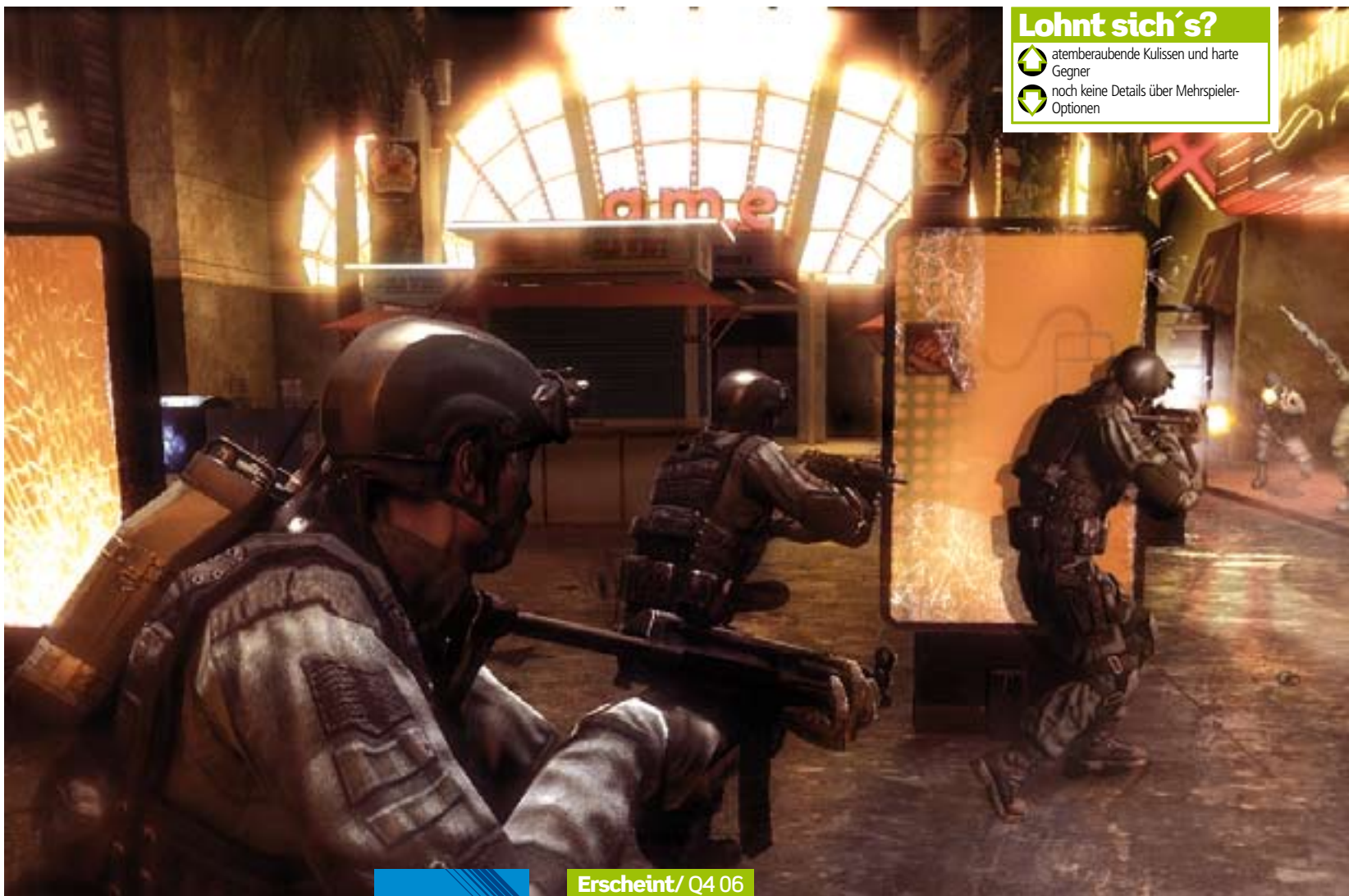
konnte Electronic Arts die Kinderkrankheiten der Grafik und der KI schon im ersten Teil auf dem PC ausmerzen, sodass wir jetzt auf der 360 das volle Programm bekommen. Denn EA nimmt sich reichlich Zeit, alle Konzepte zu testen, Studien und Befragungen mit Aufbau-Strategie-Spielern durchzuführen und Fehlerquellen zu beheben. Es handelt sich demnach auch nicht um die 08/15-Umsetzung einer PC-Version, sondern um ein auf die 360-Konsole zugeschnittenes Spiel.

Sebastian Weidenbeck

360 SAGT ...

Sieht toll aus, hört sich super an und protzt mit Atmosphäre. Dieser Titel könnte tatsächlich den Durchbruch für das Genre bedeuten.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

-  atemberaubende Kulissen und harte Gegner
-  noch keine Details über Mehrspieler-Optionen

Erscheint/ Q4 06

AUF EINEN BLICK

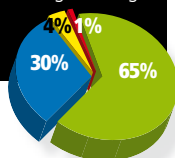
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Genre/ Taktik-Shooter
Spieler/ 1-12
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Strategische Feuergefechte im lichtdurchfluteten Las Vegas. Hohe Gegner-KI und eine faszinierende Atmosphäre versprechen eine beeindruckende Terroristen-Jagd.

DAS STECKT DRIN

-  Feuergefechte
-  Locker gewinnen
-  Das Team befehligen
-  Las-Vegas-Feeling



RAINBOW SIX VEGAS

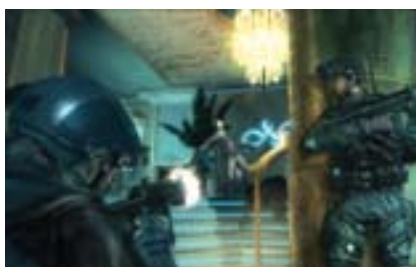
Schon fertig mit »Advanced Warfighter«? Bald kommt Nachschub!

Nachdem in »Advanced Warfighter« Mexiko City zum Schauplatz terroristischer Machenschaften wurde, ist im nächsten Taktik-Shooter von Tom Clancy eine weitere Mega-Metropole im Fadenkreuz global operierender Terroristen. Diesmal geht's in die USA, genauer gesagt in die Casino-Stadt Las Vegas. Eine bislang unbekannte Organisation plant, die gesamte Stadt samt Einwohner und Gäste zu vernichten. Also wird die internationale »Rainbow Six«-Truppe ins Krisengebiet geschickt. Der Auftrag lautet: die Bedrohung aufspüren und eliminieren. Dank des atemberaubenden Einsatzgebietes verspricht »Rainbow Six: Vegas« eine Spielerfahrung, die sogar »Advanced Warfighter« noch toppen könnte. Die Casinos am Strip und in der Fremont Street glänzen in einem nächtlichen Lichtermeer. Sie können mit ihrer detailgetreuen Grafik so begeistern,

dass der Spieler am liebsten seine Waffen gegen Chips eintauschen möchte. Casino-Riesen bohren sich in den Himmel, riesige Springbrunnen spielen beeindruckend mit Licht und Wasser.

Nicht nur die Stadt, auch die neu besetzte Anti-Terror-Einheit »Rainbow Six« wirkt realistischer als je zuvor. Aufklärungsspezialist und Truppenführer Logan Keller bewegt

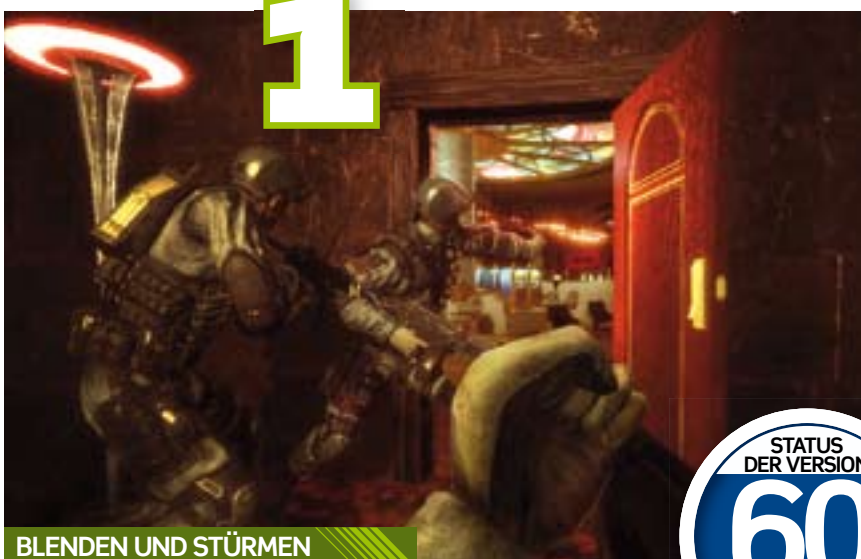
„Der nächtliche Strip begeistert mit einem grandios animierten Lichtermeer“



Das nächtliche Las Vegas bietet eine Mischung aus dunklen Gängen und lichtüberfluteten Plätzen

liveundonline

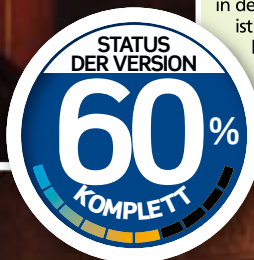
-  wir bauen auf teambasierte Duelle und einen Koop-Modus per Xbox Live, Splitscreen und Systemlink
-  Bonus-Missionen und -Waffen wären nett



HAMMER-KI

Unberechenbare Feinde

Wer einfach nur actiongeladene Feuergefechte sucht, der ist bei »Rainbow Six: Vegas« falsch aufgehoben. Taktieren und überraschen heißt die Devise. Der Feind macht's vor. Der Gegner versteckt sich hinter Säulen, deckt den Spieler und sein Team mit Feuer ein, während ein zweiter Trupp unserem Helden in den Rücken fällt. So ist es jedenfalls geplant. Wird es auch so, dann wäre die Terroristenhatz eine echte Herausforderung!



BLENDEN UND STÜRMEN

Auf dein Kommando

Mit simplen Tastenbefehlen klären Kameraden wie Michael Walter und Jung Park brenzlige Situationen. Wer nicht selbst in ein terroristenverseuchtes Casino stürmen will, der lässt diese Jungs mit dem Befehl »Blenden und räumen« die Drecksarbeit erledigen.

Während sich der Spieler im Hintergrund hält, und über Kimme und Korn die Tür im Auge behält, reißt Michael selbige auf und wirft eine Blendgranate in den Raum. Nach

einem kräftigen »Peng!« und einem gleißenden Lichtblitz, ist dann Action angesagt.

Jetzt heißt es schnell sein! Nur wenige Sekunden sind die Terroristen benommen. Also, ab durch die Tür und auf alles feuern, was geblendet durch die Gegend taumelt. Solch kleine Taktik-Einlagen gehen leicht vom Controller und ersparen langwierige, bockschwere Feuergefechte mit den Terroristen.



sich geschmeidig und gewandt. Nicht weniger authentisch kommen der Scharfschütze und Elektronikexperte Jung Park sowie Sprengmeister und Panzerknacker Michael Walter daher. Ob pirschen, zielen, feuern, sprengen, stürmen oder blenden – das mit Tarnanzügen bekleidete, schwer bewaffnete Team kann sich sehen lassen. Während der Spieler Logan Keller durch Casinogänge, Kellergewölbe, Straßenzüge und über Plätze manövriert, folgen die Kameraden (wie schon im Vorgänger »Rainbow Six: Lockdown«) automatisch, greifen Gegner an und geben dem Spieler Feuerschutz, wenn er von Auto zu Auto spurtet, um dem feindlichen Kugelhagel zu entkommen.

Anders als im Vorgänger sollen die Kameraden dank verbesserter KI ein wirklich brauchbares Hirn bekommen haben. Das wäre löblich. Denn wenn die Jungs einem auf der 360 – wie auf der Original-Xbox – ab und an den Weg versperren oder geworfenen Granaten hinterherrennen, wäre das etwas peinlich. Für den Fall, dass die Jungs doch mal aus der Reihe tanzen, kann man den Kameraden per Tastendruck Befehle erteilen und sie auf markierte Zielpunkte hetzen. Aber auch die Gegner haben aufgerüstet. Wie in Electronic Arts »Medal of Honor: Airborne« verzichtet Ubisoft in »Rainbow Six: Vegas« auf gescriptete Gefechte. Das

bedeutet im Klartext: jeder Terrorist verhält sich der Situation entsprechend und nicht nach einem 08/15-Schema. So muss sich der Spieler selbst beim mehrfachen Durchspielen einer bedrohlichen Situation immer wieder auf neue Finten und Züge der Gegner einstellen. Bei dem hohen Schwierigkeitsgrad der »Rainbow Six«-Serie könnten sich Anfänger die Zähne ausbeißen. Profis und Hardcore-Taktiker bekommen aber vielleicht endlich die realistische Herausforderung, die sie seit langem suchen.

Leider ist über Mehrspieler-Optionen noch nichts bekannt. Wenn wir uns aber die Vorgänger auf der alten Xbox anschauen, kann man wohl mit Sicherheit sagen, dass die finale Version von »Rainbow Six: Vegas« auch auf Xbox Live taktische Shooter-Duelle vom Feinsten bieten wird. Ein Koop-Modus per Split-screen, Systemlink oder per Xbox Live würde dem Ganzen dann die Krone aufsetzen. Wir drücken auf jeden Fall die Daumen.

Fraglich ist allerdings, ob die Serie im Story- und Mehrspieler-Modus endlich Fahrzeuge ins Waffenarsenal aufnehmen wird. Schaut man sich Konkurrenten wie »Battlefield 2: Modern Combat« an, und wie viel Action Helikopterflüge und Panzerduelle bieten, wäre es an der Zeit, dass auch bei den Tom-Clancy-Taktikern

schweres Gerät aufgefahren wird. Doch selbst wenn die Panzer im Fuhrpark bleiben – »Rainbow Six: Vegas« hat schon jetzt das Zeug dazu, das Taktik-Shooter-Genre noch einen Schritt schöner, realistischer und packender zu machen. In puncto Grafik und Künstliche Intelligenz setzt Ubisoft genau dort an, wo »Advanced Warfighter« aufhört. Wir hoffen auf einen spannenden Einsatz vor einer beeindruckenden Kulisse mit feinen Xbox-Live-Modi und jeder Menge Action.

Sebastian Weidenbeck

360 SAGT ...

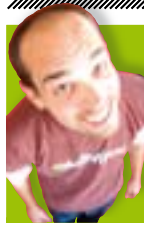
Ein Team von Spezialisten macht Drogenbossen und anderen Gangstern das Leben schwer. Hat was, besonders wenn einem alle Freiheiten gelassen werden.



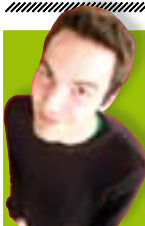
360 – das sind wir



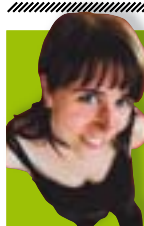
RICHARD LÖWENSTEIN
CHEFREDAKTION
XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Blazing Angels«, »Tomb Raider Legend«
FREUT SICH AUF/ »Lost Planet«, »Dead Rising«



MATTHIAS LAUSMANN
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister
GENRES/ Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »Oblivion«, »FIFA 06«
FREUT SICH AUF/ »Enchant Arm«



SEBASTIAN WEIDENBECK
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ L Erloeser
GENRES/ Action, Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Far Cry Instincts: Predator«, »Black« (Xbox)
FREUT SICH AUF/ »Ninety-Nine Nights«, »Rumble Roses XX«



REBEKKA BRANDT
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Spittelgirlie
GENRES/ Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE/ »The Outfit«, »Resident Evil 4« (Playstation2)
FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«, »Every Party«



JAN KAHLERT
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK
GENRES/ Abenteuer, Rollenspiele, Strategie
SPIELT GERADE/ »Oblivion«, »Kameo«
FREUT SICH AUF/ »Lost Odyssey«, »Alan Wake«



SECKIN ÖZDUNDAR
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »Fight Night Round 3«, »Tomb Raider Legend«
FREUT SICH AUF/ »Flatout 2«, »Schlacht um Mittelerte 2«



CHRISTOPHER NORDHOFF
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Chrizzly
GENRES/ Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »Oblivion«, »Top Spin 2«
FREUT SICH AUF/ »Saint's Row«, »Zelda« (Gamecube)



MANFRED SCHMIDT
TEXTCHEF
LIVE-GAMERTAG/ Leseschleife
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Empire at War« (PC), »Tomb Raider Legend«
FREUT SICH AUF/ »Final Fantasy 11«, »Shadowrun«

IMPRESSUM

VERLAG
Primeverlag

HERAUSGEBER
Rolf Mai

PROJEKTLEITUNG
Redaktionsbüro Richard Löwenstein

PRODUKTION
Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München

CHEFREDAKTION
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION
Sebastian Weidenbeck

REDAKTIONELLE MITARBEIT
Seckin Özdündar, Matthias Lausmann,
Robert Häusler, Rebekka Brandt,
Jan Kahlert, Michael Eichhammer

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Manfred Schmidt, Mina Piske

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE
Richard Löwenstein

DRUCK
VVA Kommunikation GmbH, 45133 Essen

VERTRIEB
BPV Medien Vertrieb GmbH & Co. KG,
Römerstraße 90, 79618 Rheinfelden

ANZEIGENLEITUNG
Richard Löwenstein, Tassiloplatz 7, 81541 München,
089 / 33 03 86 90, marketing@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE
Tel. 089 / 74 73 44 76

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG
Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München
Tel. 089 / 74 73 44 76, verlag@360-live.de

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION
Redaktionsbüro Richard Löwenstein / 360-Magazin
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude, 81541 München
redaktion@360-live.de

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: alle acht Wochen. Vertrieb: im deutschsprachigen Raum über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München

Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.

Covermotiv: Ghost Recon: Advanced Warfighter © 2006 Ubisoft
Postermotiv: Ghost Recon: Advanced Warfighter © 2006 Ubisoft,
Tomb Raider Legend © 2006 Eidos
Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



Den goldenen
»360 Top Game Award«
verleihen wir einmal pro Ausgabe. Und zwar an das Spiel, das uns in diesem Monat am meisten begeistert hat.



Den silbernen
»360 Star Game Award«
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.5 Punkten abräumen. Kauf Tipps also!



Den blauen
»360 Geheimtipp Award«
erhält nur ein Titel pro Ausgabe. Dabei handelt es sich um ein Spiel ohne großen Namen, dafür mit Unterhaltungswert und guten Ideen.

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

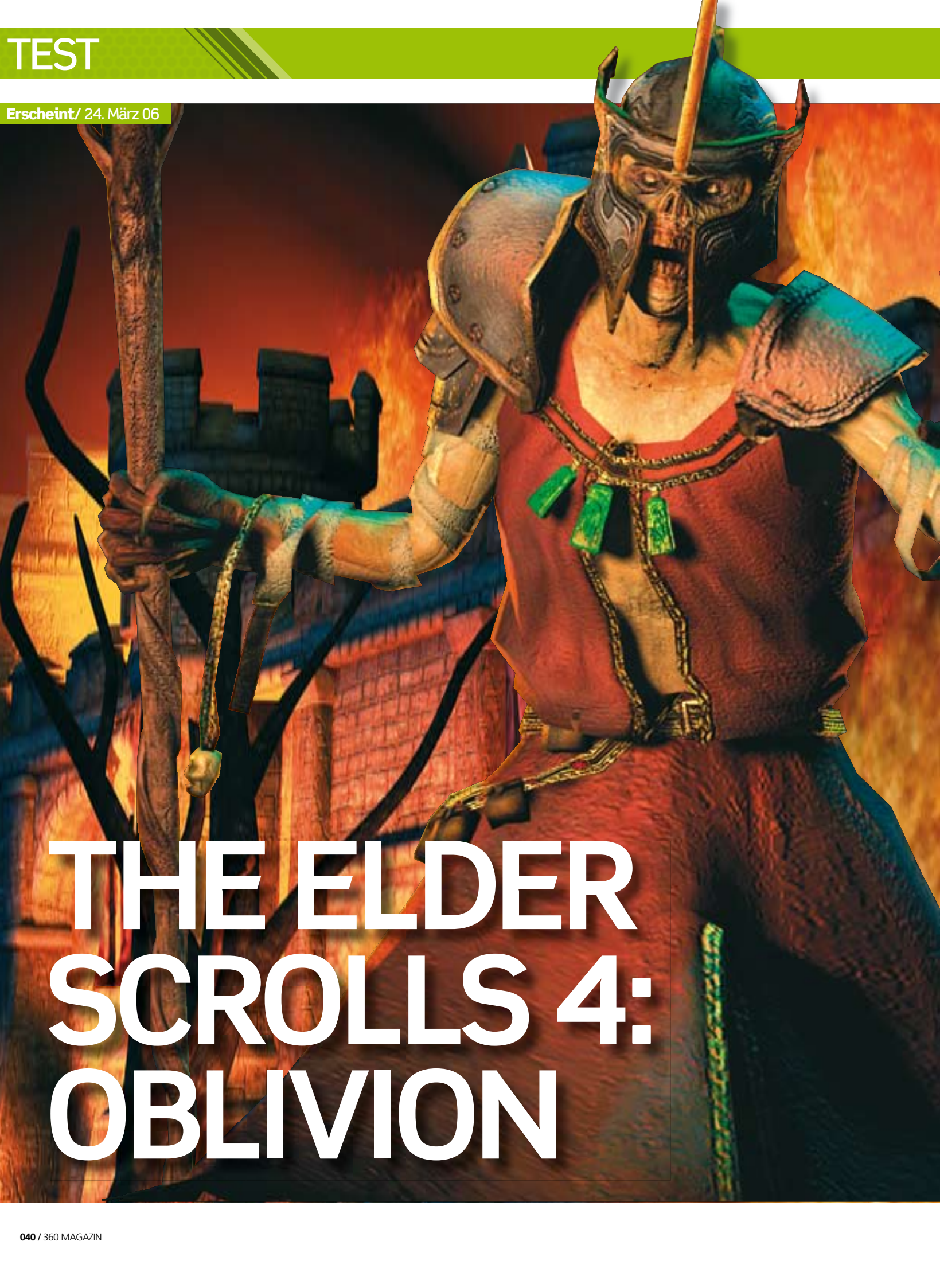
Hier kannst du nachlesen, welche Möglichkeiten dieses Spiel in Verbindung mit Xbox Live bietet. Bonusinhalte, Mehrspieler-Modi und geplante Erweiterungen – hier findest du alle nötigen Informationen.

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.

TEST

Erscheint/ 24. März 06



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

“Der magische Stein wird die Tore des »Oblivion« für immer schließen”

Ein Spiel, dich zu knechten und ewig zu binden: lass dich vom Reich Tamriel verführen!

Die Angst vor dem weißen Blatt war nie größer als bei »Oblivion«. Was schreiben, was nicht eh schon jeder weiß? Wie bewerten? Schon gehen Gerüchte um, einen Tester, der unter neun Punkte vergeben wollte, hätten sie – von Pfeilen durchbohrt – in einer öligen Pfütze nahe der Redaktion entdeckt. Nichtsdestotrotz wagen wir einen Versuch. Übrigens mit der US-Version, da die deutsche Umsetzung den Termin knapp verpasst hat. Man sagt, das Spiel sei komplett übersetzt.

Zugegeben, das Introvideo ist wenig spektakulär. Vor allem, weil sich alle Fantasy-Produktionen seit dem »Herrn der Ringe« an dieser Trilogie messen lassen müssen, und das Duell meistens verlieren. »Oblivion« beginnt mit einem Kameraflug über üppige Landschaften, dann ertönt die Stimme von Uriel Septim, dem König von Tamriel. Er prophezeit das Ende der dritten Ära, denn von Attentätern verfolgt wird er ohne Nachfahren sterben. Und was dann passiert, weiß mittlerweile jedes Kind: die Tore der Unterwelt werden sich öffnen, Dämonen und Ungeheuer werden mordend und brandschatzend durchs Land ziehen. Die Mission ist also von Beginn an klar: rette die Welt, finde den Erben.

Auf geht's, Held entwerfen!

Zehn Rassen, acht primäre und 21 sekundäre Charakterattribute machen die Wahl nicht leichter. Obendrauf hat Bethesda noch Tierkreiszeichen

gepackt, die sich ebenfalls auf die Entwicklung des Charakters auswirken. Hilfe! Zum Glück schafft die Zufallsfunktion Abhilfe, sonst würde die Rettung schon an der Unentschlossenheit des Spielers scheitern. Also, auf ins fantastische Getümmel. Wie schon das Vorgängerspiel »Morrowind«, so wirft einen auch das vierte Rollenspiel aus der »Elder Scrolls«-Reihe zunächst in eine Kerkerzelle. Wer uns hineingesteckt hat, bleibt offen – wichtig ist, dass wir einen Weg aus der Zelle finden. Schon in unserem winzigen Verlies können wir entdecken, wie viel Zeit die Entwickler in die Spielphysik investiert haben. Neugierige dürfen einfach mal an den Ketten und Totenschädeln rasseln und erste Erfahrungen mit der Schwerkraft und dem Schattenwurf machen. Perfekt! Kurz darauf stört uns die königliche Leibgarde in unserem kindlichen Tun, denn der Regent höchstpersönlich erscheint. Wie der Zufall so spielt, ist unsere Zelle der Eingang zu einem geheimen Fluchtweg, durch den König Uriel in Sicherheit gebracht werden soll. Ein kurzer Plausch, ah, man kennt sich aus einem Traum. Glück gehabt, mit etwas Sicherheitsabstand dürfen wir Uriel und seinen Mannen in die Freiheit folgen. Ärgerlich ist allerdings, dass auf jeder DVD nur die lokalisierte Version Platz gefunden hat. So verpassen Besitzer der deutschen Spielversion den königlich-akustischen Auftritt von Patrick Stewart alias Captain Picard, den wir ziemlich gelungen finden. Sollte der Gute allerdings nicht im Laufe der Geschichte wieder belebt werden, lohnt

Lohnt sich's?



unglaublich viel Spieliefe, wird schwer, das Spiel zu toppen



keinerlei Multiplayer-Modi, nur eine Sprachversion auf der DVD

AUF EINEN BLICK

Publisher/ 2K

Games

Hersteller/

Bethesda Softworks

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Rollenspiel

Spieler/ 1

Xbox Live?/ ja

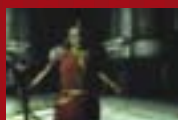
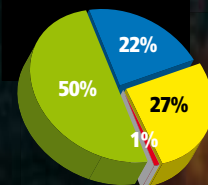
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die Xbox 360: ein Monster von einem Rollenspiel. Flieh aus der harten Realität und betritt eine noch härtere!

DAS STECKT DRIN

- Spieltiefe
- Langeweile
- schöne Bilder
- unendliche Weiten



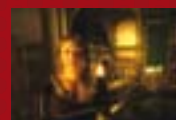
FEINDE

Zombies, Skelettkrieger und hünenhafte Dämonenritter strömen aus flammenden Portalen – sie kommen aus der Unterwelt »Oblivion«, auch bekannt als die Hölle. Erfahrene Spieler bekommen im Kampf Unterstützung, beispielsweise von gefährlichen Hunden.



SKILLS

Schon beim Start muss eine Reihe von wichtigen Entscheidungen zum Charakter des Spielhelden getroffen werden. Später kann man neue Attribute verteilen, etwa einem furchtlosen Schwertkämpfer auch heilende Magie lernen lassen. Dies erleichtert das Heldenleben.



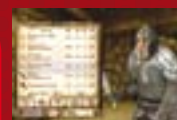
NPCS

Die nichtspielbaren Charaktere (NPCs) führen ein selbstständiges Eigenleben. Sie essen, schlafen und gehen ihren Geschäften nach. Erfüllt man in den so genannten Quests ihre persönlichen Wünsche, wird man von ihnen mit Gold, wertvollen Items, manchmal sogar Erfahrungspunkten belohnt.



UMWELT

Nach einem ersten Ausflug nach »Oblivion« ist es möglich, auf Knopfdruck von der normalen Spielwelt in die Hölle zu wechseln. Hersteller Bethesda garantiert für zwei Jahre eventuell benötigte Bugfixes und hat zur besseren Orientierung einen Kompass integriert.



KÄMPFE

Die Handgemeine verlaufen im Vergleich zur PC-Version simpler ab: mit der R-Taste schwingt man das Schwert, mit dem L-Knopf blockt man gegnerische Attacken zum Beispiel mit dem Schild. Magische Fähigkeiten legt der Spieler auf eine individuelle Tasten-Kombination.



HILFE

Die Hälfte des Spiels findet in Waldregionen statt. Hier können Tiere, beispielsweise Rehe, erlegt, verspeist oder in Kombination mit Pilzen und Beeren zu wertvollen Tränken für die Gesundheit und den nötigen Mana-Vorrat für Zauberkünste verarbeitet werden.

» sich für seine Hand voll gesprochener Sätze wirklich kein US-Import.

Der folgende Weg durch die Kanalisation dient als Tutorial, in dem wir uns mit den Funktionen des Spiels vertraut machen können. Die Steuerung erfolgt ohnehin intuitiv, angreifen hier, blocken da, mit einem weiteren Tastendruck wechseln wir von der First- in die Third-Person-Perspektive und zurück. Auch die Kameraentfernung zum Helden ist schnell optimiert. Während wir so zufrieden und noch immer vom ersten grafischen Eindruck betäubt durch die Katakomben schleichen, passiert es: der König stirbt! Mit dem letzten Atemzug vertraut er uns das Amulett an, das wir zum einzig wahren Erben bringen müssen. Ein alter Geistlicher weiß Genaueres, erklärt Uriel, ihn müssen wir zuerst finden.

Beam mich herum, Scotty!

Damit haben wir unsere erste Mission, und hier lohnt sich erstmals ein Blick auf die recht informative Karte. Alternativ wird die nähere Umgebung, also die Kanalisation mit ihren verwinkelten Gängen, oder das gesamte Reich angezeigt. Der Punkt, den wir für unsere Quest als Nächstes aufsuchen müssen, ist natürlich markiert. Solche hervorgehobenen Orte oder Plätze, an denen wir schon zuvor waren, können wir einfach per Schnellreise-Modus besuchen, ein Klick auf die Karte genügt, im Zeitraffer geht's ans Ziel. Sehr praktisch, wenn man es eilig hat. Aber wer

“Faustregel: rennt es auf dich zu, ist es feindlich!”

ausschließlich so reist, ignoriert die Spielidee und verzichtet vor allem auf (überlebens-)wichtige Erfahrungspunkte. Der Weg ist das Ziel, das Leben ist ein Fluss.

Das Leben ein Fluss? Wenn dem so ist, dann ist »Oblivion« ein Meer. Hier bleibt nichts gleich, alles verändert sich. In der rund 40 Quadratkilometer großen Oberwelt sind über 1000 NPCs unterwegs, die alle ihren eigenen Tagesabläufen nachgehen, aber sich meist gern zu einer Runde Smalltalk mit dem Helden überreden lassen. So erfährt man wichtige Details und bekommt die eine oder andere Zusatzaufgabe. Außerhalb der Städte und Dörfer prägen Wälder das Landschaftsbild. Rund die Hälfte des Landes ist mit Bäumen bedeckt, dazwischen tummeln sich teils nahr-, teils boshafte Wesen. Sogar ein Einhorn konnten wir auf einer Waldlichtung entdecken. Zwischen den sanft geschwungenen Hügeln liegen zahlreiche Ruinen, oft Eingänge zu den rund 200 Höhlen, die die Entwickler mit allerlei Ungeziefer bevölkert haben. Und überall unterschiedliche Lichtverhältnisse, vom Schein der Sonne durch die Baumwipfel bis zum Flackern des Feuers, welches die Gestalten in ihrem unterirdischen Versteck entzündet haben.

Eine Welt, die flüssig lädt ...

Auch wenn immer wieder ein »Loading Area«-Text ganz kurz über den Bildschirm flitzt, reichen die Ladezeiten bei weitem nicht, um sich einen Kaffee zu organisieren. Also, besser selbst Zwangspausen einlegen! Manchmal muss man sich ein paar Minuten auf den Balkon zurückziehen, um der »Oblivion«-Realität zu entkommen und wieder in die richtige Welt zu finden. Zurück an der 360 ist es Zeit für eine kleine Inventur. Auch hier hilft das Menü. Es gibt Auskunft über Waffen und Gegenstände, die der Held mit sich führt. Außerdem wird über die körperliche Verfassung informiert. Hier wählen wir die geeignete Waffe oder das

HEILE WELT

In Tamriel ist die Natur noch intakt ...

... und auch ihre physikalischen Regeln. Hier bewegt sich einfach alles. Wasser fließt, Bäume wachsen, Gräser neigen sich im Wind. Mal bietet uns das Wetter einen traumhaften Sonnenuntergang, mal schüttet es in Strömen, so dass man kaum zehn Meter weit sehen kann. Auch Tages- und Jahreszeiten spielen eine Rolle, haben Einfluss auf das Wetter und den Lichteinfall. Selbst die Gegenstände folgen den Naturgesetzen. Der erlegte Wolf rollt nach dem tödlichen Pfeilschuss zu- und ein Stück die Böschung herab, die Ketten im Kerker werfen perfekte Schatten an die Wand, wenn sie nach einer Berührung leicht auspendeln. Nur Möbelstücke sind tabu. Zwar fliegen die Späne, wenn man auf sie eindrischt, aber kaputt gehen sie leider nicht. Die Spielphysik kommt dafür Bogenschützen zugute: Pfeile, die in weichem Material stecken – zum Beispiel dem Gegner – lassen sich einfach wieder herausziehen. Schießt man auf Metall oder Stein, prallen die Geschosse ab, manche zerbrechen im Gefecht, doch die meisten bleiben intakt. Einzige Charaktere haben sich noch nicht so ganz an die Schwerkraft gewöhnt: die Mitglieder der zehn Rassen laufen etwas ungenau durch die sonst so herrlich lebendige Natur.

NOTAUSGANG

Viele Wege führen nach draußen – oder nur einer? Ein Blick auf die Karte hilft. Außerdem kann man bei der Gelegenheit noch die Waffe wechseln. Eine Axt im Rücken kann auch entzücken ...



High-Dynamic-Range-Rendering lässt Schwerter blitzen und Seen glänzen

liveundonline

- neue Themes für die 360-Benutzeroberfläche
- dutzende Gamertag-Motive von diversen Spielcharakteren

LICHT UND SCHATTEN

Selbst in die dunkelsten Räume fällt von irgendwo ein Lichtstrahl ein und sorgt für schaurig-schöne Atmosphäre.

TRAUTE ZWEISAMKEIT

Ohne den ungemütlichen Zeitgenossen, der da auf uns zugestürzt kommt, hätte es hier unten richtig romantisch werden können.

ÜBERLEBENSSPIELE

Einsam? Pleite? Hungrig?

Man glaubt es kaum, aber wandern und kämpfen macht hungrig. Und wer nicht die ganze Zeit auf der Suche nach etwas Essbarem durchs Gebüsch kriechen will, sollte sich schleunigst ein paar Septimen besorgen. Händler zahlen zum Beispiel Bares für Waffen oder Kräuter und verkaufen dafür Lebensmittel und Kleidung. Wer einen Gegner erlegt hat, kann ihm praktischerweise die Taschen leeren oder besser noch: einfach die Kleidung samt Taschen und Inhalt an sich nehmen. So lassen sich schnell und unbürokratisch ein paar Münzen verdienen. Interessante Kleinigkeit am Rande: die Unterwäsche haben die »Oblivion«-Entwickler den Figuren offenbar an den Leib getackert. Nackte Brüste sind also tabu, sorry! Allerdings ist sowieso fraglich, ob sich ein mittelalterlicher Schlüpfer zu Geld machen ließe. Alternativ zum schnöden Überfall können sich Spieler auch direkt an der Quelle bedienen. Per Dietrich (nett gelöst mit einem kleinen Minispielchen) verschaffen sich Hobby-Diebe Zutritt zu Häusern und können dort in Seelenruhe schmausen und rauben, während sich der ahnungslose Besitzer in der nächsten Kneipe betrinkt.



3



IN 80 ZEILEN UM DIE WELT

↳ Fibel für »Tamriel«-Besucher

Satte 40 Quadratkilometer Fläche haben die Entwickler Tamriel verpasst. Darauf liegen neun Städte und Dutzende kleine Ortschaften, die der Spieler auf seinen Missionen besuchen kann. Wer nicht zu Fuß unterwegs sein will, besorgt sich ein Pferd. Alle schon besuchten Punkte können mit einer Schnellreise-Funktion direkt angesprungen werden. Dabei vergeht allerdings auch die Zeit schneller. Willkommen beim größten Freiluftmuseum, das die Xbox 360 je erblickt hat.

Der Schwarzwald ist nichts dagegen. Etwa die Hälfte der Gesamtfläche von Tamriel ist mit Bäumen bedeckt. Das sind stattliche 20 Quadratkilometer, die es zu durchstreifen gilt. Hier finden Hobby-Botaniker Pflanzen und Kräuter für die nächste Zauberkundung oder auch mal ein süßes Reh, das

auf dem Mittagstisch noch viel süßer wirkt.

Fall für die Bauaufsicht: rund 200 Ruinen und Höhlen sind über das ganze Land verteilt. Zwischen und unter den Steinen wimmelt es nur so von Ratten, Wölfen und gefährlicherem Ungeziefer, das nur darauf wartet, arglose Wanderer anzugreifen. Gut, dass wir aus einem Arsenal von zahllosen Waffen auswählen können, um uns zu wehren.

Tor zum Paradies? Für sabbernde Zeitgenossen mit den großen Klauen bestimmt, denn dieses brennende Portal führt geradewegs nach »Oblivion«, der höllischen Parallelwelt von Tamriel. Auf immerhin 16 (!) Ebenen tummeln sich hier düstere Gestalten, die jeder echte Held mit einem gezielten Schlag ins endgültige Jenseits verdammen sollte.

2



2

3

1



» modischste Kleidungsstück. Ist das Gepäcklimit erreicht, müssen überflüssige Gegenstände abgelegt oder verkauft werden. Schließlich sind die Zeiten vorbei, in denen wir Guybrush Threepwood Stuhlbeine, Perücken, Fische und eine halbe Bibliothek in die Hose stopfen konnten.

Apropos Fische: in Verbindung mit ein paar Kräutern und einem Stück Wolfspelz könnte das einen feinen Zaubertrank abgeben. Vorausgesetzt, unser Held hat die nötigen Fähigkeiten. Wie es sich für ein richtiges Rollenspiel gehört, kann jeder, der möchte, Zauberei erlernen. Die rund 400 Bücher, die überall im Spiel versteckt sind, helfen dabei, sein Können zu perfektionieren. Es ist im echten Leben: Übung macht den Meister. Das gilt natürlich nicht nur für Zaubertränke, sondern auch für Kräutersammler. Wer Spaß an Pilzen und Pflanzen hat, kann sich tagelang allein mit dem Sammeln von Kräutlein befassen, und ausprobieren, welche Wirkung sie in welcher

„ Die Abgründe wirken so echt, man fühlt sich schwindlig ... „

Abwechslung pur: während in Bruma der Schnee fällt, brennt im Süden unbarmherzig die Sonne herab



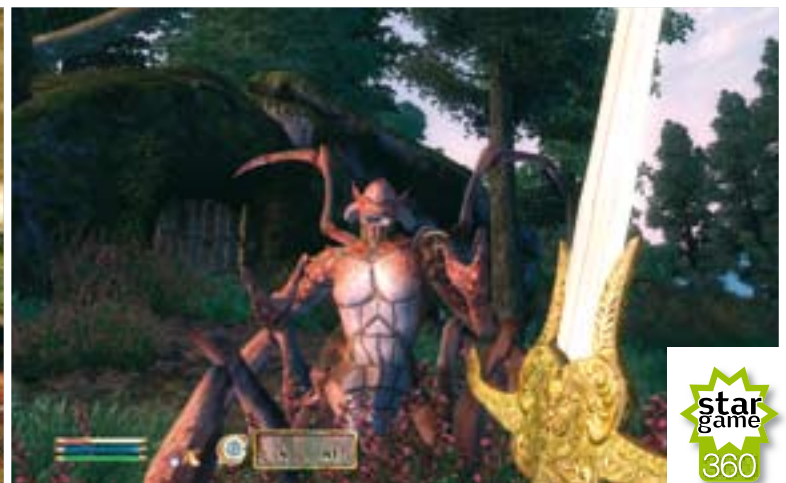
Wer bin ich? Zahllose Rassen und Feineinstellungen für den perfekten Helden!



ALL INCLUSIVE

Die Collector's Edition

Zeitgleich mit der Standard-Version bringt 2K auch eine »Collector's Edition« in den Handel. Was steckt da drin? Das Spiel, ein 112-Seiten-Wälzer rund um das Land Tamriel (mit Infos über Einwohner, Sehenswürdigkeiten, Regionen), eine Extra-DVD mit Making-Of und Blicken hinter die Kulissen. Außerdem gibt's eine nachgebildete Septim-Goldmünze dazu, die in Tamriel als Währung dient. Für diese Extras verlangt der Mann hinter der Kasse rund zehn Euro mehr. Ein faires Angebot.



Mixtur haben. Und es gibt noch viel mehr zu lernen. Den Umgang mit der Waffe zum Beispiel, der Fähigkeit, Schlösser zu knacken oder den richtigen Personen die richtigen Antworten zu entlocken. Wenn es sein muss mit Magie, mit Gewalt oder mit Überredungskunst. Herkömmlichen Methoden wie schlichte Geduld mit Multiple-Choice-Dialogen helfen manchmal, man kann aber oft auch einfach Sympathiepunkte sammeln. Mehr als ein bisschen Fingerspitzengefühl beim Aufspüren der Vorlieben und ein bisschen Geduld braucht es nicht für das neckische Wie-bring-ich-dich-und-mich-auf-eine-Wellenlinie-Minigame, das mit Plaudereien Hand in Hand geht.

Die Hölle hat 16 Ebenen

Geduld ist überhaupt gefragt. Vor allem Liebhaber von Ego-Shooter die es gewöhnt sind, von einer Schlacht in die nächste zu sprinten, müssen sich zu Ruhe zwingen. Spaß werden sie hier aber allemal haben, denn die vielen Kampfszenen (Echtzeit!) sind nicht von schlechten Eltern. Attacke, Combos, Blocken – das Kampfsystem hat es in sich. Allein um die Quests im Eiltempo abzuarbeiten, veranschlagen die Entwickler mehr als 25 Stunden. Das ergibt beim gemütlichen Feierabend-Gezocke mindestens zwei Wochen. Nimmt sich der Spieler auch der Neben-Quests an, steigt die Dauer auf rund 200 Stunden. Aber sobald der Spieler vom vorgegeben Pfad abbiegt,

Gleich schlagen oder erst mal Multiple-Choice-Plaudereien: diese Frage stellt sich öfter in »Oblivion«



um auf eigene Faust die Gegend zu erkunden, wird jede Prognose unmöglich. Da ernten wir nur hilfloses Schulterzucken. Schließlich darf man eines nicht vergessen: den Namensgeber des Spieles, die höllische Parallelwelt »Oblivion«. Rollenspiel-Fans werden sich in den vierten Akt von »Diablo 2« versetzt fühlen, sobald sie durch eines der Tore treten. Auf 16, ja, sechzehn, Ebenen müssen sie Lavaströme und Schluchten überwinden. Hinter brüchigen Felsen und Mauern warten zahlreiche, blutrünstige Gegner. Aus dem

Geröll ragen vereinzelt hohe, düstere Türme, die es zu erklimmen gilt. Denn auf jeder Spitze befindet sich ein magischer Stein, den wir an uns nehmen müssen, um eines der Tore von »Oblivion« endgültig zu schließen. Verbindet man diese Steine mit einer Waffe, entwickelt diese ebenfalls magische Eigenschaften. Und die können wir gut gebrauchen angesichts der Gefahren, die hinter der nächsten Ecke auf uns lauern ...

Jan Kahlert

TES4: Oblivion

GRAFIK/

Top Kulissen, aber starre Figuren und nur 60-Hz-Video.

8

SOUND/

Fantastische Musik, überzeugende Effekte, tolle Sprachausgabe.

9

STEUERUNG/

Großartige Handlungsfreiheit, überzeugende Bedienung.

9

Wunderschöne Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure. Ein Erlebnis!

9.3

aus 10

Das erste
SPIEL

einer neuen Grafikgeneration

GHOST SQUAD

AUF EINEN BLICK

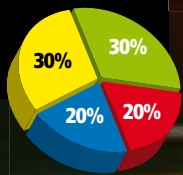
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Red Storm Entertainment
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Taktik-Shooter
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Elitesoldaten der nahen Zukunft sollen den in Mexiko City entführten US-Präsidenten retten.

DAS STECKT DRIN

- realistische Kriegsführung
- Hightech-Gadgets
- in Deckung gehen
- Mexiko demolieren



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Krieg im Krieg nicht die Krise!

Darf Krieg so unterhaltsam sein, darf Krieg so echt aussehen? Diese Fragen stellen sich einem schon, sobald man hautnah mit dem ersten Ableger aus Ubisofts »Ghost Recon«-Serie für die 360-Konsole in Kontakt kommt. Die Antwort mag sich jeder selbst geben. Tatsache ist: dieses Game ist so unfassbar nah dran am Fotorealismus, wie wir das so bald nach dem Start der 360 nicht vermutet hätten. Mehr noch als »Fight Night Round 3« und »Burnout Revenge« ist »Advanced Warfighter« ein erster Hinweis auf die Power, die in dieser Konsole steckt.

Klar, von den Kriegssimulationen der Ubisoft-Tochter Red Storm Entertainment erwarten Liebhaber taktisch geprägter Shooter nebenbei auch das Nonplusultra an Detailtreue und Wirklichkeitsnähe. Aber als Erstes stehen einem die Bilder ins Auge. Müsste man das Spiel in einem Wort umschreiben, dann wäre das: wow! Das gilt nicht nur für das Gameplay, das sich an den authentischen Taktiken moderner Kampfeinsätze orientiert, sondern besonders für die Optik. Während

man sich daran gewöhnt hat, dass nach der Bildgewalt eines Video-Vorspanns in der Regel ein schmerzhafter Qualitätsverlust sichtbar wird, sind die herrlich nahtlosen Übergänge zwischen animierten Szenen und Gameplay-Darstellung diesmal fließend. Als 360-Besitzer mag man es kaum glauben, wird aber doch nie durch Ladepausen aus der Reise nach Mexiko gerissen.

Halt, wieso Mexiko? Scott Mitchell, Anführer des Sondereinsatz-Trupps »Ghost«, wird nach Mexiko City beordert. Er soll ein Hightech-Dingens namens »Guardrail IX« zurückholen. Doch die Mission entwickelt sich anders als geplant: das Team wird in die Wirren einer Revolution verstrickt, US-Präsident James Ballantine verschleppt. Also zieht man los zwecks Geiselnbefreiung, und um den Drahtzieher namens Carlos Ontiveros mit-samt seinen Elitetruppen von der »Aguila 7« zu bestrafen. Ohne jetzt zu viel zu verraten: der Weg ins Finale wird durch Atom-Codes, Norad und einen »Football« auf immer neue Gleise gelenkt. Und durch Joe Ramirez, einen alten Bekannten aus der »Ghost Recon«-Serie. »

Lohnt sich's?



allein schon wegen dieser unfassbaren Grafik ...



etwas zickige Steuerung, PAL-Macken

Erscheint/ erhältlich





liveundonline

■ 4 exklusive Missionen für Live-Kampagne ■ 10 eigene Online-Maps ■ 16-Spieler-Gemetzel im Deathmatch-Modus ■ 4 Spieler am Splitscreen, aber nur Ich-Perspektive. ■ Zusätzliche Download-Maps via Live-Marktplatz in Planung

JETZT BUCHEN!



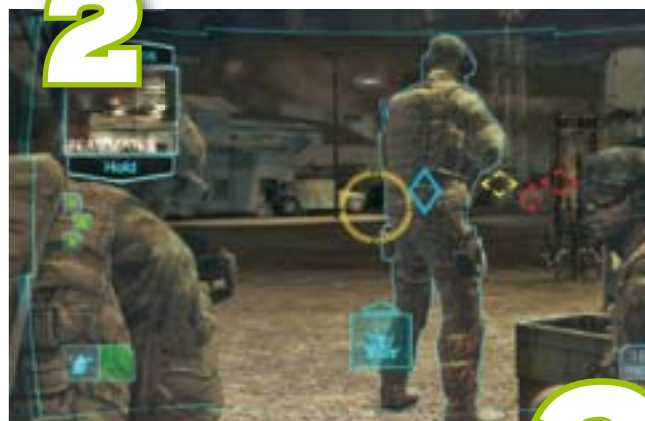
Warum sich die Reise nach Mexiko lohnt

Die Umgebungsgrafik ist bahnbrechend. Ubisofts Team verbrachte Monate in Mexiko City, um die Atmosphäre aufzusaugen, Skizzen anzufertigen, Schauplätze zu digitalisieren und schließlich die Stadt am Computer nachzubauen. Das Ergebnis: Bilder wie aus einem Film. Nur dass man selbst bestimmt, wo's langgeht.

Damit das Game für Rekruten und Veteranen gleichermaßen spannend ist, richten sich Anzahl und Cleverness der Gegner nach dem ausgewählten

Schwierigkeitsgrad. Zwei davon gibt's, einer härter als der andere. Beide beeinflussen die Angriffslust der Gegner und wie viele Schüsse man einstecken kann.

Damit man sich nicht in den gigantischen Maps verirrt, so wie ein Mexiko-Tourist ohne Straßenkarte, zeigen gelbe Pfeile im HUD, wo es langgeht. Die Orientierung fällt recht leicht. Außerdem bringen einen Fahrzeuge und Helikopter am Ende eines Levels zu dem Stadtteil, in dem der nächste Einsatz wartet.



Mitten im Einsatz erhöhen unvorhergesehene Ereignisse immer wieder die Spannung und das Gefühl von Authentizität.

Für die großzügig angelegten Karten drängt sich eher der Begriff »Stadtteile« auf. Nirgends wird dies beeindruckender greifbar als in den Szenen, in denen man vom Hubschrauber aus auf die Stadt hinunterschaut. Die flirrende Hitze, welche die Sicht manchmal trübt wie eine Fata Morgana, ist fast spürbar. Oder ist das der Angstschweiß? Wo doch hinter jeder Ecke ein Hinterhalt lauern kann, sei es durch Heckenschützen auf Hochhäusern oder durch Rebellen, die im Schatten versteckt auf einen warten. Wer das Game zum ersten Mal spielt, läuft Gefahr, die Mission für Augenblicke zu vergessen. Man hält inne, um Details wie die Reflexionen auf Stahl oder Glas oder die im Wind wippenden Schatten der Palmen auf dem Asphalt zu bewundern. Diesen Fehler macht man allerdings nicht oft: spätestens, wenn einem zum wiederholten

„Unfassbar nah dran am Fotorealismus!“

ATOM GŁANCY'13

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER™



LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**

LEGEND





eidos™

360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES VIDEO 360 MAGAZIN



360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES 360 MAGAZIN





Mal was anderes als Sand, Staub und Beton: der Mehrspieler-Modus mit seinen komplett eigenen Kulissen



Die Videoszenen sind praktisch nicht von der Spiel-Grafik zu unterscheiden

MITTEL GEGEN FRUST GESUCHT

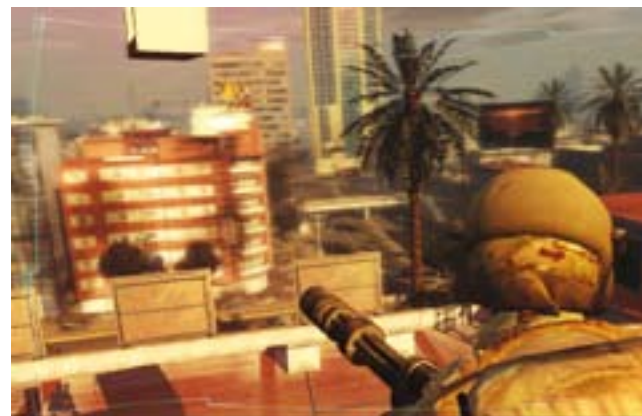
Stirb oft!

Als Einsteiger ins Taktik-Genre hat man es hier nicht leicht. Hinter jeder Ecke kann der Tod lauern. Gerade zu Spielbeginn erlaubt man sich gerne einen Fehltritt und muss sich wegen der relativ spärlich verteilten Rücksetzpunkte oft noch mal zehn Minuten durch bekannte Situationen kämpfen. Eines lindert den Schmerz: nämlich die eleganten und schnellen Wechsel vom Helmentod zur Wiederauferstehung.

Mal ein mexikanischer Rebell ein Lüftungsloch in den Helm geschossen hat, wird man sich daran erinnern, dass Urlaub in Mexiko tödlich sein kann. Nach dem Motto »Schuss und Schluss« kann es locker passieren, dass ein einziger Treffer schon Mitchells Lebensgeister komplett vertreibt. Wie gut, dass man sich hier und da medizinisch versorgen lassen und Behälter mit neuen Waffen plündern kann.

Auch Sound-Fetischisten kommen auf ihre Kosten: die spanischen Verspottungen und Flüche der Terroristen, die Funksprüche der Teamkollegen im eigenen Helm, der hollywoodreife Soundtrack und die mächtig wummernden Explosionen, wenn Hubschrauber »unfreiwilligen Bodenkontakt« haben oder Panzer geknackt werden wie Hummerschalen – all diese akustischen Eindrücke verdichten die Atmosphäre und lassen den Spieler tief in den hektischen Alltag eines Elitesoldaten im Jahr 2013 eintauchen. Wer den Luxus einer 5.1-Surround-Anlage genießt, ist mittendrin statt nur dabei. Herrlich, wie die Wände wackeln, wenn du mit der Panzerfaust die Stadt fegst. Schritte klingen je nach Bodenbelag anders, ebenso verändern Einschüsse den Klang je nach Oberfläche – vom zerspringenden Glas über berstendes Holz bis zu Treffern auf Beton oder Metall. Die hervorragende Eindeutigkeit, der stimmungsvolle Remix von Bob Dylans beziehungsweise Jimi Hendrix Rock-Song »All Along the Watchtower« – das sind weitere Puzzleteile, die zusammen das Gesamtbild

formen. Während das HUD kompliziert aussieht, sich aber locker durchschauen lässt, ist und bleibt die Steuerung komplex. Als Kriegsheld hat man so viele Kommandos zur Wahl, dass selbst der gut bestückte Controller der 360 nicht genug Tasten für jede Funktion bietet. Deshalb ist die Belegung situationsabhängig. Leider etwas kryptisch geratene Symbole im HUD zeigen an, welche Möglichkeiten einem gerade offen stehen. Einige Tasten sind zweifach belegt: je nachdem, ob etwa die A-Taste kurz oder lang gedrückt wird, wechselt die Waffe zwischen Einzelschuss und längeren Feuerstößen. Man benötigt aber keine Taste, um eine der am häufigsten vorkommenden



»DIE EIGENE FIGUR IST IMMER MÄNNLICH. AMAZONEN MÜSSEN DRAUSSEN BLEIBEN!«

KRIEG MIT DEN KUMPELS

Mehrspieler-Duelle: die versteckte Stärke des Spiels

Gesellige »Ghost«-Leader können sich wochenlang austoben; allein in den zehn separaten Multiplayer-Maps, von denen vier eine eigene und im Koop-Modus spielbare Kampagne namens »Nicaragua« bilden. Tag- und Nachteinsätze, individuelles Konfigurieren des eigenen Charakters innerhalb von vier Klassen und bald neue Karten, die man per Xbox Live downloaden kann – der Mehrspieler-Modus scheint unerschöpflich. Und er wirkt von A bis Z durchdacht. Das fängt an mit der logisch strukturierten Lobby, geht über die vielfältigen Einstellmöglichkeiten bei der Eröffnung eigener Partien (Zeitlimit, Tarnung, Waffen, Perspektive etc.) und endet noch lange nicht bei der eindeutigen Markierung derjenigen Gamertags, deren Besitzer gerade über das Headset plaudern. Wie im Einzelspieler-Modus kann man Waffen vom Boden aufheben und die Vorteile der Cross-Com-Technologie nutzen. Die Bild-im-Bild-Monitore sind mit den taktischen Karten der Teammitglieder verlinkt. So warnt man sich gegenseitig bei Sichtung eines Feindes. Die bleiben dann bis zu ihrem Tod getrackt und sind auf der eigenen Karte als rote Diamanten markiert. Taktisch reizvoll ist auch die Verwendung von Störern, die das Überwachungssystem der anderen Seite austricksen. Zehn Spielmodi dienen der reinen Unterhaltung, in sechs davon arbeitet man sich innerhalb einer Live-Rangliste empor. Wer mit den vordefinierten Modi nicht glücklich wird, kann sich eigene basteln – bis zu 1000 Varianten ergeben sich mithilfe Dutzender Einstell-Schraubchen. Neben Gameplay-Klassikern der Marke »Gegeneinander«, »Letzter Überlebender« und »Kopfgeldjäger« bietet »Advanced Warfighter« zum Beispiel auch eine temporeiche Team-Mehrspieler-Variante mit Zugriff auf Artillerie und Luftstreitkräfte. Grundsätzlich können bis zu vier Spieler an einer Konsole und bis zu 16 Spieler insgesamt in eine Partie einsteigen. Man könnte also zum Beispiel vier mit je vier Spielern voll besetzte 360-Konsolen per Direkt-Link koppeln. Einziger Nachteil des Mehrspieler-Modus: die eigene Figur ist immer männlich, Amazonen müssen draußen bleiben. Und: bei Online-Partien sollte der Host beziehungsweise Gastgeber über eine starke 6000er-DSL-Leitung verfügen. Sonst fliegen gelegentlich Teilnehmer aus dem Match.



DIE NEUE GRAFIKGENERATION

Sehen und staunen

Obwohl das Game sich auf Mexiko City konzentriert, sorgen verschiedene Locations für abwechslungsreichen Lokalkolorit – von der historischen Altstadt über ein Industriegebiet oder moderne Wolkenkratzer-Viertel bis zu Hütten in den Slums der Außenbezirke kämpft man sich durch Staub, Hitze und bleihaltige Luft, einige Male auch bei Nacht. Die Grafik wird komplett in 720p berechnet. Damit ist ein optimales Bild auf HD-Ready-Glotzkisten gewährleistet. Szenen wie die Explosion der Tankstelle, die in Brand gesetzt wird, um die Rebellen abzulenken, bieten aber auch

auf Röhren-Fernsehern großes Kino. Tiefenschärfe, brillante Texturen, dynamische Licht- und Schatten-Effekte und viel Liebe zum Detail im Design sorgen dafür, dass man das Gefühl hat, tatsächlich durch Mexiko City zu laufen. Die Engine kann was: da sieht man kaum mal eine Polygonkante, alles wirkt rund und organisch, trotzdem hält die Bildwiederholrate stabile 25 bis 30 Hertz, je nach Video-Einstellung. Die Texturen sind so messerscharf, dass man bis auf einen halben Meter an Straßenschilder herangehen kann, ohne auch nur ein grob aufgelöstes Pixel zu sehen. Selbst wer Taktik-



Shooter eigentlich gar nicht mag, sollte seine Sammlung um »Advanced Warfighter« ergänzen. Und sei es nur, um vor dem Kumpel und dessen alter Xbox anzugeben.

Darf Krieg so schön sein?

» Tätigkeiten auszuüben: Deckung suchen! Sobald Mitchell gegen Wände oder Autos läuft, duckt er sich automatisch. Nur wer solche Schutzmöglichkeiten nutzt, um die Ecke späht, eine Salve feuert, sofort wieder in Deckung geht und besser nie in einen Kugelhagel gerät, hat eine Überlebenschance im nervenaufreibenden Häuserkampf.

Die Basis-Funktionen der Bedienung gehen gut von der Hand. Ein etwa zehnminütiges Training hilft beim kennenlernen der Steuerung. Es hätte allerdings nicht geschadet, wenn das Spiel auch im späteren Verlauf auf seltener benutzte Aktionsmöglichkeiten hinweisen würde. Der Grund für die hohe Komplexität ist sicherlich auch in der enormen Ausstattung so eines Hightech-Soldaten zu suchen. Zum Einsatz kommen unter anderem Pistolen, ziemlich coole Prototypen von Gewehren und Maschinenkanonen, das ältere AK-47- und das nagelneue G-36K-Sturmgewehr (nur im Mehrspieler-Modus), ein Scharfschützengewehr mit Projektilen, die Wände durchschlagenden, Rauch- und Splittergranaten, Panzerfaust, Nacht- und Wärmesichtgerät, HUD-Störgeräte, Gewehrkameras und einiges mehr. Man kann zwischen Schulterblick »

ATMOSPHERE

Die Cross-Com-Technologie ist ein Element des IWS (Integrated Warfighter System), das im HUD (Head-Up Display) Informationen zur Situation übermittelt. IWS? HUD? Häh? Okay: kleine Einblend-Fenster am Bildschirm zeigen beispielsweise die Sicht eines Teamkollegen, aus einem Hubschrauber oder die Fernsehnachrichten.

HELDENROLLEN

Man kann per Cross-Com auch UAV-Überwachungsdrohnen beobachten und sich deren Bilder auf den Mini-Monitor übertragen lassen. Insgesamt verdichten die Cross-Com-Perspektiven die Dynamik und Atmosphäre und sorgen für Wissensvorsprung vor dem Gegner. Auch im Mehrspieler-Modus.



und Ego-Perspektive wechseln und sich wahlweise laufend oder gebückt fortbewegen. Spannend auch die Sache mit dem Atem: rechten Analogstick klicken, in den Scharfschützen-Modus umschalten, dann linke Schultertaste gedrückt halten – jetzt zoomt das Visier noch einen Tick näher heran, der Krieger hält die Luft an und die Hand wird ruhiger, er zielt akkurater – peng. Spannend!

Kenner von Taktik-Shootern wird es nicht überraschen, dass sie mithilfe des D-Pads die Geschicke von drei Teamkollegen lenken. Dank der taktischen Karte und der Cross-Corn-Technologie werden Joe Ramirez und Co. von A nach B dirigiert. Zielpunkt festlegen – wahlweise live vor Ort oder auf der Karte – schon legen die Kameraden Sprengsätze, eröffnen das Sperrfeuer oder ziehen sich zurück, je nachdem, ob man sie auf »Aufklärung« oder »Angriff« geeicht hat. Die Kommandierung etwa von CH2013-Helikoptern und Panhard-Radpanzern klappt ähnlich. Bei Mannschaftstransportern kann man die Besetzung wechseln und zum Beispiel sei-

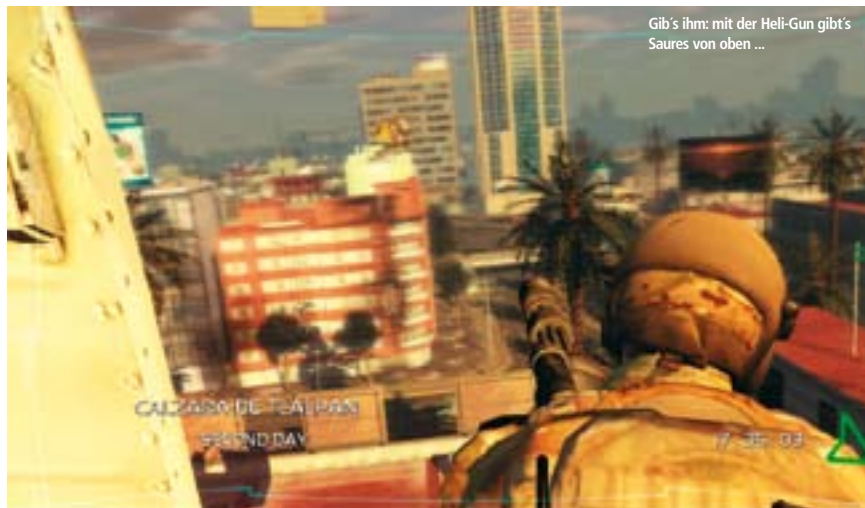
ORIENTIERUNGSHILFE

Damit man beim Fußmarsch keine Straßenkarte braucht, symbolisiert ein gelbes Viereck das nächste Ziel und ein Pfeil den Weg dorthin. Auch Freund (blau), Feind (rot) und Verbündete/Neutrale (grün) sind gekennzeichnet. Unrealistisch, aber praktisch: man kann durch Kameraden hindurchlaufen.

GENERAL-SCHREIBER

Wer bitte ist Tom Clancy?

Wer das Cover genau ansieht, der entdeckt über dem Titel den Zusatz: »Tom Clancy«. Wer ist eigentlich dieser Tom? Er ist der geistige Vater von »Splinter Cell«, »Ghost Recon« und »Rainbow Six«. Vor seiner Autoren-Karriere arbeitete der Amerikaner – wie viele seiner Romanfiguren – als Agent ... jedenfalls im weitesten Sinne. Denn im Gegensatz zu James Bond reichte es bei Clancy nur zum Versicherungsagenten. Seit seinem Debütwerk aus dem Jahr 1984, »Jagd auf Roter Oktober« (verfilmt mit Sean Connery und Alec Baldwin), gilt er als König des Techno-Thriller-Genres. Das liegt an der Wirklichkeitsnähe seiner Darstellungen. Der Kampf Gut gegen Böse findet nicht nur in seinen Romanen statt, sondern auch in den auf seinen Ideen basierenden Spielen von Red Storm Entertainment. Und auf die ist Clancy nicht weniger stolz als auf seine Romane: »Wir wollen der Welt zeigen, was Computerspiele heutzutage zu leisten imstande sind.« Mit dem »Ghost Recon«-Team, den Spezialisten von »Rainbow Six« oder als Sam Fisher aus »Splinter Cell« rettet der Spieler die Welt.



„Klasse, wie dieses Team agiert und reagiert ...“

nen MG-Schützen gegen einen Bombenleger tauschen. Klasse, dass sich die Jungs nicht wie Marionetten des Spielers verhalten. Sie entwickeln Eigeninitiative und reagieren spontan auf jede veränderte Situation. Es macht Spaß zu beobachten, wie dieses Team zusammenarbeitet, agiert und reagiert. Ähnliches gilt für die KI der Gegner. Wenn man toleriert, dass gelegentlich schon mal ein Freischärler Löcher in die Luft starrt, obwohl neben ihm gerade ein Lastwagen abfackelt, dann hat man an den Kämpfen viel Freude. Wie die Jungs Ausschau halten, auf Geräusche reagieren, ausschwärmen und eine begonnene Jagd nicht so schnell aufgeben, das wirkt sehr stimmig.

Dabei macht »Advanced Warfighter« allerdings einen ziemlich choreographierten Eindruck. Man kann nur an vorbestimmten Stellen über Wände steigen und wird bei ausdauernden Spaziergängen mit der Ansage »Sie verlassen das Schlachtfeld!« zur Rückkehr gezwungen. Gelegentlich drängt sich auch der Eindruck auf, man würde nur über Häuserdächer rauf- und runtergeführt, weil das die Spieldauer verlängert. Denn eigentlich steckt nicht sonderlich viel Substanz in den zwölf Missionen. Figuren? Story? Schwamm drüber. Ab etwa dem siebten Einsatz wiederholen sich Ereignisse und Kulissen, und der granitharte Schwierigkeitsgrad legt noch weiter zu. Insgesamt wäre ein bisschen mehr Aktions- und Bewegungsfreiheit schön gewesen. Wir sind auch nicht rundum überzeugt von der Art und Weise, wie einzelne Einheiten per Fadenkreuz angewählt werden. Wenn einem die Teamkameraden, Fahrzeuge und womöglich noch eine Aufklärungs-Drohne vor der Nase rum-

hampeln, kann das Herauspicken schnell scheitern. Auch die Grafik-Engine muss sich Kritik gefallen lassen; vor allem, weil große Teile der Kulissen rein gar nicht auf Beschuss reagieren. Dass bei schnellen Drehungen ein Zeilenversatz (Tearing) zu sehen ist, stört weniger. Nervig sind aber die schwarzen PAL-Balken oben und unten auf 4:3-Bildschirmen, egal ob Röhrengerät oder PC-Monitor. So etwas schmälert bei betroffenen 360-Besitzern den hervorragenden Eindruck. Beste Wahl ist ein 16:9-Gerät.

Trotzdem: »Advanced Warfighter« setzt Maßstäbe. Die überragende Qualität der Darstellung und die Dichte der Atmosphäre begeistern nicht nur Taktik-Shooter-Fans. Auch Action-Freaks sollten zumindest ein paar Probeschüsse abgeben. Warum nicht mal millimetergenau zielen und sich vor jedem Schuss umgucken? Wenn's klappt, kann das enorm unterhaltsam sein. Ganz anders als echter Krieg.

Michael Eichhammer
Richard Löwenstein



Ghost Recon

GRAFIK/

Detailreich, voller Effekte und Finessen. Aber: PAL-Balken!

9

SOUND/

Überzeugender Surround-Krieg mit kinoreifem Soundtrack.

9

STEUERUNG/

Komplexe, aber weitgehend intuitiv erlernbare Bedienung.

7

Gut aussehend, spannend, vielfältig. Top-Shooter für Taktiker. Kann auch Action-Fans gefallen.

9.1

aus 10

star
game
360

top
game
360

ÜBERLEBEN IM HÄUSERKAMPF

Advanced Warfighter: mit unseren Tipps fast ein Spaziergang

In »Ghost Recon: Advanced Warfighter« ist der Heldentod weniger ein dramatisches Einzelschicksal als vielmehr der alltägliche Normalfall. Aber wir haben ein paar Tipps, die nicht nur dem hohen Schwierigkeitsgrad ein Schnippchen schlagen, sondern auch das Spielerlebnis steigern.

Grafik-Tuning

Wie bei den meisten 360-Spielen, müssen Besitzer eines 4:3-Röhrenfernsehers auch bei »Advanced Warfighter« mit PAL-Balken leben, solange die Konsole im 50-Hz-Video-Modus arbeitet. Die meisten modernen Fernseher vertragen aber auch eine Bildwiederhol-Frequenz von 60 Hz. Das Bild wirkt damit ruhiger, außerdem füllt es den kompletten Bildschirm aus. Die Umschaltung erledigst du im Hauptmenü der 360-Konsole, unter dem Menüpunkt »System/Anzeige/PAL-Einstellungen«. Wer über ein älteres TV-Gerät ohne 60-Hz-Feature (oder einen PC-Monitor im 4:3-Format) spielt, kann probierhalber im Menüpunkt »System/Anzeige/Bildschirmformat« auf Breitbild schalten. Dadurch lässt sich das Bild ebenfalls aufblasen, wirkt dann allerdings gestreckt. Manche stört das, andere weniger. Geschmackssache. In der Ego-Perspektive fällt der Unterschied weniger stark auf. Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten die Umstellung auf Breitbild unbedingt erledigen. Denn dann sind auf solchen Geräten PAL-Balken generell kein wirkliches Thema mehr. Bei einer unserer Test-Konsolen kam es bei »Advanced Warfighter« zum seltsamen Phänomen, dass das Spieltempo pulsartig gebremst und beschleunigt wurde. Kaum merklich, aber bei schnellen Drehungen und im Credit-Screen doch sicht- und spürbar. Auch hier hilft eine Umschaltung von 50 Hz auf 60 Hz.

Schummeln und überleben

Für ein längeres Heldenleben sind folgende Cheats ganz nützlich. Wir haben sie alle an unserem Vorserien-Muster ausprobiert und für tauglich befunden. Wer im Karrieremodus alle Einsätze freischalten will, wählt das Menü »Missionen« an, hält die Tasten LT, RT und Back gleichzeitig gedrückt und tippt parallel dazu die Tasten Y, RB, Y, RB, X nacheinander an. Um dem Helden Unsterblichkeit zu verleihen, einmal bei laufender Action die Pausenfunktion aktivieren, wieder LT, RT und Back gleichzeitig gedrückt halten und parallel dazu die Tasten Y, Y, X, RB, X, LB nacheinander antippen. Die Tastenfolge X, X, Y, RB, Y, LB garantiert dem Rest des »Ghost«-Teams das Überleben. Unendlich viel Munition beschert einem die Tastenfolge RB, RB, LB, X, LB, Y, und LB, LB, RB, X, RB, Y erneuert die Energiereserven des Helden. Die Tastenfolgen müssen schnell und bei jedem Start einer Mission neu eingehackt werden. Falls nicht gleich alles klappt, nicht verzweifeln, sondern mehrmals probieren. Wer den Krieg allerdings auf die faire Tour gewinnen will, der könnte unsere Auswahl an Karten nützlich finden. Auf ihnen sind die Marschwege und alle wichtigen Ziele in den schwierigsten Missionen verzeichnet. Viel Glück!

Richard Löwenstein

MISSION 1

- 1 erreiche Ramirez
- 2 Unterstützung am Treffpunkt holen
- 3 Finde Ramirez mithilfe des U.A.V.
- 4 erreiche Ramirez
- 5 töte Schützen, um Blackhawk-Einsatz zu erlauben
- 6 Abholzone erreichen



★ Einstiegs-
punkt ■■ Karten-
grenze ➔ Verbindungs-
wege ■ Schlach-
t-feld ■ Verbotene
Zone

MISSION 2

- 1 sichere die Absetzzone und die Straßensperre
- 2 inspiere die letzte bekannte Position des Präsidenten
- 3 halte die Position
- 4 zerstöre das mex. Camp (Tankstelle)
- 5 erreiche den Treffpunkt (Ghost-Lkw)
- 6 lauf zur Parkgarage zum Abholpunkt
- 7 überlebe während des Updates der Situation
- 8 gehe aufs Dach
- 9 eskortiere den mex. Präsidenten



★ Einstiegs-
punkt ■■ Karten-
grenze ➔ Verbindungs-
wege ■ Schlach-
t-feld ■ Verbotene
Zone

MISSION 3

- 0 Ankunft des APC
- 1 Hinterhalt auf Panhard und Mowag
- 2 Sniper-Passage
- 3 Explosion der Botschaft
- 4 schütze den Präsidenten und halte durch, bis Unterstützung kommt
- 5 Blackhawk Abholpunkt



➔ Ghost Team ➔ Support Team und VIP ➔ Luftunterstützung ➔ Gegner

MISSION 4

- Aufgabe 1 – Zielvorgabe
erreiche den Treffpunkt
- Aufgabe 2 – Zielvorgabe
zerstöre Bunker 1 und 2
- Aufgabe 3 – Zielvorgabe
erreiche den Treffpunkt
- Aufgabe 4 – Zielvorgabe
zerstöre den Generator
- Aufgabe 5 – Zielvorgabe
zerstöre die Howitzers im Camp
- Aufgabe 6 – Zielvorgabe
erreiche die Abholzone



MISSION 5

Aufgabe 1 – Zielvorgabe
lande mit dem Blackhawk

Aufgabe 2 – Zielvorgabe
neutralisiere die mexikanischen DCA's

Aufgabe 3 – Zielvorgabe
neutralisiere die übrigen DCA's

Aufgabe 4 – Zielvorgabe
erreiche den Eingang der Burg

Aufgabe 5 – Zielvorgabe
zerstöre die zwei schweren Artillerie-Stellungen

Aufgabe 6 – Zielvorgabe
erreiche den APC



MISSION 6 – CHAPULTEPEC

① Absetzzone (durch Wald)

② befreie die Panzerführer

③ besorge die Panzer

④ eskortiere die Panzer

⑤ Ttriff Stoneman, um die Panzer zu laden

⑥ sichere den nördlichen Teil mit den bewaffneten Panzern

⑦ geh nach Shanty Town



MISSION 8

① trifft Salvatore

② geh zur Müllhalde

②b finde den US-Präsidenten

③ eskortiere den Präsidenten zum APC

④ untersuche den Football

⑤ besteige den Black Hawk

⑥ zerstöre die feindlichen Helis



★ Einstiegs-
punkt ■■ Karten-
grenze ■ Verbindungs-
wege ■ Schlach-
tfeld ■ Verbotene
Zone

MISSION 9

A Absetzzone

B Bahnhofseingang

C Scrambler zerstören

D Abholzone

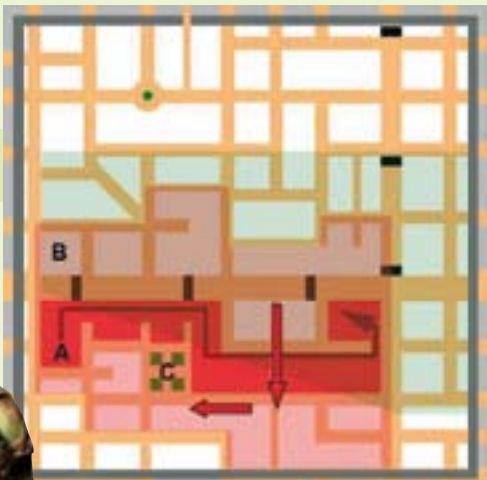


MISSION 10

A nach der Landung des Black Hawk: bewege dich entlang der Hausdächer, kehre zurück zum Blackhawk

B Maschinengewehr-Einsatz an Bord des Blackhawk

C schütze General Martin



MISSION 11

Aufgabe 1 – Zielvorgabe
neu formieren mit den alliierten Kräften beim Zocalo plaza

Aufgabe 2 – Zielvorgabe
lokalisiere und zerstöre die Störquelle

Aufgabe 3 – Zielvorgabe
geh aufs Dach und spioniere Bedrohungen aus

Aufgabe 4 – Zielvorgabe
neu formieren am Ghost-LKW

Aufgabe 5 – Zielvorgabe
überwache die Fenster und das Dach des Palastes bzgl. feindlicher Aktivitäten und schütze deine Verbündeten

Aufgabe 6 – Zielvorgabe
erreiche den Palast und zerstöre das Fahrzeug, welches den Eingang versperrt



Aufgabe 7 – Zielvorgabe
betrete die Innenhöfe

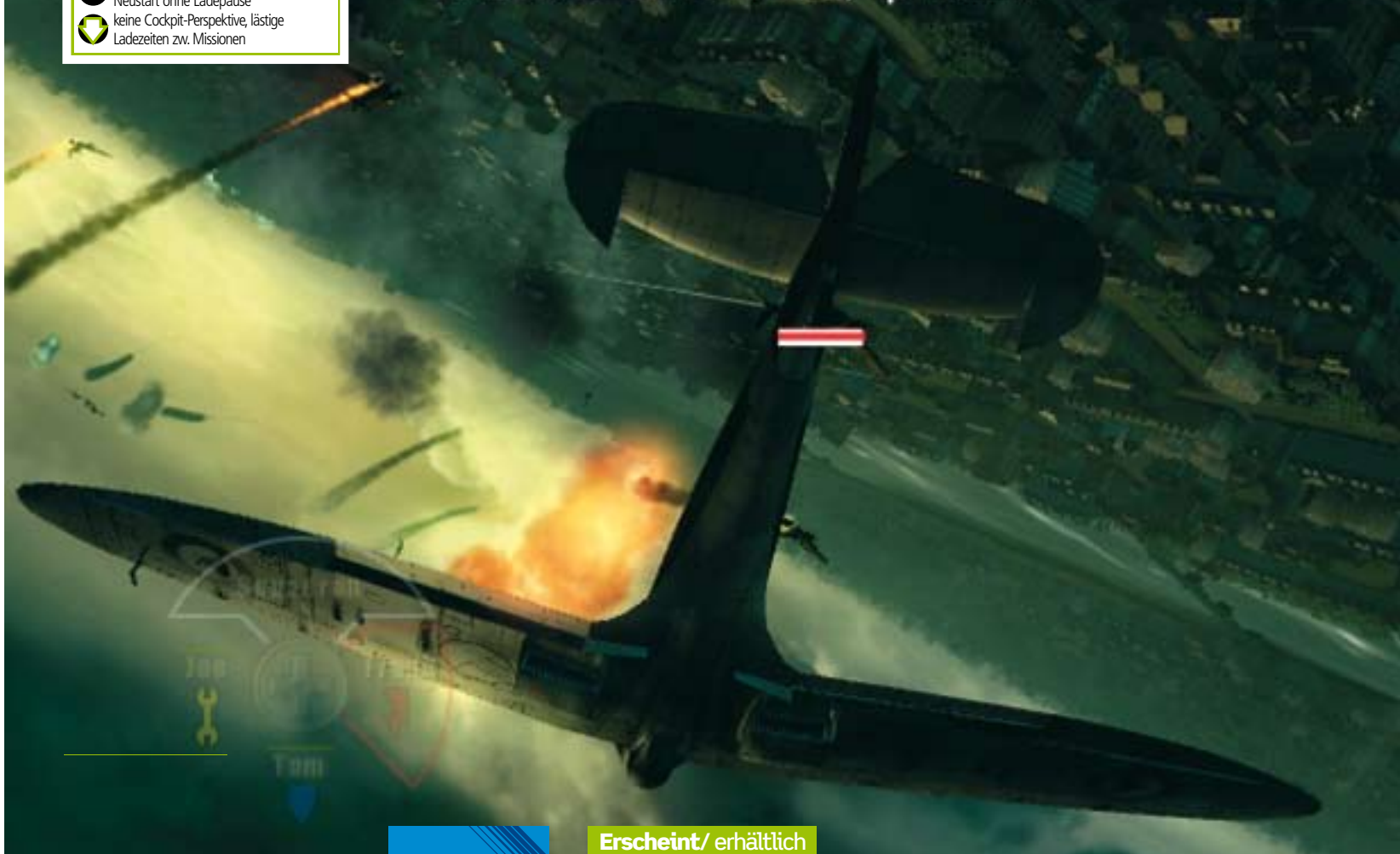
Aufgabe 8 – Zielvorgabe
neu formieren am Ghost-LKW

Aufgabe 9 – Zielvorgabe
besteige den APC

Lohnt sich's?

- grandiose Xbox-Live-Fights. Missionen-Neustart ohne Ladepause
- keine Cockpit-Perspektive, lästige Ladezeiten zw. Missionen

Evasive maneuvers, pronto!



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

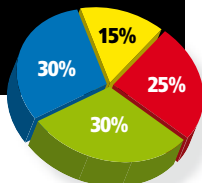
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Rumänien
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Actionreiche Arcade-Luftkämpfe auf über 18 Schauplätzen des Zweiten Weltkrieges.

DAS STECKT DRIN

- Flügelmannen
- Flieger-Atmosphäre
- Schiffe versenken
- Luftschlachten



BLAZING ANGELS

Der Überflieger des Frühjahrs: feurige Dogfights in fetzigen Kisten

Ballerspiele gibt es auf der 360 schon eine ganze Reihe, und angekündigt sind noch viele mehr. Wer aber mal nicht die Plasmagun zur Hand nehmen und aus der Ich-Perspektive böse Jungs perforieren will, sollte sich Ubisofts Überflieger ansehen. Denn bei »Blazing Angels« sind die Knarren zur Abwechslung in den Tragflächen der berühmtesten Jagdflugzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg verstaut: Hier handelt es sich nämlich um eine waschechte Dogfight-Simulation im Stil von »Crimson Skies«.

Die Jahre 1940 bis 1945 bilden den Rahmen. Hier treffen wir auf einen jugendlichen Heißsporn, der für die US-Air-Force rund um die Welt in den Krieg eingreift. Dünkirchen, London, Pearl Harbor und Nordafrika sind nur einige der Stationen. Als Gegner halten die Piloten der deutschen und der japanischen Luftwaffe her. Die Luftkämpfe sind durch Dialogszenen zu einer, letztlich allerdings nur schwach ausgeprägten, zudem englischsprachigen und nur deutsch untertitelten Rahmenhandlung verbunden. Die beachtliche Spieltefe wurzelt eher im Einfluss dreier Kameraden: Tom, Frank und Joe stehen einem im Luftkampf als Flügelleute bei. Mit Hilfe des Steuerkreuzes kann (und muss) man den

Jungs simple Kommandos übermitteln und die Stärken jedes Einzelnen nutzen. Tom »Das Schild« beispielsweise fährt zur Hochform auf, wenn sich gegnerische Flugzeuge am eigenen Heck verkeilt haben, denn Tom putzt die Verfolger weg wie nix. Frank dagegen, genannt »Der Jäger«, hat keine Skrupel, eine Bresche in gegnerische Schwärme zu schlagen und die Jungs alle zu vernaschen. Dritter im Bunde ist Joe, »Der Heiler«: Sollte die eigene Maschine stark beschädigt sein, so kann Joe mit Hilfe einer Tastenkombination auf dem Controller die defekten Teile ganz schnell heile machen.

Diese Zauber-Reparatur zeigt schon, dass »Blazing Angels« keine Simulation sein will, bei der jede Niete richtig herum sitzt. Vielmehr haben wir es mit ziemlich geradlinig aneinander gereihten Luftkämpfen zu tun, die durch historische Flugzeuge und Kulissen

„Reizvoll: Flugzeug-Exoten, die nie zum Einsatz kamen“

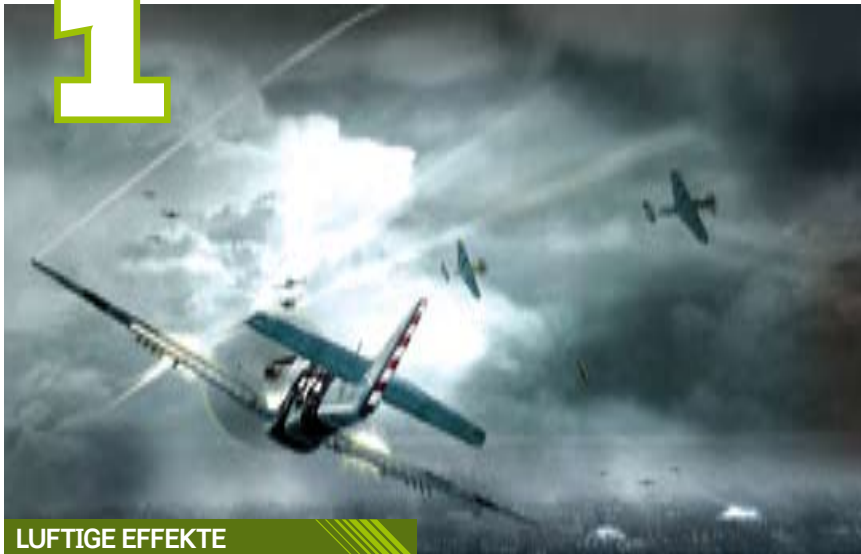


In der Kampagne sind Flugzeuge der deutschen Luftwaffe nur Kanonenfutter, aber im Arcade-Modus und auf Xbox Live darf man auch mit Me-109 und Co. Abschlüsse sammeln

liveundonline

- Luftduelle, historische Missionen, Bombardements und Kamikaze-Einsätze für maximal 16 Piloten
- 10 Kooperations-Missionen
- Globale Xbox-Live-Abschlusslisten
- Splitscreen und System-Link

1



LUFTIGE EFFEKTE

Grüß mir die Sonne!

Die Faszination des Fliegens ergibt sich vor allem aus dem Gefühl, frei wie ein Vogel durch Wolken zu tauchen und wild feuernd in Richtung Boden zu stürzen. Durch feine Detailzeichnungen und herrliche Farbschattierungen sehen Flugzeuge, Bauten, Palmen, Gewässer und sogar das Bodenpersonal lebendig aus. Sonnenstrahlen und High-Dynamic-Reflexionen bilden das Tüpfelchen auf dem i.

In London und Berlin versperren Rauchsäulen die Sicht auf die dreidimensionalen Straßenzü-

ge, die unter einem vorbeizoomen. Authentische Nachbauten von Big Ben und Reichstag verdeutlichen, über welcher Stadt man kämpft. Schade, dass nur markante Bodenziele zerstörbar sind.

Bei der Schlacht um Pearl Harbor malen Flaks Projektilspuren in den Himmel. Bei Luftkämpfen unterstreicht so genanntes »Visual Perception Filtering« den Eindruck hohen Tempos. Beeindruckend, wie getroffene Flugzeuge erst einen Flammenschweif hinter sich herziehen und dann bersten.

2

3

2

TOP-ÜBERSICHT

Die Kamera-Klette

Sobald man die L-Taste drückt, wird das aktuelle Ziel fixiert. Dies kann ein Luftkampf-Gegner sein oder auch ein wichtiges Ziel der Mission. Die Kamera dreht sich in Blickrichtung mit. Lässt man die Taste los, schnalzt die Kamera sofort wieder hinter das Flugzeug. Fadenkreuz und Restenergie-Anzeige sind auch da. So machen Dogfights Spaß!



3

einen authentischen Anstrich bekommen. Im Cockpit einer Spitfire bricht man durch Regenwolken im nebligen London und fängt deutsche He-111-Bomber ab oder schwingt sich in eine Hawker Tempest und kämpft über Dünkirchen gegen die deutschen Panzerbrigaden. Wenn dann die Messerschmitts der Luftwaffe im Genick sitzen, drückt's einem schon ordentlich Adrenalin ins Blut. Dann hat man kaum Zeit zum Verschnaufen. Die Gegner kommen nur in den ersten paar Missionen in kleinen Grüppchen angefliegen, später dann zieht der Schwierigkeitsgrad deutlich an, und die beachtliche Gegner-KI sorgt für anspruchsvolle Luftkämpfe. Wie bei den meisten Titeln dieser Machart stellt sich allerdings ab Spielmitte ein gewisses Sättigungsgefühl ein. Es fehlt an überzeugenden Überraschungen – außer, dass man sich Duelle gegen austrainierte Flieger-Asse freispielen kann.

Pluspunkte sammelt »Blazing Angels« mit seiner Steuerung. Wer Attacken entkommen will, muss sein Flugzeug handhaben können. Dank des griffigen Arcade-Handlings ist dies auch für Einsteiger erst mal kein großes Ding. Mit dem linken Stick bedient man Höhenruder und Seitenleitwerk, der rechte Stick beschleunigt beziehungsweise bremst die Maschine. Start- und Landemanöver bringen Pfeffer ins Spiel. Ganz realistisch ist die Steuerung jedoch nicht, beispielsweise sind die Landeklappen nicht separat zu bedienen. Hinter allem Gameplay steckt aber doch ein Stück ernsthafte Simulation, welche die Vor- und Nachteile einzelner Flugzeug-Typen berücksichtigt. Eine Mustang etwa ist der Zero im Kurvenkampf spürbar unterlegen,

macht diese Schwäche aber durch mehr Tempo wett. Erfahrene Piloten können außerdem per LB-Button das Fahrwerk als Bremse nutzen und damit extreme Kehren fliegen. Und wer im Luftkampf treffen will, muss nicht nur per RT-Taste die Bordkanonen zünden, sondern gekonnt vorhalten. Gleiches gilt beim Abwurf von Bomben und Torpedos.

Wer fleißig Abschüsse sammelt, wird mit Medaillen und 38 zusätzlichen Fliegern belohnt. Besonders reizen natürlich jene Exoten, die in Wahrheit nie zum Einsatz

Volles Rohr über heißem Sand: in Nordafrika werden Panzerstellungen verwüstet



kamen: Japans unvollendeter Düsenjäger Kikka zum Beispiel oder die H-Variante der Mustang. Klasse sind auch die vielen Online-Spielvarianten. Wäre halt jetzt noch der Überflieger, wenn man im Team Bomber besetzen und Staffeln bilden könnte.

Richard Löwenstein

Blazing Angels

GRAFIK/

Orig.-Flugzeuge, starke Effekte, leichtes Tearing/Zeilenversatz.

8

SOUND/

Großartiger Soundtrack, überzeugende Effekte.

8

STEUERUNG/

Einfach, griffig, einsteigerfreundlich. Kaum Raffinessen.

7

Jagdflieger kämpfen zwischen den Wolken: mittelmäßig anspruchsvoll, dafür enorm Spaß.

8.0 aus 10

Eigentlich gehört es zu den Pflichten eines Journalisten, eine Situation so neutral wie möglich zu beschreiben. Persönliche Eindrücke sind von dieser Schilderung abzusetzen und zu kennzeichnen. Aber was heißt schon »eigentlich«, was ist schon »normal«? Die Beziehung zwischen Lara Croft und mir ist es sicher nicht. Immerhin ist Lara jetzt seit bald zehn Jahren meine treue Begleiterin, in meiner Freizeit, aber auch bei meiner Arbeit. Ich habe jeden einzelnen Ableger aus der »Tomb Raider«-Serie gespielt, meine Eindrücke in Worte gefasst und als Test in verschiedenen Magazinen veröffentlicht. Ich mag das Mädel, und ich mag, womit sie sich umgibt: Tempel, Mythen, Abenteuer. Schön, dass »Legend« genau davon geprägt ist. Von einer schönen Frau und ihren Geheimnissen.

DAS HIER IST EIN GRAB: DU WIRST DICH WOHL FÜHLEN

Was mir am besten gefällt: endlich ist Schluss mit der überladenen Steuerung, mit dutzenden Heldentoden, mit den nervtötenden Rennereien von Punkt A nach B und wieder zurück, nur um irgendwo noch einen Schalter zu aktivieren. Wann immer etwas zu erledigen ist, findet das auf überschaubarem Gelände statt. »Tomb Raider Legend« nimmt einen bei der Hand. Ich muss nie planlos durch den Dschungel irren, fühle mich gut aufgehoben, auch wegen der gelungenen Balance verschiedener Herausforderungen. Etwa zwei Drittel des Spiels sind Abenteuer pur. Man bestaunt riesige Tempel, untersucht Felswände nach griffigen Stellen und forscht nach Mitteln und Wegen, um Pforten zu öffnen. Basis des Gameplays sind robuste Geschicklichkeitstests, durchsetzt mit zwei bis drei Puzzles pro Etappe. Ein paar der Kopfnüsse zählen zum Motivierendsten, was das Genre der Action-Abenteuer bisher hervorgebracht hat. Ich finde es zum Beispiel total erhebbend, wenn der Altar im Tiwanaku-Tempel zu Leben erwacht, indem ich Steinkugeln schiebe und Sonnenstrahlen umlenke. Nicht sonderlich clever, aber für ein warmes Gefühl in der Bauchgegend gut, wenn man es dann geschafft hat. Nahtlos geht das Puzzle in eine Videoszene über, die noch mal die Bedeutung der eigenen Leistung unterstreicht. Toll,

wie sich nach solchen Momenten das Tempo ändert. Entweder muss ich mich auf waghalsige Kletterpartien einstellen, oder ich werde in rasante Feuergefechte mit bösen Buben verwickelt. Es ist immer was los, von Leerlauf keine Spur.

LARAS LETZTE WORTE: DIE BRÜCKE SIEHT STABIL AUS

Böse Buben trifft Lara während ihrer Jagd nach dem geheimnisvollen Schwert einige. Dieser Bruch mit der bewährten Hollywood-Regel »Ein-Oberschurke-pro-Film« ist einer der wenigen Schwachpunkte. Kaum lerne ich Rutland kennen und hab ein bisschen Spaß an der Szene, wo er mich mit Helikopter und Gatling-Gun über eine Hängebrücke hetzt, da schnappt sich schon ein Typ namens Takamoto seine Dunkelmann-Rolle, gibt sie aber gleich wieder ab. Weil die Figuren alle nur sekundelange Auftritte haben und sich kaum entfalten können, wirken sie austauschbar. Außerdem dürften die Jungs und ihr Gefolge kämpferisch mehr draufhaben. Wenn ich mich schon gemeinsam mit Lara in Feuergefechte mit einem Dutzend Söldner stürze, dann sollten die Typen nicht wie ein aufgeschreckter Hühnerhaufen durch die Gegend rennen. Durch die unkoordinierten Taktiken wirken die Kämpfe anspruchslos und kaum kontrollierbar. Und wozu der Zeitlupen-Effekt gut sein soll, ist mir völlig unklar. Klar, theoretisch kann Lara Gegner als Sprungbrett nutzen und sie effektiv mit Blei voll pumpen, so wie Trinity in »Matrix«. Aber wenn's zwar nett aussieht, aber der Erfolg eher vom Zufall abhängig ist, was soll's dann? In aller Regel führt stures Drauflosballern zum Erfolg, egal auf welchem der drei Schwierigkeitsgrade. Auf dem leichtesten legen die Gentlemen-Gegner sogar Feuerpausen ein, wenn Lara beispielsweise gerade einen kapriziösen Handstand-Überschlag vollendet. Fairerweise muss gesagt werden, dass die Pistolero-Action höchstens zehn Prozent des Gameplays ausmacht und als auflockerndes Element doch gut funktioniert.

ICH KANN 280 BEWEGUNGEN. KANN DEINE FREUNDIN DAS AUCH?

Es gibt noch so ein paar Kleinigkeiten, die eines Next-Generation-Games nicht ganz würdig sind.

GEHORCHT AUFS WORT

Astreine Steuerung

Die entschlackte Steuerung ist das vielleicht größte Plus des siebten »Tomb Raider«. Sprünge müssen nicht mehr – so wie früher – von langer Hand geplant und millimetergenau platziert werden. Es reicht, zur Absprungkante zu rennen und den Sprungknopf anzutippen. Lara wählt die notwendige Weite selbst. Sie läuft schön im Kreis, turnt an Stangen, greift um und springt ab, alles ganz mühelos und intuitiv. Dass man seine Abenteuerin in allen Lebenslagen gut im Griff hat, liegt auch an der situationsabhängigen Belegung der Tasten. Per Y-Taste zum Beispiel kann man manchmal den Greifhaken bedienen und manchmal markierte Schwachpunkte in der Umgebung gezielt unter Feuer nehmen – eine prima Sache, um beispielsweise Gegner unter Felslawinen zu begraben, noch bevor sie in Schussreichweite kommen. Klasse auch, dass Symbole am Bildrand andeuten, wo der Greifhaken einrasten und seiner Funktion als Liane nachkommen kann. Nur die Kameraführung scheint uns einen Tick weniger souverän als bei der Version für Playstation 2, die wir zum Vergleich Probe gespielt haben. Als Xbox-360-Besitzer muss man ein paar Mal per rechtem Control-Stick die Perspektive korrigieren. Das stört nicht allzu sehr, könnte aber komfortabler gelöst sein.

AUF EINEN BLICK

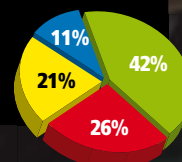
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Crystal Dynamics
Preis/ ab 60 EURO
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Gelungenes Comeback von Lara Croft. Die unterhaltsamste Schatzsuche seit Jahren.

DAS STECKT DRIN

- klettern
- Abenteuer
- hübsche Heldin
- Feuergefechte



Lohnt sich's?

- 🏠 tolles Flair, schöne Stimmung, angenehm spielbar
- 🛑 kein Mehrspieler-Modus, kaum Xbox-Live-Extras



Lara steckt so einiges weg: selbst Granatenexplosionen sind nicht gleich tödlich

TOMB RAIDER LEGEND

Was treibt Lara Croft nach Bolivien? 360-Schatzsucher Richard Löwenstein ist ihrem Geheimnis auf der Spur ...

Mehr über
LARA

auf Seite 86

WAFFEN EINER FRAU

Laras scharfe Spielzeuge

Lara Croft ist vermutlich die einzige Schatzjägerin der Welt, die sich ohne Schaufel, Karte und Kompass zwischen Ruinen und Artefakten zurechtfindet. Sonst hat sie aber alles dabei, was an Technik verfügbar ist. Waffen? Natürlich! Laras Standard-bleib-mir-vom-Leib-Eisen ist und bleibt das unbegrenzt munitionierte 9-mm-Pistolen-Paar. Sobald ein Gegner etwa ein RC650-Sturmgewehr oder sonst eine Fantasie-Knarre am Boden zurücklässt, kann Lara sie aufheben und das Magazin leer schießen. Praktisch: jede Waffe hat Dauerfeuer, die Zielautomatik funktioniert zuverlässig. Nach dem Motto »draufhalten und sich wohl fühlen« gehen Shootouts fast immer zu Laras Gunsten aus. Per Tastendruck wird eine Scharfschützen/Schulter-Perspektive à la »Advanced Warfighter« aktiviert. Kann in einigen Situationen sehr hilfreich sein. Auch nett: Typen von

der Ladefläche eines Geschütz-Transporters kicken, sich deren Mini-Flak aneignen und damit die Umgebung einäschern.

Per PDA am Handgelenk kann man jederzeit die erfüllten und noch zu erfüllenden Missionen abrufen. Über dem D-Pad liegen Erste-Hilfe-Paket, LED-Taschenlampe und Greifhaken bequem in Reichweite. Und dann ist da noch das Fernglas mit eingebauter Bild-Erkennung. Die arbeitet ähnlich wie bei den Gamecube-Titeln »Metroid Prime« und »Killer 7«: im Bild werden wichtige Objekte in der Umgebung hell herausgestellt und kommentiert. Leider funktioniert das nur bei einer Hand voll Gegenstände, dadurch verkommt die viel versprechende Neuerung zu einem Gimmick ohne echten Mehrwert. Aber wer eifrig sucht, entdeckt damit doch ein paar Geheimnisse. Zum Beispiel neue Klamotten für Lara.

Erscheint/ 30. April 06



1



live und online

■ neue Gamertag-Motive vom Marktplatz
■ alternative Wallpapers für die 360-Benutzeroberfläche ■ Vergleichstabelle der Rekordzeiten beim Stoppuhr-Lauf (vierter Schwierigkeitsgrad)

REISE MIT LARA



Die Suche nach dem Schwert

Laras »Legend«-Tour umfasst acht Stationen. Sie sind durch Kamerafahrten und Dialoge aus der Game-Engine miteinander verknüpft. In Tiwanaku, Bolivien, spielt man sich stressfrei in das Action-Abenteuer ein: laufen, hüpfen, klettern, turnen und schwimmen, nach zehn Minuten eine erste Schießerei,

nach einer Stunde das erste Rätsel. Wir erreichen einen in Fels gehauenen Tempel. Drei Bodenplatten arbeiten als Schalter. Drei Zwinger, ein Katapult, ein Kletterseil und Laras akrobatische Fertigkeiten müssen reichen, um das Tor zu weiteren Herausforderungen zu erreichen.

Nächste Station ist das Dörfchen Paraiso in Peru. Nach einer handfesten Schießerei flüchtet man per Motorrad zu einer Grabungsstätte und taucht ab in einen Rückblick auf Laras Jugend. Die folgende halbe Stunde ist geprägt

durch ein prima getimtes Tauch-Rätsel und eine Verfolgungsjagd, bei der man Lara aus Sicht eines Dämons durch eine Mine hetzt. Hier gibt es erste Anhaltspunkte, worauf Lara eigentlich scharf ist: auf die Fragmente eines mythologischen Schwertes.

Nach einer heftigen Schießerei mit Granaten und Kawumms reisen wir nach Tokio, wo sich Lara im Anschluss an ein Wortgefecht mit Yakuza-Boss Takamoto Abendkleid und Stöckelschuhe vom Leib reißt und die Minigun aus dem Stumpfhalter zieht. Dann: eine kurzweilig inszenierte Kletterpartie zwischen den Glitzerfassaden von Tokio. Weitere Stationen sind Ghana, Russland, London und das Himalaja-Gebirge. Fürs Finale reist Lara »zurück zu den Wurzeln«, wenn wir das mal so andeuten dürfen.

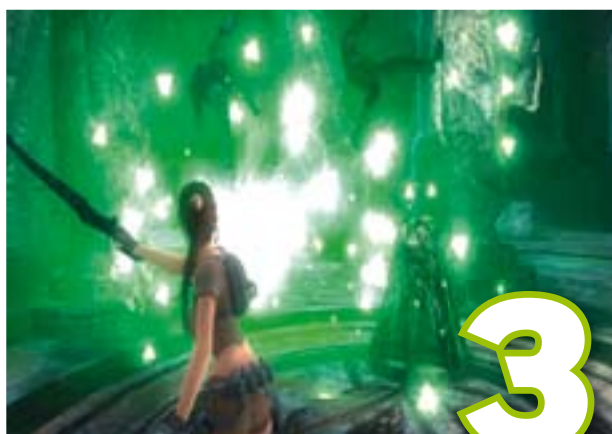
2



2

1

3



3

» Darf ich dazu aus einem Bericht für das PC-Fachmagazin »PC Joker« zitieren, für das ich vor zehn Jahren geschrieben habe? Im Test des Ur-»Tomb Raider« wird da schon Ende 1996 geklagt, dass viele der herumliegenden Gegenstände nur Staffage seien und sich weder durch ein Bitten, Betteln noch rohe Gewalt bewegen oder als Waffe benutzen lassen. Den Satz könnte ich fast unverändert übernehmen. Okay, etwas mehr Freiraum lässt mir die moderne Physik-Engine schon; jedenfalls genug, dass ich mich in der Umwelt zu Hause fühle. Ich kann mit Lara Kisten und Steinkugeln durch die Gegend ziehen, schieben, sie drehen und kippen, wippen und wuchten, über sie drüberklettern und zwischen Portale schieben, damit die sich nicht mehr schließen. Das alles klappt völlig mühelos, wie aus dem Handgelenk. Die Grafik kommt ziemlich 360-gemäß rüber. Von einer kantigen Landschaft, so wie in den Vorgängerspielen, kann keine Rede mehr sein. Das Gelände wirkt harmonisch, einladend, nicht sehr weiträumig, dafür auf der 360 geheimnisvoller als bei der Playstation-2-Version, die ich zum Vergleich gespielt habe. Der Grund: die 360-Version arbeitet an einigen Stellen geschickt mit bewegten Lichtquellen. Wenn sich im Hintergrund Schatten tänzeln, dann zucke ich schon mal zusammen, obwohl vielleicht nur ein komisch geformter Fels für die Schrecksekunde verantwortlich ist. Hoch aufgelöste Texturen von überzeugender Qualität sorgen dafür, dass Felsen, Bäume und Landschaften auf HD-Ready- und Röhren-Fernsehern sehr plastisch herüberkommen. Dass Laras Hintern runder aussieht als je zuvor, ist eh ein Gesetz der Serie.

Lara im sexy Abendkleid: später sieht man auch noch, was sie drunter trägt



DAS HERRENHAUS DER CROFTS

Eine Amazone und ihre Geheimnisse

Ein Schmuckstück ist die Nachbildung von »Croft Manor«, einem der drei Herrenhäuser, die Herr Croft seiner Tochter Lara überlassen hat. Das Anwesen ist vom Hauptmenü aus jederzeit erreichbar, sobald man es freigespielt hat. Vom zentralen Empfangsbereich aus zweigen Flure ab, die unter anderem in die Bibliothek, den Turnsaal und die Schwimmhalle führen. Überall sind Bonus-Statuen und Freispiel-Extras versteckt. Die vielen Kleinigkeiten trösten etwas über die kurz geratene Spieldauer von nur rund zwölf Stunden hinweg.



VERSUCH UND VERSAGEN

Nur die klobig gezeichneten Fahrzeuge passen nicht ins Bild. Mit den Motorradszenen kann ich mich eh nicht anfreunden. Wenn Lara auf dem Bike von A nach B eilt, dann fühlt sich das wie ein Reaktionstest an, bei dem ich Geröll und Felsen ausweichen muss. Ich bin froh, dass die Hand voll Fahrten nie mehr als ein paar Minuten dauern. Störend finde ich auch, dass zirka 20 Sekunden lang nachgeladen wird, sobald Lara hops geht. Die Pausen nerven, weil sie den Spielfluss gerade dann unterbrechen, wenn das Adrenalin in Strömen fließt. Gut, dass das so selten passiert. Denn das Gamedesign gibt sich sehr fair. Wer gut reagiert und clever kämpft, muss pro Etappe maximal ein bis zwei Heldentode in Kauf nehmen. Am ehesten verabschiedet sich Lara noch in den Reaktionstests, in denen sie extreme Situationen meistern soll. Sie muss dann Felslawinen ausweichen, berstenden Gemäuern entkommen oder während eines Sprunges die Wand hochrennen. Klappt aber nur, wenn ich A-, B- und andere Aktionstasten genau dann antippe, wenn mich das Symbol auf dem Bildschirm dazu auffordert. Von diesen Reaktionstests gibt's pro Etappe ein bis zwei. Sie fühlen sich ein bisschen an wie der alte Laserdisc-Automat »Dragon's Lair« und sorgen für willkommene Adrenalinschübe. Mehr wäre zu viel, aber so passt das. Ein neues Element in der »Tomb Raider«-Serie ist der magnetische Greifhaken, den Lara wie ein Lasso auswirft, damit er sich mit dem anvisierten Objekt verzahnt. Man kann damit Tore öffnen, Statuen einreißen und dergleichen. Wo was und wann zu tun bleibt, ist

Frauen gehören eben doch nicht ans Steuer: die Motorradszenen sehen nett aus, spielen sich aber viel weniger aufregend als der Rest

leicht zu erkennen: erstens guckt Lara neugierig, sobald manipulierbare Objekte ins Bild kommen; zweitens sind betroffene Objekte mit dem Fernglas zu entlarven; und drittens funkeln sie auch bei »normaler« Sicht, wenn auch sehr viel weniger deutlich als bei der Playstation-2-Version. Eigentlich schade, dass der Haken so selten zum Einsatz kommt und keine Impulse setzt.

ODER WILLST DU UM GNADE WINSSELN WIE BEIM LETZTEN MAL?

Es gibt viele Kleinigkeiten, die mir gut gefallen. Zum Beispiel, dass Helligkeit und Kontrast regelbar sind. Dass die PAL-Streifen so schmal ausfallen. Dass die

Ladezeiten meist gut kaschiert und dass Rücksetzpunkte in ausreichenden Abständen gesetzt sind. Dass Aufgaben protokolliert werden und dass sich Eidos um eine gute Eindeutigkeit bemüht hat. Die Dialoge haben Pfiff, und Marion von Stengel als deutsche Stimme von Angelina Jolie und in diesem Fall von Lara Croft, das passt wieder. Zusammen mit der handlichen Steuerung ergibt sich das harmonische Gesamtbild eines Abenteuers, das man gerne und wahrscheinlich sogar zwei- bis dreimal durchspielt.

Richard Löwenstein



Tomb Raider Legend

GRAFIK/
Bunt, abwechslungs- und detailreich.

8

SOUND/
Ordentlicher Mix aus Kino-Soundtrack und Effekten.

8

STEUERUNG/
Vielfältige Aktions-Möglichkeiten, handlich zu bedienen.

9

Entspannendes, kurzweiliges, angenehm spielbares Action-Abenteuer. Tolle Atmosphäre!

8.7
aus 10

Das erste BATTLEFIELD

für die Xbox 360

Lohnt sich's?

-  grandiose Online-Gefechte, auch im Panzer und Heli
-  fader Singleplayer-Modus, wenig überzeugende Physik-Engine

„Ein durchwachsesenes Spiel. Bis man Xbox Live startet ...“

Erscheint/ 30. März 06

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

Überlebenskampf mit modernen Waffen

AUF EINEN BLICK

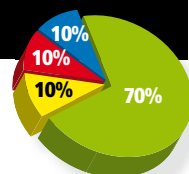
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Digital Illusions
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-24
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Feuergefechte im modernen Umfeld: online ganz spannend, offline eher fad.

DAS STECKT DRIN

-  toll im Live-Modus
-  fader Storymodus
-  Panzer, Humvee und Co.
-  die Soldaten wechseln

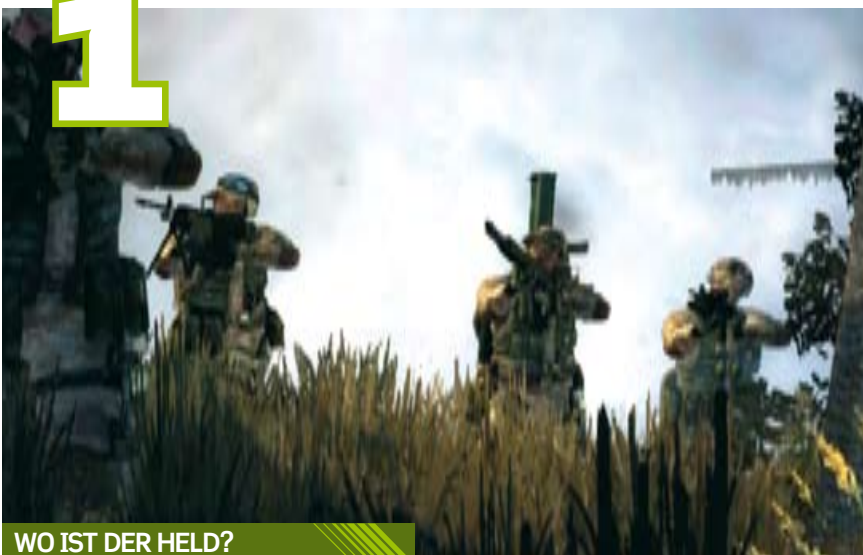


Ein fader Storymodus. Eine Offline-Variante der Online-Schlachten hätte mehr Spaß gemacht

liveundonline

-  bis zu 24 Soldaten bekämpfen sich in »Eroberung« und »Capture the Flag«
-  Clan-Menü mit Statistiken
-  Ranglisten, Auszeichnungen und Freischalt-Waffen

1



WO IST DER HELD?

Team ohne Teamwork

Im Einzelspieler-Modus zieht man immer mit einer ganzen Kampfgruppe aus bis zu 16 Soldaten in die Schlacht. Man steuert nicht nur einen Helden, sondern kann und muss

zwischen den Kameraden hin- und her wechseln. Denn um jeder Situationen gerecht zu werden, ist beispielsweise der kluge Einsatz von Nah- und Fernwaffen sowie rollendem Gerät notwendig.

Vom Fußsoldaten zum Panzerfahrer: die entsprechende Blickrichtung wählen, kurz die X-Taste antippen, das genügt. Jetzt zoomt die Kamera

aus der aktuellen Position heraus und hin zum neuen Ziel. Schön, dass die Zeit dabei stehen bleibt, so hat der Gegner keinen Vorteil.

Leider kann einem diese Art der Team-Taktik gelegentlich die Nerven töten. Denn sind die Kameraden mit Fernkampfaffen gefallen, kann man nur noch mit den Pumpguns der Nahkampf-Spezialisten feuern. Und damit kann man die auf den Hausdächern verschanzten Scharfschützen natürlich nicht beeindrucken.

2

3

2

GROSSE KALIBER

Kampf dem Fußvolk ...

Das M4-Sturmgewehr richten nicht genug Verwüstung an? Dann klettere einfach in einen Abrams-Panzer und heiz dem Feind mit Artillerie-Beschuss ein. Auch Apache-Helikopter, MG-bestückte Humvees und Amphibienfahrzeuge finden sich auf dem Schlachtfeld. Insgesamt gibt es 30 rollende und fliegende Vehikel.



3



passende Waffe parat hat. Im Nahkampf wäre der Kollege mit seiner Pumpgun die erste Wahl, bei heranrückenden Panzern ist der Pionier mit seiner Panzerfaust am Drücker, auf weite Entfernungen empfiehlt sich natürlich der Scharfschütze.

Doch man muss sich vieles selbst zusammenreimen, weil einem das Spiel die Vorzüge etwa eines Ortungsgeräts schlichtweg nicht erklärt. So wirkt die Action ein bisschen zäh und gequält, obwohl die Feuergefechte gegen die findigen KI-Feinde ja eigentlich durchaus für vergnügliche Stunden gut sind. Doch man nimmt zu selten an gewaltigen Panzerschlachten teil oder verwandelt Kampfhubschrauber in gigantische Feuerbälle. Es fehlt an Überraschungen. Auch die unmotiviert in die Handlung eingebundenen Wechsel auf die Seite der bösen Jungs kicken kaum. Außerdem sind frustrierende Momente nicht selten. Die Gründe: ein brutaler Schwierigkeitsgrad und fehlende Rücksetzpunkte. Da helfen dann auch extra Übungs-Einzelmissionen kaum noch, in denen man beispielsweise gegen den Countdown scharfschützt.

Schwamm über den wenig motivierenden Einzelspieler-Modus. Zur Hochform läuft »Modern Combat« auf, sobald man Xbox Live anschmeißt. Zwar verschwinden die Steuerungsprobleme nicht, trotzdem macht alles plötzlich Laune. Die geradlinigen Einsätze weichen actiongeladenen Gefechten mit bis zu 24 Soldaten, die sich unter verschiedenen

Flaggen auf 16 riesigen Schlachtfeldern bekriegen. Egal, ob man für Europa, die USA, China oder die Koalition des nahen Ostens in die Schlacht zieht, endlich kann der Spieler vor Einsatzbeginn selbst entscheiden, welchen Schützen er dauerhaft spielen will: Versorgungssoldat, Scharfschütze, Special Forces, Pionier – je nach Wahl gibt's andere Waffen, von der 9-mm-Knarre über Plastiksprengstoff bis hin zur Panzerfaust. Insgesamt finden sich über 50 authentische Waffen im Spiel. Wenn das nicht reicht, der schwingt sich ans Steuer eines der 30 Fahrzeuge, die sich auf den Schlachtfeldern finden. Als Panzerfahrer, MG-Schütze in der Luke eines Humvee oder als Kampfpilot in einem Helikoptern macht die Eroberung von Wegmarken und die Entführung einer feindlichen Fahne gleich noch mal so viel Spaß. Vier Fahrzeuge, wie das Schneemobil und den Mini-Gun-Van, gibt's exklusiv nur auf der 360. Wenn über 20 Kriegstreibende mit vollem Material-Einsatz loslegen, dann rumpelt und kracht es gewaltig. Sieht man das Spiel als Online-Shooter, stört es auch nicht, dass Panzergranaten keine Krater hinterlassen und die Physik-Engine etwas der Zeit hinterherhinkt. In einem Clan-Menü kann der Spieler stets den aktuellen Rang seines Squads in der Weltrangliste checken und natürlich auch Server unter seinen eigenen Bedingungen öffnen. Wer den derzeit besten, clantauglichen Online-Shooter sucht, ist hier goldrichtig. Fans von storylastigen Ego-Shootern

sollten aber besser die Finger von diesem Titel lassen.

Sebastian Weidenbeck

Battlefield 2: MC

GRAFIK/

Tolle Waffenmodelle, detailarme Fahrzeugen und Kulissen.

7

SOUND/

Musikalische Akzente, pfeifende Geschosse.

8

STEUERUNG/

Nicht konfigurierbar, komplizierter Waffenwechsel.

7

Das erste »Battlefield« für die 360 macht nur online richtig Spaß.

7.1
aus 10

FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

»Instincts« plus »Evolution« ergibt »Predator«: zwei starke Ego-Shooter auf einer DVD

Was erfreut den Action-Fan mehr als ein »Far Cry« für die 360? Ganz klar, gleich zwei »Far Cry«-Spiele auf einer DVD! Es handelt sich um das bereits für die Ur-Xbox erhältliche »Far Cry Instincts« und den neuen Teil aus der Serie, »Far Cry Evolution«. Im Doppelpack ergibt das »Far Cry Instincts Predator« – knallharte, bockschwere Ego-Shooter-Action in malerischer Umgebung. Beide »Far Cry«-Spiele sind von der Grafik und der Gegner-KI her auf die Xbox 360 getrimmt. Als Bonus gibt's einige Neuerungen, die auch Besitzer des originalen »Far Cry Instincts« vom Kauf überzeugen sollten.

Fangen wir mit dem »Oldie« an. Hier ein kleiner Abriss der Story: der Bootseigener Jack Carver soll eine neugierige Journalistin auf den Jacutan-Archipel bringen. Blöderweise verschweigt sie, dass Dr. Herman Krieger dort geheime Gen-Experimente treibt. Herr Krieger und seine Privatarmerie reagieren folglich sensibel auf unangemeldeten Besuch. Jacks Boot wird versenkt, er selbst mit einem Messer bewaffnet an Land gespült. Aber, oh, wie schön das aussieht, wie das Wasser ihn seicht an die Küste spült, die Wellen langsam an den Strand branden. So was hat man noch auf keiner Konsole gesehen. Da darf es niemanden wundern, dass wir im Test erstmal tüchtig

schwimmen gegangen sind, wo doch auch die Unterwasser-Welt so bezaubernd aussieht. An Land hat sich die Sichtweite um mindestens ein Drittel erhöht. Jetzt wippen die Palmen schön im Wind, selbst Kilometer entfernt. Die gesamte Inselwelt wirkt runder und ausgereifter als auf der Original-Xbox. Der Archipel lässt sich nach Belieben erkunden, die Grenzen des Paradieses sind enorm großzügig gesteckt. Es gibt nur wenige Momente, in denen man durch peinliche, weil unsichtbare Barrieren am Vorankommen gehindert wird. Schön auch, dass flüssige 50 bis 60 Bilder pro Sekunde kein Ruckeln zulassen. Und erstaunlich, dass keinerlei PAL-Balken weit und breit das Vergnügen einengen. Es geht also doch!

Hier nun kämpft Jack Carver um sein Überleben. Dr. Krieger und seine Söldner patrouillieren durch die Wäldchen, über den beschaulichen Strand, später auch durch versteckte Laboratorien. Wirklich viel Abwechslung ist nicht geboten, dafür sind die Kämpfe ziemlich spannend. Nachdem man dem ersten Bösewicht sein Messer in den Rücken gerammt und sich dessen Pistole angeeignet hat, geht es los. Wird man von einem der Burschen entdeckt, stürzt der sich keineswegs Hals über Kopf in den Kampf und lässt sich bereitwillig meucheln – nein, er ruft »

AUF EINEN BLICK

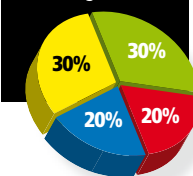
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Preis/ ab 65 EURO
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja
USK/ keine Jugendfreigabe

KURZ & KNAPP

Ein aufgemotztes »Far Cry Instincts« plus das neue »Far Cry Evolution« – ein Muss für Fans.

DAS STECKT DRIN

- realistische Feuergefechte
- animalische Fähigkeiten
- knüppelharte Gegner
- Fahrzeuge nutzen



Erscheint/ 30. März 06

ÜBERBLICK DANK RADAR

Wo stehen Fahrzeuge, wo sind die Missionsziele? Haben Gegner den Spieler bemerkt? All das lässt sich auf dem Schirm ablesen. Darunter finden sich Lebensenergie- und Körperpanzer-Anzeigen



Südsee-»Resident Evil«: gegen Ende der »Predator«-Story geht's gegen Untote

Lohnt sich's?

- grandiose Grafik und Hammer-KI.
Beachtlicher Umfang, Editor
- teils frustrierend schwer, keine neuen
Ideen, keine echten Endgegner

MUTIERTE MONSTER

Dr. Kriegers genetische Schöpfung: übermächtige Mutanten wie dieser hier machen Jack Carver gegen Ende von »Far Cry Instincts« das Leben zur Hölle. Augen zu, Dauerfeuer und durch!

ERBSENZÄHLER

Wie viele Magazine hat man noch in Reserve und wie viele Granaten kann man dem Gegner noch entgegenschleudern? Ein Blick auf den unteren, rechten Bildschirmrand liefert die Antwort

CAPTAIN JACK

Mutant wider Willen: Protagonist Jack Carver wollte eigentlich nur eine »Touristin« auf den Jacutan-Archipel bringen. Das Ergebnis dieses ach so ungefährlichen Ausfluges sind Mutantenkräfte, Feuergefechte und knüppelharte Gegner

AUFGERÜSTET

Neues von der Insel

Ist der Storymodus von »Instincts« abgeschlossen, wartet auf den kampfproben Jack Carver gleich die nächste Herausforderung. In der »Predator«-Story wird es eine Spur komplexer und somit natürlich auch schwieriger. Intelligente Gegner lauern auf Jack, die selbst seinen tödlichen Mutantenschwingern ausweichen können. Um gegen diese Finstermänner zu bestehen, rüstet auch Carver gewaltig auf. Mit einem tödlichen Blasrohr, Kletterfähigkeit plus den bekannten Mutanten-

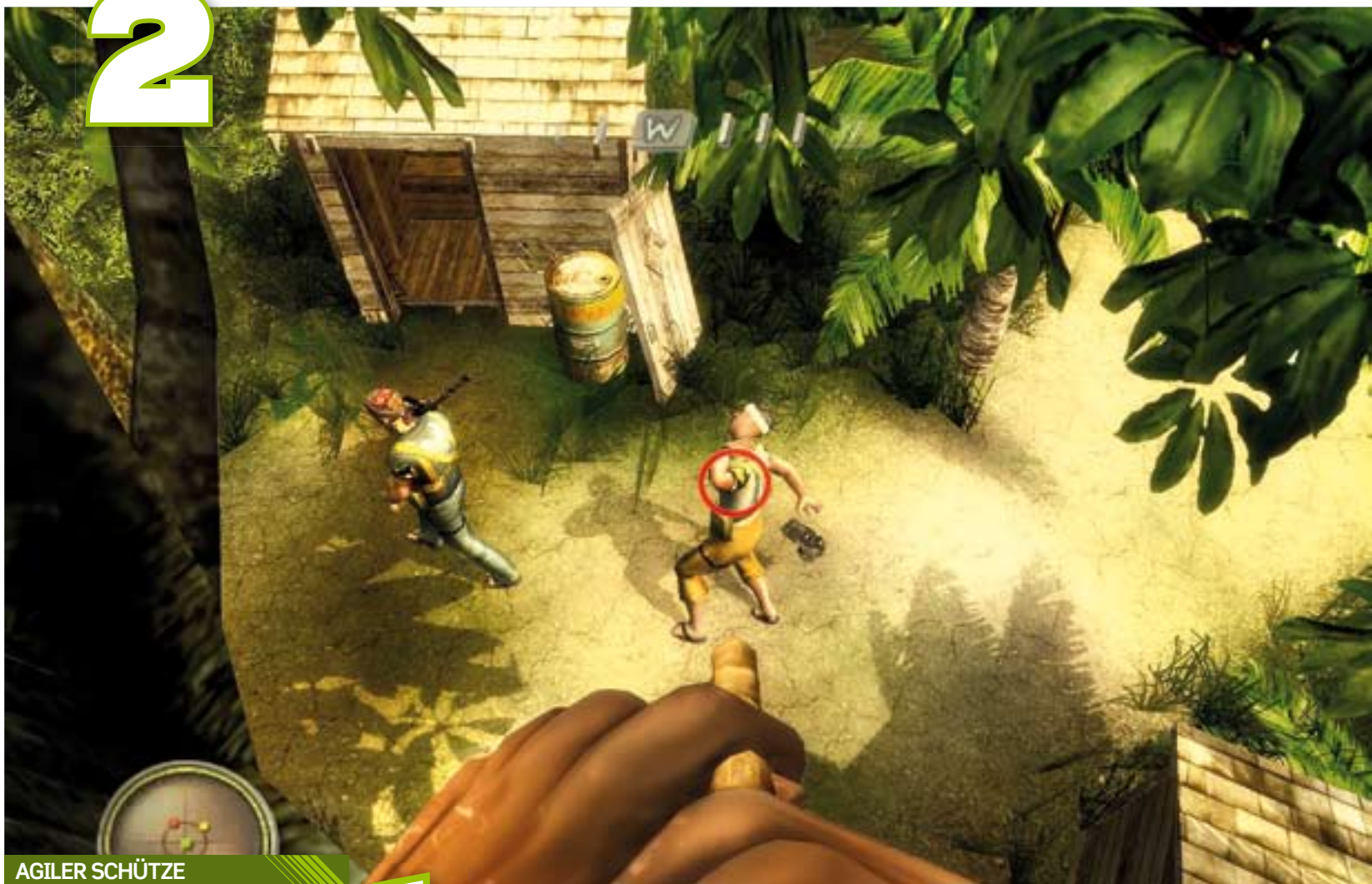
Kräften und Fallensteller-Fähigkeiten hetzt er den Feind als ultimativer Jäger durch den Dschungel. Verbesserte Gewehre und neue Fahrzeuge sind auch mit von der Partie.



liveundonline

- packende Feuer-Gefechte für bis zu 16 Spieler
- teambasierte Schlachten im »Seek and Secure«-Modus

2



AGILER SCHÜTZE



Töten aus dem Hinterhalt

Jack Carver und Sam Fisher sind sich einig: Gegner lautlos auszuschalten garantiert – im Gegensatz zu planlosen Ballereinlagen – ein langes Heldenleben. In »Far Cry Instincts« nutzt man dafür entweder das Butterfly-Messer oder die schallgedämpfte 9-mm-Pistole. Weidmannsheil!

Im »Predator«-Storymodus hat der Spieler mehr Möglichkeiten. Sobald der mutierte Jack klettern kann, erklimmt er Felsvorsprünge und lauert dort dem Feind auf.

Mit einem Blasrohr und Giftpfeilen schaltet er aus luftiger Höhe patrouillierende Soldaten aus, ohne dass deren Kameraden etwas merken.

Kommt es zum Nahkampf, teilt Jack mächtige Mutantenschwinger aus, drischt Bösewichte meterhoch durch die Luft und verteilt deren Blut großzügig über die Dschungelflora. Das funktioniert in »Instincts« wunderbar, in »Predator« können Bösewichte diesen Angriffen allerdings ausweichen.

1



3

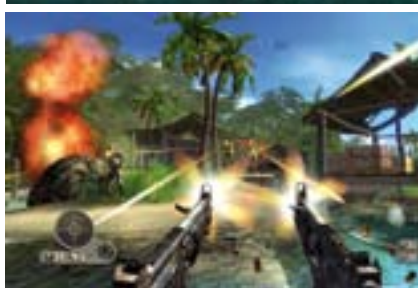
» vier Kumpels zur Verstärkung, sucht Deckung für einen Hinterhalt. Feuern auf blöd komm raus, das funktioniert hier also nicht. Denn die Gehirne des Feindes haben ein sauberes Upgrade erfahren. Während man die Söldner in der alten Version noch in einem Palmen-Wäldchen abschütteln konnte, kesseln sie jetzt den Spieler ein. Wie in »Splinter Cell« geht der Spieler bei Feindkontakt meist erst hops, um den Widersachern dann von einem der fair gesetzten Speicherpunkte endlich doch in den Rücken zu fallen. Anfangs übrigens noch mit 9-mm-Knarren und kleinen Maschinenpistolen im Anschlag, die sich auch beidhändig tragen lassen. Später gesellen sich Scharfschützengewehr, Raketenwerfer und Sturmgewehr zum Arsenal. Lustig, dass man sogar die Monsterkanonen von Dr. Kriegers Schießständen abmontieren und mitschleppen darf. Wer die Waffen ruhen lassen will, stellt im Wäldchen Dornen-Fallen auf. Das spart wertvolle Munition, die in den teilweise zehnminütigen Feuergefechten besser investiert ist. Die meisten Feinde tragen nämlich Körperpanzer und können nur mit einem gezielten Kopfschuss eliminiert werden.

Erst nachdem Jack irgendwann im Spielverlauf gefangen genommen und mit einem Gen-Serum verarztet wird, geht's dann doch ganz gut ohne Waffen. Denn jetzt entwickelt Jack übermenschliche Kräfte. Plötzlich verzieht es

DEIN SCHLACHTFELD

Revierbau leicht gemacht

Wem die vorgefertigten Mehrspieler-Karten nicht ausreichen, der bastelt sich per Level-Editor eigene Welten. Man kann mit Waffen, Fahrzeugen, Bäumen, Leitern, Gebäuden, Startpunkten und Modi herrlich jonglieren. Das fertige Ergebnis kommt im Mehrspieler-Modus zum Einsatz oder wird an Kumpels versendet. Als Szenarien stehen Sumpf, Tropen und Dschungel zur Wahl. Die Erschaffung unvergleichlicher Inseln klappt binnen Sekunden. Dahinter steckt eine raffinierte Methode namens »Fraktalgeometrie«.



das Bild in allen Regenbogenfarben, die Zeit scheint langsamer zu vergehen. Die Entwickler nutzen dafür versputelte Verwischeffekte, die einem auch vor dem Schirm die Sinne vernebeln. Ist die Mutation abgeschlossen, kann Jack höher hüpfen, Feinde wittern, im Dunkeln sehen, wie ein Gepard spurt, den Gegner mit bloßer Hand richten. Eine feine Geschichte, die den teils unfair schweren Kampf erleichtert. Wenn der Spieler die »wilde Geschwindigkeit« per Y-Knopf aktiviert, schafft das einen Bullet-Time-Effekt. So entsteht eine nette Mischung aus Versteckspiel, Nahkämpfen und Shooter-Action.

Das alles dauert ungefähr zwölf Spielstunden, danach geht's erst richtig los im »Predator«-Storymodus, quasi der Fortsetzung des »Instincts«. Auch wenn Dr. Krieger samt Mutanten-Gesocks

in der Hölle schmort, hat Jack immer noch ein Andenken seines Inseltrips. Die Mutantenkräfte. Was liegt also näher, als erneut die Sachen zu packen und sich im Inselparadies auf die Suche nach einem Gegenmittel zu machen. Diesmal warten anstelle von Mutanten kampf-lustige Südsee-Piraten und streitsüchtige Drogendealer auf ihre Abreibung. Der Kampf gegen sie garantiert acht weitere, knüppelharte Spielstunden in insgesamt sechs Levels. Die überzeugende Gegner-KI und die Bilderbuch-Grafik bleiben auf hohem Niveau, außerdem tut sich einiges am Gameplay. Beispielsweise bekommt das Waffenarsenal Zuwachs. Durch Rohrbomben zum Beispiel. Bis zu drei davon können an verschiedenen Orten platziert und per Fernzünder in die Luft gejagt werden. Das schaltet ganze Trupps aus, lenkt den Gegner ab, jagt Missionsziele in die Luft. Der Clou ist allerdings das Blasrohr. Mit dem schaltet Jack aus dem Hinterhalt Feinde aus, ohne auf sich aufmerksam zu machen. Richtig Freude macht das, sobald sich Jacks neue Mutanten-Kräfte entfalten. Dann kann er auf Bäume klettern und dem Feind unsichtbar auflauern. Wie in »Instincts« verkürzen zahlreiche Vehikel

die langen Wege innerhalb der weitläufigen Insel-Landschaft. Kanonenbooten Hummer-Geländewagen, Gleitdrachen und Schlauchboote etwa, dazu Unimogs und Jetskis.

Die Vehikel machen sich im Mehrspieler-Modus besonders gut. Zwar sucht man einen Koop-Modus vergebens, dafür machen die actionreichen Online-Fights über Xbox Live ordentlich Dampf. Dabei kann man sich entweder im »Deathmatch« jagen oder den neuen »Seek and Secure«-Modus genießen. In Letzterem kämpfen sich zwei Teams in Richtung einer versteckten Festung vor. 23 umfassende Karten mit Elementen aus den Einzelspieler-Arealen, aber doch eigenständig genug – so macht Xbox Live Freude. Online nehmen 16 Spieler teil, offline bis zu vier am Splitscreen einer Konsole. Allerdings braucht es Eingewöhnungszeit. Denn Fallen stellen, Waffen nutzen, Granaten werfen, Fahrzeuge steuern, Zoom-Funktion und Mutantenkräfte aktivieren, nachladen, springen, klettern, all das will erst einmal gemeistert werden. Eine Feinjustierung der Sticks und alternative Tastenbelegungen sucht man vergebens, dafür findet sich die Möglichkeit, die Helligkeit der Grafik

stufenlos regeln zu können. Insgesamt ist »Far Cry Instincts Predator« ein mehr als faires Spielepaket. Herrliche Grafik, souveräne Gegner-KI, cleveres Gameplay, und das alles im Doppelpack – da kann man kleinere Macken schon mal ignorieren.

Sebastian Weidenbeck

„Keine PAL-Balken weit und breit. Es geht also doch!“

Far Cry Instincts

GRAFIK/ Wasseranimationen, Dschungel und Gegner wirken realistisch. **8**

SOUND/ Deutsche Sprachausgabe, reale Waffen- und Umweltsounds. **8**

STEUERUNG/ Nicht konfigurierbar. Die ersten Feuergefechten fallen schwer. **7**

Ein Name, aber zwei bockschwere Ego-Shooter. Man muss Fallen stellen, Gegnern auflauern, überleben.

8.3 aus 10

Erscheint/ erhältlich

THE OUTFIT

Lach dich schlapp und verwüste Europa

AUF EINEN BLICK

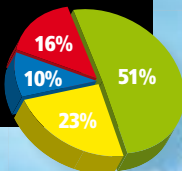
Publisher/ THQ
Hersteller/ Relic Entertainment
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

360-exklusiver Schmunzel-Krieg: beeindruckende Materialschlachten, eindrucksvolle Vernichtungsfeldzüge und überzeichnete Charaktere.

DAS STECKT DRIN

- Zerstörung
- Mann gegen Mann
- Unterstützung ordern
- Explosionen genießen



Exklusiv für die
XBOX 360

Relic bläst zum Angriff

Lohnt sich's?



sarkastischer Humor, hektische Schlachten, eindrucksvolle Verwüstung



PAL-Balken, keine Next-Generation-Grafik

Vergessen wir einfach für einen kurzen Moment, dass der Zweite Weltkrieg nicht zu den Abschnitten unserer Geschichte zählt, in denen die Menschheit Spaß hatte. Trotzdem ist es ab und zu ganz angenehm, wenn mal jemand den Ernst der damaligen Lage beiseite schiebt und einfach alles auf die Schippe nimmt. So wie der US-Hersteller Relic in seiner Action-Persiflage »The Outfit«. Schon allein der Vorspann ist ein Brüller: da sitzt ein Haufen grimmig dreinguckender Wehrmachts-Generäle an einem langen Tisch, im dunklen Hintergrund fuchelt und brüllt ein nur vage angedeuteter Adolf Hitler hin- und her. Dann stürmen drei grotesk überzeichnete GIs der US-Streitkräfte mit breiten Schultern in die Szene und bomben alles nieder. Und los geht's!

Anders als realistische Weltkriegs-Shooter wie »Call of Duty 2« baut »The Outfit« nicht auf authentische Schlachten, die dem Spieler den Schrecken des Krieges möglichst drastisch näher bringen. Stattdessen wird der Hobby-Soldat mit kurios überzeichneten amerikanischen Über-Patrioten konfrontiert, die dem machthungrigen Nazideutschland mit Anlauf in den Hintern treten – in einem witzigen, sarkastischen, oft bitterbösen und überhaupt ziemlich heftigen Vernichtungsfeldzug gegen deutsche Unmenschen. Wie zum Beispiel General Hans von Beck, der in einem kleinen französischen Städtchen Frauen und Kinder in eine Kapelle sperrt und die Hütte einfach abfackelt. Klar, dass dieser böse Bube seiner gerechten Strafe zugeführt wird, und auch seine mindestens genauso gemeinen Mitstreiter: Massenmörder Victor Morder und Raubkätzchen Nina Diederich.

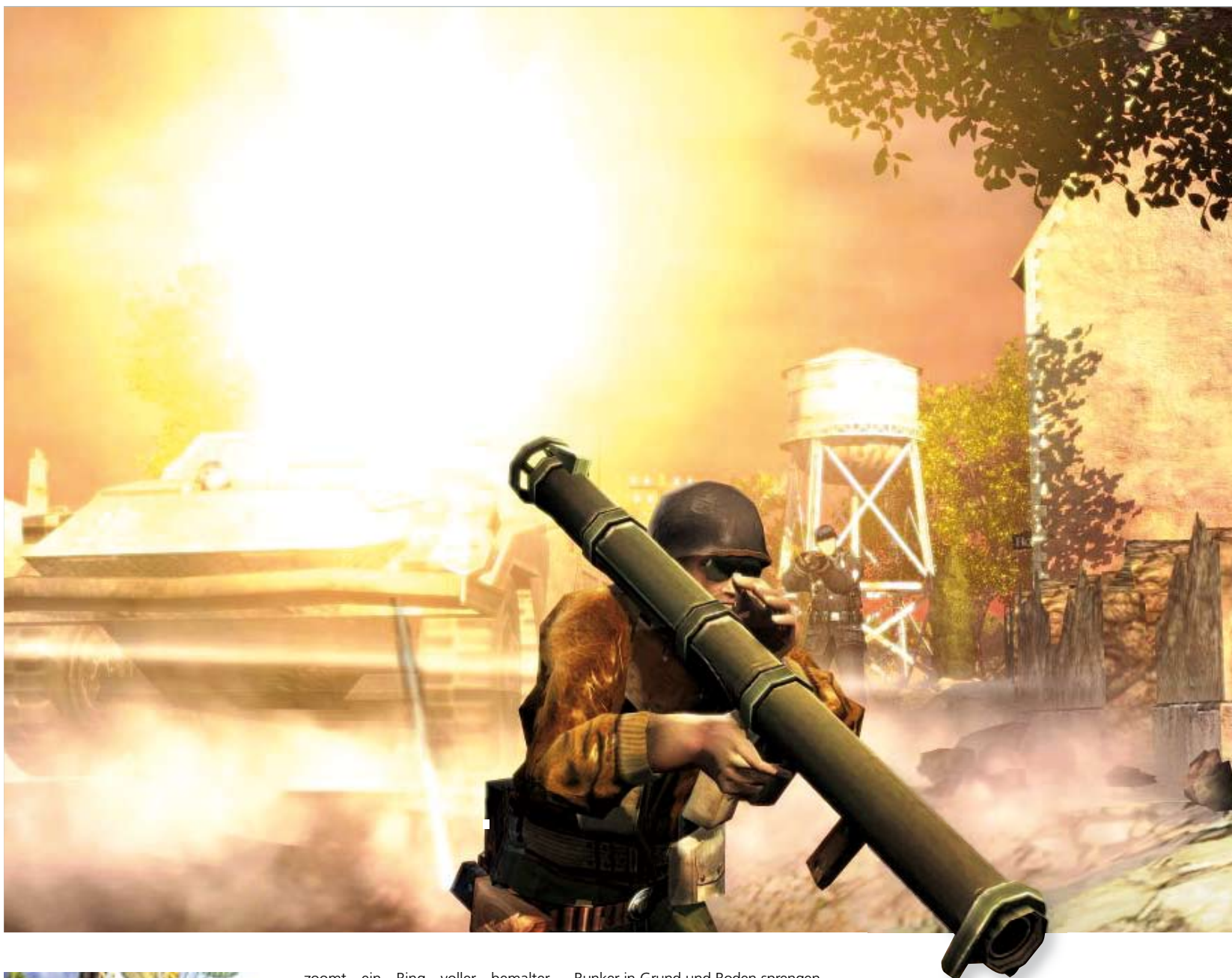
Trotz des Weltkriegs-Szenarios haben wir es zur Abwechslung mal nicht mit einem Ego-Shooter zu tun, stattdessen zeigt die Kamera die Baller-Orgie aus der Ansicht der dritten Person. In zwölf Missionen schlüpft der Spieler in die Rolle von drei US-Vorzeige-Soldaten. Die Wahl ist frei. Deuce Williams, der Typ mit der Sonnenbrille, beherrscht virtuos die Panzerfaust und ist mit einer automatischen Pistole als Zweitwaffe ausgerüstet. Zudem kann er den Feind mit Tränengas eindecken, und er kauft Panzer günstiger ein als seine Kameraden. Mit einem Flammenwerfer und einer Maschinenpistole stürzt sich Tommy »Mac« in die Schlacht. Er ist mit Unmengen an Munition ausgerüstet und stark genug, feindliche Soldaten aus Fahrzeugen zu ziehen und sich die Gefährte anzueignen. J.D. Tyler erledigt Gegner mit dem Scharfschützengewehr aus dem Hinterhalt, auf kurze Distanzen mit der Schrotflinte. Außerdem ist er Experte dafür, Panzer mit Haftminen in die Luft zu sprengen und Feinde im Nahkampf mit dem Messer zu meucheln.

Drei kampferprobte Kerlchen also, jeder mit typischen Eigenheiten. Wer sich nicht auf einen Helden festlegen will, kann diesen jederzeit nach dem Tod des aktuellen Helden gegen einen anderen tauschen. Man kommt mit etwas Hängen und Beißen mit jedem der drei überall durch. Aber so manche Abschnitte spielen sich mit einem bestimmten Helden wesentlich einfacher. Das spart Zeit, Nerven und Ärger.

In »The Outfit« gibt es keinen Lebenszähler. Einziger Nachteil: man kehrt an einen der wenigen Wiederauferstehungspunkte auf der Karte zurück. Nach erfolgter Wahl startet der Held dann in die Schlacht, im Anhang mit einem Haufen Fußvolk-Soldaten. Kanonenfutter also, das mitrennt, Deckung gibt, Geschütze besetzt. Man kann seinen Trupp mit dem Steuerkreuz Befehle geben wie »bewachen« oder »Angriff«. Eine Prise Taktik also, denn wer mit Köpfchen kämpft, lässt mal eben ganz uneigennützig seine Kameraden voranmarschieren. Sollen sie doch erst mal die Gegend ein bisschen säubern, bevor man die eigene Haut riskiert. Die Missionsziele: bewachen einer Kirche, Einnehmen des gegnerischen Fuhrparks oder feindliche Truppen auslöschen. Man rollt im Spielverlauf über freie Felder und durch idyllische Dörfer, brütet in der Hitze karger Felswüsten und mischt dicht bebaute Armeelager auf. Eine eigentlich ziemlich banale Sammlung von Kulissen und Aufgaben also, wobei die Wahl der Mittel dem Spieler überlassen bleibt. Die Action ist geprägt durch eine ganze Menge Aktions- und Bewegungsfreiheit, weniger durch einen roten Faden oder eine funktionierende Story.

»The Outfit« fühlt sich eher an wie ein Arcade-Game. Da passt es gut, dass die Gegner nicht gerade Leuchten sind, dafür aber gerne in rauen Mengen angreifen und dadurch ihre beschränkte Intelligenz ausgleichen. Das sieht nicht nur eindrucksvoll aus, sondern sorgt für Zunder. Wer den niemals endenden Attacken widerstehen will, muss eine kleine Armee auf die Beine stellen. Wer Verstärkung in Form von Panzern, Luftunterstützung, Fallschirmjägern, Artillerie oder MG-Buggys anfordern will, muss erst mal fleißig vernichten. Panzer sprengen, Soldaten der Wehrmacht erschießen, Häuser zerstören und Wegmarken einnehmen. Das beschert dem Spieler Action-Punkte. Wird jetzt der Y-Knopf gedrückt, »





Feuer frei am Splitscreen: zwei Spieler können mit- und gegeneinander kämpfen

liveundonline

■ maximal acht Spieler auf Xbox Live. Zerstörung, Deathmatch, strategischer Sieg ■ 2-Spieler-Koop auf Xbox Live, Splitscreen und Direktlink ■ Ehrenmedaillen auf Xbox Live ■ Marktplatz-Downloads (Gamertags, Karten, Mehrspieler-Demo etc.)

zoomt ein Ring voller bemalter Symbole ins Bild; jetzt kann man alle erdenklichen Kriegsgeräte ordern, die der Spieler einsetzen kann wo, wann und wie er will. Ein MG-Nest kostet 100 Punkte, das zersägt die feindliche Vorhut in der Hauptstraße. Ein dicker Panzer fürs Grobe kostet schon 900 Punkte. Allein schon die Art und Weise, wie das Kriegsgerät geliefert wird, bringt einen jedes Mal zum Schmunzeln: kurz nach der Bestellung rattert ein Transportflugzeug vom Horizont heran und wirft das Gut an hübsch aufgefalteten Fallschirmen herab. 3,2,1... meins? Vielleicht, aber nur wenn man auf den Schatten achtet, den das Fallgut kurz vor der Landung wirft. Denn wer das nicht tut, kann schon mal unter die Räder seines frisch geordneten Radpanzers geraten. Und dann bist du platt.

Klasse, wie leicht und locker man mit dem Kriegsgerät ganze Häuser und

Bunker in Grund und Boden sprengen kann. Stärker ist nur der Bombenangriff, und der ist obendrein fast geschenkt. Für nur 300 Punkte lassen sich feindliche Lager, Straßensperren und Brücken vernichten. »Zerstörung auf Befehl« nennt sich der ganze Mix aus Punkte sammeln und Kram bestellen, und der Name ist wirklich Programm. Außerdem eröffnet es dem Spieler Unmengen an Möglichkeiten, schafft Raum für taktische Angriffe und ist eine willkommen Abwechslung zu den geskripteten Shootern, die ansonsten im Zweiten Weltkrieg spielen. Mit einem Super-GI im Panzer, mit Fußtruppen per Sturmangriff oder mit nie enden wollenden Luftschlägen lässt sich der Feind zermürben. Damit man bei all den Truppenbewegungen nicht die Übersicht verliert, steuert der Spieler nur die Hauptfigur. Mit den Analogsticks wird marschiert. Drückt man den rechten Stick, wird gezoomt,

betätigt man den linken Stick, kniet der Held sich hin. Das erhöht die Schussgenauigkeit, denn im Zuge dessen wird die Zielhilfe aktiviert. Mit RT wird gefeuert, mit LT fliegen Granaten. Drückt der Spieler LB, so wechselt sein Soldat durch die Waffen, und betätigt man RB, rennt der GI los. Klingt kompliziert, geht aber in der Praxis locker von der Hand.

Gelungen ist auch der Mehrspieler-Modus. Die Karten basieren auf denen des Einzelspieler-Modus, aber sie machen einen ordentlichen

„Kirchtürme und Straßenzüge brennen aus und stürzen in sich zusammen“

1



ZERSTÖRUNG AUF BEFEHL

Nachschub, wann immer du willst

Ein Truppenführer nebst einer Hand voll Soldaten? So lässt sich doch kein Krieg gewinnen! Wer seine Armee aufstocken will, muss dafür fleißig Schlachten schlagen. Gemeuchelte Soldaten, vernichtete Panzer, eingerissene Häuser, gesprengte Brücken und befreite Kontrollpunkte verschaffen dem Hobby-Krieger Action-Punkte.

Ist die Kriegskasse gefüllt, genügt ein Druck auf den Y-Knopf, und der Spieler kann mit Hilfe eines Ringmenüs Verstärkung rufen. Schützenpanzer, 20-mm-

Kanonen, Fallschirmjäger, Artilleriegeschütze, MG-Nester und Bombenangriffe sind nur einige der über 30 Vernichtungswerkzeuge, die sich »bestellen« lassen.

Mit gestärkten Truppenverbänden geht's richtig zur Sache. Der Flammenwerfer-Panzer fackelt Schützengräben leer, Artilleriefeuer reißt Häuserzeilen ein und begräbt feindliche Truppen unter dem Schutt. Mit einer MG-Stellung lassen sich wunderbar feindliche Einheiten niedermähen. Und geht mal was in die Luft – einfach nachbestellen.

1

3

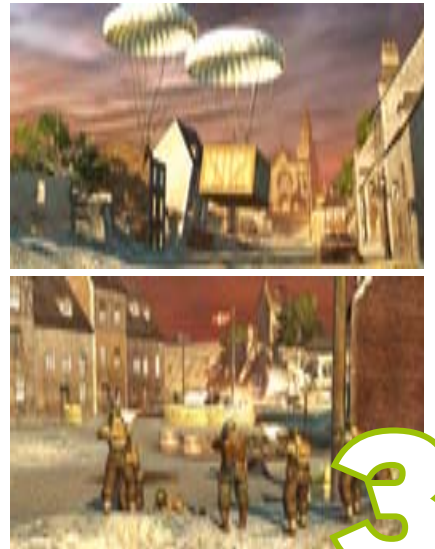
2



EINS, ZWEI ODER DREI

Welcher Held soll's denn sein?

Captain Deuce Williams zerfetzt Panzer mit seiner M1 Bazooka und hält sich Soldaten mit einer M1911 45er-Pistole vom Leib. Sergeant Thomas »Mac« MacIntyre nutzt die Feuerkraft der M1928A1 Thompson-Maschinenpistole und verkokelt Feinde mit einem M1A1 Flammenwerfer. Leutnant J.D. Tyler ist mit einem M1903 Springfield Scharfschützengewehr und der Stevens 620A Schrotflinte ausgerüstet.



3

star
game
360

Job sind ausreichend groß, bieten interessante Verstecke, sind mit genug Überraschungsmomenten gefüllt. Zudem dürfte der Hersteller das Versprechen halten, Nachschub per Xbox-Live-Download zu liefern; zwei Nachlade-Karten konnten wir bereits ausprobieren. Zu zweit am Splitscreen oder zu acht auf Xbox Live – hier können Freizeit-Generäle ihr Können unter Beweis stellen. Im »Deathmatch« schaltet man sich gegenseitig aus oder erfüllt per Kooperation gemeinsam Missionen. Im »Strategischer Sieg«-Modus erobert man feindliche Kontrollpunkte. Sich verbünden, verraten und mit der enormen Kriegsmaschinerie Kämpfe liefern, das ist einfach genial. Funktioniert übrigens auch per System-Link.

Sowohl im Einzelspieler- wie auch im Mehrspieler-Modus geht es im Wesentlichen um eines: coole Waffen, alles zerstören und noch mehr kaputt machen. Beim Kampf kommt auf beiden Seiten jedes erdenkliche Kriegsgefährte zum

Einsatz, mit dem sich Bäume, Häuser, Gegner – einfach alles in seine Einzelteile zerfetzen lässt. Kirchtürme und ganze Straßenzüge stürzen realistisch zusammen, Panzerteile und feindliche Soldaten segeln nach Explosionen einrucksvoll durch die Luft. Was dieser Titel an Physik-Power aufwartet, kann sich wirklich sehen lassen. Die Grafik wirkt durch viele klasse animierte Details angenehm lebendig und dynamisch: man muss sich nur mal anschauen, wie beispielsweise bei einem Radpanzer die Vorderräder durchdrehen, sobald sie über eine Unebenheiten geraten; wie sich die Glieder der Ketten verschieben und die Antriebs-Kettenräder nachfedern, wenn das Vehikel über einen Baumstumpf rollt. Hier und da sieht man auch mal räumlich strukturierte Texturen (»Bump-Mapping«) und dergleichen Hightech-Spezialitäten der Xbox 360, grundsätzlich macht die Grafik aber trotz aller Effekte keinen echten Next-Generation-Eindruck. Das liegt vor allem an den sich oft wiederholenden Kulissen,

denen zudem ein paar mehr Details gut getan hätten.

Die deutsche Version zeigt sich im Vergleich zum US-Original etwas geschnitten: die Hakenkreuze sind von Uniformen, Flaggen und Fahrzeugen entfernt, der rote Lebenssaft spritzt nicht mehr. Das stört aber nicht im Geringsten. Schade ist indes, dass sich THQ um die Eindeutschung der Dialoge drückt; wer der englischen Sprache nicht mächtig ist, wird so einige Ansagen, Gags und Kalauer verpassen, weil die in den Untertiteln einfach nicht rüberkommen. Übrigens empfiehlt sich für »The Outfit« auch ein nicht zu kleiner Fernseher, weil die Bildtexte in einer ziemlich kleinen und schlecht lesbaren Schrift gehalten sind. Zudem geht viel vom Platz für die schwarzen PAL-Balken oben und unten im Bild drauf. Erstaunlicherweise bleiben diese Balken wie bei unserem Vorab-Testmuster sogar nach Umschaltung vom 50-Hz- auf den 60-Hz-Videomodus erhalten. Gewöhnlich

lässt sich das Problem so eliminieren. Man darf aber davon ausgehen, dass das im Verkaufsmuster anders sein wird.

Sebastian Weidenbeck
Richard Löwenstein

The Outfit

GRAFIK/

In Action, mit Explosionen und so, ein echter Hingucker.

7

SOUND/

Bomben explodieren, MG-Salven pfeifen, hört sich gut an.

8

STEUERUNG/

Viele Möglichkeiten, geht alles in allem leicht von der Hand.

8

Destruktionsfeuerwerk mit komplett zerstörbaren Kulissen, Taktik-elementen und unterhaltsamer Action.

8.7
aus 10



Erscheint/ 7. April 2006



AUF EINEN BLICK

Publisher/ 2k Sports

Hersteller/ Indie Built

Preis/ ab 60 EURO

Genre/ Sport

Spieler/ 1-4

Xbox Live?/ ja

USK/ ohne

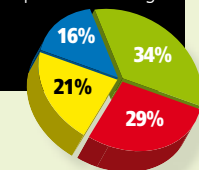
Einschränkung

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf der 360: die neue Referenz am Tennis-Himmel.

DAS STECKT DRIN

- brachiale Schmetterbälle
- Grundlinien-Duelle
- Online-Spannung
- plastische Chirurgie



TOP SPIN 2

Trainingsstunde für Tommy Haas und Co.

Es steht 5:4 im entscheidenden fünften Satz beim Finale des ehrwürdigen Wimbledon-Turniers. Tommy Haas serviert und steht vor dem größten Triumph seiner Karriere – gegen Maria Sharapova. Moment! Erstens: Tommy Haas im Wimbledon-Finale – schön wär's! Und dann noch gegen Tennis-Model Maria Sharapova? Seit wann spielen die Herren der Schöpfung gegen die Tennis-Damen? Einfache Antwort: seit »Top Spin 2«!

Simulation oder nicht?

Es handelt sich um eine akkurate Umsetzung des Weißen Sports. Einsteiger dürften schon mit dem Standardschlag etwas Mühe haben, aber mit ein wenig Übung gehen auch Top Spin, der unterschrittene Slice sowie Lob und Stoppball gut übers Netz. Im Unterschied zu Segas actionlastiger »Virtua Tennis«-Reihe bieten sich einem hier mehr taktische Möglichkeiten. Ein gefühlvoller Slice öffnet den Weg zum Netz, ein platzierter Volley schließt den Angriff ab. Aber auch weit hinter der Grundlinie ist der Ball noch nicht verloren. Ein Lob in höchster Bedrängnis überrascht den Gegner am Netz und sorgt für Szenenapplaus des Publikums. Sind die Grundschnitte gemeistert, lohnt etwas mehr Risiko. Per R-Trigger wird ein Risikoschlag ausgelöst, der bei ungenauem Timing weit in der Botanik landet. Könner platzieren so allerdings fast sichere Winner und Aufschläge jenseits von 200 Stundenkilometern. Per L-Trigger werden weitere Trickshots, darunter extreme Stoppbälle, ausgelöst.

Gesichtsoperation gefällig?

Herzstück des Spiels ist der Karriere-Modus, der den Spieler mit extrem umfangreichen Möglichkeiten zur Charaktergenerierung erschlägt. Gesichtsform, Sommersprossen,

Falten, Alter, Hautfarbe, Haare, Bartwuchs, Fettanteil, jedes noch so kleine Detail kann an der selbst entworfenen Spielfigur verändert werden. Faulen Naturen nimmt ein Zufallsgenerator die Arbeit ab. Wer sich in die Feinheiten der Gesichtschirurgie vertieft, kann sich hier aber sein eigenes Spiegelbild erschaffen. Ist ein Konterfei gefunden, warten zunächst einige Trainingssitzungen auf den Spieler. Hier werden Grundschnitte und taktische Kniffe erlernt. Dabei helfen E-Mails vom Trainer. Ein Sponsoringvertrag als Einstandsgeschenk öffnet die Tür zu den ersten Turnieren. Siege bringen Preisgeld und höher dotierte Sponsoringverträge – wichtige Bausteine auf dem Weg zur Nummer eins der Tennis-Rangliste und in der Jahreswertung, dem so genannten »Champions Race«.

Fast live

Besonders auf einem HD-Fernseher kommt die detailgetreue Darstellung des Tennissports gut zur Geltung. Die Spieler hechten geschmeidig nach Bällen, ärgern sich über knappe Entscheidungen und tänzeln, um sich aufzuwärmen. Auf Standard-TVs werden allerdings kleine Details verschluckt, und das Bild wirkt verwaschener; auf Schirmen mit weniger als 40 Zentimeter Bildhöhe kann der kleine Ball generell zum großen Problem werden. Toll gelun-



gen: die Soundkulisse. Kein »Plop«, kein »Doing«, sondern Geräusche, wie man sie von einem Filzball erwartet, der auf Sand oder Rasen aufschlägt. Der Jubel und das Raunen des Publikums unterstreichen die Atmosphäre.

Wer ist der Beste?

Wie der Vorgänger auf der alten Xbox entfaltet auch »Top Spin 2« im Online-Modus seine wahre Stärke. Für das schnelle Spiel zwischendurch empfiehlt sich ein unverbindliches »Player Match«. Wer sich hier seine Hörner abgestoßen hat, wagt sich an die »Ranking Matches«. Bei jedem Sieg klettert man in der weltweiten Rangliste nach oben. Der Clou: die im Karriere-Modus erlernten Skills werden übernommen. Zur Entspannung stehen auch witzige Partyspiele mit Zeitbomben, Farbbällen und Pappwänden bereit. All das führt zu einer perfekt abgerundeten Tennis-Simulation, die trotz ihrer Komplexität einsteigerfreundlich bleibt.

Robert Häusler

Top Spin 2

GRAFIK/

Detaillierte Spielermodelle, nette Kulissen. Nichts Besonderes.

7

SOUND/

Man spürt die Wucht der Schläge in der Magengrube.

8

STEUERUNG/

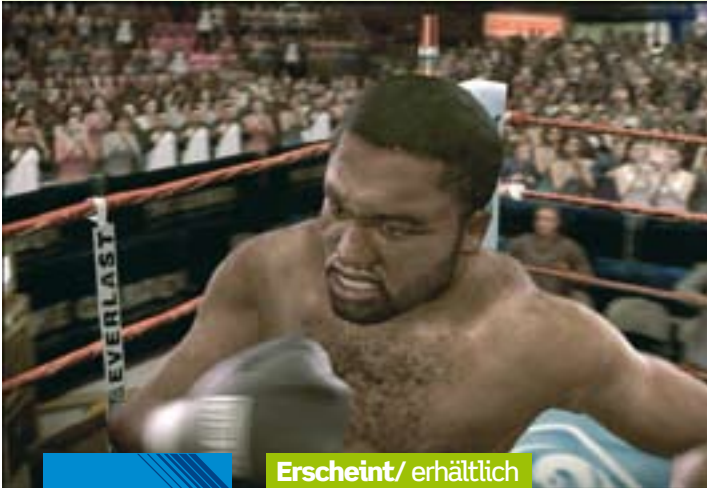
Leicht zu lernen, aber unendlich schwierig zu meistern.

9

Da müssen sich alle verstecken. Die bislang kompletteste Tennis-Simulation. Keine Wünsche bleiben offen.

8.7

aus 10



Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

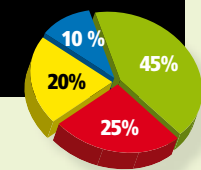
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
EA Chicago
Preis/ ab 60 EURO
Genre/ Box-Simulation
Spieler/ 1-2
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Box-Simulation einer neuen Generation

DAS STECKT DRIN

- staunen
- austeilen
- einstecken
- trainieren



FIGHT NIGHT ROUND 3

Dieses Boxspiel haut voll rein

Die bisher für die 360 erschienenen Sportspiele von EA sind gut, aber das gewisse Next-Generation-Feeling fehlt ihnen eindeutig. Umso gespannter stürzten wir uns auf dieses Fightgame, denn die ersten Screenshots waren mehr als viel versprechend. Neugierig schob ich die DVD ins Laufwerk und bereitete mich auf meinen ersten Kampf vor. Da tauchte Richard auf und meinte: »Hey, mach doch mal das Intro weg, ich will die Grafik sehen.« Er konnte ja nicht wissen, dass ich schon mitten im Spiel steckte ... Aber »Fight Night Round 3« ist nicht nur ein Grafikhammer, sondern auch eine packende Simulation mit tollem Gameplay.

Boxen ist nicht fade!

Den größten Anteil am hoch motivierenden Gameplay hat die intuitive, geniale und dabei sehr leicht zu lernende »Total Punch Control«. Allein mit den zwei Analogsticks kann man fast alle Aktionen ausführen. Der linke bewegt den Boxer durch den Ring, der rechte ist zum Austeilen von Jabs, Haken und Uppercuts zuständig. Neu sind die »Impact Punches«, darunter der bereits bekannte »Haymaker«, der »Flash K.o.-Punch« und der »Stun Punch«. »Flash K.o.« lässt den Gegner im Ring straucheln und bietet die Möglichkeit, mit einer Salve gezielter Schläge den Kampf zu beenden. Ein »Stun Punch« startet ein Minigame, bei dem sich der Getroffene aus der Ego-Sicht verteidigen muss, denn jeder Treffer fügt hier mehr Schaden zu als sonst.

Das klingt simpel ...

... ist es aber nicht. Zum einen braucht es seine Zeit, bis man die »Impact Punches« beherrscht, zum anderen darf man nie die Deckung vergessen, denn auch der Gegner

hat dazugelernt. Die KI wurde ein gutes Stück aufgepeppt, der Gegner verteidigt jetzt klüger, geht aggressiver in den Kampf und sucht die schnelle Entscheidung. Harte Punches verbrauchen mehr Energie, also musst du schon genau timen, wann und wie du zuschlägst. Bloßes Dauerprügeln hat hier keinen Sinn. Entweder du zielst auf ein schnelles K.o. ab, dann muss jeder Treffer sitzen. Oder du teilst dir die Puste ein, damit du auch in späteren Runden noch genügend Kraft hast. Das führt zu ausgeglicheneren und somit spannenderen Fights.

Wie sieht es mit dem Umfang aus?

Neben Kampf-Quickies, Trainings, Fights per Xbox Live und »Hard Hits«, bei dem nur ein echter K.o.-Treffer zum Sieg führt, steht der Karrieremodus im Mittelpunkt. Mit einem eigenen Boxer – oder einer bekannten Größe – arbeitet man sich vom talentierten Amateur zum Meister aller Klassen hoch und schickt dabei unzählige Gegner auf die Bretter. Vor jedem Fight gibt es ein Training zur Verbesserung der Werte, denn ohne genügend Kraft, Ausdauer und flinke Fäuste brauchst du gar nicht erst antreten. Verschiedene Sieg-Bedingungen, Sponsoren-Fights und aufkeimende Rivalitäten

sorgen für Abwechslung. Jede Menge freispielfähige Boni warten außerdem im »Fight Store«.

Anspruchsvoller und härter!

Auf den ersten Blick gleicht »Round 3« dem Vorgänger. Aber nach ein paar Runden im Ring wird klar, dass die Kämpfe anspruchsvoller und härter sind. Das Feintuning im Karrieremodus hat dem Spiel gut getan. Es überzeugt jetzt mit gutem Handling, überlegender Optik, bietet mehr als 30 Box-Profis vom Kaliber Ali und Frazier plus einen sehr gelungenen Soundtrack. Dafür verzichten wir gerne auf die abgeschafften individuellen Einmärsche und Ranglisten. Auch über die Balken, die bei Videos im 50- wie 60-Hz-Modus das Bild oben und unten einengen, die nervigen Ladepausen und sowie die gelegentlich unkorrekte Kollisionsabfrage bei Treffern sehen wir gnädig hinweg. Denn: »Fight Night Round 3« ist die bislang beste Box-Simulation.

Seckin Özdündar

Mit »Fight Night Round 3« sind Videospiele so nah an der Realität wie nie zuvor



Fight Night Round 3

GRAFIK/

Tolle Polygonfiguren, butterweiche Animationen, etwas lahm.

9

SOUND/

Cooler Hip-Hop, krachende Punch-Effekte, 1A-Kommentar.

7

STEUERUNG/

Prima »Total Punch Control«, komplizierte »Impact Punches«.

8

Box-Simulation mit Hammer-Optik und spannenden Kämpfen auf Next-Generation-Niveau!

8.5
aus 10



Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

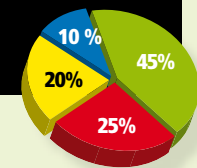
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
Criterion
Preis/ ab 60 EURO
Genre/ Arcade-
Racing
Spieler/ 1 - 6
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Das spektakulärste
Rennspiel für die
360. Schnell, bunt,
abwechslungsreich.

DAS STECKT DRIN

- Action
- Positionskämpfe
- Unfälle
- Split-Screen



BURNOUT REVENGE

Es brennt: höchste Zeit für ein Test-Update!

Wer die letzte Ausgabe verpasste, hat wirklich was versäumt. Nämlich unseren exklusiven Vorab-Test von einem der besten Rennspiele, die uns dieses Jahr auf die 360 fahren werden. Zwischenzeitlich ist uns eine deutsche Vollversion unter die Räder gekommen, und wir hatten Zeit für ausführliche Testfahrten auf Xbox Live. Es ist also höchste Zeit für ein Test-Update.

Abwechslungsreiche Action

Den Kern des Spiels bildet nach wie vor die »World Tour«, die mit wechselnden Veranstaltungen dreimal rund um die Welt führt. Mit Rennen unter Palmen und auf verschneiten Alpenpässen eine hübsche und abwechslungsreiche Sache. Anfangs sind gerade mal zwei Orte anwählbar, mit der Zeit kommen neue Herausforderungen dazu. Also eine eher linear strukturierte Mischung aus Rundrennen und jeder Menge Rempelen. Beim »Road Rage« schiebt man zum Beispiel Computergegner in die Kulissen, und »Traffic Attack« verdonnert den Raser dazu, die harmlos im Stau stehenden Pendler vom Asphalt zu rammen. Diese reinrassigen »Crash«-Szenen sind ein Riesenspaß. Da donnert man mit Anlauf in eine belebte Kreuzung und richtet möglichst viel Schaden an. Das eigene Auto funktioniert dann wie eine Flipperkugel, die andere Autos als Bumper und Kicker benutzt.

Racing gegen alle Regeln

Gerade bei Unfällen spielt die Xbox-360-Version mit ihren Grafikmuskeln. Das Schadensmodell ist im Vergleich zur Version für die Ur-Xbox deutlich überarbeitet. Da wird bei jeder Feindberührung der Lack verschrammt, den Autos werden Beulen ins Blech getrieben, es reißt Rückspiegel aus der Verankerung, Funken prasseln auf die Straße. So etwas

kommt vor, wenn gefährliches Fahren belohnt wird wie hier. Wer sich im Windschatten an die Konkurrenz heransaugt und halsbrecherisch durch den Gegenverkehr balanciert, der lädt seinen Turbo. Auf Knopfdruck reißt es dann das Auto nach vorne, wie vom Gummiband gezogen. Die Kulissen verschwimmen. Durch das so genannte Per-Pixel- beziehungsweise Vector-Motion-Blurring verwischt das Bild zusehends. Das Ergebnis sieht klasse aus!

Gute Xbox-Live-Ideen

Eine Besonderheit, von der mitreißend schnellen und herrlich schrillen Grafik abgesehen, sind die Ideen für das Online-Gameplay. Dass sich bis zu sechs Spieler in der Lobby verabreden, x-beliebige Strecken und Autos wählen und dann Rennen gegeneinander fahren, dieses Prinzip kennt man im Genre. Aber wie funktioniert der »Revenge«-Modus? Wenn man online spielt, merkt sich das Spiel, wann, wo und wie oft sich die beteiligten Gegner in die Kulissen schieben. Wer einem die meisten Totalschäden (»Takedowns«) beibringt, der kommt auf eine schwarze Liste. Wenn man dann ein weiteres Rennen startet, egal ob Stunden oder Tage später, und der Rivale ebenfalls online ist, dann lädt »Burnout Revenge«

die Streithähne zu einem neuen Duell ein. Wiederholungen der schönsten Szenen kann man speichern, via Xbox Live an Kumpels senden und sogar öffentlich zugänglich machen.

Gibt's was zu meckern?

Ja, schon. Wir fragen uns zum Beispiel, wann endlich mal alle das Problem mit den PAL-Streifen beim Videobetrieb unter 50 Hertz in den Griff kriegen. Diesmal hat es Criterion jedenfalls noch nicht hingekriegt. Und dann sind da noch die Ladezeiten. Man kriegt zwischen den Rennen manchmal 20 Sekunden lang fad animierte Bildchen auf die Augen, bevor es endlich mit Highspeed weitergeht. Das nimmt schon Tempo aus dem Spiel. Gut, dass sich »Burnout Revenge« die Nachladerei zumindest bei Neustarts der reinrassigen »Crash«-Szenen spart, wo weitere Versuche nach einem verpatzten Katapultstart eher die Regel als die Ausnahme sind.

Richard Löwenstein



Burnout Revenge

GRAFIK/

Schnell, detailreich, voller sehenswerter Effekte.

9

SOUND/

Klasse Musik, geniale 5.1-Effekte.

9

STEUERUNG/

Einsteigerfreundlich, handlich und für Tricks geeignet.

8

Das schnellste Rennspiel für die 360. Ein geradliniger Arcade-Racer, der Action mit Positionskämpfen paart.

8.8
aus 10

JETZT ABONNIEREN!

**20 %
SPAREN!**

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du jetzt ein neues Abo abschließt, erhältst du das exklusive 148-Seiten-Buch »Rare: The Ultimate Story«. Und zwar gratis, ohne jede Zuzahlung! Jetzt aber hurtig: Das Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

DEIN GESCHENK! EXKLUSIV-BUCH »RARE: THE ULTIMATE STORY«

Dieses Buch gibt es nirgendwo zu kaufen: Auf 148 Seiten findest du den kompletten Überblick über den vielleicht profiliertesten Spiele-Entwickler der Welt. Ein englischsprachiger Abriss, von »Jetpack« bis »Blackwyche«, von »California Games« (ja, eine Rare-Produktion!) bis »Marble Madness« (huch, auch von Rare? Tatsächlich!), von »Donkey Kong Country« bis »Perfect Dark Zero«, kurz: von 1982 bis heute. Die komplette Abhandlung ist nicht nur für Rare-Fans ein Muss, sondern für jeden, der sich in die frühen Jahre des Videospiele vertiefen will. Du bekommst »Rare: The Ultimate Story« gratis, du musst nur ein Jahresabo abschließen – so einfach ist das!



**JETZT GLEICH AUSFÜLLEN
UND BUCH ABGREIFEN!**

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schickt mir das 360-Magazin ab sofort direkt zu. Ich habe markiert, welche Variante des Abonnements ich bevorzuge. Teilnehmen kann ich nur, wenn mein Wohnsitz in Deutschland liegt.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

☐ Ich bevorzuge das Mini-Abo. Ich beziehe die drei nächsten Ausgaben des 360-Magazins zum Vorteilspreis von 9,50 Euro. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der zweiten Ausgabe nicht melde, will ich das 360-Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte dann sechs weitere Ausgaben zum günstigen Vorteilspreis von 18,- Euro. Ich kann mein Abo nach Ablauf eines Jahres jederzeit kündigen und erhalte den bezahlten Beitrag für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

☐ Ja, ich will das ganze Jahr über top informiert sein und bevorzuge daher das Maxi-Jahresabo. Damit beziehe ich die sechs nächsten Ausgaben des zweimonatlich erscheinenden 360-Magazins zum Vorteilspreis von 18,- Euro und spare bares Geld. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der sechsten Ausgabe nicht melde, will ich das 360-Magazin weiterhin beziehen. Ich kann mein Abo nach Ablauf eines Jahres jederzeit kündigen. Ich bezahle sofort nach Erhalt der Rechnung.

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Primeverlag
360-Magazin / Abo
Perchtingerstr. 10
81379 München

GANZ EINFACH BESTELLEN:



SMS
Der schnelle und bequeme Weg: Als neuer Abonnent sendest du eine SMS an die Nummer 72866 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der Text beginnt mit dem Wort »x360«. Dann folgt ein Leerzeichen, dann das Wort »mini« für das Mini-Abo, oder »maxi« für das Maxi-Abo mit der Prämie »Rare: The Ultimate Story«. Beispiel: »x360 maxi«. Um alles Weitere kümmern wir uns. Du erhältst eine SMS und beantwortest einfach die Fragen nach deiner Adresse und weiteren Daten. Anschließend nimmt der Verlag Kontakt zu dir auf; wir wollen nämlich wissen, wer dich geworben hat, wenn wir also die Prämie zusenden dürfen.



ONLINE
Einfach eine E-Mail schreiben: verlag@360-live.de. Du erhältst eine Antwort per E-Mail und gibst einfach deine Adresse und alle weiteren Daten an.



TELEFON
Einfach anrufen: 089 / 74 73 44 76



BRIEF
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an: Primeverlag, 360-Magazin / Abo, Perchtingerstr. 10, 81379 München. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite beziehungsweise des Teilnahmezettels einsenden!



GÜNSTIG!

Das Mini-Abo mit drei Ausgaben des 360-Magazins kostet nur 9,50 Euro. Das Jahres-Abo kostet 18,- Euro. Du sparst 3,60 Euro im Vergleich zum Kauf am Kiosk.

BEQUEM!

Kein Marsch zum Zeitschriftenhändler, kein banges Warten, ob die Ausgabe noch vorrätig ist. Der Postbote bringt das 360-Magazin zuverlässig nach Hause.

AKTUELL!

Die Hefte erreichen Abonnenten etwa ein bis zwei Tage, bevor sie am Kiosk ausliegen.

KOMPLETT!

Porto und Versandkosten sind im Abo-Preis bereits enthalten.

OHNE RISIKO!

Dein 360-Abo ist nach einem Jahr jederzeit kündbar. Du bezahlst ganz bequem nach Erhalt der Rechnung.

MITMACHEN UND GEWINNEN GROSS, BRILLANT, FLACH HDTV-GLOTZE VON SAMSUNG

JETZT HEISST ES SCHNELL SEIN! TEILNAHME NUR BIS ZUM 3. MAI!



HAUPTGEWINN: EIN HDTV-FLACHBILD-FERNSEHER LE-32E41B VON SAMSUNG

Mal angenommen, du schlenderst durch die Videospiel-Abteilung eines großen Elektronikhändlers. Wenn du dann vor einer Xbox-360-Spielstation stehst, bleibt dein Auge vermutlich erst einmal an der daran angeschlossenen, edlen Riesenglotze haften. Bestimmt ein Modell von Samsung. Denn zur Markteinführung seiner Next-Generation-Konsole hat sich Microsoft aus gutem Grund mit Samsung verbrüdet. Deren Flachmänner sehen nämlich nicht nur spitze aus, sie räumen in Vergleichstests auch regelmäßig Bestnoten ab. Es kommt selten vor, dass fairer Preis, hochwertige Ausstattung und beeindruckende LCD-Panels so in Harmonie vereint sind. Samsungs Guckkisten gelten momentan als die einzigen ihrer Gattung, die Fernsehprogramme genauso überzeugend rüberbringen wie Bilder aus dem DVD-Spieler und der Xbox 360.

Wir verlosen einen solchen Flachmeister unter unseren Lesern. Vielleicht bist du bald der glückliche Gewinner, der einen Samsung LE-32E41B nach Hause geliefert bekommt. Bei diesem Modell handelt es sich um ein hochmodernes HD-Ready-Gerät. Es besitzt ein TFT-LCD-Display mit 81-Zentimeter/32-Zoll Bildgröße und bildet im 16:9-Format 1366 mal 768 Bildpunkte ab. Zu den Highlights der Ausstattung zählen: DNle-Bildverbesserung, MCC-Farbkontrolle, Digital-Noise-Reduction, dynamische Kontrasteinstellung, Bild-im-Bild-Funktion, Videoeingang über zwei Scartbuchsen, VGA/D-Sub und HDMI sowie Tru Surround Sound. Mit weniger als zehn Zentimeter Tiefe eignet sich der Samsung LE-32E41B auch prima zur Wandbefestigung. Und zum Anschluss an die Xbox 360 ist die Guckkiste wegen des satten Schwarzwerts, der brillanten Farben und der überzeugenden Kontraste sowieso perfekt. Wir drücken die Daumen!

**SO NIMMST
DU TEIL!**



POST

Fülle einfach den Teilnahme-Zettel aus, klebe ihn auf eine Postkarte oder steck ihn in einen Umschlag und dann ab damit an:
Primeverlag, 360-Magazin/X-360-Gewinnspiel, Perchtinger Str. 10, 81379 München



ONLINE

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

**TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!
NUR BIS ZUM 03. MAI**

360 Gewinnspiel

360 April/Mai 06

FOLGENDE SYSTEME HABE ICH INTERESSIEREN MICH

PC	☐	☐
Playstation 2	☐	☐
Gamecube	☐	☐
Xbox	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐
PSP	☐	☐

ICH NUTZE DAS INTERNET

regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

Action	☐
Ego-Shooter	☐
Action-Abenteuer	☐
Rollenspiele	☐
Abenteuer	☐
Rennspiele	☐
Fightgames	☐
Sport	☐
Import-Spiele	☐

IN DIESER 360-AUSGABE HAT MIR FOLGENDER ARTIKEL AM BESTEN GEFALLEN:

Vom Text her: _____

Von den Bildern her: _____

ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE 360-AUSGABE:

ganz sicher ☐ hängt vom Coverthema ab ☐
wahrscheinlich ☐ eher nicht ☐

WENN ICH GEWINNE, INFORMIERT MICH BITTE HIER:

Name, Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Telefonnummer _____ Alter _____

E-Mail _____

Teilnahmeschluss ist der 3. Mai 2006. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 4. Mai 2006 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Microsoft, Samsung, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bitte vergiss deine Adresse nicht. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite, beziehungsweise des Teilnahme-Kupons, einsenden.

LESERPOST

Offensichtlich hat die laue Frühlingsluft die kreativen Geister unserer Leser geweckt. Die Zuschriften für diesen Monat sind zahl- und vor allem abwechslungsreicher denn je. Hier ein paar Auszüge zum Beweis. Viel Spaß damit!

Richard Lönner

KONTAKT

E-MAIL

Der schnelle und direkte Draht zur Redaktion. Schreibt an unsere E-Mail-Adresse: redaktion@360-live.de

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 den Primeverlag, 360 Magazin/Leserpost, Perchtingerstr. 10, 81379 München

SMS

Der schnelle und bequeme Weg: du sendest eine SMS an die Nummer 72866 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der SMS-Text beginnt mit dem Wort »x360«, dann ein Leerzeichen, dann dein Vers. Beispiel: »x360 ich liebe euch!«.

synapsy
mobile networks

SCHARF AUF/MIT HDTV

□ Tach 360-Team, na, alles frisch bei euch? Also, erst mal: euer Magazin ist klasse! Ich werde es mir auf jeden Fall weiterhin kaufen! Aber nun zu meiner Frage: ich liebäugle mit dem Kauf einer »HD-Ready«-fähigen Glotze. Kann es sein, dass die Spiele auf einer HD-Glotze eher ruckeln oder längere Ladezeiten haben? Denn die Konsole muss immerhin eine viel höhere Auflösung berechnen. Auf dem PC neigen Spiele in höherer Auflösung ja auch eher zu Rucklern. Das war es auch schon von mir. Mit freundlichen Grüßen
Jill

Prinzipiell hast du Recht, dass die 360 bei Bildern in höherer Auflösung zwangsläufig mehr zu tun hat als bei solchen im PAL-Format. Bei einigen Spielen (zum Beispiel »Call of Duty 2«) ist auch ein gelegentliches Zucken zu sehen, zumindest bei einer 360 am PC-Monitor. Auf HDTV-Glotzen ist uns dergleichen allerdings noch nicht aufgefallen. Also keine Angst, Jill. Denn es gibt ja auch schlicht kein Okay von Microsoft für Spiele, die auf PAL flutschen und auf HDTV ruckeln. Und Microsoft muss bei jedem Titel erst »okay!« sagen, bevor er in Produktion geht.

IHR SEID SO GUT!

□ Servus, wie geht's? Erst mal: ich finde euer 360-Heft ist das beste auf dem Markt. In ihm steht mehr drin und es ist nicht so überteuert wie andere Magazine – ohne jetzt, hust, offizielle Namen nennen zu wollen. Außerdem finde ich das Poster von Kokoro einen Hammer. Werden in Zukunft auch Poster dabei sein? Ach ja: wie kann man von einem Xbox-360-Spiel Screenshots machen? Mit freundlichen Grüßen
A. Roth

Wenn dir Kokoro schon gefallen hat, dann dürftest du dir das Poster aus dieser Ausgabe schon ins Klo genagelt haben. Zur Bilder-Frage: wir haben hier eine speziell umgebaute 360 mit einer fürchterlich geheimen PC-Software, mit der wir auf Knopfdruck Bilder direkt aus dem Videospeicher ziehen können. Es geht aber auch anders: Kamera vor der Glotzkiste montieren, abdrücken, fertig. Gibt überraschend gute Ergebnisse, wenn du statt deines Handys eine Spiegelreflex-Kamera vor einen Fernseher mit möglichst flachem Bild stellst.

PUNKTGENAU

□ Hallo 360-Team, ich habe gerade mit Begeisterung euer 360-Magazin (2/2006) gelesen und finde es echt super. Nur eines stört mich ein bisschen: meiner Meinung nach ist eine Bewertung von 1 bis 10 doch etwas ungenau. Ihr habt bestimmt eure Gründe dafür, aber ich würde doch eher eine 8,6 oder 9,2 verteilen, da man so eine genauere Angabe hätte, wohin die Bewertung tendiert. So würde man sehen, ob das Spiel gerade so die Bewertung »gut« (8,0) erreicht hat oder ob es knapp an einem Top-Spiel (9,7) vorbeigeschrammt ist. Würde mich echt dusslig freuen, wenn ihr das so einrichten könntet.
MfG
Marco

Wirklich? Na, dann musst du ja bei der aktuellen Ausgabe vor Glück den Verstand verloren haben. Dein Traum ist nämlich in Erfüllung gegangen. Wir haben uns ein Herz gefasst und das Bewertungssystem nach deinen Vorstellungen verändert. Sonst noch Wünsche?

GLAUBENSKRIEG

□ Hallo Leute, ich habe heute euer Magazin gekauft und bin auf der Leserbrief-Seite hängen geblieben. Mich wundert es, dass es überhaupt Spieler gibt, die sich über Sonys PS3 oder die Xbox 360 beklagen. Hier ist die eine besser, dort die andere. Immer die gleiche Leier! Leute, ich stamme noch aus der Zeit, wo »Zak McKracken« und »Giana Sisters« auf dem Commodore-Computer zu den Highlights zählten. Die Ladezeiten waren lang, und die Grafik erinnerte an Bauklötzchen. Mit Headset, Wireless-LAN, Blue Ray, DVD-Player und so fort war überhaupt nichts. Schaut euch doch mal die Leistungen der heutigen Konsolen an. Erfreut euch an dem, was da ist, und genießt es.
Gruß
Michael Vagel

So isses, Bruder.

Top Thema

Ich bin von Microsofts Gamerpoin-System ehrlich gesagt mehr als nur ein bisschen genervt.

Ich dachte, dass das System ursprünglich dazu da wäre, um hart zockende Spieler mit einer hübschen Summe auf der Gamercard zu belohnen. Jetzt sitze ich schon seit Wochen an »Project Gotham Racing 3« und »Perfect Dark Zero« und habe mir in mühsamer Arbeit ein nettes Punktekonto zusammengespield. Und was macht mein Kumpel? Sitzt gerade mal zwei Tage

an »Madden 06« und hat mich schon längst überholt. Das kann doch nicht angehen, oder? Wie kann Microsoft da nur so ein unausgewogenes System auf die Beine stellen?

Zugegeben, die Punkteverteilung ist in der Tat unausgewogen. Aber was soll's? Auch wir machen uns das marode System gelegentlich zunutze, um unsere eigenen Gamercards aufzufrischen. Sünde, ich weiß, aber wir sind auch nur Menschen. Und clevere noch dazu: denn wir informieren uns vorher unter <http://xbox360achievements.com>, mit

welchen Spielen der Beschiss am besten funktioniert.

Gamerpoints sammeln? Klappt besser mit den Spielen von EA Sports ...



GAMERCARD? EIN WITZ!

**SCHREIB
UNS!**

WIR NEHMEN ALLES ... FAST ALLES

Um ehrlich zu sein, warten wir immer noch auf den konstruktiven Teil deiner Mail, den du ja so großspurig versprochen hast. Doch wir können ihn nicht finden. Nur das übliche Fanboy-Geheze, von dem wir langsam aber sicher genug haben. Also bitte Schluss damit. Das schont uns die Nerven und dem Postboten die Wirbelsäule. Wie wär's stattdessen mit Fragen und Problemen, welche die Welt tatsächlich interessieren? Auch Fotos sind gern gesehen und machen uns das triste Redaktionsleben erträglicher. Vielen Dank fürs Zuhören. Und Sascha, bitte sag deiner Nachbarin Sarah Connor, sie soll nie wieder die deutsche Nationalhymne singen.

Hi, ihr Leute in der 360-Redaktion, ich wollte euch mal sagen, dass ihr ein Superheft gezaubert habt. Jetzt zum konstruktiven Teil meiner E-Mail: ich hab die 360 noch nicht, aber ich freue mich schon sehr auf sie. Ob nun mit HDTV oder ohne. Das Spielerlebnis wird einfach super. Das ganze Gewäsch über die PS3 und die »Revolution« nervt. Die PS3 ist ein hoch-

gehyptes *****-Teil, und die »Revolution« ist ein Taschenrechner gegen die Xbox 360. Im letzten Heft schrieben ganz viele Leser, dass die 360 schlecht sei, aber da frage ich mich: warum gehen die dann auf eine 360-Seite und schreiben einen Leserbrief an ein 360-Magazin! Ganz schön blöd was?! Denkt mal drüber nach! Grüße,
Sascha Derlagen, Delmenhorst

XBOX PORTABLE



Hallo Leute, wisst ihr schon, wie Microsoft auf die PSP kontern will? Ich habe erst vor kurzem im Netz ein Bild von einem angeblichen Microsoft-Handheld gefunden. Könnt ihr mir sagen, ob das echt ist? Liebe Grüße
Chris Neumann

So echt wie Omis dritte Zähne. Das Teil ist ein Fake. Und ein hässlicher noch dazu.

QUAKE-4-NACHRUF

Wertes 360-Team, ich wollte euch nur mal sagen, dass ich euer ständiges Grafik-Gehype bei 360-Spielen echt nicht verstehe. Das von euch gelobte »Quake 4« ist beileibe nicht mehr als ein hoch aufgelöstes »Doom 3«. Trotz altbackener Optik, die sicher mit vielen Details aufwartet, sensationellen Licht- und Schatteneffekten und genialem Level- und Gegnerdesign bleibt die Grafik am 360-Standard gemessen schwach. Zudem gab es einen gewaltigen Bug im Spiel zu entdecken. Ab dem Auto-Safepoint »Tram Hub Station« verschwinden plötzlich sämtliche Effekte der Waffen. Man sieht kein Mündungsfeuer mehr, geschweige denn die Schüsse selbst. Es fehlen die elektrischen Blitze der Elektroknarre, die an der Waffe zucken. Wiederum ein Zeugnis, dass hier mal wieder so richtig gepfuscht wurde. Schade, denn das eigentliche Spiel ist wirklich cool, und die gruseligen ausgeleuchteten Szenarien fesseln ans Pad. Ich bin mal gespannt, ob in der neuen Ausgabe eure Tests kritischer ausfallen als bisher. Am restlichen Erscheinungsbild der Zeitschrift gibt es nämlich rein gar nichts auszusetzen. Mit freundlichen Grüßen

Andreas Gross

Also, wir haben »Quake 4« doch nun wirklich kritisch getestet. Auch wenn sich die Kritik eher auf inhaltliche Mängel,

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

Nach all den Klagen über Systemabstürze und defekte Konsolen wollten wir's wissen: seid ihr mit eurer Xbox 360 zufrieden? Ihr habt die Antworten.

Meine Xbox 360 läuft super. Ich habe sie seit dem 2. Dezember, und sie ist erst einmal hängen geblieben. Da war sie aber schon neun Stunden im Dauerbetrieb. Also, ich bin sehr zufrieden!

Schleicher9

Fazit nach einer Woche: Abstürze = 0, Fehlermeldungen irgendwelcher anderer Art = 0, Temperatur der Konsole nach zehn Stunden pausenlosen Betriebes = lauwarm, Lautstärke = etwa so laut wie meine PS2 (erste Generation). Fazit: Schulnote 1!

Mirko-76

Bei mir ist die Xbox jetzt dreimal hängen geblieben. Aber immer bei Live-Spielen auf dem EA-Server.

Rieblaus

Ein Kumpel von mir hatte eine 360 mit ein paar bösen Grafikfehlern. Bäume, Zäune etc. wurden in Disco-farben dargestellt – einzig »Condemned« hatte eine normale Grafik. Außerdem wurde die Kiste verdammt heiß, ebenso wie die DVDs, weshalb mein Kumpel sich dann eine neue 360 geholt hat. Die funktioniert bisher problemlos.

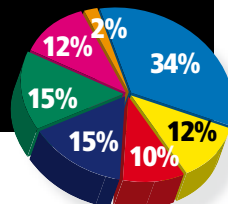
EvilFiek

Die ersten zwei Tage lief alles perfekt und ohne Probleme. Dann fing das Hitzeproblem an. Doch durch eine senkrechte Aufstellung konnte ich das Problem lösen.

Zamamee

LESERPOST IN ZAHLEN

- Wann kommt »Halo 3«?
- Wo krieg ich noch eine 360 her?
- PS3 und Revolution sind langweilig.
- Das Xbox-Live-Punktesystem ist unausgegoren.
- War die Xbox 360 zu früh auf dem Markt?
- Was ist mit diesem angeblichen Microsoft-Handheld?
- Ich kann meinen Live-Account nicht erstellen.



denn auf grafische Defizite bezog. Optisch finden wir den Titel nämlich ziemlich hübsch. Sicher, der große Wurf ist das Spiel noch nicht, aber wir befinden uns gerade mal in der ersten Spielgeneration, wo Entwickler nur einen Bruchteil der Leistung aus der Xbox 360 kitzeln. Warte ein, zwei Jahre, dann stinkt selbst »PGR 3« optisch gegen alles ab, was es dann gibt. Oder besser noch, guck dir jetzt sofort das neue »Ghost Recon« an. Das sieht aus ... lecker!

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

FAMILIENBANDE?

Kann es sein, dass Microsoft bei seinem Software-Lineup nach wie vor auf Hardcore-Gamer abzielt? Hammerharte 3D-Shooter, Horrorgames, Schweiß treibende Rennspiele ... schön und gut, aber was ist mit Spielen, die zur Abwechslung mal die ganze Familie ansprechen? Die Playstation 2 hat familien-taugliche Titel wie »EyeToy«, »Buzz« oder »Singstar«. Nintendo unterhält mit Plastik-bongos und »Donkey Konga« Mamis, Papis, Omis und den Haushund gleichermaßen. Nur Microsoft hat in dieser Hinsicht nichts zu bieten. Wie kommt das?

Mark aus Nürnberg

Weil Haushunde und Omis nicht einsehen, für eine Konsole knapp 400 Euro auszugeben. Solange die Xbox 360 preislich in derart hohen Regionen schwebt, ist die Wunderkiste für Gelegenheitsspieler so interessant wie ein abgetragener Herrenturnschuh. Aber du hast schon Recht: ein bisschen mehr erfrischend bunte Action à la »Kameo« fänden wir auch gut. Aber wer soll so was machen? Selbst die Japaner von Hudson Soft basteln jetzt an einem »Bomberman«-Remake für die 360, in dem anstelle eines fröhlichen Kopffüßers ein schwarz getünchter Miesepeter durch düstere Labyrinthetzt.

SMS-SCHNIPSEL

ICH FIND DIE XBOX 360 VOLL COOL, ABER MAN KANN DAS TEIL IRGENDWIE IRGENDWO KAUFEN =(HALLO3 WIRD DER PS3 DAS GESCHÄFT VERMISSELN STATTTTTS? MAXIMILIAN M.

Schau mer mal ...

EUER MAGAZIN IST DAS BESTE! SIMON

Das wissen wir doch!

KANN ICH MEINEN USB-HUB AUCH AN DIE 360 ANSCHLIESSEN?

Laut Microsoft nicht, wir haben aber andere Erfahrungen gemacht: mit so einem Hub (einem Verteiler) fächerst du den USB-Port auf und kannst an einem Port zum Beispiel mehrere Controller betreiben. Mit drei Pads klappt es prima, ab vier Stück gibt's Stromprobleme.

WIEHE, IHR DRUCKT DIESE SITTS AB! Ups ...

WAS BEKOMMT ICH JETZT NOCH EINE XBOX 360 HER? ICH WÜRD NOCH WAHNSINNIIG L&R

Wahlweise Ebay, Amazon oder Osterhase. Bei uns im Gewinnspiel kannst auf jeden Fall schon mal die dazu passende Riesen-Glotze abgreifen.

MEINE XBOX STÜRZT STÄNDIG AB. KÖNNTE DAS DARRAN LIEGEN, DASS KONSOLE UND TV DIREKT HINTER MEINEM HEIZLÜFTER STEHEN?

Anzunehmen. Schmeiß die Heizung raus, der Winter ist eh vorbei.

IST EUCH SCHON MAL AUFGEFALLEN, DASS MUSIK VON ENYA GANZ HERVORRAGEND ZU KAMEO PASST? SIMONE

Nö, ist es nicht. Enya ist seit »Orinoco Flow« out.

HARDWARE TEST

LE-32R41B

Scharfes Bild auf scharfer Glotze

Wir haben es im Gewinnspiel schon erwähnt: Wer bei einem der »Geiz ist geil!«-Märkte oder einem größeren Videospiel-Händler vorbeischaute, der wird an einem der neuen Xbox-360-Demo-Displays hängen bleiben. Der Blickfang ist hier weniger die Xbox 360 selbst als vielmehr das wunderschöne HDTV-Display. Microsoft verwendet ausschließlich Modelle aus der R-Serie von Samsung. Die Brüder und Schwestern des LE-32R41B.

Was haben wir denn da?

Einen richtig hübschen und elegant designten LCD-Fernseher mit 16:9-Panel und »HD Ready«-Logo. Die Bild diagonale misst 81 Zentimeter, die Auflösung beträgt 1366 mal 768 Bildpunkte, also ausreichend für alle HD-Video-Modi der Xbox 360. Weitere Ausstattung: handliche Fernbedienung, Timer, Schlaf-Funktion, Audio-Ausgang über Stereo-Cinch, zwei Scart-Stecker, S-Video, HDMI-Buchse, Komponenten-Eingang für die Xbox 360 und VGA-Port für den PC. Dazu Tausend Seiten Videotext, Zoom und Standbild. Standard also in dieser Preisklasse.

Angeschlossen, eingeschaltet. Und jetzt?

Fernsehbilder und (in geringerem Maße) auch Video-DVDs wirken beim direkten Vergleich mit einem gleich großen Top-Röhrengerät etwas grob gerastert. Wie allen XXL-LCD-Fernsehern, so macht auch dem LE-32R41B die fast schon zu hohe Auflösung zu schaffen. Der prima Tuner und Samsungs Bildverbesserungs-Technik »DNIe« leisten allerdings so gute Dienste, dass man sich nach einiger Zeit umgewöhnt. Vier Bild-Modi helfen, damit man die PAL-Bilder gut an das 16:9-Format des Displays anpassen kann. Verarbeitet werden 50- und 60-Hz-Signale.

Und an der 360?

Grundsätzlich gehört das LCD-Panel zum Besten, was es momentan gibt. Gerade dunkle Farbbereiche zeichnet das Display des LE-32R41B überzeugend und ohne den sonst oft zu beobachtenden Grauschleier. Beim Betrieb an der Konsole zeigt sich Samsungs LE-32R41B von seiner besten Seite. Der farbechte und kontrastreiche Anblick bei HD-Auflösungen begeistert. Tipp: ein extra-brillantes Bild gibt es per VGA-Kabel. Auch bei schnellen Bewegungen verlieren die Bilder nichts von ihrer Detailtreue. Der Ton überzeugt mit ausreichendem Frequenzgang und Volumen, insbesondere im SRS-Tru-Surround-Betrieb. Alles in allem momentan eines der besten LCD-Displays, das man sich an die 360 klemmen kann.



LE-32R41B

Guter und schöner LCD-Bildschirm

- + Top-Design
- + geringer Stromverbrauch
- + gute Bedienung

- hoher Preis

9.1
aus 10

AUF EINEN BLICK

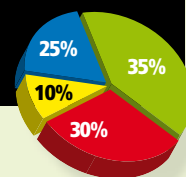
Hersteller/ Samsung
Produkt/ LCD-Fernseher
Erscheint/ erhältlich
Preis/ ab 1.280 Euro

KURZ & KNAPP

Schicker und in jeder Hinsicht überzeugender Blickfang für TV- und Game-Junkies.

FLACHBILD IN ZAHLEN

- überzeugendes Bild
- gute Ausstattung
- Kundenservice
- schickes Design



CONTROLLER FÜR XBOX 360

Preiswert steuern

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Bigben Interactive **Produkt/** Controller **Erscheint/** ab 31. März **Preis/** ab 29 Euro

Wer sich einen zweiten Controller an die 360 klemmen will und vor einem kabelgebundenen Exemplar nicht zurückschreckt, dem könnte diese Alternative zu Microsofts 360-Steuerknochen zumindest in preislicher Hinsicht gefallen. Denn bei nahezu identischer Ausstattung unterbietet die Bigben-Alternative das Original um immerhin fünf Euro.

Nur kleine Unterschiede

Die Ausstattung gleicht im Wesentlichen der des Originals, bis hin zur Soll-Abreißstelle im drei Meter langen Kabel. Auch Menge und Anordnung der Bedienelemente sind nahezu identisch: vier Feuerknöpfe, Xbox-Taste, zwei Analogsticks, ein D-Pad. LB- und RB-Tasten sind auch hier leider etwas unhandlich angebracht, dafür punkten LT- und RT-Tasten mit angenehm langen Hebelwegen für gute Dosierbarkeit. Start- und Back-Taste sind anders angeordnet als beim Original, die zwei Analog-Sticks bieten etwas weniger Widerstand. Beides fühlt sich weder besser noch schlechter an.

Und die Verarbeitung?

Hinterlässt einen ordentlichen Eindruck. Nur die Xbox-Taste wirkt ein bisschen billig, und das Steuerkreuz hat einen Tick zu viel Spiel in seiner Fassung. Bei längerer Benutzung fällt die unterschiedliche Ausformung der Unterseite auf. Hier fehlt die keulenförmige Ausbeulung des Originals, die Mittel- und Ringfinger sicher in Position hält. Dadurch liegt die Bigben-Alternative trotz gummierter Flanken einen Hauch weniger satt in der Hand. Prima Extra: mit den Windows-Treibern für den original Xbox-360-Controller (gibt's auf der Microsoft-Homepage) funktioniert das Teil auch am PC. Tipp: erst Treiber installieren, dann Controller anstecken!



Wertung

- + fairer Preis
- + gewohntes Handling

- keine Ideen
- kein Dauerfeuer

7.8
aus 10

HEADCOM PRO

Headset mit Macken

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Mad Catz **Produkt/** Headset
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 19 Euro

Bei Mad Catz gibt's was auf die Ohren: nämlich ein Headset, das genau so viel kostet wie das Original von Microsoft. Eine seltsame Preisstrategie, denn vergleicht man die zwei Kandidaten, steht dem identischen Preis eine wesentlich schwächere Leistung gegenüber ...

Unvorteilhaft unförmig

Hat man das gute Stück von Mad Catz aus seiner nervtötenden Blister-Verpackung befreit, machen Kopfhörer und Mikrofon auf den ersten Blick einen durchgestylten Eindruck. Bei näherer Betrachtung tauchen aber bald die ersten Fragezeichen auf: muss sich der Kunststoff des Bügels so unangenehm hart anfassen, zumal die übertriebene Steifigkeit trotz Größenverstellung einen etwas arg drückenden Sitz auf dem Kopf zur Folge hat? Und wo sind Lautstärkeregler und Mikrofon-Stummschaltung geblieben? So kommt der Ton generell etwas zu leise aus dem Ohrhörer.

Weniger für mehr?

Noch eine Frage: weshalb purzelt eigentlich dauernd die viel zu lose eingehängte Gegenpolsterung am ohrhörerfreien Ende des Bügels aus ihrer Fassung? Bei genauem Hinsehen fallen dann auch unsauber entgratete Plastiknähte und sichtbare, daher also unschöne Verschraubungen auf. Man bekommt letztlich schlechtere Verarbeitung und Ausstattung als beim Original bei gleichem Preis. Ein fairer Deal? Eher nicht.



Wertung

- + Design
- + schöne Farbe
- kein Lautstärkeregler
- keine Mikro-Stummtaste
- Tragekomfort

5.3
aus 10

MEDIA REMOTE CONTROL

Gib mir die Macht!

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Snakebyte **Produkt/** Fernbedienung
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 19 Euro

Wer seine 360-Konsole gerne auch mal als DVD-Player einsetzt, könnte eine Fernbedienung nützlich finden. Diese hier sieht dem Original von Microsoft verblüffend ähnlich, kostet aber zehn Euro weniger. Trotzdem ist die »Media Remote Control« souverän verarbeitet und bringt zwei der zum Betrieb nötigen AAA-Batterien gleich mit. Die Fernbedienung liegt leicht komfortabel in der Hand und steuert die 360- und DVD-Menüs, wie man es erwartet.

Prima Verarbeitung

Schön auch, dass sich die Beschriftung der Tasten selbst mit Gewalt nicht abrubbeln lässt. Weniger schön, dass die Signale nicht per Funk, sondern nur per Infrarot übertragen werden; dadurch ist der direkte Blickkontakt zur Konsole Voraussetzung, damit dort überhaupt Kommandos ankommen. Dass die 23 Tasten im Bereich unterhalb der TV-Taste programmierbar sind, beispielsweise mit den Funktionen einer TV-Fernbedienung, ist nett gemeint. Das reicht aber in der Praxis nicht aus, um auch etwa Cursortasten, Videotext-Knopf und Bildformat-Umschaltung unterzubringen.

Um ein Drittel billiger

Zum Spielen oder als Ersatz für einen Zweitcontroller taugt die »Media Remote Control« ebenfalls nicht. Allerdings, ihren Job als Fernbedienung erledigt sie gut. Man kann die Konsole ein- und ausschalten, navigiert lässig durch das Hauptmenü der 360 und tobt sich innerhalb der DVD-Menüs aus. Auch die Navigation durch Video-DVDs klappt prima. Ein nettes Zubehör, bei dem die Tasten im Dunklen in einem satten Grün leuchten. Schick!



Wertung

- + Preis
- AAA-Batterien
- Hässlicher Xbox-Button

7.3
aus 10

MULTISYNC 20WGX²

Bunt, breit, flach

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ NEC **Produkt/** Flachbild-Monitor
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 550 Euro

Es muss nicht immer ein »HD-Ready«-Fernseher sein: dieser Monitor, ursprünglich für den PC-Betrieb erdacht, macht auch an der 360 eine gute Figur. Das elegante Design überzeugt, und die Bild diagonale von 50,8 Zentimetern wirkt souverän, schon wegen des kompromisslosen Breitbild-Formats. Der Anschluss an die Xbox 360 erfolgt über die VGA-Buchse, ein PC lässt sich über den DVI-Eingang parallel betreiben. Die Umschaltung zwischen beiden Eingängen klappt leider nur etwas umständlich per Menü.

Und, wie ist das Bild?

Kontraststark und bunt, sobald man erst die richtigen Einstellungen für den Betrieb an der 360 gefunden hat. Unter den fünf Bildverbesserungs-Modi ist einer speziell für Spiele gedacht. Das Ergebnis: keine Schlieren weit und breit, lebendige Farben, ein begeisterndes Bild. Einziger Nachteil: das Panel des Monitors basiert auf der skurrilen Auflösung von 1680 mal 1050 Pixeln; ein Format, das die Xbox 360 nicht direkt unterstützt. Daher werden die Bilder stets skaliert, und die Schärfe bleibt immer etwas unterhalb des maximal Machbaren.

Krieg ich was auf die Augen?

Aber ja. Im Praxisbetrieb sind die Bilder immer noch um ein Vielfaches schärfer als auf einer PAL-Glotze. Positiv fällt außerdem der hohe Betrachtungswinkel auf. Sind mehrere Mitspieler vor dem Monitor versammelt, sehen auch außen Sitzende die Bilder noch in den natürlichen Farben. Ein nettes Extra für PC-User ist der eingebaute USB-1-auf-4-Verteiler. Im Lieferumfang sind USB-, VGA- und DVI-Kabel enthalten, außerdem eine Garantiekarte für drei Jahre.



Wertung

- + Breitbild-Format
- + tolles Bild
- Ausstattung
- Preis
- keine Lautsprecher

8.7
aus 10

HARDWARE TEST

VIDEOKABEL IM VERGLEICH

Scharfe Bilder auf dem Fernseher gibt es nur mit dem richtigen Videokabel. Richard Löwenstein nimmt Alternativen zu Microsofts Standard-Strippen unter die Lupe.

Es gibt da eine Besonderheit an der Xbox 360, über die wird erstaunlich wenig geredet. Dabei ist uns in den letzten 20 Jahren keine Videospiel-Konsole über den Weg gelaufen, die mit den Standard-Videokabeln ein vergleichbar überzeugendes Bild hervorgebracht hätte. Wer seine 360 mit dem Komponenten-Kabel an die HD-Ready-Glotze anschließt, kann nicht klagen – besser geht es kaum. Allerdings: die 90 Prozent unter uns, die statt des tollen YUV-Signals den gelben, runden FBAS-Stecker per Scart-Adapter in ihrer Standard-Bildröhre parken müssen, bekommen nur leidlich scharfe Bilder auf die Augen. Denn das beiliegende FBAS-Kabel ist zwar okay, aber lange nicht der Weisheit letzter Schluss. Es geht besser, gerade auch mit dem Röhrenfernseher. Wir haben die Alternativen der Zubehörerhersteller getestet.

RGB/SCART-Kabel

Der Preisschlag unter den RGB-Kabeln kommt vom chinesischen Hersteller Dragon, dessen Sortiment hierzulande über den Fachhändler Entechon (www.entechon.de) erhältlich ist. Nur 13 Euro für das »RGB Multi Function Cable«: der niedrige Preis schmerzt über die mäßige Verarbeitung, die schwächlichen Drähtchen und die fehlende TOS-Buchse hinweg. Das Bild geht aber in Ordnung, ist allemal besser als beim FBAS-Original. Trotzdem spricht die insgesamt deutlich bessere Qualität für das »RGB Scart Cable« von Mad Catz. Es kostet 19 Euro, hält mit drei Metern den Längenrekord und ist das einzige Produkt im Test, das TOS-Buchse und das dazu passende optische Kabel mitbringt. Die Verarbeitung entspricht im etwa dem Original von Microsoft: also graues Plastik, verschweißte Stecker, aber sollte mal das eigene Leben an einem Faden hängen, dann lass es bitte nicht diese Strippe sein. Gut: zumindest der Scart-Stecker lässt sich aufschrauben, so dass man im Fall des Falles nachlöten könnte. Wer extrem gute Verarbeitung bevorzugt, sollte sich Snakebytes »Premium RGB Cable« (ca. 19 Euro) anschauen. Hat man erst die Blister-Verpackung überwunden und hält das Kabel in den Händen, glänzen die Augen: der Scart-Stecker aus massivem, verschraubtem Metall suggeriert ein ewiges Leben. Die Pole sind von einer stabilen Kunststoffkappe geschützt, das 2-Meter-Kabel ist von einer hellgrauen Ummantelung umgeben, die zwar keine Funktion hat, aber einen edlen Eindruck macht. Ein Ferrit-Kern filtert eventuelle Störsignale heraus, die ansonsten als leichte Schlieren auf dem Fernsehgerät sichtbar sind. Die TOS-Buchse bietet einem optischen Audio-Kabel (nicht enthalten) den besten Sitz von allen getesteten Produkten. Schade nur, dass Snakebyte auf separate Analog-

Audio-Anschlussmöglichkeiten verzichtet, etwa zum Anschluss an eine Stereoanlage ohne TOS-Eingang. Wer so etwas braucht und auf gute Verarbeitung steht, sollte sich Bigbens »HQ RGB/AV«-Kabel anschauen. Die Ausstattung ist im Wesentlichen mit der des Snakebyte-Pendants identisch, nur sind Kabel und Ummantelung schwarz ausgeführt. Außerdem sind auf halber Länge des Kabels drei Extra-Buchsen für Audio links, Audio rechts und FBAS-Video in das Kabel integriert. Das entschuldigt die weniger robusten Alu-Stecker, die weniger massiven Drähte (1,2 statt 1,5 Millimeter) und die insgesamt etwas weniger solide Anmutung dann doch. Die Bildqualität ist bei beiden Kabeln sehr überzeugend.

VGA-Kabel

Den unteren Ausgangspunkt der Preisspirale bei VGA-Kabeln hat wieder das Dragon-Produkt fest im Griff. »VGA HD-AV Multi Function Cable« heißt die preiswerte Strippe. Sie kostet 15 Euro und fällt zunächst einmal durch eine Verpackung auf, die sich leicht öffnen lässt. Die Verarbeitung ist dann aber eher okay als toll, die Kabellänge von 1,90 Meter knapp bemessen, zudem findet der Stecker nur schwer einen guten Halt in der Buchse an Monitor oder HD-Ready-Fernseher. Die Kabelpeitsche, mit zwei Audiokabelchen von gerade mal je 1 Meter Länge und zwei Billig-Steckern am Ende, wirkt wenig Vertrauen erweckend, die TOS-Buchse bietet einem (nicht beiliegenden) Digital-Audio-Kabel wenig Halt. In der Praxis wirkt das Bild am Monitor mit diesem Kabel etwas matter als beim teureren Pendant von Snakebyte mit dem Namen »Premium VGA Cable«. Denn ob es nun am Ferrit-Kern liegt, an den Goldsteckern oder den 1,5-Millimeter-Kupferadern: hier sieht das Bild einen Hauch brillanter und lebendiger aus. Das Kabel kostet 24 Euro und begeistert wie sein RGB-Bruder mit vorbildlicher Verarbeitung inklusive schicker Ummantelung. Selbst die Audio-Stecker sind aus sattem Metall gefertigt und aufschraubbar, sodass man eventuelle Reparaturen selbst ausführen könnte, wenn man denn müsste. Die Kabellänge von zwei Metern geht allerdings nur in Ordnung. Eine gute Idee ist der beiliegende Adapter, der die zwei Cinch-Audio-Stecker in einen Mini-Klinken-Stecker zusammenführt. Mit diesem Kabel kann man die Xbox 360 also an den PC-Monitor klemmen und gleichzeitig das PC-Audiosystem benutzen. Sehr gut auch, dass sich die Wege von Video- und Audio-Kabel direkt nach der Xbox-360-Buchse trennen, so bleibt viel Freiheit beim Aufstellen der System-Einzelteile. Und erneut ist Bigbens »HQ VGA Kabel« dem Snakebyte-Produkt hart auf den Fersen.



€ 13,00



€ 20,00



€ 19,00



€ 20,00



€ 15,00



€ 24,00

Wichtige Begriffe

BLISTER



Verschweißte Kunststoff-Verpackung, die den Inhalt keimfrei von der Umwelt abriegelt. Es braucht Schere, Messer, Geduld und Leidenfähigkeit, um eine Blister-Verpackung zu öffnen.

FBAS



Auch Composite oder CVBS genannt. Mischt ein Videosignal per Modulation auf eine einzige Kabelader. Am Ende des Kabels kommt ein gelber Stecker raus. Die schlechteste Wahl an der Xbox 360.

RGB



Trennt das Videosignal in die Farbteile Rot, Grün, Blau und überträgt diese getrennt. Die optimale Wahl an der Xbox 360, sofern man sie an einem Röhren-TV betreibt.

S-VIDEO



In Deutschland wenig gebräuchliche Variante zur Video-Übertragung. S-Video-Stecker passen gut an moderne Receiver, die ja oft auch als Video-Weiche funktionieren und gerne bloß über S-Video-Anschlüsse verfügen.

SCART



In Europa weit verbreitete Video/Audio-Steckernorm. Der 20-polige Stecker ist charakteristisch durch seine fast rechteckige Form mit einer Breite von etwa 4,5 Zentimetern. Über Scart lassen sich FBAS, RGB und S-Video übertragen.

TOS-LINK



Buchsen für die optisch-digitale Übertragung von Audiosignalen. Von der Xbox 360 zum Receiver, zum Beispiel für 5.1-Surround-Sound. TOS-Link-Buchsen, sofern vorhanden, sind bei allen Kabeln im 360-Stecker-Modul untergebracht.

VGA



Bisher nur am PC gebräuchliche Übertragungsart von Videosignalen, zu erkennen am trapezförmigen Stecker mit 15 Polen. Zweitbeste Signalart für die Xbox 360 zum Anschluss an PC-Monitore und viele HD-Ready-Fernseher.

YUV



Auch bekannt als Komponenten-Video. Trennt das Videosignal in Helligkeits- und zwei Farbdifferenz-Signale. Wird gewöhnlich über je einen rot, grün und blau gefärbten Cinch-Stecker übertragen. Top für 720p/1080i und für die Xbox 360 an HD-Ready-Fernsehern.

Verarbeitung und Aderdicke (1,2 statt 1,5 Millimeter) sind einen Tick weniger gut, dafür liegt der Preis bei nur knapp 20 Euro; und es gibt zusätzlich zum Klinken-Adapter noch einen sehr praktischen VGA-Adapter, der den Stecker zur Buchse macht. Unverzichtbar, wenn man die Xbox 360 an einen PC-Monitor mit fest angelötetem Kabel klemmen möchte. Aber Achtung: der VGA-Adapter liegt nur einer nagelneuen Produkt-Serie bei, bei einigen älteren Modelle fehlt er.

S-Video und YUV

Bigben hat auch ein Herz für den seltenen S-Video-Standard. Das »HQ S-Video Kabel« kostet 20 Euro und überzeugt mit den gleichen Qualitäten, die auch seine Brüder mitbringen – also eine gute Verarbeitung und mit massiven, golden glänzenden Steckern. Einziges Manko ist vielleicht, dass Audio- und Videosignale erst nach 1,60 Metern in eine 40 Zentimeter lange Kabelpeitsche getrennt werden. Das schränkt die Freiheit bei der Aufstellung von Konsole, TV und Audio-Equipment etwas ein. Als preiswerte Alternative drängt sich Dragons »S-AV Multi Function Cable« auf. Es kostet 17 Euro und die Ersparnis von drei Euro erkaufte man sich mit zehn Zentimeter weniger

Länge und durchschnittlicher Verarbeitung. Aber: das Bild ist vergleichbar gut, in jedem Fall besser als mit einer FBAS-Strippe.

Etwas ganz anderes lässt sich die Firma Joytech einfallen: nämlich das »Digital AV Cable Pack«, ein Multitalent mit FBAS-, S-Video- und YUV-Anschlüssen. Die Verarbeitung von Kabel und kunststoffummantelten Steckern rangiert in der Mittelklasse, die Kabellänge von zwei Metern geht gerade so in Ordnung. Der hohe Preis relativiert sich durch die Dreingabe eines optischen Digital-Audio-Kabels. Für 29 Euro ein nettes Angebot für Leute, die heute ihren Röhrenfernseher über S-Video anschließen und morgen auf eine HD-Ready-Glotze umsteigen wollen. Wer so eine teure Highend-Guckkiste schon hat, der kann sich aber bestimmt auch Snakebytes Luxus-Produkt »Premium Component Cable« leisten. Ähnlich wie das Microsoft-Original verfügt es über TOS-Buchse und separate YUV-, FBAS- und Audio-Stecker, ist aber deutlich schöner verarbeitet. Stecker aus Metall, gut abgeschirmte Kupferadern und schicke Ummantelung rechtfertigen den Preis von knapp 25 Euro dann doch irgendwie.

Richard Löwenstein

**BIGBEN HQ
VGA KABEL**



€ 20,00

**BIGBEN HQ S-
VIDEO KABEL**



€ 20,00

**DRAGON S-AV MULTI
FUNCTION CABLE**



€ 17,00

**JOYTECH DIGITAL AV
CABLE PACK**



€ 29,00

**SNAKEBYTE
PREMIUM
COMPONENT CABLE**



€ 25,00

SCHÖN, DASS DU WIEDER AUFTAUCHST!

WENN UNS NICHT DEMNÄCHST NOCH PAC-MAN AUF DIE XBOX 360 KOMMT, DANN DÜRFTE DAS COMEBACK DES JAHRES LARA CROFT GEHÖREN. VIELE JAHRE WAR SIE WEG, JETZT TAUCHT SIE WIEDER AUF. **RICHARD LÖWENSTEIN** ÜBER LARA UND WAS SIE AUSMACHT ...



Mehr Lara
IM TEST!
Auf Seite 60



Es gibt Momente im Leben eines Videospielers, die brennen sich ihm unauslöschlich ins Gedächtnis ein. Die erste Begegnung mit Pac-Man, der erste Hüpf mit Mario, das erste Mal, dass man bei »Pong« den Tennis-Schläger rauf- und runterschob. Etwa genauso prägend ist das erste Date mit der ersten richtig großen Videospiele-Heldin: Lara Croft. Unvergesslich die Panik, als wir mit ihr den mächtigen T-Rex (»Tomb Raider«) bekämpft haben; und so herrlich intim der Moment, als sich Lara für die erfolgreiche Jagd nach dem Dolch von Xian mit einer viel versprechenden Duschszene (»Tomb Raider 2«) bedanken wollte. Man kann in den letzten zehn Jahren nie mit Videospielen in Berührung gekommen sein und hatte vermutlich trotzdem Kontakt mit Lara. Schließlich ist sie mehr als »nur« die Heldin der »Tomb Raider«-Serie. Sie hat sich sogar als Filmstar durchgesetzt. Das haben außer Lara nur ganz wenige geschafft. Eigentlich nur noch Alice aus den zwei »Resident Evil«-Streifen.

WILLIGE HELDIN

Lange Beine, dynamischer Lauf, ausgeprägte Brüste, wippender Pferdeschwanz und zwei Pistolen im Anschlag: verständlich, dass lange Zeit viele Millionen Menschen mit Lara Zeit verbringen wollten. Schließlich folgt Lara den Kommandos willig: lauf links, lauf rechts, hüpf weiter, krall dich fest, weich dem Wolf aus, servier die Wachen ab. Welche Frau tut das sonst schon? Lara Croft ist eine Kämpfernatur auf den

Spuren der Menschheit. Ihre Berufung ist die Archäologie. Sie erforscht antike Kulissen, geht auf die Jagd nach Artefakten und plündert Schatzkammern. Lara Croft war mal die zentrale Figur der vielleicht beliebtesten Serien von Action-Abenteuern, und das soll sie bald wieder werden. Das neue »Tomb Raider Legend« soll dabei helfen, die zuletzt sehr schwächelnde Reihe wieder dahin zu bringen, wo sie mal war: ganz oben. Dabei wäre Lara Croft beinahe nicht einmal geboren worden, »Tomb Raider« hätte um ein Haar ohne weibliche Galionsfigur auskommen müssen. Als sich im Jahr 1995 beim englischen Spielehersteller Core ein paar Designer zusammengesetzt und über Ideen gebrütet haben, wurde zunächst zwanglos über ein Abenteuerspiel nachgedacht. Es sollte geprägt sein durch labyrinthgleiche Landschaften, durch Erkundungsmärsche, Action- und Rätelelemente. 3D-Grafik war ein Muss, außerdem sollte sich der Spieler mit dem Helden identifizieren können. Daher der Entschluss, die Kamera hinter ihm zu positionieren und auf die Mitte der Neunziger populäre Ich-Perspektive zu verzichten. Ein Held, der einem ständig vor Augen rumtourt, den würde man nie wieder vergessen, so die Überlegung.

WICHTIGSTER KÖRPERTEIL: DER Hintern

Dieser, zu jener Zeit noch ausgesprochen unverbrauchte Helden-Verfolger-Trick wurde vor »Tomb Raider« nur in zwei Spielen erfolgreich eingesetzt: in Delphines

Softwares PC-Abenteuer »Fade to Black« und Nintendos N64-Jump'n'Run »Super Mario 64« – wobei Letzteres allerdings erst nach »Tomb Raider« den weiten Weg von Japan nach Europa fand. Das Rahmenprogramm für »Tomb Raider«, so viel stand zunächst fest, sollte eine Schatzsuche im Stil des Kinohelden Indiana Jones bilden. Als Hauptcharakter war zunächst ein breitschultriger und mit Waffen fuchtelnder Kerl vorgesehen. Bis Grafikdesigner Toby Gard eine Idee kam: warum nicht aus dem damals weit verbreiteten Macho-Schema ausbrechen und eine Frau zur Jägerin verlorener Schätze machen? Das Ergebnis von Toby Gards Überlegungen: Hotpants und Oberweite statt Dreitagebart und Waschbrettbauch. Lara Croft war geboren. Wie heiß die traditionell vorwiegend dem männlichen Geschlecht zugehörigen Gamer auf diese gut aussehende Abwechslung waren, zeigt ein Blick auf die Charts von damals. Im November 1996 schoss Lara im ersten »Tomb Raider«-Game, das

“ Tomb Raider lebt von diesen ganz gewissen Höhepunkten! ”

Lara Croft in ihrem Element: in »Tomb Raider Legend« sind die Puzzles wunderschön unaufdringlich in die Umwelt eingegliedert



mit vier Wochen Exklusiv-Recht zuerst auf Segas Saturn-Konsole veröffentlichte wurde, von null auf Platz eins. Parallel startete eine beachtliche Marketing-Kampagne. Allein mit dem 30-sekündigen Kino-Werbespot vor »Star Trek: Der erste Kontakt« erreichte Eidos knapp 2,1 Millionen Menschen. Die im Dezember 96 folgenden Umsetzungen für PC und Playstation übertrafen noch den Erfolg des Saturn-Originals.

AUF DEM WEG ZUM WELTSTAR

Lara Croft hatte begonnen, der erste künstlich erschaffene Videospiele-Weltstar zu werden. Das Erstaunliche an dieser Kunstfigur Lara Croft ist, wie schnell sie sich außerhalb der Fachwelt einen Namen machen konnte. Schon im Mai 1997 entschuldigte der Manchester-United-Kicker David James seine schlechte Leistung öffentlich damit, dass er bis spät in die Nacht »Tomb Raider« gespielt hat. Im November 98 schmückt Lara die Titelseite der Mädchen-Zeitschrift »Bravo Girl«, die Redaktion schilderte ihren Look als erstrebenswert für jedes Mädchen. Spiegel, Stern und Focus berichteten über Lara. Sie verpasst den Jungs von der Berliner Combo »Die Ärzte« im Musikvideo »Männer sind Schweine« Feilchen und turnte bei der »Popmart«-Tournee der irischen Rocktruppe U2 über die Bühnen-Leinwand. Die Kontakte sind offenbar nicht abgerissen: im März 2005 war die von U2-Sänger Bono mitunterstützte Investorengruppe Elevation Partners drauf und dran, den »Tomb Raider«-Hersteller Eidos zu übernehmen.

Woher kommt eigentlich diese anhaltende Popularität? In den letzten Jahren ist nur auf die Serie geschimpft worden, und trotzdem haben wir doch irgendwie alle auf ein erfolgreiches Comeback gehofft, oder? Eidos selbst verbreitet bis heute die Meinung, es wäre Männern eben eine Herzensangelegenheit, ein weibliches Wesen wie Lara zu beschützen. Andere meinen, der Erfolg gründe auf der Tatsache, dass endlich mal eine sexy Frau männlichen Kommandos unwidersprochen Folge leisten würde. Aber welchen Beitrag zu Lara Crofts Popularität leisten die Faktoren Fans und Mundpropaganda? Einen großen, wie man annehmen darf. Denn um so viele Fans zu halten, braucht es mehr als nur eine attraktive Heldin. Das



„Schade, dass Core so wenig aus den Plänen mit »Angel of Darkness« gemacht hat ...“

VIER FRAGEN AN TOBY GARD



Er hat Lara Croft erschaffen und viele Jahre an »Galleon« gearbeitet. Jetzt sitzt er mit uns in einem dunklen Raum und plaudert.

360: DAS NEUE COVER MIT DEM RIESIGEN GESICHT VON LARA CROFT IST EIN BEISPIEL DAFÜR, WIE EIDOS MIT »TOMB RAIDER LEGEND« UMGEHT. ALLES DREHT SICH UM LARA. IST DAS SCHLAU? VIELE GAMER FINDEN LARA INZWISCHEN DOCH LANGWEILIG.

TOBY GARD: Na ja, in »Tomb Raider« geht's um das Erforschen und Entdecken, richtig? Die Serie lebt von Mysterien, von Geheimnissen und verlorenen Artefakten. Lara ist die Figur, die den Dingen auf den Grund geht. Darum betrachte ich »Tomb Raider Legend« als das Werkzeug, das Laras Persönlichkeit definiert. Sie steht im Vordergrund. Ich meine, jeder sieht doch Lara irgendwie anders, hat andere Vorstellungen von dem, was sie tut und wie sie es macht. Das ist doch auch der Grund dafür, dass die Leute in den letzten Jahren das Interesse an Lara verloren haben. Da kam nichts Neues mehr, und jeder dachte, wie langweilig ist das denn. Aber genau das ändern wir jetzt. Darum können wir auch so stark mit Lara Croft als Figur arbeiten.

360: DER PRODUZENT VON »TOMB RAIDER LEGEND«, MORGAN GRAY, FINDET, DAS NEUE SPIEL FÜHLT SICH WIE DAS ERSTE LARA-CROFT-GAME AN. ABER DIESMAL MIT MEHR STORY. WAS DIE SERIE JA AUCH SCHON SEIT DEM VIERTEN TEIL PROBIERT. EINER MEINUNG?

TG: Ja, ich finde das schon vergleichbar. Man fühlt sich in beiden Spielen irgendwie frei. Allerdings verpacken wir das Gameplay diesmal in eine richtige Story, verbinden nicht nur das Ende eines Levels mit dem Anfang des nächsten. Für mich ist eine gute Geschichte so etwas wie der emotionale Klebstoff zwischen Spiel und Spieler.

360: SPRECHEN WIR MAL ÜBER »ANGEL OF DARKNESS«. KEIN KNALLERGAME, ABER SIND IHNEN VIELLEICHT DOCH EIN BIS ZWEI DINGE AUFGEFALLEN, DIE SIE JETZT WIEDER VERWENDEN?

TG: Na ja, Core hat ja schon viel Interessantes mit dem Spiel vorgehabt, wenn ich so in die Design-Dokumente und auf die Artworks gucke. Ist halt wirklich schade, dass so wenig draus gemacht wurde.

360: ALSO WURDE FÜR »LEGEND« WIRKLICH ALLES VON GRUND AUF NEU ENTWICKELT?

TG: Ja, total. Von der originalen Engine zum Beispiel haben wir kein Stück übernommen. Wir arbeiten mit der Technik aus »Legacy of Kain«, aber auch hier wieder mit einer komplett runderneuten Version. Warum? Weil Core Sachen probiert hat, die einfach nicht zu Lara passen. Dieser ganze Stealth-Kram zum Beispiel. Lara ist doch eher so eine John-Woo-Braut, die mit zwei Knarren rumfuchelt und um sich ballert. Unrealistisch? Mir egal. Jetzt darf Lara das jedenfalls wieder tun. Es gibt da eben eine Grenze zwischen Videospiel und Realität, die hätte man nie überschreiten sollen.



SECHS MIT LARA

TOMB RAIDER (NOVEMBER 1996)

Der Grund für Laras Popularität: das Action-Abenteuer punktete mit einer damals neuen Genre-Mischung. Suchen, forschen, Jump'n'Run, viel Mythologie, ein paar Kämpfe und eine aufregende Grafik.

UND, WAS LERNEN WIR DARAUS? Schicke Level und stimmungsvolle Atmosphäre reichen für ein tolles Spiel.

WERTUNG: Klasse!



TOMB RAIDER 2 (NOVEMBER 1997)

Wieder viel Mythologie und Abenteuer, aber der Schwerpunkt verschiebt sich in Richtung Action. Diesmal muss sich Lara auch Menschen vom Leib halten, und das nicht nur in uralten Katakomben, sondern mitten in Venedig.

UND, WAS LERNEN WIR DARAUS? Höhlen voller Viecher sind besser als Glitzerfassaden voller Wachen.

WERTUNG: Gut

TOMB RAIDER 3 (NOVEMBER 1998)

Lara kann jetzt sprinten, kriechen, ins Kajak klettern und ein Quak-Bike bedienen. Aber macht das Spaß? Geht so. Die Steuerung ist nur schwer in den Griff zu kriegen, der Schwierigkeitsgrad ist deutlich zu hoch.

UND, WAS LERNEN WIR DARAUS? Niemals Spiele unspielbar schwer machen, denn dann will sie niemand spielen.

WERTUNG: Geht so



TOMB RAIDER 4: DIE LETZTE OFFENBARUNG (OKTOBER 1999)

Ist Core es leid, jedes Jahr ein neues »Tomb Raider« abzuliefern? Immerhin durfte Lara wieder das tun, was sie am besten kann: alte Schätze suchen. Mit guter Steuerung und besseren Ideen hätte was draus werden können.

UND, WAS LERNEN WIR DARAUS? Höhlen und Biester sind nach wie vor besser als Wachen und Städte.

WERTUNG: Gut

TOMB RAIDER: DIE CHRONIK (NOVEMBER 2000)

Lauter Mini-Kapitel, in denen man Episoden aus Laras Leben nachspielt. Im Prinzip eine nette Idee, und die Action machte auch Laune. Wären da nur nicht diese unmotivierten und neumodischen Schleichereien ...

UND, WAS LERNEN WIR DARAUS? Lieber ein starker Gameplay-Stil als mehrere schwache ...

WERTUNG: Geht so



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS (JULI 2003)

Das erste »Tomb Raider« für die Playstation 2. Wurde mehrfach verschoben und dann überhastet in den Handel gebracht. Die entschlackte Steuerung funktioniert nicht richtig, das Gameplay steckt voller Designfehler. Schwach!

UND, WAS LERNEN WIR DARAUS? Nie ein Spiel veröffentlichen, bevor es fertig ist.

WERTUNG: Schwach



Die neue Lara Croft kommt sehr angenehm rüber: hübsches Gesicht, überzeugende Gestik und sogar eine gelungene deutsche Stimme!

» Gameplay muss stimmen, und es muss der Wunsch nach Mehr keimen. Wie gut das 1996 bis 1998 geklappt hat, das belegen zum Beispiel die vielen Auszeichnungen, die das Original-»Tomb Raider« und der ein Jahr später für PC und Playstation veröffentlichte Nachfolger »Tomb Raider 2: Starring Lara Croft« in der Fachpresse abräumen konnten. Auch vier Millionen verkaufte Exemplare des ersten Teils sprechen eine deutliche Sprache.

VIER MILLIONEN FANS

Letzten Endes dürfte also doch die überzeugende Spielbarkeit der ersten beiden »Tomb Raider«-Games den Nährboden für den Kult um Lara Croft bilden. Denn wie sonst wäre es zu erklären, dass der Höhepunkt von Laras Popularität mit den Jahren 1996, 1997 und 1998 zusammenfällt, als die ersten beiden Teile der Reihe mit Begeisterung gespielt wurden? Halsbrecherische Kletterpartien und fetzige Feuergefechte wechseln sich ab, dazwischen nehmen neckische Logik-Puzzles ein bisschen das Tempo raus, verschaffen wohlverdiente Verschnaufpausen. Eine gelungene Mischung, ein ausgesprochen erfrischendes Erlebnis. Anfangs jedenfalls. Doch je mehr Fans Lara für sich gewinnt, desto vielfältiger werden deren Ansprüche. Vielen Menschen reichen clever aneinander gereichte Reaktionstests nicht mehr, sie wollen mehr als hüpfen, springen und Items sammeln. Sie wollen wissen, wie Lara in früher Kindheit ihre Eltern verlieren und andere Schicksalsschläge wegstecken, wie sie aus all dem gestärkt hervorgehen konnte. Wir schreiben das Ende der neunziger Jahre. PC- und Videospiele wandeln sich, werden von geradlinigen

WUNDER- SCHÖNE LARA CROFT

Es gibt viele Gründe, sie auf der Xbox 360 näher zu betrachten

Auf der 360 sieht Lara um einiges hübscher aus als auf der Original-Xbox und der Playstation 2. Ein Grund dafür ist das so genannte Multi-Pass-Rendering. Jedes einzelne Objekt in jedem Bild wird dreimal berechnet, statt nur einmal wie bei den anderen Versionen. Als ersten Schritt malt der Grafikchip die grundlegende Basis-Form. Dann werden die Oberflächen per »Bump Mapping« mit räumlich wirkenden Strukturen überzogen; Rillen und Fugen beispielsweise, durch die Holz und Stein erst natürlich wirken. Die Beleuchtung ist der letzte Schritt: per »Specular Highlights« werden die Objekte mit Glanzlichtern versehen. Erst jetzt wirken die Bilder lebendig, natürlich und kontrastreich. Das alles erledigt die 360-Konsole mit 25 oder 30 Bildern pro Sekunde, je nach Videoeinstellungen, und zwar mit der doppelten Zahl von Polygonen (Grafik-Bausteinen) im Vergleich zur Original-Xbox. Macht einen irgendwie stolz.



20 Jahre alt: Karima ist das neue Lara-Croft-Model



Lara kann jetzt Steine rollen, und sie kann Kisten werfen. Klingt doof, bringt das Gameplay aber richtig voran



Geschicklichkeitstests zu einem cineastischen Erlebnis. Es kommt in Mode, Gameplay in einen erzählerischen Rahmen einzubetten. Doch der dritte Teil »Adventures of Lara Croft« verpasst den Trend. Stattdessen preist Eidos als Neuerung an, dass an Laras Hinterkopf jetzt ein längerer Pferdeschwanz baumelt, und toll, sie kann jetzt auch kriechen. Das Gameplay verlagert sich. Desert Eagle statt Sprungkraft, Action rückt in den Mittelpunkt. Die Neuerungen treffen auf Skepsis. Trotzdem findet auch der Nachfolger »Die letzte Offenbarung« Ende 1999 immer noch hunderttausende Anhänger. Das mag jedoch eher mit der Macht der Gewohnheit zusammenhängen, und mit der Hoffnung, dass Lara doch überraschen könnte. Aber das Gameplay zeigt sich eher verkompliziert als verbessert, außerdem schafft es Core Design wieder nicht, die Schatzsuche mit einer Erzählung auf überzeugendem Niveau zu verknüpfen. Kamerafahrten wirken unmotiviert, Videoszenen aufgesetzt. Die Schilderung der Figur Lara Croft, wer sie ist und was sie zu ihren Taten bewegt, diese Informationen werden vor allem über Webseiten verbreitet. Ein weiterer Beleg dafür, dass der Kult um »Tomb Raider« und Lara Croft in erster Linie ein Werk der Fans ist.

LARA HEISST JETZT KARIMA

Doch bei denen setzt jetzt das große Gähnen ein, und Lara Croft zieht eher auf der Leinwand als im Videospiel die Aufmerksamkeit auf sich. Immerhin sieht Hollywood-Star Angelina Jolie in den Filmen ausgesprochen gut aus. In den Kino-Abenteuern »Tomb Raider« und »Tomb Raider: Die Wiege des Lebens« scheint Miss Croft menschlich und

zum Greifen nah. Das im Jahr 2000 zeitnah zum ersten Film für PC und Playstation veröffentlichte Spiel »Die Chronik« verblasst im Vergleich, und auch der Versuch eines Comebacks im Jahr 2003 mit »The Angel of Darkness« (für PC und Playstation 2) misslingt. Mit unlogischer Story, hakliger Bedienung und veralteter Grafik vergrault Lara Croft selbst treue Fans. Die abenteuern seitdem lieber in Ubisofts ähnlich gelagertem »Prince of Persia«-Remake. Der Schuldige für Laras Abstieg scheint schnell gefunden: nach »The Angel of Darkness« kündigt Eidos die Zusammenarbeit mit Core Design und sucht sich einen neuen Entwickler. Man holt Crystal Dynamics ins Boot. Die Macher der »Legacy of Kain«-Serie sollen Lara wieder die alte Form antrainieren. Das Resultat der Bemühungen heißt »Tomb Raider Legend« und präsentiert atemberaubende Abenteuer an geheimnisvollen Orten, intensive Atmosphäre und spannende Geschicklichkeitsprüfungen mit einer attraktiven Heldin. Lara Croft wirkt reifer und erwachsener. Ihr Püppchengesicht weicht dem einer entschlossenen Frau, die Oberweite wird vom übertriebenen Doppel-D auf die nachvollziehbare Größe C reduziert. Denn die neue Lara sieht nicht mehr nur blendend aus, sie möchte auch eine Heldin sein wie du und ich. Wer Lara aus Fleisch und Blut sehen mag: Anfang Februar hat Eidos die 20-jährige Warenhaus-Angestellte Karima Adebibe aus London zum neuen Lara-Croft-Model gemacht. Daumen drücken, dann findet Karima Ende August bestimmt den Weg nach Leipzig zur »Games Convention«.

Richard Löwenstein

25 WUNDERSCHÖNE TODESARTEN

Im Videospiel stürzen Figuren in Schluchten, sie werden erdrosselt, erstochen, von Geistern gefressen, von Autos überfahren und vom Kugelhagel perforiert – und dies seit bald 30 Jahren. Mit der Xbox 360 gewinnt der Tod erheblich an Dramatik. Denn jetzt schockt, ergreift und überrascht uns Schlafes Bruder mit packender Realität und in Highend-Grafik. Doch zum Glück trifft es immer nur den Kerl in der Konsole, nie einen selbst.

Sebastian Weidenbeck
über die 25 schönsten
Todesarten in Videospielen.



24

Friedliche Homies ohne Baseballschläger und brennende Tonnen: diese Szene ist offensichtlich gestellt

KIFFERPRÜGEL GTA: San Andreas

Gleich zum Einstieg ins harte Gangsta-Leben kloppen sich Hauptcharakter Carl Johnson nebst Kumpel Ryder mit Baseballschlägern durch eine Gruppe Ghetto-Kids. Mit harten Schlägen bekommen die Homies die Hucke voll, bis die Körper reglos in einer Blutlache am Boden liegen. Der tödliche Gewaltausbruch, der an Ghetto-Gangster-Filme à la »Menace 2 Society« erinnert, verschafft JC und seiner Mordlust einen Platz in unseren Top 25.

MENSCHLICHES ALLERLEI Stubbs the Zombie

In diesem Spiel kommt der Held schon tot auf die Welt. Jedenfalls fast. Stubbs ist ein Zombie, und wer hätte je gedacht, dass solch ein keuchender Untoter derart zulangen kann? Mal spaltet Stubbs menschliche Gegner mit einem mächtigen Karatehieb entzwei, dann benutzt er seinen Kopf als explosive Bowling-Kugel. Besonders gemein: der Zombie kann seinen Opfern einen Arm ausreißen und sie damit totprügeln. Höchstens was für Leute, die ein sarkastisches Gemüt und für schwarzen Humor viel übrig haben.

25

FREAKS VERSTÜMMELN Condemned: Criminal Origins

Wer Segas Horror-Shooter importiert hat, der kennt schon einen der ersten schrecklichen Tode, den man auf der Xbox 360 erleben kann. Es geht um einen zerkleinerten Lehrer, dessen Einzelteile man im Schulgebäude Stück für Stück suchen und finden muss. Erst hängen seine angetackerten Lippen am schwarzen Brett, dann baumeln seine ausgerissenen Arme vom Basketballkorb. Der Torso segelt dem Spieler kurz darauf durch ein Glasdach vor die Füße. Davor konnte man sich solch grausige Folterungen höchstens in Kino-Thrillern wie »Sieben« vorstellen.

Brutal inszenierte Morde sind feste Spiel-Elemente von »Condemned«

23



Dein Kumpel wollte, dass du seinen Arm bekommst



FALLENDEN GIGANTEN

Shadow of the Colossus

Sonys in die Jahre gekommene Playstation 2 trumpft mit einem Titel auf, der noch einmal Maßstäbe setzt. In epochalen Schlachten kämpft der Held gegen 16 gigantische Ungetüme, um seine Angebetete von den Toten zu erwecken. Gigantische Drachen und turmhohe Riesen laden zu teils mehrstündigen Schlachten ein. Brechen die Ungetüme dann endlich zusammen, leidet man als Spieler fast ein wenig. Denn so atemberaubende Wesen wie die 16 Kolosse hätten eigentlich ein schönes Leben bis ins Rentenalter verdient. Obwohl, andererseits bringen sie den Helden im Spielverlauf oft genug um die Ecke. So gesehen geht's in Ordnung.

FIESE FINISHINGS

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Die Spiele aus der »Mortal Kombat«-Reihe bieten genug Stoff, dass man die Hälfte dieses Artikels nur mit ihnen füllen könnte. Wäre aber langweilig. Darum haben wir uns für das halbwegs aktuelle »Deadly Alliance« entschieden. Hier einen der Finishing-Moves herauszupicken fällt schwer, wir haben uns für Reptiles Massaker-Methode entschieden. Erst mal spuckt der seinem Gegner eine Ladung Säure über das Gesicht. Nachdem diese alles bis auf den blanken Schädel weggeätzt hat, beißt er genüsslich zu und würgt den toten Kopf des Feindes hinunter. Prost Mahlzeit!



Reptiles Finishing-Move: frei ab 18 Jahren

TAPFERE PFLÄNZCHEN

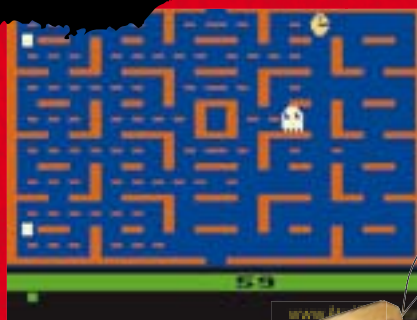
Pikmin

Gamecube-Strategen haben nicht schlecht gestaunt, als sie das erste Mal die knuffigen Pflanzenwesen der Rasse »Pikmin« zu Arbeits- und Kampf-Einsätzen eingeteilt haben. Hunderte der Pflanzen-Krieger stürzen sich für Raumfahrer Olimar tapfer auf überdimensionale Gegner. Neunzig Prozent der armen Zwerge werden in der Schlacht gefressen, zerquetscht, vergiftet oder verbrannt. Das Schönste daran ist vielleicht das herrliche »Liiihhh«, mit dem sie sich vom Diesseits ins Jenseits verabschieden. So viel Furchtlosigkeit im Angesicht des Todes verdient Anerkennung.

Botanisches Massensterben: Pikmins sterben tapfer



„Die Schwester stirbt an ihrem Geburtstag, kurz nachdem man ihr Schokolade geschenkt hat“



TÖDLICHER SOUND

Pac-Man

Auch die quietschgelbe und nimmersatte Fresskugel »Pac-Man« hat es in unsere Liste des Todes geschafft. Nicht weil die blauen Geister den Spieler zu Tode erschrecken oder die einzusammelnden Kirschen in Kombination mit einem virtuellen Glas Wasser zum Tode führen. Nein, weil sich der abschwellende »Glup-Glup-Glup-Glup-Glup-Glup«-Sound beim Ableben der Fressmaschine unauslöschbar in die Hirne mehrerer Spielergenerationen gebrannt hat. Und das tut er seit 25 Jahren noch heute und vermutlich so lange, bis Namco keine »Pac-Man«-Remakes mehr nachschiebt.



FAMILIENTRAGÖDIE

Fable

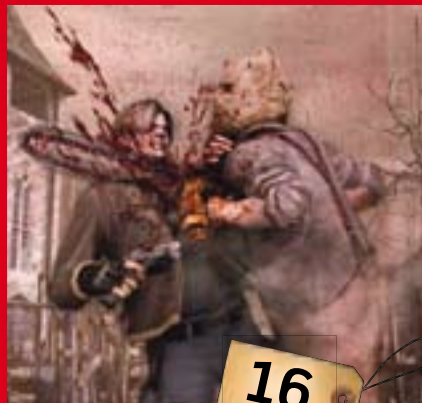
In Lionheads Xbox-Fantasy-Abenteuer gibt es Unglück und Tod in der Familienpackung. Seine Mutter hat der Held nie kennen gelernt, der Vater wird von Dieben hingerichtet, während das geplünderte Dorf in Flammen aufgeht. Bleibt noch die Schwester: die stirbt an ihrem Geburtstag, kurz nachdem man ihr Schokolade geschenkt hat. Ja, das sollte tragisch genug sein, um sich sein ganzes Leben lang daran zu erinnern.

Ladylike abtreten: Lara Croft macht's vor

17

LARAS LEIDEN Tomb Raider

Geschmeidige Hechtsprünge enden mit einem Genickbruch, Stacheln spießen die Archäologin in Fallgruben auf, Saurier fressen die Forscherin bei lebendigem Leibe. Lara wird von Steinen erschlagen, verbrannt oder von Giftpfeilen durchbohrt. Wer könnte je vergessen, wie die Amazone mit einem erotischen Seufzer ihr Leben aushaucht, bevor sie zusammenbricht. Vorbild ist natürlich der geschmeidige »Prince of Persia«, 1989 von Jordan Mechner erfunden und 2003 von Ubisoft erfolgreich wieder belebt.



16

KETTENSÄGEN-MASSAKER Resident Evil 4

Von Zombies angenagt, von Huntern gejagt oder von Lickern aufgeschlitzt – schon im zweiten Teil der Serie hat man Leon S. Kennedy tausend Tode sterben sehen. Beim Comeback im vierten Teil kommt es aber besonders dick. Wer dem Riesenzombie mit der Papiertüte auf dem Kopf und der Kettensäge in der Hand zu nahe kommt, der muss miterleben, wie dem Geheimagenten der Schädel abgesägt wird. Blutig, hinterhältig und unvermeidlich, denn nicht einmal »Action Replay«-Codes können diesen vielfachen Tode verhindern.

14



Ryo rüstet sich zum Rachefeldzug für den Tod seines Vaters

IWAO HAZUKI Shenmue

Wer könnte je den Anfang der »Shenmue«-Saga vergessen, die bis heute noch nicht abgeschlossen ist. Lan Di streckt Iwao Hazuki nieder und setzt so den grausigen Grundstein für das packende und mitreißende Abenteuer von Ryo Hazuki, Iwaos Sohn. Dabei bohren dem Spieler sentimentale Rückblenden in Ryos Kindheit unerwartet oft einen Dolch ins Herz. Mal ehrlich, wem hat die Szene unter dem Kirschbaum nicht einen Kloß in den Hals gedrückt?

MENSCHENHAPPEN

Rampage

Mit einem Riesenaffen Häuser zerstören, als Saurier Städte terrorisieren und mit einem gigantischen Werwolf Kulissen einreißen – das ist »Rampage«. Eine witzige Spielidee, die übrigens demnächst auf Gamecube und Playstation 2 mit dem Untertitel »Total Destruction« wieder belebt wird. Kraxelt man im King-Kong-Stil die Fassaden empor, kann man sich panische Bürger aus den Fenstern grabtschen. Die werden dann wie Fruchtgummis richtig schön durchgekauert. Mjam!

15



Ein Maul voll Menschen: Passanten fressen mit dem King-Kong-Klon

13



SOLID SNAKE Metal Gear Solid

Hideo Kojima lässt den Schleichspezialisten Snake schon in seinem ersten 3D-Auftrag tausend Tode sterben. Getarnte Claymore-Minen, Scharfschützin Sniper Wolf, Spezialkommandos – alle trachten dem Helden nach dem Leben. Im Gedächtnis bleibt aber eher der Sound des Todes. Als wäre das Ableben nicht nervig genug, melden sich über das Codec die erschütterten Verbündeten und brüllen: »Snake! Snaaaaaaaaaake!« Das hat sich übrigens bis heute nicht geändert.



“Harter Tobak mit jeder Menge toten Soldaten”

12

HAUFENWEISE NAZIS Call Of Duty 2

Ob im verschneiten Stalingrad, im staubigen Afrika oder am Strand der Normandie: Hier werden Soldaten so schnell verheizt, dass es unmöglich ist mitzuzählen. Dank der Power der Xbox 360 wirkt das ohnehin cineastisch aufgezeichnete Schlachten-Spektakel mit all den sterbenden Feinden und Kameraden eher wie ein Kinostreifen. Harter Tobak, aber beeindruckend inszeniert.

BORN TO BE WILD! Duke Nukem 3D

Aliens in Fetzen sprengen, leichten Mädchen Geld zuwerfen und mit rauchiger Stimme Rock-Songs schmettern. Dieser Ego-Shooter ist voll gepackt mit Erinnerungswürdigen Momenten. Hängen geblieben ist allerdings die erste, alternative Todesanimation eines Gegners. Wer hat es nicht geliebt, wenn eines der Aliens nicht gleich tot umgefallen ist, sondern nach einem Hals-Treffer japsend verblutet. Ich persönlich habe gerne mit dem Stiefel nachgeholfen.

11



Monster splattern, das kann der Duke mit der rauchigen Stimme

10



Angstverzerrte Fratzen, panische Augen. Das hätte H.P. Lovecraft gefreut

AUFGESCHLITZT Call Of Cthulhu

Allein für eine Todesszene rentiert sich der Kauf des Titels schon. Während man ein unheimliches Hotel erforscht, trifft man auf eine Horde schrecklicher Fischmenschen, die den Spieler durch die Flure hetzen. Wer bei der panischen Verfolgungsjagd zu wenig Fersengeld gibt, der muss miterleben, wie die Schuppen-Monster den Charakter nach allen Regeln der Kunst aufschlitzen, wie eine Mastgans beim Schlachter tranchieren. Dieses erschreckend blutige und grausig-schaurige Gemetzel eröffnet die Top-Ten.

AERIS GAINSBOROUGH Final Fantasy 7

Mehr als 60 Spielstunden schmachten Rollenspieler der sich entwickelnden Romanze zwischen Held Cloud und Widerstandskämpferin Aeris entgegen. Doch wie das so ist in japanischen Rollenspielen – keines der Turteltäubchen bekommt den Mund auf. Als würden die Nerven dadurch nicht schon genug leiden, wird die Angebetete dann auch noch kurz vor dem ersehnten Happyend vom Schwert des Erzbösewichts Sephiroth durchbohrt. Das kommt überraschend und trifft mitten ins Herz. Auch den Spieler.

9



»Final Fantasy 7«-Fans bei der Paar-Therapie ...

OH NO! Lemmings

Natürlich dürfen die panischen Kamikaze-Nager in dieser Liste nicht fehlen. Egal wie viel sie buddeln, stoppen, klettern und Brücken bauen – ein Fehler des Spielers, und das Denkspiel wird zur grausigen Todesfalle für die grünhaarigen Zwerge. Dann werden die Lemmings von Fallen zermatscht, stürzen in Abgründe, verbrennen oder man erlöst sie einfach, indem man auf den legendären Atom-Pilz klickt. Die Biester zerfetzt es danach von alleine, und man erfreut sich an den hilflosen »Oh No!«-Rufen der kleinen Wichte.

8

7

T-REX-FUTTER

Operation Genesis

Eigentlich geht es in der Xbox-Aufbau-Simulation aus der »Jurassic Park«-Reihe ja darum, sich einen Dino-Park zu bauen. Das Ganze ist aber nur so lange eine friedliche Simulation, bis man ein bisschen Action ins Spiel bringt und den Zaum um das Gehege des T-Rex abreißt. Dann stapft der Fleischfresser mit wuchtigen Schritten hinter den kreischenden Besuchern her und verschlingt diese genüsslich. Dank schwenkbarer Kamera kann man das blutige Festmahl der Urzeit-Echse aus nächster Nähe verfolgen. Grafisch kein Highlight, dafür aber richtig schön gemein.



FAHRER FLIEGT Flatout

Was hat denn dieses Rennspiel hier verloren? Ganz einfach, wer einen Baum trifft, sich böse überschlägt oder von einem Gegner deftig gerammt wird, der kann zusehen, wie sein Fahrer durch die Windschutzscheibe segelt und dann sich überschlagend in der Pampa landet. Leider wurde der menschliche Fahrer in der deutschen Version gegen einen Crashtest-Dummy ausgetauscht. Trotzdem: ein amüsanter Anblick.

6



DEPRIMIERT Fahrenheit

Einen Hauptcharakter wie Lucas Kane sieht man nicht oft in einem Videospiel. Der leicht gefühlsdebile Anti-Held balanciert stets zwischen Leben und Tod. Achtet der Spieler nicht auf dessen psychisches Befinden, so begeht der durchgeknallte Kane einfach Selbstmord. Wer den manisch-depressiven Lucas einmal aus dem Fenster in sein matschiges Verderben springen sieht, der greift nach dem Spiel gerne zum Johanniskraut-Tee.

4

PANZERKNACKER SUPER METROID

Wer auf dem Super Nintendo zu unvorsichtig durch die dunklen Tunnel des Planeten Zebes stürmt, der kann Samus Aran im Bikini bewundern. Der Bildschirm leuchtet hell, der Körperpanzer platzt – ein unvergessliches Erlebnis für pubertäre Controller-Quäler. Und vor allem einfacher als beim Vorgänger aus dem Jahre 1986. Bei »Metroid« für das NES muss man den Titel erst durchspielen, bevor die Amazone fast nackt zu sehen ist. Sterben ist da leichter.

3



Wir warten auf eine Bikini-Samus, in einem neueren »Metroid«-Teil

5

CAPTAIN KEYES Halo

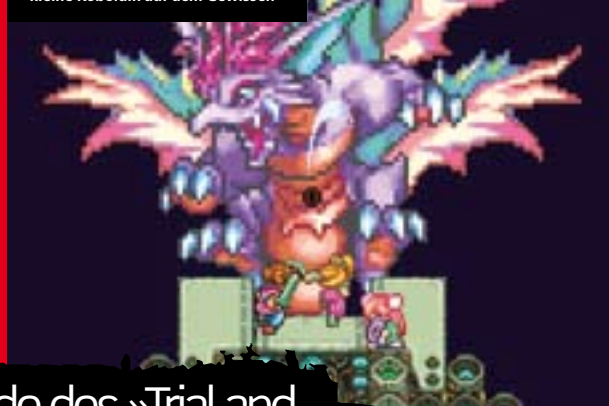
Der pflichtbewusste Captain, der dem Spieler schon in den ersten Spielminuten des Ur-»Halo« ans Herz wächst, erfährt gegen Ende des Spiels eine grausige Verwandlung. Die »Flood« macht aus dem Abbild von Patriotismus und Treue einen grausigen, grünen Schleim-Zombie. Mit schwerem Herzen bereitet man dem ehemaligen Verbündeten ein unwürdiges Ende. Wir leiden mit unserem Master Chief und salutieren vor dem tapferen Captain Keyes.

2

FRAU KOBOLD Secret of Mana

Die kleine rothaarige Koboldin, die ihr Gedächtnis verloren hat und den ihr vom Spieler zugedachten Namen für eine Krankheit hält, liefert auf dem Super Nintendo den ersten tragischen Tod eines Rollenspiel-Hauptcharakters. Um den grausigen Mana-Drachen zu besiegen, opfert sie im Finale ihre Kraft und stirbt zusammen mit dem Ungetüm. Alles, was nach dem Abspann bleibt, ist ihr trauriger Schatten, der nachts auf dem Mana-Baum sitzt. Was für eine romantische Szene ...

Teuflischer Mana-Drache, du hast die kleine Koboldin auf dem Gewissen



“Die Geburtsstunde des »Trial and Error«-Prinzips in Videospielen”

1

DER TAPFERE DIRK Dragon's Lair

Am lustigsten stirbt ohne Zweifel der schlaksige Ritter Dirk the Daring. Er macht sich seit dem Jahr 1986 auf dem ersten Laser-Disc-Spielautomaten auf, die holde Prinzessin Daphne aus dem Schloss und den Klauen des Eidechsenkönigs zu befreien. Es ist einfach unmöglich durch das Schloss zu kommen, ohne in jeder der tausend Fallen zumindest einmal zu sterben – Ritter Dirk wird unter Strom gesetzt, in Säurebäder getaucht, in Stücke gehackt ... Frustrierend? Aber nein! Die Geburtsstunde des »Versuch und Irrtum«-Prinzips in Videospielen katapultiert »Dragon's Lair« auf Rang eins. Ritter Dirk hat es immer auf die leichte Schulter genommen, da dürfen wir das auch!



360 VORSCHAU

In der nächsten Ausgabe: » Mehr Spiele » Mehr Bilder » Mehr Meinungen

SCHON IM TEST

TEST DRIVE UNLIMITED

Ab Juni gibt die bisher schönste Renn-Simulation für die 360 endlich Vollgas. Ataris Bleifuß-Spektakel will »Project Gotham Racing 3« in vielen Punkten übertreffen: mit schöneren Autos, schnellerer Action, Details ohne Ende, viel Aktions- und Bewegungsfreiheit.

UNREAL TOURNAMENT 2K7

Die Spatzen pfeifen es von den Dächern, und das für die Xbox 360 typische Format einiger brandneuer Screenshots weist auch darauf hin: Epics prächtiger Ego-Shooter kommt uns auf die Konsole. Wir rechnen auf der »E3« mit der offiziellen Bestätigung und wärmen uns schon mal für eine Preview auf.

BLACK 2

Auf der Original-Xbox sammelt CIA-Agent Jack Kellar momentan als Held des vielfach preisgekrönten Ego-Shooters »Black« Orden in Hülle und Fülle. Die Fortsetzung erscheint für die Xbox 360. Wir haben die ersten Bilder und Infos.

LIVE VON DER E3-MESSE

Vom 9. bis 12. Mai findet in Los Angeles die wichtigste Fachmesse für Videospiele statt: die »Electronic Entertainment Expo«. Wir berichten im großen Sonderteil von den Neuheiten (neues »Need for Speed«, neues »Burnout« und viele andere Spiele) für die Xbox 360 und gucken bei Microsofts Nachbarn vorbei. Denn es ist ja doch interessant zu sehen, was Sonys Playstation 3 und Nintendos »Revolution« tatsächlich draufhaben.

GLEICH
ABONNIEREN,
PRÄMIE
ABGREIFEN,
EHER LESEN:
SEITE 78

PLUS!

HD-GRAFIK

Ende des Jahres soll das HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360 erscheinen. Wir erklären, was es mit der Faszination des neuen Video-Standards auf sich hat und wie cool es ist, dass auf einer Scheibe gleich zwei Filmversionen gespeichert sind: nämlich im normalen DVD- und im HD-DVD-Format.

ALONE IN THE DARK

Unser Preview zum »Resident Evil 5«-Konkurrenten. Survival-Horror der harten Gangart aus dem Hause Atari. Grausige Schockeffekte, verunstaltete Monster und düsteres Schauer-Gameplay.

RUMBLE ROSES XX

Heiße Hasen im Test: halbnackte Wrestling-Mädels schleudern sich durch den Ring ... Eine schlüpfrige Hau-Drauf-Action mit Sexappeal. Kein Wunder, dass wir uns so sehr auf das Testmuster freuen ...

PREY

Wir holen den düsteren Ego-Shooter auf den Prüfstand: mit dem Einsatz von Hightech-Waffen, Seelenwanderung und Gravitations-effekten geht es Aliens an den Kragen.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 31. MAI 2006!

