

360

EXKLUSIV-
REPORTAGE
DIE ZUKUNFT DES
VIDEOSPIELSPeter Jackson, Peter Molyneux und
Greg Zeschuk diskutierenNEU UND
EXKLUSIV
NUR FÜR

XBOX 360.

4-SEITEN-TEST
NEED FOR SPEED CARBONSchnittiger, schneller, tolle Canyon-Duelle
Plus: Poster in der HeftmitteDER NEUE GRAFIK-HÖHEPUNKT
RAINBOW SIX
VEGASNur im 360-Magazin! 6 Seiten!
Super handlich. Und schöner als Ghost Recon!JETZT
MONATLICH
NUR 3,60 €CALL OF DUTY 3
SPIELBERICHTTraumhaft: Grafik, Action, Atmosphäre!
Darf Krieg so packend sein?DOUBLE AGENT
6-SEITEN-TESTSpannend und vielschichtig.
Das beste Splinter Cell aller Zeiten!

PLUS

Fable 2

Bioshock

Lost Planet

Mass Effect

WWE Smackdown vs. Raw 2007

Crackdown

GEARS OF WAR

Bericht: zwei Tage mit einer
98-Prozent-Version

FIFA 07

Test! Tolles Gameplay, aber
Ausstattungsängel

CRACKDOWN

Das neue Game der GTA-Macher
auf 4 Seiten

NEUES ZUBEHÖR

HD-DVD-Laufwerk: 6-Seiten-Spezial
Start: 24. November - Preis: 199 Euro

AUSGABE 8/2006

€ 3,60



4 197019 903609

08

Willkommen beim 360-Magazin!



Was ist nur zurzeit wieder mit unseren Politikern und mit unseren Medien los? Bei so einigen aktuellen Aussagen fühle ich mich um Jahre zurückversetzt. Dabei dachte ich eigentlich, wir hätten die Zeit der Verfolgung längst überwunden. Der Verfolgung durch Zu-Wort-Meldungen und Negativ-Schlagzeilen, die uns Gamer ausschließlich als Gewalt anbetende, vom Blutrausch besessene Killer-Spiel-Spieler schildern. Tja, ich hab mich getäuscht. Solche Beiträge gibt's immer noch. Was denkt sich der niedersächsische Innenminister Schünemann, wenn er sagt, dass »Gewalt verherrlichende Spiele, bei denen es ums Töten geht, nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen gehört«.

Wenn er feststellt, dass die Selbstkontrolle der Hersteller unzureichend sei? Wenn er fordert: »Das muss in staatliche Hand.« Der Mann ist schlecht informiert. 12er-, 16er- und 18er-Spiele dürfen schon heute nicht an Jüngere verkauft werden. Wenn die dann doch Zugriff drauf haben, dann weil deren Eltern oder Verwandte es zulassen oder sich nicht drum scheren. Siehe auch ein Bericht in der Frankfurter Rundschau vom 26. September. Zwei komplette Seiten über Gaming. Es geht um Jugendschutz. Die Schlagzeilen: »Virtuelle Sturmgewehre gegen Feinde« und »Die Bezauberung des Tötens«. Dazu Abbildungen aus »Prey«, wo laut Bildunterschrift »Mädchen ihre Hände ausstrecken. Ein Magazin nach dem anderen wird leer geschossen«. Daneben eine Abbildung aus »Bioshock«, wo einem der Text dazu erklärt, dass »kleine Mädchen als Gegner auftreten«. Schwamm drüber, dass die Autoren zweifelhaft recherchiert haben. Denn die kleinen »Bioshock«-Mädchen sind keine Gegner. Und was bei »Prey« wie Kids aussieht, sind in Wahrheit Dämonenwesen, die einen töten wollen. Was mich wirklich nervt, ist die Tatsache, dass die meisten Leser wohl nur die reißerischen Schlagzeilen und die billige Sensationsmacherei mitbekommen. Was im Kopf eines Menschen hängen bleibt, der den Fließtext nicht liest, selbst kein Gamer ist und sonst wenig Kontakt zu Videospielern hat, kann ich mir ausmalen – nämlich wieder mal das Bild von Videospielern, die keine Moral kennen. Schade, denn im Fließtext vermittelt der Artikel aus der Frankfurter Rundschau die richtige Botschaft. Der Text ist solide recherchiert, er ist fair zu uns Videospielern und kommt zu einem weisen Schluss: nämlich dass USK und BPjM ordentlich arbeiten, dass unsere Jugendschutzbestimmungen funktionieren, dass wir keine Verschärfung brauchen. Wichtiger ist es, dass Eltern und andere Erwachsene ihre Interessenlosigkeit aufgeben und nicht nach noch mehr Verboten rufen, bloß damit sie eigene Verantwortung abgeben können. Ich jedenfalls wünsche mir eher weniger als mehr staatlichen Eingriff in das freie Leben. Ich will mich als Erwachsener entscheiden dürfen, ob ich »Gears of War« kaufen mag oder nicht. Dass so ein Spiel in Deutschland aus Jugendschutzgründen de facto nicht veröffentlicht wird, jedenfalls nicht zeitgleich mit den Versionen in anderen Ländern; dass ich mir als Deutscher das Ende September ins Netz gestellte Remake des Oldies »Doom« nicht per Xbox-Live-Arcade auf die Konsole laden kann, das ist der eigentliche Skandal. Ich frage mich: Wozu hat die 360-Konsole Jugendschutz-Sperren eingebaut, wenn ich mich als Erwachsener trotzdem gängeln lassen muss? Was tun, außer Schultern zucken und die Spiele im liberalen Ausland importieren? Wer Ideen hat, den lade ich herzlich zur Diskussion ein, ins Forum auf unserer Webseite unter der Adresse www.360-live.de.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360-Magazin

Deutschlands unabhängiges Xbox-360-Magazin

DAS MAGAZIN

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

VERBESSERT

Jetzt mit neuem Community-Teil, neuen Mitmach-Charts, Zubehör- und Technik-Seiten.

360-LIVE.DE

Der beste Platz im Internet für alle Xbox-360-Fans. Forum, News, Gewinnspiel. Und diesmal: exklusive Wallpaper mit Motiven der Topgames für deinen PC!

Coverthema

Rainbow Six Vegas

Dass sich Taktikshooter nicht trocken wie Knäckebrot spielen müssen, hat »Ghost Recon: Advanced Warfighter« Anfang des Jahres schon gezeigt. Nun bringen die Jungs von Ubisoft das Genre ein Level weiter. Dank des intuitiven Gameplays können auch Genre-Neulinge auf Terroristen-Jagd gehen, ohne dass das Spiel zu einem »normalen« Ego-Shooter mutiert. Und dank »Unreal 3«-Engine sieht das virtuelle Las Vegas einfach nur beeindruckend aus. Zudem dürfen sich Mehrspieler-Fans auf einiges gefasst machen! Mehr dazu ab Seite 18. Das passende Poster gibt's in der Heftmitte.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

18 COVERSTORY

Rainbow Six: Vegas
Preview und Poster

10 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

18 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

38 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

74 360 SPEZIAL

Die Zukunft der
Videospiele

KOMPLETT DURCHGESPIELT!

38 SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Endlich stellt sich Sam Fisher dem
Test! Unser Fazit? Bester Teil der Serie!

360 BRANDAKTUELL

48 NEED FOR SPEED CARBON

Test! Wir sind mit quietschenden
Reifen durch Palmont City geflitzt.
Was kann das neue NFS?

AKTUELL

- 10** DER HEISSE STUHL: DON
DAGLOW, STORMFRONT
STUDIOS
- 10** FORZA MOTORSPORT 2
- 11** X06
- 12** SKATE
- 14** SENKO NO RONDE
- 15** QUO VADIS E3?
- 15** STREET FIGHTER
- 16** MITMACH-CHARTS
- 17** SPIELETERMINE

COMMUNITY

- 68** CONSOLES SPORT LEAGUE
- 70** LIVE ARCADE TOTAL
- 72** GAMERPOINTS

PREVIEW

- 18** RAINBOW SIX: VEGAS
- 24** CALL OF DUTY 3
- 26** BIOSHOCK
- 28** LOST PLANET
- 29** GEARS OF WAR
- 30** FABLE 2
- 31** MASS EFFECT
- 32** CRACKDOWN

POSTER

- 41** NEED FOR SPEED: CARBON
- 42** RAINBOW SIX: VEGAS



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

64 SERVICE

Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe

68 COMMUNITY

Neue Downloads, neue
Live-Arcade-Games

COVERTHEMA

18 RAINBOW SIX VEGAS

Nur im 360-Magazin! Der
genialste Taktikshooter des
Jahres auf 6 Seiten! Plus Info:
Du und die Xbox Live-Kamera!



TEST

- 38** SPLINTER CELL:
DOUBLE AGENT
- 48** NEED FOR SPEED: CARBON
- 52** WWE SMACKDOWN
VS. RAW 2007
- 56** PRO EVOLUTION SOCCER 6
- 58** FIFA 07
- 60** NBA 2K7
- 60** TIGER WOODS PGA TOUR 07
- 61** NBA LIVE 07
- 62** BOMBERMAN ACT ZERO
- 62** IMPORT TUNER CHALLENGE

REPORTAGE

- 74** DIE ZUKUNFT DER
VIDEOSPIELE
- 76** HD-DVD: SCHÄRFER
GUCKEN!

360 TECH

- 76** HD-DVD: SCHÄRFER
GUCKEN!

SERVICE

- 36** IMPRESSUM
- 64** ABO
- 65** GEWINNSPIEL
- 66** LESERBRIEFE
- 82** VORSCHAU

TOPSPIELE

18 Rainbow Six: Vegas



26 Bioshock

24 Call of Duty 3
29 Gears of War



32 Crackdown

38 Splinter Cell: Double
Agent
48 Need for Speed: Carbon



52 WWE Smackdown
vs. Raw 2007

56 Pro Evolution Soccer 6
60 NBA 2k7



58 FIFA 07

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

HAUSMESSE

X06: Besuch bei Microsoft

TAKTISCH

Halo Wars kommt

TRENDSPORT

Skate: Konkurrenz für Tony

VOLLGAS

Probefahrt mit Forza 2

SPIELEMARKT

Trendwende in Japan?

DER HEISSE STUHL / DON DAGLOW, STORMFRONT STUDIOS

Auf Filmvorlagen basierende Spiele taugen oft nichts - heißt es. Don Daglow, Geschäftsführer der Stormfront Studios, erklärt, warum das bei »Eragon« ganz anders läuft.

Es gibt viele gute Gründe, warum Filmumsetzungen einen schlechten Ruf haben. Es gibt aber auch einige gute Gründe, warum ihnen dieser Ruf zu Unrecht anhaftet. Die Stormfront Studios zum Beispiel haben vor vier Jahren mit dem Schlachten-gemetzel zum Fantasy-Movie »Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme« einen richtigen Kracher abgeliefert. Und jetzt basteln die Jungs am ähnlich gelagerten »Eragon«. Wir haben uns mit dem Chef des Studios getroffen. Don Daglow. Die erste Frage: Was ist denn »Eragon« eigentlich? »Die Filmvorlage basiert auf einem Roman des US-Schriftstellers Christopher Paolini. Das Ganze ist eine Helden-Geschichte mit einem Jungen, einem Drachen und einem finsternen König. Ein bisschen wie bei Tolkiens »Herr der Ringe«. Wie kommt's eigentlich dazu, dass Stormfront an dieser Filmumsetzung arbeitet? Don grinst. »Na ja, nach den »Zwei Türmen« haben wir immer wieder Anrufe bekommen, ob wir nicht dieses oder jenes Moviegames machen könnten. Vor ungefähr zwei Jahren war dann eben der Vorschlag von Fox und Vivendi dabei. »Eragon« eben. Interessanter Stoff.« Vorallem eines war dem Team um Don wichtig: dass genug Zeit bleibt, das Projekt vernünftig zu bearbeiten. »Denn in nur einem Jahr lässt sich kein gutes Spiel entwickeln.«

Wie überträgt man nun einen Film in unterhaltsames Game? »Das kommt immer auf den Film an. Aber »Eragon« mit seinen vielen Actionszenen ist natürlich eine tolle Vorlage für abwechslungsreiche Szenen.« Also Daueraction, inmitten wechselnder Kulissen. Warum nicht?



BIO

NAME/ Don Daglow
FIRMA/ Stormfront Studios

POSITION/ Geschäftsführer

ARBEITET GERADE AN/ »Eragon«

SCHON GEWUSST/ Don Daglow hat das erste Computer-Rollenspiel »Dungeon« 1975 entwickelt.

Hat ja schon bei »Die zwei Türme« toll geklappt. Dass die Schlachtengetümmel sehr cineastisch überkommen, muss auch niemand wundern – der Art Director hat vorher viele Jahre für George Lucas gearbeitet. Ein interessantes Merkmal am Gameplay ist, dass der Held total verschiedenen Griffe und Würfe erlernt. »Wenn du den Gegner im Schwitzkasten hast, kannst du mehrere Sachen machen.« Don steht auf, nimmt einen Barhocker in die Hand und führt vor, was er damit meint. »Man kann auf den Gegner einprügeln, ihn in Schluchten werfen oder ihn auf andere Feinde schmeißen. Wir merken so richtig, wie sehr Don hinter dem neuen Werk seines Studios steht.

Weil Don schon seit den Jahrzehnten in der Branche arbeitet, wollten wir wissen, was er über die Spiele-Entwicklung für Next-Gen-Konsolen denkt. »Ich bin zufrieden. Oft ist es bei frühen Next-Gen Titeln so, dass Publisher Spiele so schnell wie möglich auf den Markt hauen wollen. Vivendi meinte aber, wir hätten genug Zeit. Und die haben wir.« Das Spiel erscheint Ende November, der Test folgt in der nächsten Ausgabe.

“ DIE ACTION IM FILM BIETET SICH FÜR EIN SPIEL AN ”

Krieg auf dem Asphalt Vollgas Forza!

Ja, wir lieben »Project Gotham Racing 3«. Aber nach gut einem Jahr wird das Rundendrehen halt doch ein bisschen fade. Wir kennen alle Strecken, haben alle Autos frei gespielt. Wird Zeit für eine neue Rennsimulation. Eigentlich hatten wir in diesen Tagen ja mit dem Start von »Forza Motorsport 2« gerechnet, aber der hat sich jetzt ins neue Jahr verschoben – das Team von Turn 10 will ein perfektes Ergebnis liefern, heißt es. Immerhin haben wir zwischenzeitlich ein paar Runden Probe fahren können. Unser Eindruck: Stimmt schon, da muss noch Feinschliff rein. Die Simulation des Fahrverhaltens hat uns noch nicht

restlos überzeugt, was aber an der ruckelnden Grafik hängen dürfte. Letztendlich will Turn 10 aber eine flüssige Bildwiederholfrequenz von 50 bis 60 Hertz hinkriegen. Und sonst? 300 lizenzierte Traumautos treffen auf Nachbildungen echter Rennstrecken für spannende Positionskämpfe aufeinander. Wem so ein Ferrari F430, Porsche 911 GT3 oder Lamborghini Gallardo von der Stange nicht reicht, der kann mit Spoilern, Lacken und Aufklebern jede Menge Detailarbeit leisten. Und das handgefertigte Ergebnis dann per Fotomodus für die Nachwelt erhalten.





DIE ZUKUNFT DER 360

Xo6: BESUCH BEI MICROSOFT

X-Null-Was? Den Start der originalen Xbox-Konsole nahm Microsoft 2000 zum Anlass für seine allererste Videospiele-Hausmesse. Der Name: X01. Damals hatten die Xbox-Schöpfer einige hundert Journalisten nach Cannes ins so genannte »Maison Bulles« geholt, das schräge Anwesen des Modeschöpfers Pierre Cardin in den Hügeln bei Cannes. Seitdem lädt Microsoft alljährlich im frühen Herbst Medienvertreter aus ganz Europa an einen zentralen Ort, um zukünftige Projekte und Planungen vorzustellen. Folgerichtig ist die sechste Ausgabe von Microsoft Hausmesse mit »X06« durchnummeriert. Diesmal lud der Gastgeber am 27. und 28. September nach Barcelona, ins Theatre National und ins Hesperia Tower Hotel. Auf rund 180 Xbox-360-Konsolen waren alle bevorstehenden Neuerscheinungen der nächsten Monate zum ausprobieren bereit. Einigen besonders interessanten Titeln und Themen widmen wir weiter hinten im Heft einige Extraseiten.

Bei einer Pressekonferenz wurde über das Jetzt und die Zukunft der 360 geplaudert. Xbox-Sprachrohr Peter Moore hatte ein paar Zahlen zurecht gelegt. Demnach sind mittlerweile fünf Millionen 360-Konsolen verkauft, 1,3 Millionen davon in Europa. 360-Software macht 60 Prozent des Umsatzes mit Unterhaltungs-Software, 60 Prozent aller 360-Besitzer gehen online. Davon nutzen 80 Prozent Download-Services, zum Beispiel Xbox-Live-Arcade: 10 Millionen Spiele wurden so bereits aus dem Netz geladen. Dass der Dienst so populär bleibt, dafür sollen Top-Knaller sorgen. Zum Beispiel »Sensible World of Soccer«, das Remake des Amiga-Oldies. Dazu Umsetzungen von »Contra«, »Gyrruss« und »Defender« plus jede Menge schnittige Klein-Produktionen von aufstrebenden Independent-Entwicklern.

Eine der interessantesten Neuankündigungen während »X06« war »Halo Wars«. Ein Echtzeitstrategiespiel, seit neun Monaten in Arbeit, basierend auf Bungies futuristischem Halo-Universum. Den zeitlichen Rahmen bilden die ersten Begegnungen der Weltraum erfahrenen Menschheit mit den mordenden Aliens der Covenant-Rasse. Der Spieler begleitet den Trupp des Raumschiffs »UNSC Spirit of War« von ersten Scharmützeln bis in den sich entzündenden Krieg. Die Entwicklung liegt in erfahrenen Händen: Das US-Studio Ensemble steht für die »Age of Empires«-Reihe. Ein entscheidendes Ziel der Entwickler ist die optimale Anpassung der Bedienung an den Controller. Zu »Halo 3« wurde nichts weiter gesagt, außer, dass gegen Ende des Jahres neue Informationen herausgegeben würden. Dafür bestätigte Microsoft das schon länger kursierende Gerücht, dass die englische Spieleschmiede Rare am dritten Teil aus der »Banjo Kazooie«-Serie arbeitet. Das kurze Video zeigte nur ein paar schnelle Gags mit dem putzigen Cartoon-Helden, keine Szenen aus dem Gameplay. Wir tippen wieder auf ein Action-Jump'n'Run. Auch von »Project Gotham Racing 4« war nur ein kurzer Videotrailer zu sehen, in dem ein feuerroter Ferrari Scaglietti durch eine Wolkenkratzer Schlucht saust. Beide Spiele sollen 2007 erscheinen, wie auch der fünfte Teil aus Ubisofts »Splinter Cell«-Reihe. Sam Fisher macht sich dann exklusiv auf der Xbox 360 und Windows ans Geheimagenten-Werk. Rockstars Gangster-Spektakel »GTA IV« soll zwar nach wie vor am 19. Oktober 2007 für Playstation 3 und Xbox 360 kommen. Aber nur Besitzer der Microsoft-Konsole können nach dem Kauf in zwei exklusiven Download-Episoden weiter um Ruhm und Respekt kämpfen. Freunde schräger Musik-Spiele können sich derweil auf »Guitar Hero II« freuen; das Game wird ab Anfang 2007 komplett mit einer Plastiktarte ausgeliefert.

Der Taktik-Shooter »Shadowrun« der FASA Studios diente als Demonstrationsobjekt für Microsofts großes Projekt: »Live Anywhere«. »Shadowrun« erscheint im Frühjahr 2007 zeitgleich für Xbox 360 und das kommende PC-Betriebssystem »Windows Vista«. Besitzer beider Plattformen werden dann gegeneinander spielen können. Bedenken, dass PC-Besitzer wegen der Maus-Steuerung Vorteile gegenüber Xbox-360-Scharfschützen haben könnten, wurden beim Probespiel nicht bestätigt. Eine entscheidende Neuerung bei »Windows Vista« ist die Integration des bisher nur auf der Xbox verfügbaren Internet-Live-Dienstes. Gamertags, Downloads, Sprach-Chat und viele weitere prägende Merkmale sind auch auf dem PC verfügbar. Das US-Studio Cryptic arbeitet bereits am zweiten Game für »Live Anywhere«: »Marvel Universe Online« mit Spider-Man, Wolverine und alle anderen Comic-Stars aus Marvels Comicbuch-Serien, wird aber nicht vor Ende 2007 erscheinen. Gute Nachrichten auch aus Japan: »Resident Evil 5« wurde, entgegen anders lautenden Gerüchten aus dem Internet, für die 360 bestätigt. Und dies bereits Mitte September anlässlich der »Tokyo Game Show« viel umjubelten Japano-Rollenspiele »Blue Dragon« (Charakterdesign: »Dragonball«-Erfinder Akira Toriyama) und »Lost Odyssey« (extrem stylisches Fantasy-Rollenspiel mit Edel-Grafik) sollen 2007 auch den Weg nach Europa finden.



Jetzt wissen wir, warum Microsoft das von Fans gebaute »Command & Conquer«-Addon »Halogen« gestoppt hat: wegen eines eigenen »Halo«-Echtzeitstrategiespiels für die Xbox 360. Der Titel: »Halo Wars«





360
HEISSE
AUSSICHTEN

SKATE

Konkurrenz für Tony

Mit Profiskater Danny Way als Leithammel will Electronic Arts den Trendsport-Kings bei Activision das Wasser abgraben. Der Titel »Skate« ist Programm. Der Titel des Spiels strotzt zwar nicht gerade von Kreativität. Aber schließlich kommt es auf die inneren Werte an und da könnte es für Fans des rollenden Bretts eine Offenbarung geben. Die Entwickler versprechen nämlich das wohl realistischste Skateboarder-Spiel aller Zeiten. Dank einer innovativen Steuerung mittels der Analogsticks, soll das Gefühl vermittelt werden, der Spieler würde direkt auf dem Board stehen. Dank der Hardware-Power der 360 soll dieses Gefühl noch verstärkt werden. Zum Austoben steht Nachwuchs-Skatern eine komplette Stadt zur Verfügung mit quasi nicht enden

wollenden Möglichkeiten, wilde Kickflips oder Heelflips zu vollführen. Wir sind ziemlich zuversichtlich, dass die Entwickler damit Erfolg haben könnten. Schließlich sind sie alle selbst begeisterte Skater. Das Spiel soll »den ganzen Spaß, die ganze Kreativität und die ganze Kultur« vermitteln und spürbar machen, ohne dass man zahlreiche Knochenbrüche und Krankenhausbesuche am eigenen Leib erfahren muss. Damit auch die Authentizität stimmt, arbeiten die Entwickler eng mit Profiskatern und Board-Marken zusammen, die die Skate-Szene prägen und früher geprägt haben. Ob es denn eine Art Story-Modus geben wird, ist leider noch nicht bekannt. Wenn das Spiel nächstes Jahr erscheint, sind wir wohl schlauer. Die bisherigen Screenshots machen auf jeden Fall mal Lust auf mehr.

DIE DA DRÜBEN ..

Nachrichten aus anderen Lagern

Liebe deinen Nachbarn, aber reiß den Zaun nicht ein. So sagt es eine Volksweisheit. Wer wären wir, dem zu widersprechen?

NEUES VON NINTENDO

Am 15. und 16. September hatte Nintendo ausgewählte Journalisten nach London geladen. Grund: Wii spielen. Tolle Sache, dass wir auch dabei sein durften. Unser Eindruck: Hm, die Grafik sieht schon sehr nach Gamecube aus, und zwar durch die Bank bei allen Spielen. Die Steuerung mit dem Wackel-Controller fühlt sich bei klassischen Situationen ziemlich gewöhnungsbedürftig an. »Legend of Zelda« und »Metroid Prime 3: Corruption« spielen sich nicht unbedingt komfortabler, eher anders als früher mit dem Standard-Controller. Einen besseren Eindruck machen die tatsächlich eigens auf den Controller geeichten Games »Super Mario Galaxy« und »Mario Ware: Smooth Moves«. toll, mühelos, unterhaltsam. Richtig gut finden wir auch einige Online-Ideen. Zum Beispiel, dass einem Nachrichten- und Sport-Ticker jederzeit die News nach Hause schicken. Dass man durch die 24-Stunden-Online-Funktion immer wieder mal mit aktuellen (Weihnachts- oder Ostern-) Motiven überrascht wird. Dass man auf einem rotierenden Globus das Wetter überall auf der Welt abrufen kann. So einen Wetterfrosch fänden wir auch in Xbox Live gut aufgehoben.

SUPER SONY-SCHLAGZEILEN

Hiobsbotschaften und kein Ende: Erst muss Sony seine hochtrabenden Playstation-3-Prognosen drosseln, dann verschiebt sich der geplante Europa-Release der Überkonsole von Mitte November auf März 2007. Und als sei das nicht schon genug, verzögert sich auch noch die Auslieferung der so genannten »Online Software Development Kits«, also der Werkzeuge, mit denen Spielehersteller Online-Funktionen in ihre Games integrieren können. Sega und Activision haben deshalb bereits die Internet-Funktionen für ihre ersten Playstation-3-Titel »Virtua Tennis 3« und »Call of Duty 3« gestrichen.

NEUES AUS JAPAN

SENKO NO RONDE

Ballern, bis die Finger bluten

Wer vor seinen Kumpels schon immer mal mit gazellenartigen Reflexen prahlen wollte, sollte dieser Tage einen Abstecher zum Importhändler machen. Denn dort wartet »Senko No Ronde« in den Regalen – der wohl abartigste Reaktionstest der letzten Zeit. Eigentlich handelt es sich bei dem Werk des japanischen Spieleherstellers G. Rev um einen ordinären 2D-Raumschiffshooter, in dem man seinen Gleiter an Gegnerscharen vorbeimanövriert. Wenn nicht dieser beinhardt Schwierigkeitsgrad wäre. Tausende von Lasersalven prasseln unerbittlich auf den Spieler ein, Feindformationen greifen aus allen (un-)möglichen Himmelsrichtungen an, und Bildschirm füllende Levelbosse eröffnen aus Dutzenden von Kanonen gleichzeitig das Feuer. Dazu blitzt, funkelt und schimmert es an jeder Ecke des Bildschirms, so dass Epileptiker schon kurz nach dem Titel-Screen das Handtuch werfen. Und jeder andere sei angehalten, dasselbe zu tun. Denn dieses Spiel ist für uns träge Europäer einfach zu hart. Vermutlich deswegen hat der Titel bislang auch nicht den Weg zu uns nach Deutschland gefunden. Unser Nervenkostüm wird's uns danken.

“ DER WOHL ABARTIGSTE REAKTIONSTEST DER LETZTEN ZEIT ”

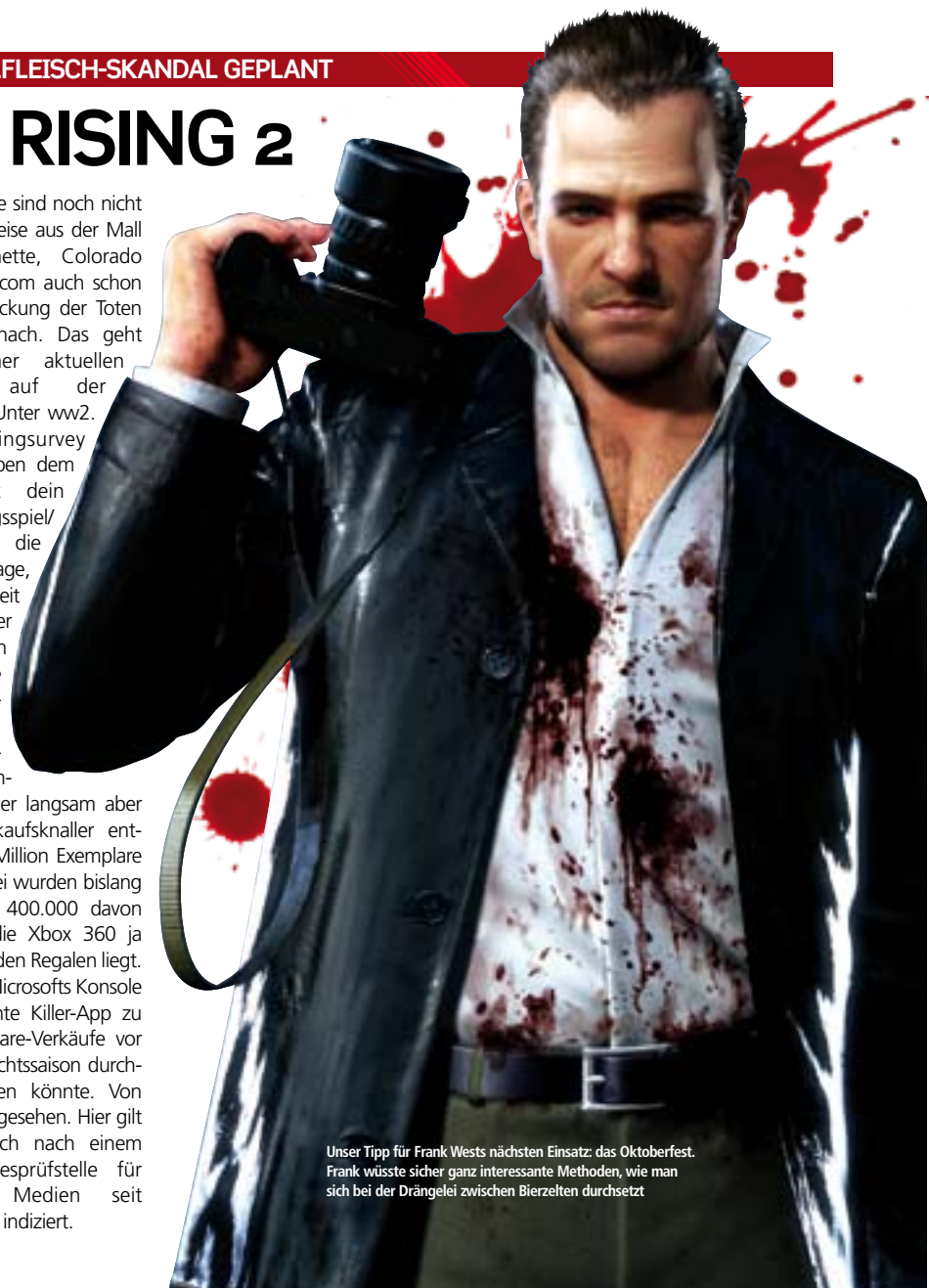


Dieses Spiel stellt die Frustration auf eine harte Probe

NEUER GAMMELFLEISCH-SKANDAL GEPLANT

DEAD RISING 2

Die Leichenteile sind noch nicht mal ansatzweise aus der Mall von Willamette, Colorado gekarrt, da denkt Capcom auch schon über eine Wiederenkung der Toten von »Dead Rising« nach. Das geht zumindest aus einer aktuellen Kundenbefragung auf der Herstellerseite hervor. Unter www2.capcom.com/deadrisingurvey befindet sich dort neben dem üblichen »Was ist dein Lieblingsgenre/Lieblingsspiel/Lieblingssessen« auch die eine entscheidende Frage, die Fanherzen schon seit mehreren Tagen höher schlagen lässt: »Wenn es zum Spiel eine Fortsetzung gäbe, würdest du sie kaufen?« Selbstverständlich würden wir. Vor allem, nachdem sich der Vorgänger langsam aber sicher zu einem Verkaufsknaller entpuppt. Mehr als eine Million Exemplare der Kaufhaus-Metzgerei wurden bislang weltweit verschert. 400.000 davon allein in Japan, wo die Xbox 360 ja bekanntlich wie Blei in den Regalen liegt. Sieht so aus, als hätte Microsofts Konsole endlich eine waschechte Killer-App zu bieten, die die Hardware-Verkäufe vor der begehrten Weihnachtssaison durchaus nach oben treiben könnte. Von Deutschland einmal abgesehen. Hier gilt »Dead Rising« nämlich nach einem Beschluss der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien seit Neuestem für vorläufig indiziert.



Unser Tipp für Frank Wests nächsten Einsatz: das Oktoberfest. Frank wüsste sicher ganz interessante Methoden, wie man sich bei der Drängelei zwischen Bierzelten durchsetzt

KEINE LIZENZ ZUM TÖTEN

007 MACHT URLAUB

Eigentlich ist James Bond ja ein Glückspilz wie er im Buche steht. Er hat einfach alles: Frauen, hübsche Autos, coole Waffen, einen promiskuuösen Lebensstil, keine Geschlechtskrankheiten und zu jedem seiner Filme auch das passende Videospiel. Jedenfalls bis jetzt. Denn, wie Lizenzinhaber Activision berichtet, werde man zum kommenden Bond-Streifen »Casino Royale« definitiv keine Spielumsetzung entwickeln. Stattdessen habe man bereits mit einer Versottung des übernächsten Filmes begonnen, der im Mai 2008 in unseren Kinos erscheint. Genauere Gründe für diese Entscheidung wollte Activision aber nicht bekannt geben. Möglich, dass man die jüngst von EA erworbene Bond-Lizenz nicht mit einer eilig zusammengeschusterten Filmumsetzung verunzeln wollte. Entweder das, oder die Schmiede hasst den aktuellen Bond-Darsteller Daniel Craig aus tiefstem Herzen. Aber jetzt mal unter uns: Wer tut das nicht? An Sean Connery und seinen Brusthaar-Urwald kommt der Blondschof sowieso niemals ran.



Auch unter Androhung von Waffengewalt bleibt Activision hart: »Casino Royale« wird nicht für Konsolen umgesetzt

QUO VADIS »E3«?

EINE WELTMESSE IN DER KRISE

Liebe Freunde, lasst uns eine Gedenkminute einlegen und trauern. Denn ein langjähriger Freund ist von uns gegangen. Die Electronic Entertainment Expo, kurz »E3«, ist tot. Zumindest in ihrer ursprünglichen Form. Wie der Chef der Entertainment Association Douglas Lowenstein bereits Anfang August bekannt gab, werde die ehemals größte Spielemesse der Welt von Grund auf neu konzipiert. Frei nach dem Motto »Klein, aber fein« will man den Event schon nächstes Jahr aufsplitten und auf mehrere überschaubare Locations wie Hotels oder Tagungsräume verteilen. Angeblich, um für eine freundschaftlichere Atmosphäre zu sorgen, die die Messe in den letzten Jahren doch spürbar vermissen ließ. In Wirklichkeit dürften aber vor allem finanzielle Motive hinter der Entscheidung stehen. Kein Wunder, kostete die »E3« allein in diesem Jahr den Veranstalter sage und schreibe 12 Millionen US-Dollar Miete. Für einige Softwarehersteller ein ganz schön stolzer Preis, den nicht jeder zu zahlen bereit war: Sowohl Microsoft, als auch Sony und das milliardenschwere Goldgrubenunternehmen Electronic Arts warfen angesichts der horrenden Pachtkosten das Handtuch und kündigten

an, künftig nicht mehr auf der »E3« zu erscheinen. Stattdessen wolle man andere Veranstaltungen nutzen, um seine Titel zu promoten. Messen wie die »Penny Arcade Expo« zum Beispiel, kurz PAX, die von der gleichnamigen Internet-Comic-Schmiede (www.penny-arcade.com) veranstaltet wird. Hier versammelten sich dieses Jahr vom 25. bis zum 27. August nicht nur Spielhersteller wie Rockstar Games oder Atari, um ihre neuen Titel zu präsentieren. Vielmehr war der Event wie eine »Games Convention« aufgebaut, wo neben den üblichen Ausstellerbauten auch ein umfangreiches Unterhaltungsprogramm geboten war. Der »Omegathon III« zum Beispiel, ein Spielwettbewerb, der sagenhafte 72 Stunden andauerte. Oder auch zahlreiche Musik-Performances und Vorträge von Branchengrößen wie Frank O' Connor von den Bungie Studios oder Morgan Romine von Ubisoft, die in unterhaltsamen Reden mit den Fans im Dialog über die Spielebranche palaverten. Und das mit großem Erfolg. Beinahe 20.000 Besucher konnte die Messe dieses Jahr begeistern. Zwar noch kein Vergleich zu den 60.000 der diesjährigen »E3«, aber jeder muss ja irgendwie mal klein anfangen.



Die Jungs von Penny Arcade zeichnen längst nicht mehr nur Comics. Ihre »Penny Arcade Expo« ist ein großer Erfolg

BILLIGES VERGNÜGEN

DIE XBOX 360 WIRD VERRAMSCHT

Microsoft versucht's erneut: Nur eine Woche vor dem angekündigten Japan-Release der Playstation 3 bringt die US-Schmiede im Land des Lächelns ein neues Xbox-360-Rundum-Glücklich-Paket in den Handel. Mit an Bord: Die Konsole ohne Festplatte, zwei Spiele, ein Controller, Verbindungskabel und ein Preis, der uns in Europa die Kinnladen nach unten drückt: Gerade mal 29.800 Yen kostet das Bundle, das sind umgerechnet 200 Euro! Ein geradezu lachhafter Preis, mit dem Microsoft fleißig Kunden ködern will. Ob sie damit Erfolg haben? David Gibson, Analyst bei Macquarie Securities in Tokio, meldet leise Zweifel an: »Die Xbox 360 hat sich in Japan so gut wie gar nicht verkauft, und ich kann mir nicht vorstellen, dass eine Preisreduktion dieses Problem lösen wird. Was Microsoft braucht, sind Software-Titel, die die Spieler hierzulande ansprechen.« Nun ja, ein uns allen wohl bekanntes Zombie-Gemetzel scheint den japanischen Geschmack durchaus zu treffen, wenn man den Meldungen des Herstellers Capcoms Glauben schenken mag. Und mit den ausgesprochen gut aussehenden Rollenspielen »Blue Dragon«, »Lost Odyssey«, »Trusty Bell« und »Infinite Undiscovery« dürfte die 360 ebenfalls demnächst Boden gut machen. Eine aktuelle Umfrage auf Yahoo Japan jedenfalls deutet auf eine Trendwende hin. Demnach wollen sich 54 Prozent von 49.000 Umfrage-Teilnehmern noch in diesem Jahr eine 360-Konsole kaufen. Nur 17 Prozent sprechen sich für die Playstation 3 aus, 15 Prozent für Wii.



Bald vielleicht kein so seltener Anblick mehr: Japanische Xbox 360-Fans

Kleingedruckt

PRÜGEL KOMMT TEUER

» Das hat ja so kommen müssen. Nachdem Capcoms »Street Fighter II: Hyper Fighting« mit seinen Downloadzahlen alle Rekorde von Live-Arcade gebrochen hat, hat sich der Hersteller nun entschlossen, die restlichen Teile der Serie für die Xbox 360 nicht mehr wie geplant rückwärtskompatibel zu patchen. Stattdessen will man die Spiele ebenso wie schon »Hyper Fighting« auf Live-Arcade kostenpflichtig zur Verfügung stellen. So kann man die Geldkuh Kunde gleich zweimal melken.

BILLICH, WILL ICH

» Am 13. Oktober gab es den Startschuss für die ersten Budgetgames für unsere innig geliebte 360-Konsole. Unter dem Markennamen »Xbox 360 Classics« sind die ersten drei Spiele zum kleinen Preis erschienen: Die Preispfehlung der Classics-Titel »Perfect Dark Zero«, »Kameo« und »King Kong« liegt bei 29,99 Euro. Eine zweite Veröffentlichungswelle wurde für das Frühjahr 2007 angekündigt. Die Classics sind am neuen Packungsdesign zu erkennen.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

MEHR ALS 1 MILLION EXEMPLARE...

... wurden bislang von »Call of Duty 2« allein in den USA verkauft.

»HALO – DER FILM« ERHÄLT ...

... mit Neil Blomkamp einen Emmy-prämierten Regisseur.

SEIT 21. OKTOBER ...

... ist die Xbox 360 auch in Indien erhältlich.

DIE BUNGIE STUDIOS ...

... arbeiten angeblich an zwei »Halo«-fremden Projekten.

ZIRKA 2,250 XBOX 360-KONSOLEN ...

... setzt Microsoft in Japan derzeit wöchentlich ab.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

Wähl mit und bestimme mit auf www.360-live.de!



DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Okt. 2006



Pos	Titel	Publisher
1	Just Cause	Eidos
2	Test Drive Unlimited	Atari
3	Tomb Raider: Legend	Eidos
4	Saint's Row	THQ
5	Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Okt. 2006



Pos	Titel	Publisher
1	Lego Star Wars II	Lucas Arts
2	Madden NFL 07	EA
3	Saint's Row	THQ
4	Dead Rising	Capcom
5	Der Pate: Das Spiel	EA

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte Okt. 2006



Pos	Titel	Publisher
1	Dead Rising	Capcom
2	Tenchu Senran	From Software
3	Project Sylpheed	Square Enix
4	Tomb Raider: Legend	Spike
5	Advanced Warfighter	Ubisoft

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

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

1

GEARS OF WAR

PUBLISHER/ MICROSOFT

13,07%

Tendenz



Einschätzung/ Sehr gut

Je näher der »Emergence Day« rückt, desto höher wallen Spielerherzen. »Gears of War« stößt »Halo 3« nach drei Monaten endlich vom Thron.



2

HALO 3

PUBLISHER/ MICROSOFT

11,56%

Tendenz



Ein Monat ohne »Halo 3« an der Chart-Spitze? Was ist passiert? »Gears of War« ist passiert, und drängt das Opus der Bungie-Studios auf Platz 2.

Einschätzung/ Sehr gut



3

CALL OF DUTY 3

PUBLISHER/ ACTIVISION

9,55%

Tendenz



Nichts Neues an der Front. Auch in diesem Monat hält sich »Call of Duty 3« wacker an der dritten Position in den Mitmach-Charts.

Einschätzung/ Sehr gut



4 Assassin's Creed

6,03% Einschätzung/ Sehr gut

5 Forza Motorsport 2

5,53% Einschätzung/ Sehr gut

6 Grand Theft Auto IV

4,02% Einschätzung/ Sehr gut

7 Pro Evolution Soccer 6

4,02% Einschätzung/ Sehr gut

8 Table 2

3,52% Einschätzung/ Sehr gut

9 Need for Speed: Carbon

3,52% Einschätzung/ Sehr gut

10 Splinter Cell: Double Agent

3,52% Einschätzung/ Sehr gut

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

1

TEST DRIVE UNLIMITED

PUBLISHER/ ATARI

14,00%

Tendenz



360-Wertung/ 8,5

Wrrroooooom! Gerade erst auf den Markt und schon Nummer 1. Ataris »Test Drive Unlimited« prescht mit Vollgas an die Pole Position.



2

CALL OF DUTY 2

PUBLISHER/ ACTIVISION

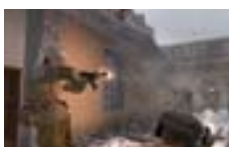
9,33%

Tendenz



Activisions Nazi-Hatz entwickelt sich zum Dauerbrenner. Seit fast einem Jahr auf dem Markt und immer noch in den Charts. Diesen Monat auf Platz 2.

360-Wertung/ 8,5



3

SAINTS ROW

PUBLISHER/ THQ

7,33%

Tendenz



Bling Bling, Bitches'n'Hoos: Das Lotterleben als »Saints Row«-Pimp gefällt diesen Monat ganz besonders. Das Gangster-Game diesmal auf Platz 3.

360-Wertung/ 8,5



4 Advanced Warfighter

7,33% Wertung/ 9,1

5 Oblivion

6,67% Wertung/ 9,3

6 Project Gotham Racing 3

5,33% Wertung/ 9,0

7 Prey

4,00% Wertung/ 8,7

8 Burnout Revenge

4,00% Wertung/ 8,8

9 Kameo

3,33% Wertung/ 8,0

10 Top Spin 2

3,31% Wertung/ 8,7

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



DEAD OR ALIVE XTREME 2

Diese Sportsimulation ist ungefähr so sportlich wie das Nachtprogramm auf DSF. Und sie punktet mit genau denselben Vorzügen. Aber wen stört's? Wenn sich Kasumi und Co. sich in knappe Badeanzüge zwingen und stöhnend dem Volleyball hinterher hechten, wer würde dem widerstehen können? Ach ja, die Jetskis fahren sich sogar richtig gut. Ein Muss für Genussmenschen.

OKTOBER

Bombberman Act Zero	KONAMI
FIFA 07	ELECTRONIC ARTS
Import Tuner Challenge	UBISOFT
Pro Evolution Soccer 6	KONAMI

NOVEMBER

Call of Duty 3	ACTIVISION
Cars	THQ
Eragon	VIVENDI
F.E.A.R.	VIVENDI
Jagdfieber	UBISOFT
Justice League of America	WARNER BROS.
Need for Speed: Carbon	ELECTRONIC ARTS
Phantasy Star Universe	SEGA
Rainbow Six: Vegas	UBISOFT
Sonic the Hedgehog	SEGA
Superman Returns	EA
Tony Hawk's: Project 8	ACTIVISION
World Series Poker	ACTIVISION
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ

DEZEMBER

Dead or Alive Xtreme 2	TECMO
Fusion Frenzy 2	MICROSOFT
Gears of War	MICROSOFT
Mobile Ops: The One Year War	NAMCO
Viva Pinata	MICROSOFT

QUARTAL 1 2007

Brian Lara International Cricket 2007	CODEMASTERS
Bullet Witch	ATARI
Crackdown	MICROSOFT
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
Half-Life Episode Two	VALVE
Lost Planet	CAPCOM
Monster Madness	ARTIFICIAL STUDIOS
Sensible World of Soccer	CODEMASTERS
Shadowrun	MICROSOFT
The Darkness	2K GAMES
World Snooker Championship 2007	SEGA

QUARTAL 2 2007

Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Brothers in Arms Hell's Highway	UBISOFT
Elveon	10TACLE STUDIO
GTR	THQ/SIMBIN
John Woo's Stranglehold	MIDWAY
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
Sega Rally	SEGA
Unreal Tournament 2007	MIDWAY
Virtua Tennis 3	SEGA

QUARTAL 3 UND 4 2007

2 Days to Vegas	UNKLAR
Age of Pirates: Captain Blood	UNKLAR
Alan Wake	REMEDY/MICROSOFT
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Armored Core 4	SEGA
Avalon	UNKLAR
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Battlefield Bad Company	EA
Battlestations: Midway	EIDOS
Battlefield 2142	EA
Bioshock	IRRATIONAL GAMES
Blue Dragon	MICROSOFT
Burnout 5	EA
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Chambara Beauty X	D3 PUBLISHER
Clive Barker's Jericho	CODEMASTERS
Colin McRae: Dirt	CODEMASTERS
Crossfire	EIDOS
Condor Trilogy Online	INTERSERV INTERN.
Dance Dance Revolution Universe	KONAMI
Dark Sector	D3 PUBLISHER
Der Herr der Ringe: Der weiße Rat	EA
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Driver 4	UBISOFT
Duke Nukem Forever	2K GAMES
Fable 2	MICROSOFT
Fall of Liberty	CODEMASTERS

Frontlines: Fuel of War	THQ
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR GAMES
Golden Axe	SEGA
Halo 3	MICROSOFT
Halo Wars	MICROSOFT
Haze	UBISOFT
Hellboy	KONAMI
Huxley	WEBZEN
Indiana Jones	LUCASARTS
Infernal	LUCASARTS
Infinite Undiscovery	MICROSOFT
Interview with a Made Man	UNKLAR
Juiced 2	THQ
Kane & Lynch: Dead Men	EIDOS
Killer Instinct 3	MICROSOFT
Killing Day	UBISOFT
King of Fighters: MI3	LUCASARTS
Knights of the Old Republic 3	LUCASARTS
Lost Odyssey	MICROSOFT
Marvel Universe	MICROSOFT
Mass Effect	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	ELECTRONIC ARTS
Mercenaries 2: World in Flames	LUCASARTS

MotoGP 4	NAMCO
Naruto	UBISOFT
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
Open Season	UBISOFT
Over G Fighters	UBISOFT
Overlord	CODEMASTERS
Project Gotham Racing 4	MICROSOFT
Resident Evil 5	CAPCOM
Skate	EA
Star Trek Legacy	BETHESDA
Sudeki 2	MICROSOFT
Teenage Mutant Ninja Turtles	UBISOFT
Tenchu	FROMSOFTWARE
Terra: Formations	STAR CAVE STUDIOS
The Club	BIZARRE
Timeshift	VIVENDI
The Outsider	FRONTIER
Too Human	MICROSOFT
Turok	PROPAGANDA
Two Worlds	ZUXXEZ
Voodoo Nights	MINDWARE
World Airforce	TAITO
Zoids	ATARI

WOLFsoft!
Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + 1 Spiel nach Wahl	399,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole	359,99 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk (1080p-DVD Playback.) incl. Media IR Control (17.11.06)	198,99 Euro
Perfect Dark Zero (nicht CLASSIC, usk18)	29,99 Euro
Perfect Dark Zero Limited Edition (usk18)	33,33 Euro
Kameo Original (nicht CLASSIC, usk12)	29,99 Euro
Over G Fighters (usk12)	39,99 Euro
Blazing Angels (usk12)	39,99 Euro
Splinters Cell Double Agent (usk16)	49,99 Euro
Need for Speed Carbon (usk12, 02.11.06)	49,99 Euro
Call of Duty 3 (usk18, 09.11.06)	49,99 Euro
Rainbow Six Vegas (usk18, 16.11.06)	49,99 Euro
Gears of War uncut (usk18, 17.11.06)	69,99 Euro
Gears of War (usk18, 01.12.06)	54,99 Euro

Alle Neuerscheinungen nur 49,99 Euro
USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Zubehör ohne Grenzen:
YUV Komponenten-Umschalter, Scart-Umschalter, Charge Cable, Intercooler, XSATA Adapter, HDD Adapter, Memcard USB Adapter, spezielle Anschlusskabel sowie Umbauten & Modchips für sämtliche Konsolen (auch für Oldies).

Bald im Angebot...

0700 WOLFsoft - www.wolfsoft.de



“Sowohl im Single- als auch im Multiplayer eine absolute Meisterleistung. Was die Entwickler aus der Unreal 3-Engine machen, ist einfach fantastisch”

Erscheint/ 17. November 06

RAINBOW SIX VEGAS

Las Vegas in Flammen! Gibt's nicht? Gibts wohl! Nicholas Buracas geht mit Team Rainbow auf Tango-Jagd und weiß, ob die Stadt denn noch steht.

Team Rainbow ist zurück! Nach dem mäßigen Erfolg des Vorgängers »Lockdown« auf der alten Xbox soll die Serie auf der 360 wieder in Richtung »Rainbow Six 3« gehen. Das bedeutet: Taktik, Taktik und noch mal so viel Action. Schauplatz des Ganzen ist die Stadt der Sünde. Nein, nicht »Sin City« aus Frank Millers Comics, sondern Las Vegas. Die funkelnde Wüstenstadt mit ihren hunderten Casinos bietet den wahrscheinlich schillerndsten Ort, an den es Taktikshooter-Fans je verschlagen hat. Obwohl, so richtig schillernd sieht die Stadt bei der Ankunft der Spezialeinheit nicht aus. Dunkle Rauchschwaden steigen von den Straßen auf, Explosionen donnern durch die Nacht und mehrere Male wird der Helikopter von Team Rainbow beschossen. Warum Terroristen die Stadt überfallen haben, das erfährt man erst im Verlauf des Spiels. Stattdessen gibt's sofort nach Spielstart ein direktes Briefing im Helikopter auf dem Weg zum Einsatzort. Das macht nicht nur optisch mehr her, als lahme »Durchklick«-Bildschirme, sondern kaschiert auch das Nachladen des aktuellen Levels perfekt. Denn statt auf einen öden Ladebildschirm zu starren, kann der Spieler die Straßen von Las Vegas oder seine beiden Teamkameraden sowie seine Vorgesetzten betrachten und zuhören, was es denn zu tun gibt.

VIVA LAS VEGAS

Dann geht es auch schon ganz schnell. Der Pilot meldet sich per Funk, die Truppe macht sich bereit. Seil eingehakt und abgesiebt auf das Dach von »Dantes Kasino

und Hotel«. Die Spezialeinheit soll eine Reporterin befreien, die in diesem Komplex von Terroristen gefangen gehalten wird. Der Spieler sieht das Geschehen aus den Augen von Logan Keller, dem Nachfolger von Serien-Veteran Ding Chavez. Anstatt von drei Kameraden, wird der Kommandant bei »Vegas« nur von zwei Mitstreitern begleitet. Bei unserem Besuch bei »Dantes« haben wir Michael Walker, den Mann für's Grobe, und Scharfschütze beziehungsweise Elektronik-Experte Jung Park dabei. Wer bisher Taktik-Shooter gemieden hat, weil sie schlicht und einfach zu komplex gewesen sind, darf aber aufatmen. Die Kontrolle über das eigene Team ist im Grunde recht einfach gehalten, ohne jedoch nutzlos zu wirken. Prinzipiell kann man auf Knopfdruck zwei Verhaltensweisen der Kameraden einstellen: Angriff oder Infiltration. Bei ersterem ballern die Kollegen schon mal munter drauf los, sobald sie den ersten Feindkontakt haben. Bei einer Geiselnahme ist das jedoch die denkbar schlechteste Methode, da sie den Terroristen eventuell genug Zeit gibt, um die Geisel zu erschießen. Deshalb ist ein wenig Ruhe und Geduld von Nöten. Bei solchen Situationen also immer auf »Infiltration« stellen. Hier verhält sich das Team ruhig und schießt erst auf Feinde, wenn es unter Feuer gerät. Damit alles stilecht wirkt, darf auf nahezu jede Waffe ein Schalldämpfer geschraubt werden. Der Helikopter fliegt davon und nun ist die Truppe auf sich allein gestellt. Damit diese nicht als lebende Zielscheibe auf dem Dach herumsteht, werden die Kollegen erst einmal in Deckung geschafft. Da das Kasino noch im Baustadium ist, gibt's auch reichlich davon. Die nächste »

AUF EINEN BLICK

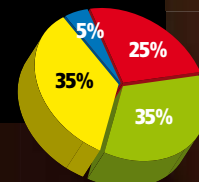
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Montreal
Genre/ Taktik-Action
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Mit der bewährten Spezialeinheit auf Terroristen-Jagd in Las Vegas.

DAS STECKT DRIN

- Taktieren
- Multiplayer-Spaß
- Action
- Spielautomaten



» Ansammlung von Ziegelsteinen anvisiert, A-Taste gedrückt und die Jungs laufen sofort zur angepeilten Position. Von ausufernden Befehlsmenüs bleibt der Spieler also verschont. Während Logans zwei Kollegen ihm den Rücken freihalten, erkundet er die Umgebung. An einer entlegenen Stelle seilt er sich vom Dach in das darunter liegende Stockwerk ab. Was ist das? Ist da eben jemand vorbeigehuscht? Mit einem Druck auf den linken Trigger geht er in Deckung und wartet. Nichts passiert. Dann meldet sich Walker per Funk, dass er einen Feind gesichtet hat. Logan stellt das Verhalten seiner Kameraden auf Angriff, was einem Feuerbefehl gleich kommt. Zwar hört man dank Schalldämpfer die Schüsse seiner Leute kaum, dafür das aufgebrachte Gebrüll überraschter Terroristen und deren Gewehrfeuer. Eine Granate fliegt. Eine kurze Explosion. Dann Stille. Wenn es hart auf hart kommt, erspart die KI der Mitreiter einem einiges an Arbeit. In besonders hektischen Situationen verhalten sich die Mannen aber gelegentlich noch ein wenig seltsam. Ist dann halt ein bisschen ärgerlich, wenn beide Kollegen nicht in Deckung gehen und von einem Terroristen-MG weggerotzt werden. Dennoch sind die beiden Teammitglieder eine nicht zu unterschätzende Hilfe, denn als Einzelkämpfer hat man anders als beim Vorgänger keine Chance mehr. Auf den Feind zustürmen und wild ballern sorgt nur für ein frühzeitiges Ableben.

WUNDERSAME HEILUNG

Trotzdem wird dem Spieler das Überleben ein wenig einfacher gemacht als in den Vorgängern.

„Vegas wird auf Xbox Live einschlagen wie eine Bombe!“

Dafür sorgt vor allem ein Schadensmodell, das vergleichbar ist zu dem in »Call of Duty 2« oder »Splinter Cell: Double Agent«. Wird die Spielfigur also ein erstes Mal getroffen, macht einem ein an Ohnmachtsanfälle erinnerndes Grafikverwischen klar, dass es jetzt höchste Zeit für die Suche nach Deckung ist. Nach einer Weile hat sich Logan erholt und ist wieder einsatzbereit. Klar könnten Puristen jetzt meckern, dass das doch nicht realistisch sei. Mag sein, aber im uns vorliegenden Muster hat das Balancing zwischen zu leicht und unschaffbar gestimmt. Zumal besonders dreiste »Hey ich stürm jetzt einfach drauflos«-Aktionen nach wie vor hart bestraft werden: So was kann auch schon mal mit einem einzigen gezielten Kopfschuss enden. Was uns beim Anspielen besonders viel Spaß bereitet hat, ist das neue Abseil-Feature. An bestimmten Punkten kann sich Team Rainbow ähnlich elegant wie Sam Fisher in andere Ebenen des Hauses hinunterlassen. Wird in der Gruppe gekraxelt, kann der Spieler seinen Kameraden mit dem Digikreuz sagen, ob sie nach oben oder unten klettern sollen. Fensterscheiben sind ebenfalls kein Problem! Auf Knopfdruck bersten die Jungs von der Spezialeinheit filmreif durchs Fenster und erledigen alle überraschten Feinde. Das alles funktioniert so dynamisch wie noch nie, was auch mit der überzeugenden Kameraführung zusammenhängt. Zwar ist das Spiel prinzipiell ein Ego-Shooter, bei speziellen Positionswechseln, Deckung oder Abseilen zum Beispiel, wird in eine Verfolger-Ansicht umgeschaltet. Das erhält die Übersicht, auch wenn man sich beispielsweise mal hinter einem Mauervorsprung verkriecht. Denn selbst dann kann Logan noch ziel-sicher Granaten deponieren, schlicht weil man einen viel besseren Eindruck von der Umgebung hat. Das Deckungssystem ist dabei sogar einen Tick besser ausgefallen als bei »Ghost Recon: Advanced Warfighter«. Steht Logan an einem Objekt, muss der Spieler nur noch den linken Trigger gedrückt halten und schon geht der Soldat in Deckung. Will man dann wiederum einen schnellen Positionswechsel machen, reicht es, den Trigger loszulassen und schon

GEISELNAHME

Damit ist nicht zu spaßen!

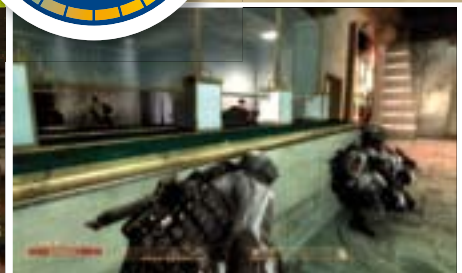
Die wohl spannendsten Situationen sind bei »Vegas« die, bei denen Geiseln im Spiel sind. Blindes Voranstürmen oder wildes Drauflosballern führt nämlich schnell zu einem toten Gefangenen und einer gescheiterten Mission. Stattdessen muss der Spieler die Umgebung genau beobachten. Wo sind die einzelnen Terroristen? Wer steht nah an der Geisel? Danach per Snakecam die Feinde markieren, die dem oder der Gefangenen am nächsten sind und das eigene Team gut positionieren. Beim Sturmkommando muss dann alles schnell gehen. Blendgranate in den Raum, ersten Tango erschießen, zweiten erschießen und schließlich die restlichen im Raum verstreuten Gegner erledigen. Puh, ganz schön anstrengend!

Lohnt sich's?

- Geniale Präsentation, dynamische Handhabung und ein viel versprechender Mehrspielermodus
- Manchmal verhalten sich die Teamkameraden noch ein wenig komisch

IN DECKUNG!

Die beiden KI-Kameraden suchen zur Not auch selbstständig Deckung. Trotzdem kommt es hin und wieder vor, dass sie sich ein wenig seltsam verhalten. Das stört aber nicht weiter. Liegt einer der Jungs angeschossen am Boden, kann er von Logan oder dem anderen Kameraden wieder zurück ins Leben geholt werden.



Kisten, Wände, doofes Gerümpel: Für einen Soldaten im Dienst taugt alles als Deckung

liveundonline

■ Neben Standard-Deathmatch und Capture-the-Flag-Varianten gibt es auch einen »Counterstrike«-ähnlichen »Angreifen und Verteidigen«-Modus ■ Die komplette Kampagne mit zwei Mitspielern per Xbox-Live spielen ■ Insgesamt 10 Karten, neue wird es zum Download geben ■ Sicherlich ein Haufen Online-Erfolge, welche hoffentlich ein wenig leichter werden, als bei »Advanced Warfighter«

KLETTERMAX

Nicht nur Team Rainbow kann sich abseilen: Auch die Feinde haben gelernt, auf diese Weise schnell und leise große Höhen zu überwinden. Allerdings müssen beide Parteien das schnell hinbekommen. Denn ein am Seil baumelnder Mensch macht sich gut als Zielscheibe.

AUSSENANSICHT

In Deckung schaltet das Spiel automatisch in eine Verfolgerperspektive um. Das Feuern fühlt sich dann fast wie bei »Splinter Cell« an.

SO SIEHT LAS VEGAS AUS?

Hinter den Kulissen

Die Action spielt sich nicht nur in den schillernden Spielräumen der Kasinos und Nobelhotels ab. Weil Terroristen scheinbar dunkle Ecken und schäbige Keller besonders lieben, muss auch Team Rainbow mehr als einmal hinter die Kulissen der trügerischen Lichterwelt von Las Vegas begeben. Ob Küchen, Tiefgaragen oder eine Baustelle, Abwechslung gibt's allemal. Außerdem: Wo könnte das Team sonst seine Nachtsicht-Geräte vernünftig einsetzen?



Das ist der Vorteil, wenn man das Kommando hat: Das Team stürmt tapfer gen Feind, während Logan hinten bleibt und das Schauspiel genießt

BAU DEN HELDEN

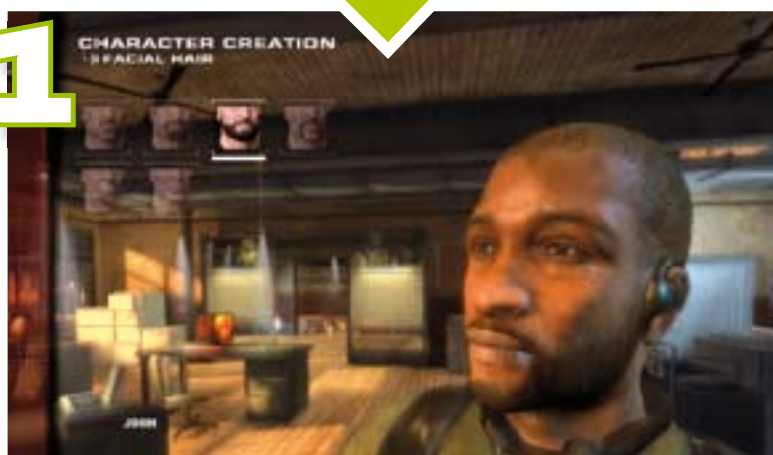
Der ganz persönliche Onlinesoldat? Kein Problem!

Als eines der ersten Spiele unterstützt »Vegas« die Xbox-Live-»Vision Cam«. Per Digimasks »Face-Mapping«-Technologie wird das eigene Gesicht auf ein ziemlich genaues 3D-Modell umgerechnet. Das Ergebnis ist eine Spielfigur, die einem verblüffend ähnlich sieht. Zusätzliche Spielereien wie

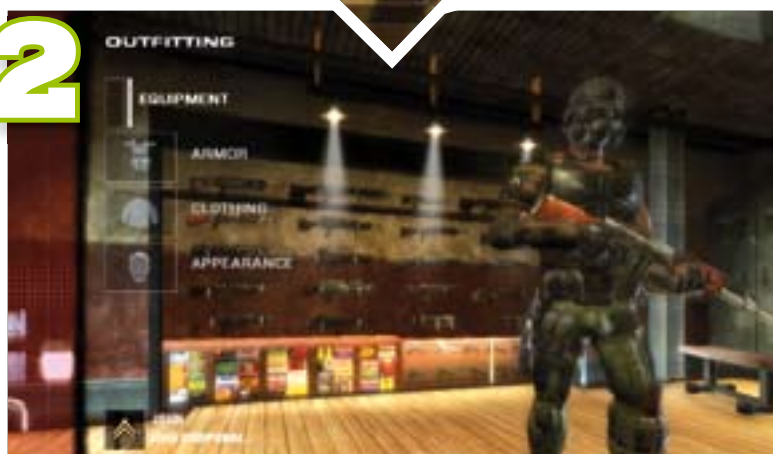
Bartwuchs, Narben oder Tarnung lassen sich ebenfalls hinzufügen. Neben dem Gesicht darf sich der Spieler auch beim Outfit austoben. Ob Körperpanzer oder normale Uniform, alles wird geboten. Die unterschiedlichen Kleidungsarten sind aber nur rein optischer Natur, aufs eigentliche Spiel wir-

ken sie sich nicht aus. Zu guter Letzt braucht jeder Online-Soldat auch noch Bewaffnung. Wie man es von Tom Clancy Spielen gewöhnt ist, stehen dabei allerlei reale Waffensysteme zur Verfügung. Ob H&K MP5N, FAMAS, Steyr AUG oder die altgediente AK-47, die Wahl liegt beim Spieler!

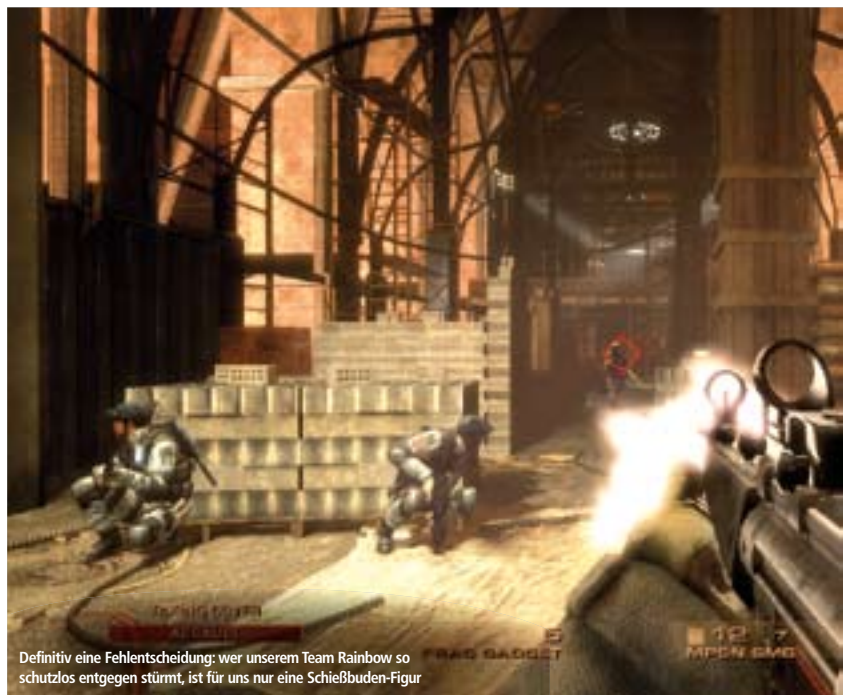
1



2



3



Definitiv eine Fehlentscheidung: wer unserem Team Rainbow so schutzlos entgegen stürmt, ist für uns nur eine Schießbuden-Figur

» springt das Spiel wieder in die Ego-Perspektive. Aber Vorsicht, denn die Feinde nutzen ebenfalls gerne mal ein bisschen Deckung und feuern zur Not auch blind auf die Spezialtruppe.

KOMMANDO STURM

Auch beim Erstürmen von Räumen gibt es einiges Neues. So hat sich die Spezialeinheit beim Kollegen Sam Fisher ein feines Gadget ausgeliehen: die Snake-Cam. Das ist quasi eine Glasfaser-Optik, mit der unter Türen hindurchgesehen werden kann. Sichtet der Spieler eine Feindesgruppe, kann er zwei von ihnen als Prioritäten markieren. Beim Sturm konzentrieren sich die beiden Teamkameraden dann erst einmal auf diese beiden Tangos. Praktische Sache, weil nicht jeder Kollege auf den gleichen Gegner ballert. Aber auch beim Sturm an sich hat sich eine Kleinigkeit verändert. Statt des Befehlsrings des Vorgängers reicht es nun, die Soldaten mit einem Druck auf die A-Taste an eine geschlossene Tür zu schicken. Haben sie Aufstellung bezogen, hat der Spieler auf dem Digikreuz die Wahl zwischen mehreren Aktionen. Sollen die Männer die Tür öffnen und eine Blend- beziehungsweise Splittergranate in den Raum werfen, oder lieber eine Sprengladung an der Tür platzieren? Bei Letzterem haben wir am meisten diebische Freude gespürt, da eigentlich fast immer ein Terrorist von der davonfliegenden Tür erschlagen worden ist. Ein Druck auf die entsprechende Richtungs-Taste und der jeweilige Befehl wird ausgeführt. Das Gute an der Sache ist, dass der Spieler nicht an der gleichen Position sein muss, wie seine Männer. So besteht die Möglichkeit, dass man einen Raum aus zwei unterschiedlichen Richtungen

erstürmt, was meist gleich noch effektiver ist. Natürlich dürfen auch die unterschiedlichen Sicht-Modi nicht fehlen. Da es hinter den Kulissen der schlauernden Großstadt häufig doch recht finster ist, sind alle Mitglieder von Team Rainbow mit einem Nachtsicht-Gerät und Wärmesicht-Kamera ausgestattet. Diese sind äußerst realistisch ausgefallen. So hat das Nachtsicht-Gerät nur eine ganz bestimmte Reichweite und die Optik ist durch einen leichten Fischaugen-Effekt gekennzeichnet. Praktische Sache auch, dass erlegten Terroristen die Waffe abgenommen werden können. Wer also mitten im Einsatz merkt, dass er vielleicht doch das falsche Gewehr eingepackt hat, darf sich bei der Konkurrenz bedienen. Ob FAMAS oder Steyr AUG, die Terroristen stehen in Sachen Bewaffnung der Spezialeinheit in nichts nach.

MEHR-SPIELHÖLLE

Typisch für Tom-Clancy-Taktikshooter: Sämtliche Waffen aus dem Singleplayer-Modus kommen auch beim Multiplayer zum Einsatz. Aber damit nicht genug, denn der Spieler darf sich seinen ganz persönlichen Online-Soldaten selbst zusammenschustern, fast schon wie bei einem Rollenspiel. Stolze Besitzer der neuen Xbox-Live-Vision-Kamera können sogar ihr eigenes Gesicht ins Spiel einbringen. Im Verlauf der Onlinezeit steigt die Spielfigur dann in Rängen auf, wodurch neue Waffen frei geschaltet werden. Wer jetzt schon Balancing-Probleme befürchtet, den können wir beruhigen: Die Entwickler sind sich der Problematik bewusst und haben versichert, dass die Extra-Waffen nicht zwingend besser sind als die Standardkaliber. Vielmehr möchte man Online-Veteranen



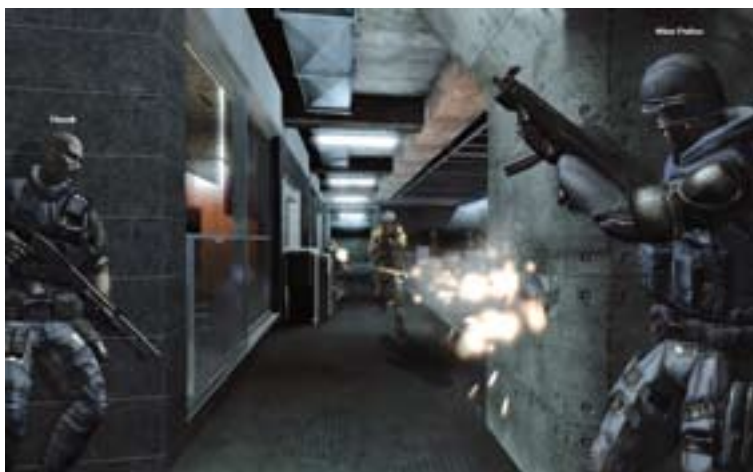
LANGER ARBEITSTAG

24 lässt grüßen!

Die gesamten Ereignisse in »Vegas« finden an einem einzigen Tag statt. Team Rainbow hat also ähnlich bescheidene Arbeitszeiten wie Serienstar Jack Bauer. Kaum ist eine Mission beendet, geht's auch schon wieder per Hubschrauber zum nächsten Einsatzort. Diese Dringlichkeit sorgt für deutlich mehr Spannung, als wenn man sich vor jeder Mission einen langweiligen sterilen Taktikbildschirm reinziehen muss.

FERTIG ANVISIERT

Je nach Waffe sieht der Zoom-Modus ein bisschen anders aus. Hier sieht man das Laser-Visier der MP5N. Bei einigen Sturmgewehren wie der Steyr AUG blickt der Spieler durch ein Zielfernrohr und kann selbst weiter entfernte Gegner gut erspähen.



einfach eine größere Auswahl bieten. Auf insgesamt neun speziellen Mehrspieler-Karten dürfen sich in den altbekannten »Deathmatch«, »Capture the Flag« und »Last Man Standing«-Modi bis zu 16 Mann in und um Las Vegas bekriegen. Karte Nummer zehn ist die altbekannte »City Streets«-Karte aus »Rainbow Six 3«. Als

neuer Spielmodus hat es »Angriff und Verteidigung« ins Spiel geschafft. Das ist ein missionsbasierter Mehrspieler-Modus, so ähnlich wie »Counter Strike« also. Koop-Fans dürfen sich zudem auf den »Terroristen-Jagd«-Modus freuen, in dem es gilt 23 Karten von Tangos zu säubern. Das Einzige, was es beim Mehrspieler-Modus zu bemängeln gibt,

ist das Schadensmodell. Was in der Kampagne eigentlich nicht schlimm ist, könnte Mehrspieler-Matches ein klein wenig an Spannung nehmen. Momente, in denen von einem Team nur noch ein angeschossener Soldat übrig ist, der sich mit einem Quäntchen Lebensenergie durchkämpfen muss, bleiben wohl aus. Trotzdem: Wir sind uns sicher, dass »Vegas« auf Xbox Live einschlagen wird wie eine Bombe! Sowohl im Single- als auch im Multiplayer ist »Vegas« eine absolute Meisterleistung. Was die Entwickler hier aus der Unreal 3-Engine herauszaubern, ist einfach fantastisch. Das geht schon bei den Helikopter-Flügen über Las Vegas los. Zahlreiche Autos auf den Straßen, die Rauchschwaden, die vom Chaos zeugen, das alles macht einfach einen authentischen Eindruck. Auch bei den Soldaten wurde auf jedes kleine Detail geachtet. Ob diverse Ausrüstungstaschen, Bartstoppeln und Falten oder die Art, wie die Kameraden in Deckung gehen. Alles wirkt wie aus

einem Guss. Die Screenshots geben nur so halb Aufschluss über die Qualität, in Bewegung fällt einem die Kinnlade herunter. Uns als alte Zerstörungsfreunde hat vor allem das zerberstende Glas bei Beschuss gefallen. Fast wie in einem guten Actionfilm! Dieses Gefühl wird vom dynamischen Soundtrack noch verstärkt. Spannenden Melodien, wenn trügerische Ruhe herrscht oder harte elektronische Beats bei Feuergefechten, einfach nur gelungen. Wenn nun die Charaktere ähnlich gut und vielschichtig dargestellt werden, wie bei »Splinter Cell: Double Agent«, sollte einem Hit nichts mehr im Wege stehen. Multiplayer-Freunde merken sich das Spiel sowieso vor.

Nicholas Buracas



Es geht abwärts: Wer braucht schon Treppen, wenn man ein Seil im Handgepäck hat!

360 SAGT ...

Spannender Schauplatz, überragende Grafik und zugängliche Steuerung. Was soll hier noch schief gehen?

Hitpotenzial

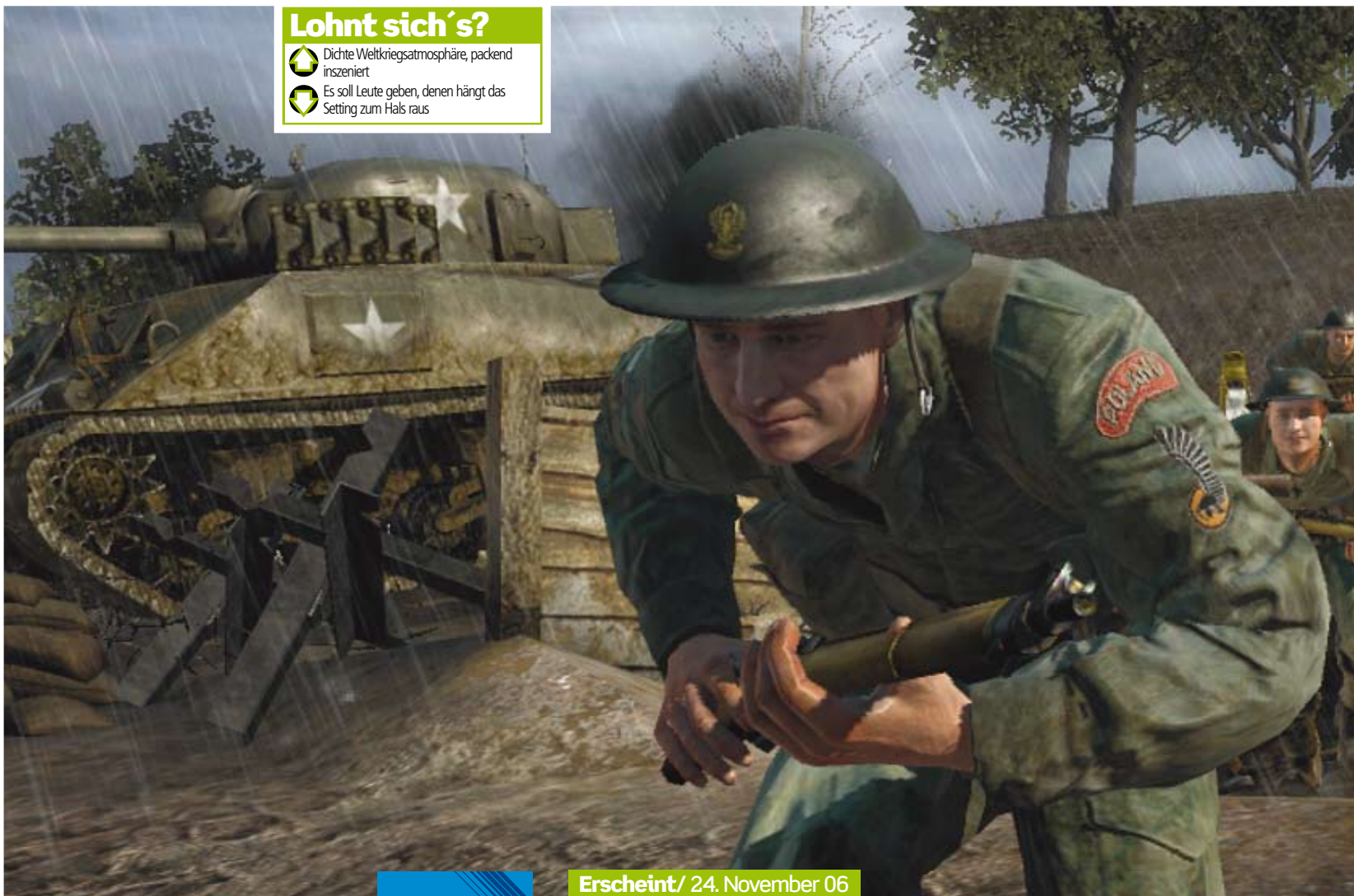
Lohnt sich's?



Dichte Weltkriegsatmosphäre, packend inszeniert



Es soll Leute geben, denen hängt das Setting zum Hals raus



Erscheint/ 24. November 06

AUF EINEN BLICK

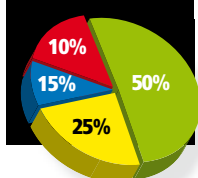
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-24
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Konsequente Fortsetzung der Serie. Vor allem der Multiplayer-Teil sollte richtig einschlagen.

DAS STECKT DRIN

- Dauer-Feuer
- Nahkampf
- Panzerfahrt
- Ziele markieren



CALL OF DUTY 3

Nur im 360-Magazin: eine fast vollständige Version angetestet

Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe einen Test jenes 360-Titels eingepplant, den nach »Gears of War« die meisten unserer Leser in diesem Jahr auf ihrer Kaufliste haben. Okay, das Testmuster hat den Redaktionsschluss verpasst. Aber wir haben es uns nicht nehmen lassen, eine weit fortgeschrittene Version des zweiten »Call of Duty« für unsere Lieblings-Konsole mal so richtig ranzunehmen. Nur wir und das Spiel, einen halben Tag allein. Die Überraschung: schon beim Training wird klar, dass auch Neulinge schnell mit der unkomplizierten Steuerung zurechtkommen. Und hoppla - wir sind ja schon in Europa! Denn statt noch einmal eine der diversen Landungen in der Normandie herunterzuleiern, startet das Geschehen einige Zeit nach der alliierten Landung bei Saint-Lô. Der Spieler zieht als amerikanischer GI, mit einem Soldaten der ersten kanadischen Armee, einem Mitglied der ersten polnischen Panzerdivision und einem Kämpfer des britischen SAS in die Schlacht. Anders als im Vorgänger geht es aber weder nach Nordafrika noch ins bit-

terkalte Russland. Die Handlung beschränkt sich also komplett auf die Geschehnisse in der Normandie. Könnte langweilig werden? Ja, könnte, ist allerdings unwahrscheinlich. Denn die Entwickler haben sich den einen oder anderen Kniff einfallen lassen, um den Mangel an unterschiedlichen Ländern gut zu kaschieren. So treffen sich im Verlauf der insgesamt 14 Levels die unterschiedlichen Einheiten immer wieder mal, oder ihre Einsätze überschneiden sich. Beispiel bei der Kesselschlacht bei Falaise, die Dreh- und Angelpunkt der Kampagne ist: Hier stürmt die polnische Panzerereinheit den »Hügel 262«, um den Kanadiern vor Chambois Deckung zu geben und flüchtende Deutsche auszuschalten. Das gibt dem

„Der schlimmste Feind ist die Artillerie“



Krieg heißt Leiden. Auch für das Gras, das achttlos niedergetrampelt wird ...



Bewegliche Ziele: genau das, worauf wir stehen ...

liveundonline

- Bis zu 24 Spieler dürfen sich austoben
- Gespielt werden Deathmatch-Varianten, Capture the Flag, Hauptquartier und der neue »Kriegs«-Modus
- Des Soldaten Lohn sind Gamerpoints

1



MULTIPLAYER-HATZ

Da geht's rund!

Großartig: diesmal dürfen sich bis zu 24 Spieler auf den Mehrspielerkarten austoben. Ob Deathmatch, Capture the Flag, Hauptquartier, alles bekannte Modi aus Teil Zwei der Serie. Als neuer Modus kommt der so genannte »Kriegs«-Modus ins Spiel. Um was es sich dabei handelt, wollen uns die Entwickler aber noch nicht verraten. Wir tippen auf eine Weiterentwicklung von »Suchen und Zerstören«.



3



KRIEG IST ABWECHSLUNGSREICH

Dahin verschlägt es die Soldaten

Den größten Teil der Zeit verbringt der Spieler zu Fuß, in Begleitung zahlreicher KI-Kameraden. Das interessante an der Aufgabenstellung: Man muss sich beim Häuserkampf oder Gefechten auf offenem Gelände auf die Situation einstellen, komplett seine Taktik ändern. Sonst ist so ein Soldatenleben recht kurz.

Als Mitglied der ersten polnischen Panzerdivision darf sich der Spieler auch ans

Steuer eines Panzers wagen. Von feindlichen Panzern der Marke Tiger und Co. werden dann auch massenweise Fußsoldaten in Grund und Boden gesprengt.

Einige Male übernimmt man auch die Rolle eines Spähers für den Panzerschützen. Dann muss man per Fernglas feindliche MG-Stellungen als Ziele ansagen. Kurz darauf ist dann vom Opfer nicht mehr allzu viel übrig.



2

Ganzen ein ziemlich authentisches Gefühl. Außerdem ist es angenehm, zu sehen, welche Auswirkungen gewisse Handlungen auf die drauffolgende Mission haben. Gut gefallen hat uns auch das erweiterte Nahkampfssystem. Okay, in den meisten Fällen reicht nach wie vor ein Schlag mit dem Gewehrkolben, um feindliche Soldaten ins Land der Träume zu schicken. An einigen Stellen gibt es allerdings gescriptete Sequenzen, die sich ähnlich spielen wie die Quick-Time-Events bei »Tomb Raider Legend«. Während uns beispielsweise ein Soldat sein Bajonett ins Auge hauen will, hämmern wir abwechselnd auf die Trigger-Buttons ein, bis der A-Knopf auf dem Schirm erscheint. Schnell gedrückt und unser Soldat gibt dem Feind Saures: Er zieht den Sicherungsring einer Granate heraus und schubst den verdutzt dreinblickenden Wehrmachtssoldaten in die Häuserruine hinter ihm. Wenig später geht die Granate hoch. Da ist sie wieder, die typische Schadenfreude! Diese Kleinigkeiten lockern das Geschehen gut auf, auch wenn sie nur gescriptet sind. Feindliche Granaten können zu ihren Besitzern zurückgeworfen werden. Allerdings sollte man sich damit beeilen. Denn wartet man zu lange, fliegt man mitsamt dem Sprengsatz selbst in die Luft. Ansonsten ist alles mit drin, was Fans der Serie so lieben. Ob spannende Scharmützel in verwüsteten Städten oder grandiose

Panzerschlachten auf offenem Gelände, Abwechslung wird groß geschrieben. Das gilt auch für die unterschiedlichen Aufgaben, die auf den Nachwuchssoldaten warten. Mal muss eine Flakstellung eliminiert, dann ein Haus gesäubert werden. Ist zwar alles irgendwie schon einmal da gewesen, macht aufgrund der packenden Inszenierung aber trotzdem Spaß. Toll auch, dass in Häusern nicht mehr unendlich Gegner materialisieren, bevor man in sie reinstürmt. Genau das hat die Normandie-Missionen beim Vorgänger nämlich zu einem zähneknirschenden Erlebnis gemacht. Das Level-Design ist zwar recht linear ausgefallen, an vielen Stellen hat der Spieler aber trotzdem die Möglichkeit, sich für einen bestimmten Weg zu entscheiden. Also immer noch Schlauch-Design, nur eben viel größer, sodass es an vielen Stellen gar nicht auffällt.

Grafisch sieht das Spiel zwar gar nicht sooo viel besser als sein Vorgänger aus, die Verbesserungen stecken aber im Detail. Niedergetrampeltes Gras, das sich nach einer Weile wieder aufstellt, noch realistischere Rauch-Effekte, noch mehr Soldaten auf einmal auf dem Bildschirm, da saugt's einen schon rein in den Krieg. Ist halt beeindruckend, wenn hunderte Soldaten und Panzer auf das zu drei Viertel zerstörte Örtchen Saint-Lô losstürmen. Wenn dann noch die brachiale Akustik dazu kommt, ist die Schlachtatmosphäre

perfekt. Uns kam es beim Probespiel so vor, als hätten die Entwickler die Soundausgabe verdoppelt. Das heißt: Noch mehr wummernde Explosionen, noch mehr panisches Geschrei von Freund und Feind und natürlich noch viel mehrfeuernde Soldaten. Wenn jetzt der Mehrspieler-Modus für bis zu 24 Spieler ebenfalls zündet, wovon wir ganz frech einfach mal ausgehen, steht ein Hit bevor. Im nächsten Heft gibt es endlich den Test.

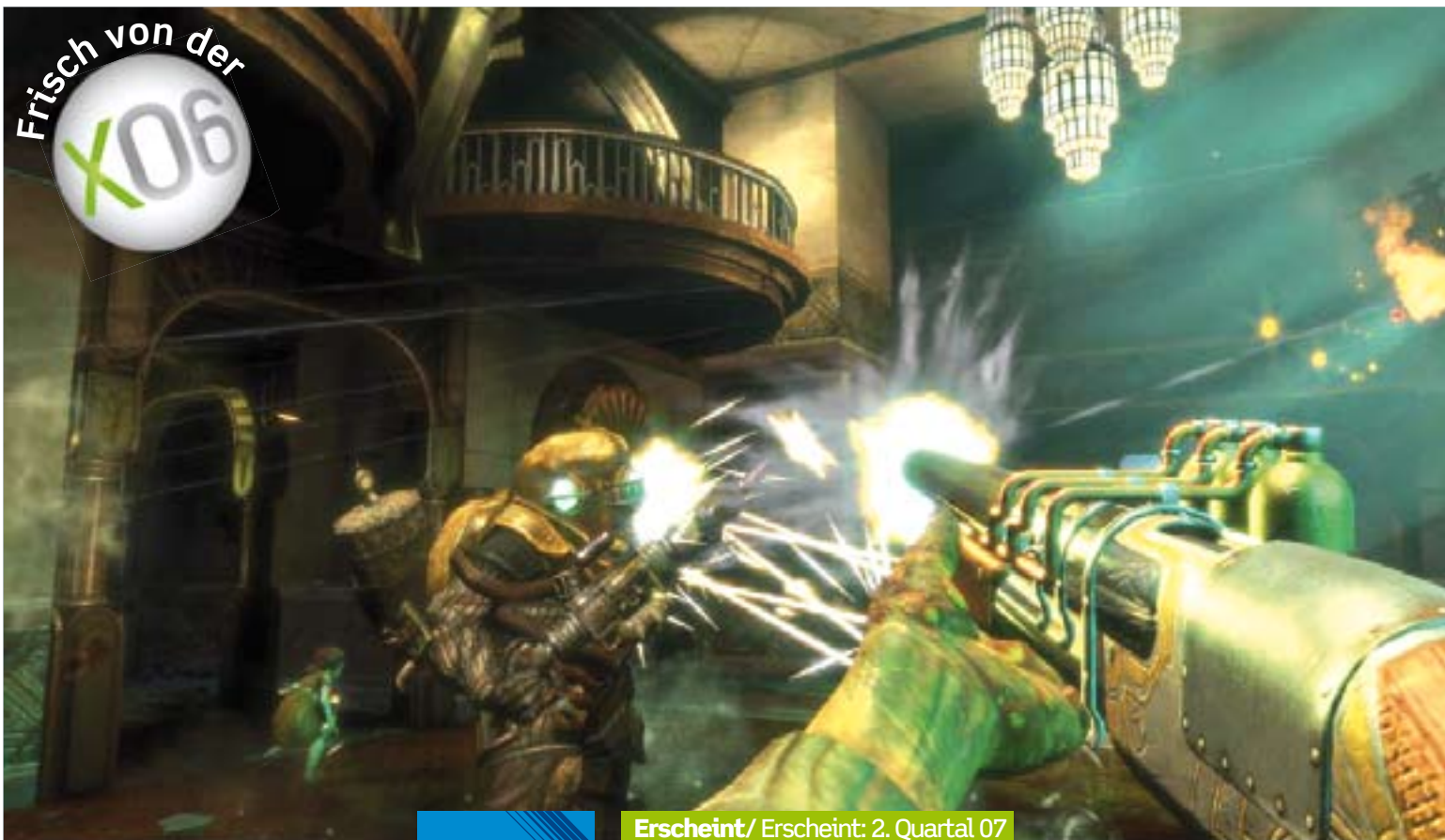
Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Weltkriegsfans kommen voll auf ihre Kosten. Präsentation und Atmosphäre saft.

Hitpotenzial

Frisch von der
X06



Erscheint/ Erscheint: 2. Quartal 07



Auf der X06 wurden vor allem die Action-Elemente demonstriert. »Bioshock« setzt auf ein vielschichtiges Waffensystem in Kombination mit einer extrem leistungsfähigen Physik-Engine

AUF EINEN BLICK

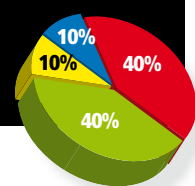
Publisher/ 2k Games
Hersteller/ Irrational Software
Genre/ Abenteuer-Thriller
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf 360:
Tiefsee-Abenteuer
mit erstaunlicher KI

DAS STECKT DRIN

- Waffen bauen
- Spannung
- Rohrbruch
- Schießereien



BIOSHOCK

Unter Wasser hört dich niemand schreien

Dieses Game lässt viele andere konventionell aussehen. Chefdesigner Ken Levine zeigte uns auf der »X06« die neueste »Bioshock«-Version – und wir sind jetzt mehr denn je davon überzeugt: Der geistige Ahne von »System Shock 2« bietet so viel Neues, so viel Inhalt, so viel Dramatik wie kein anderes Actiongame zuvor. Keinen Schimmer, warum der Hersteller dieses Meisterwerks neuerdings als Ego-Shooter bezeichnet werden möchte. Diese Genre-Eingliederung führt unserer Meinung nach in die Irre. Zwar sieht man das Geschehen aus der Ich-Perspektive und ballert auch einige Male drauflos, aber der Schwerpunkt liegt woanders. Unter anderem bei der unglaublichen KI, mit der die Bewohner der vom Verfall bedrohten Unterwasser-Stadt Rapture untereinander interagieren. Ist schon faszinierend, das Verhalten von Big Daddies und Little Sisters zu beobachten. Kommt der Spieler einer »kleinen Schwester« zu nahe, stellt sich der Big Daddy dazwischen, tut aber noch nichts. Wer dann hartnäckig bleibt, der Kleinen näher kommt, ihr etwas von der begehrten »Adam«-Droge abluchsen will, gebigt sich in Gefahr. Dann stößt einen Big Daddy weg; und noch einen Versuch später schießt er aus vollen Rohren. Das fühlt sich echt und nachvollziehbar an. Nur schade, dass wir mit unserem mickrigen Revolver für so eine Kampfsituation schlecht gerüstet waren. Hm, aber was, wenn wir einen »Assassin« auf den Big Daddy hetzen, diese unheimlichen Teleporter, die ihr Erscheinen nur durch eine leicht flimmernde Luft ankündigen? Und dann haben wir uns ja per »Adam« diese Telekinese-Kräfte angeeignet, so dass wir beliebige Gegenstände durch die Luft katapultieren

können. »Wir wollen zeigen, was ein Ego-Shooter alles leisten kann,« erzählt Ken Levine. Nämlich mehr als nur das Feuer-Frei-Kommando geben. Der Spieler soll die Umwelt beobachten, seine Fantasie nutzen, Objekte kombinieren und Waffen basteln. Das Hirn enthält den Schlüssel zum Erfolg. Alles zum Überleben notwendige bringt einem das »Dynamic Training System« bei. Dazu Ken Levine: »Wir gehen davon aus, dass der Spieler clever ist. Deshalb verzichten wir auf ein abgekapseltes Training. Erst wenn das Spiel merkt, hey, da tut sich jemand schwer, dann fragen wir nach: brauchst du Tipps? Genau wie das ein Kumpel tun würde, der einem beim Gaming über die Schulter guckt.« Ein guter Ansatz. Und ein Grund mehr, warum wir lieber gestern als morgen in diese wunderschöne Unterwasser-Welt abtauchen würden. Die übrigen in Bewegung deutlich attraktiver aussieht als auf den Screenshots. Großartige Grafik, erwachsenes Thema, vielschichtiges Gameplay: Auf uns macht »Bioshock« den Eindruck, als stünde uns hier ein wahres Next-Gen-Game bevor.

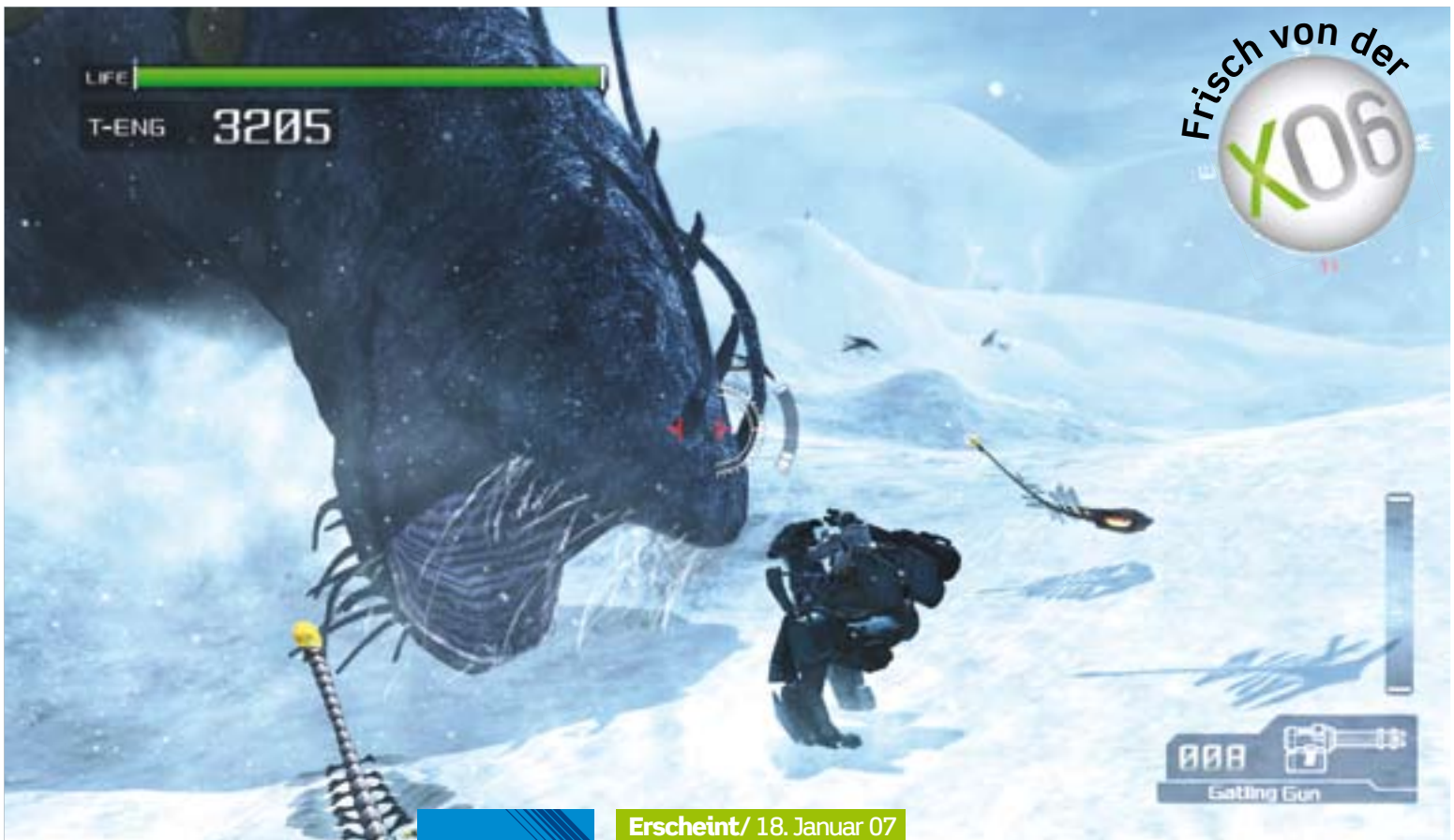
Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Wenn nur halb soviel drin steckt wie von Ken Levine angekündigt, steht ein Hit bevor.

Hitpotenzial





Erscheint/ 18. Januar 07

LOST PLANET

Mit Dauerfeuer bringen wir das Eis zum Schmelzen

Mutig, mutig: Anlässlich der »X06« stellt sich Capcoms SF-Reißer dem Publikum – und zwar auf 360-Konsolen direkt neben »Gears of War«. Ein unfairer Vergleich? Keineswegs. »Lost Planet« macht eine extrem starke Figur, und gibt sich ebenfalls als futuristisch angehauchtes, intelligent inszeniertes Actionfeuerwerk mit bestaunenswerter Grafik. Wir sind zum Eisplaneten gereist. Erst mal waren die Eispiraten dran. In der uns gezeigten Demo wählt »Lost Planet« zunächst ein gemäßigtes Tempo. Zwischen Schluchten aus Eis und Bergen aus Schnee entsteht die Spannung aus einer nicht sichtbaren, aber spürbaren Gefahr. Eispiraten verschansen sich überall. Grund genug für den Helden Wayne, mit einem Scharfschützengewehr auf die Jagd zu gehen. Das funktioniert auf Anhieb perfekt, denn im Unterschied zu den meisten Shootern trifft das Scharfschützengewehr ungemein präzise. Die Steuerung beim Zielen ist weder zu sensibel, noch zu zäh, sondern genau richtig. Aufpassen muss man aber trotzdem, schließlich ist die Munition limitiert; und die paar Handgranaten im Gepäck reichen nicht ewig. Zudem stellen sich die Eispiraten clever an. Ein oder zweimal sind sie um uns herumgeschlichen und uns in den Rücken gefallen. So richtig rund geht es allerdings erst, wenn die Akrid-Aliens ins Spiel kommen. Als wir uns durch eine Gletscherspalte kämpfen, steigt unser Puls, die Bedrohung nimmt Form ab. Im Dauerlauf strömen die riesigen Insekten aus ihren Nestern, attackieren volle Breitseite. Gut, dass Waynes Maschinenkanone unendlich Munition hat. Besser, dass wir in einen Minimech einsteigen und mit dessen Gatling-Guns aufräumen können. Dumm wieder

nur, dass sich das behäbige Vehikel so schwer tut beim Kampf gegen die monströse Mega-Gottesanbeterin, die sich aus dem Gletscher ihren Weg bahnt. Atmosphäre wie im geistlichen Kinostreifen! Toll auch, wie zugänglich das Spiel ist. Die Steuerung ist so intuitiv geraten, wer würde da noch Training brauchen? Controller in die Hand nehmen und losmarschieren, so lautet die Devise. Dabei fügt die von uns gespielte Demo eine Herausforderung an die andere, und das komplett ohne unfaire Stellen. Das flüssige, hoch motivierende, von Tempo getriebene Gameplay hat uns ein bisschen an »Resident Evil 4« erinnert. Kein Wunder, schließlich hat Projektleiter Hiroyuki Kobayashi mitgearbeitet. Und die epische Story kommt aus der Feder von Keiji Inafune. Der hat schon bei der »Onimusha«-Serie für manche Überraschung gesorgt. Über Story-Details schweigen sich die Entwickler trotzdem aus. Mitte Januar wissen wir wohl alle mehr, dann startet unser Raumschiff in Richtung namenloser Eisplanet.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Wenn die KI der Akrid-Krabbler noch besser wird, könnte »Gears of War« Konkurrenz bekommen.

Hitpotenzial

AUF EINEN BLICK

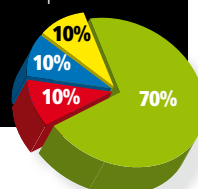
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Genre/ Action
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

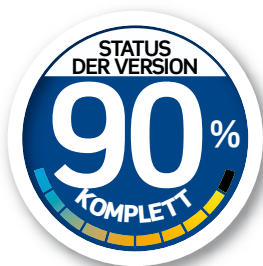
Exklusiv auf 360:
»Starship Troopers«
auf Eis, inklusive
Helden mit albernen
Namen

DAS STECKT DRIN

- Eis
- Charakterspiel
- Akrid
- Eispiraten



Der Typ heißt also Wayne. Bescheuerter Name. Aber ein Actionheld von echtem Schrot und Korn ist er trotzdem



Frisch von der
X06



Erscheint/ 17. November 06

AUF EINEN BLICK

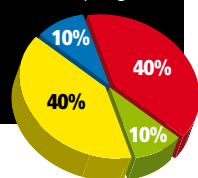
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Epic
Genre/ Action
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf 360: die Action-Hoffnung des Jahres

DAS STECKT DRIN

- Kettersägen
- Grafikbombe
- Daueraction
- Tunnel sprengen



GEARS OF WAR

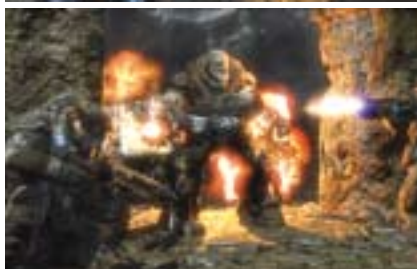
Von Locust und jugendschützenden Vorgängen

Was wäre eine X06 ohne »Gears of War«? Jedenfalls nur halb so spannend. Wir konnten in Barcelona mit Chefdesigner Cliff Bleszinski und Produkt-Manager John Dongelmans eine nahezu vollendete Version des Action-Spektakels spielen, immerhin fast drei Stunden lang. Eines der Kapitel: »Ashes: Trial by Fire«. Und es geht furios los. Das Delta Squad unter Marcus Fenix soll eine »Lightmass«-Bombe zünden und so die unterirdischen Korridore der Locust-Aliens verschütten. Also werden Marcus und Co. ins Zielgebiet geflogen. Am »Embry Square«, einer offenen Grünanlage vor einem Tempelbau, wird die Drei-Mann-Einheit abgesetzt. Diese Einführungsszene geht nahtlos ins Spielgeschehen über, ohne jede Ladepause. Nur wenn Marcus mal den Löffel abgibt, wird kurz nachgeladen. Passiert aber wegen des fairen Spielbaus eher selten, und wenn, dann sind die Rücksetzpunkte nie weit entfernt.

Okay, zurück zur Mission: überall öffnen sich Erdlöcher, Locust strömen heraus. Also schnell Deckung gesucht und die Feindesschar ordentlich mit Blei vollgepumpt. Wer sich nicht hinter Trümmern, Pfeilern, Steinen verschanzt und schnell von Deckung zu Deckung huscht, hat schon verloren. Denn die Invasoren aus dem Erdinneren schießen scharf. Um nicht komplett unvorbereitet aufs Schlachtfeld zu taumeln, haben wir vorher einen Trainingslevel hinter uns gebracht. Und das lohnt sich, lernt man dabei doch wie die Feinheiten funktionieren - beispielsweise das »Active Reload«, also das beschleunigte Nachladen durch Dauerdrücken des Schulterknopfes auf dem Controller. Klappt in der Praxis alles super und fühlt

sich extrem dynamisch an. Vor allem die KI hat uns beeindruckt: Marcus Kameraden folgen, marschieren voraus, überwinden Hindernisse selbstständig, sind niemals eine Last, sondern immer eine Hilfe. Schon nach kurzer Zeit huscht man mit Marcus von Deckung zu Deckung, schießt Locust zu Brei oder bringt mit einer gezielten Granate die Tunnel der Plagegeister zum Einsturz. Toll ist die Stimmung im Spiel, die Gänsehaut erzeugt und an »Starship Troopers« erinnert. Und trotzdem hat »Gears of War« etwas Intelligentes an sich, spielt sich richtig clever. Nur: Wie es nun um das Erscheinen in Deutschland steht, ist wegen einiger Härten im Gameplay nach wie vor unklar. John Dongelmans sagt nur, dass die deutsche Version wohl nicht mehr den 17. November schafft, also jenen Tag, an dem das Spiel im Rest von Europa erscheint. Aber er gibt sich trotzdem optimistisch: »Wir haben bereits die Sprachaufnahmen komplett fertig. Jetzt arbeiten wir mit der USK zusammen, so lange, bis wir eine Altersfreigabe bekommen.«

Nicholas Buracas/r



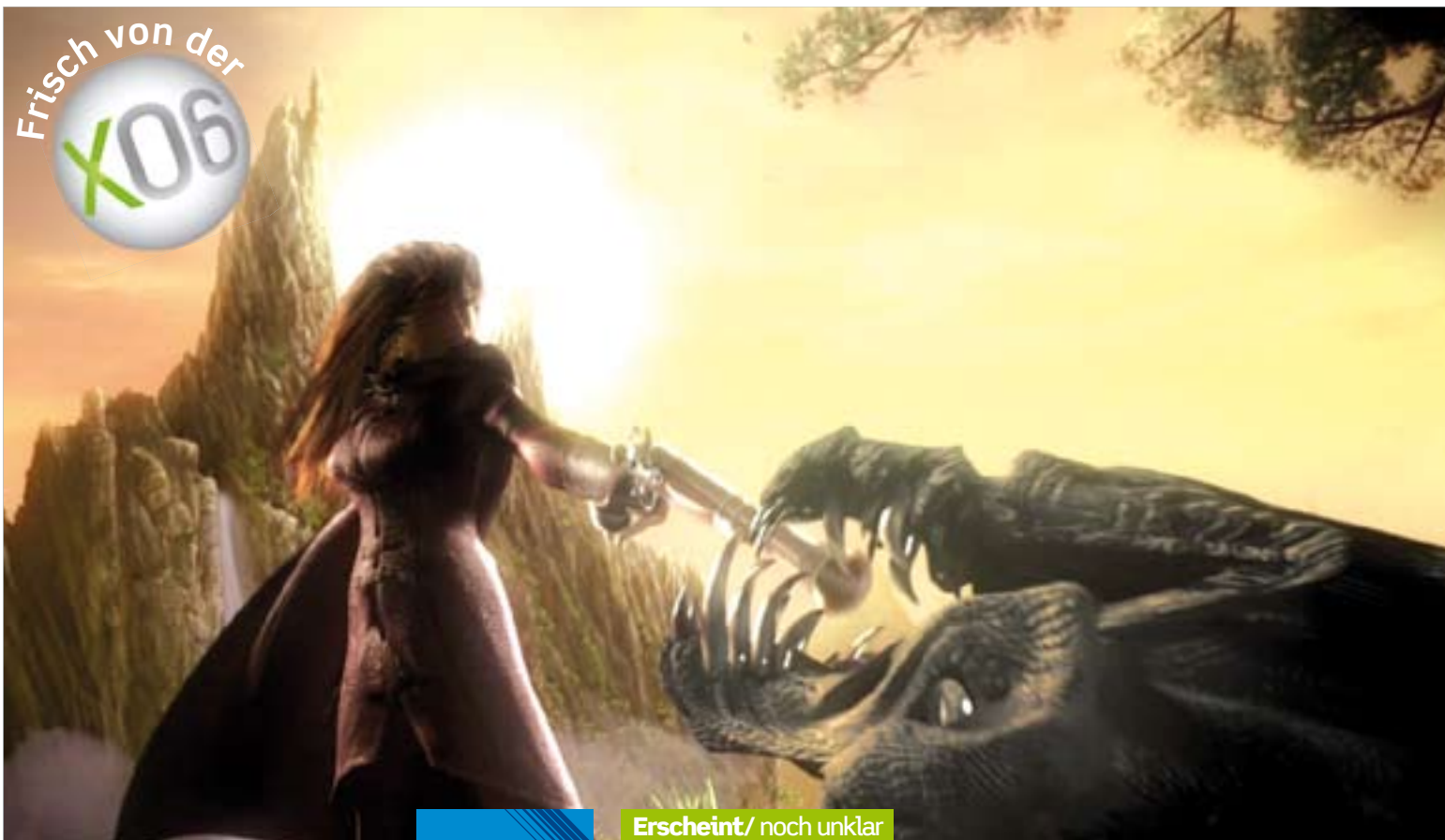
Die deutsche Version wird entschärft, soviel ist klar. Unklar ist weiterhin, wann das Spiel bei uns erscheint



360 SAGT ...

Kommt's oder kommt's nicht? Ein Hit wird das Spiel aber auf jeden Fall!





Frisch von der
X06

Erscheint/ noch unklar



AUF EINEN BLICK

Publisher/
Microsoft
Hersteller/
Lionhead
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

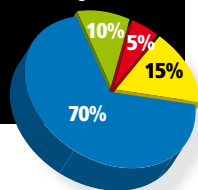
Exklusiv auf der 360:
Peter Molyneux' Märchen geht in die zweite Runde.



Antike Schusswaffen in »Fable«? Keine Sorge, das Spiel mutiert schon nicht zum Shooter!

DAS STECKT DRIN

- Häuser kaufen
- Familie(n) gründen
- fechten
- lebendige Welt



FABLE 2

Mehr Ideen, mehr Freiheit: hoffentlich toppt das Spiel den Vorgänger

Leider gab es auf der X06 nichts Spielbares von Peter Molyneux' kommenden Geniestreich zu sehen. Im Gespräch hat er uns aber einige interessante Neuigkeiten und Pläne für »Fable 2« mitgeteilt. Wie im Vorgänger, so beginnt der Weg des Helden oder der Heldin in der Kindheit. Im Verlauf des Spiels ändert sich die Statur der Spielfigur und sie altert. Anders als beim ersten Teil soll dieses Mal die Handlung des Spielers wirkliche Veränderungen in der Welt zur Folge haben. Als Beispiel nennt Molyneux einen Lagerplatz auf den der Held trifft. Wenn er sich mit den Leuten dort anfreundet und ihnen hilft, steht zehn Jahre später am gleichen Fleck vielleicht ein Dorf oder sogar eine Stadt. Tötet er hingegen alle, ist aus dem Lagerplatz, auch zehn Jahre später nichts anderes geworden. Aber nicht nur durch solche extremen Handlungen soll der Spieler den Lauf der Welt verändern können. So kann es passieren, dass ein bestimmter Dialog dramatische Folgen für die Spielwelt Albion hat. Je nachdem, wie viel Kohle der Nachwuchsheld auf seinen Abenteuern zur Seite legt, kann er sich zahlreiche Besitztümer kaufen. Vom Haus über eine Scheune, bis hin zu einem Schloss. Nach dem Kauf eines solchen Gebäudes werden weitere Aufgaben und Quests frei geschaltet, die sich auf den jeweiligen Ort beziehen. Eine Familie darf der Spieler ebenfalls wieder gründen. Mit einem Grinsen auf dem Gesicht betont Molyneux aber, dass es keine Sex-Minispiele geben wird. Die Kinder des Helden sollen ihrem Erzeuger diesmal deutlich ähnlicher sehen. Ist die Spielfigur beispielsweise hässlich, kommen auch hässliche Kinder zur Welt. Der Nachwuchs wird den Papa übrigens bedingungslos lieben und auch nachahmen. So wird der Sohn eines

bösen Charakters mit besonders fiesen Streichen prahlen oder ganz stolz seine neue Tätowierung vorzeigen. Über die Hintergrundgeschichte an sich, schweigt sich Molyneux allerdings noch aus. Nur soviel: Zwischensequenzen wird es keine mehr geben. Diese hält der Meister schlicht und ergreifend für veraltet. Was die Kämpfe angeht, wird ebenfalls noch nichts Konkretes verraten. Molyneux merkt jedoch an, dass sie wirklich neu und teilweise auf Rhythmus basiert sein sollen. Man darf also gespannt sein. So schön bisher alles klingt, noch probieren die Mannen der Lionhead-Studios mit ihren zahlreichen Ideen herum. Das ist auch der Grund, warum Molyneux nichts Spielbares auf der »X06« zeigen wollte. Die Leute sollten sich schlicht und einfach kein falsches Urteil von einer zu frühen Version machen. Wir freuen uns trotzdem drauf. Und damit stehen wir nicht alleine da. Denn obwohl bisher so gut wie nichts über das Spiel bekannt ist, hat es das Spiel immer wieder in die Top Ten unserer Lesercharts geschafft. Leider steht bisher allerdings noch kein Erscheinungstermin fest.

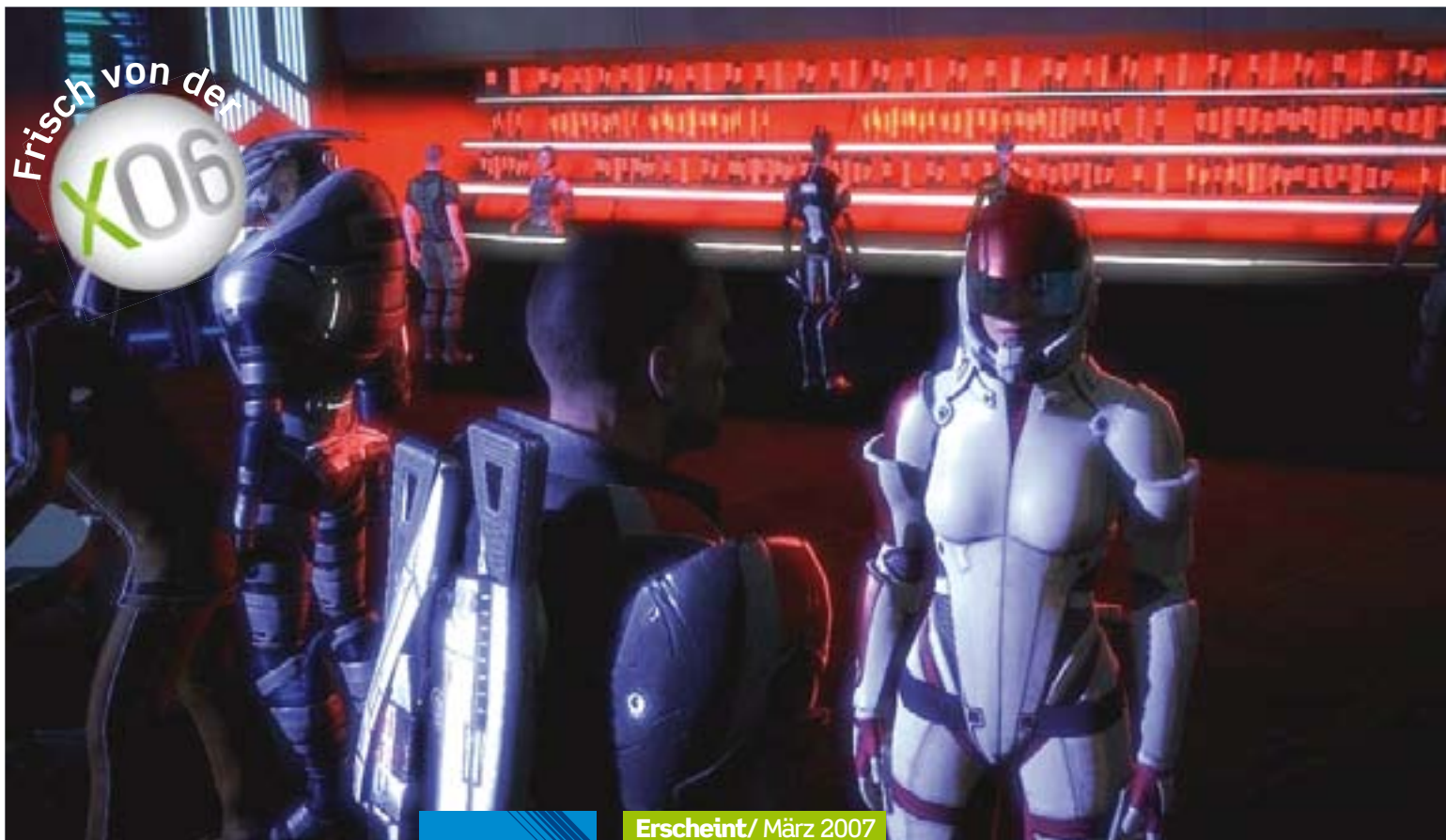
Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Wenn alle Ideen umgesetzt werden, dürfen Rollenspieler schon mal Urlaub nehmen.

Hitpotenzial





Erscheint/ März 2007



Die Kämpfe spielen sich im Grunde wie bei klassischen Third-Person-Shootern

AUF EINEN BLICK

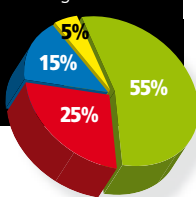
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bioware
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf der 360: ein Weltraum-Rollenspiel, das auch ohne Star-Wars-Story alles andere schlägt

DAS STECKT DRIN

- Erkundung
- Gefechte
- Qual der Wahl
- Dialoge



MASS EFFECT

Spannende Kämpfe in den unendlichen Weiten ...

Etwas ruhig war es in letzter Zeit um das kommende SF-Epos der kanadischen Rollenspiel-Großmeister Bioware. In Barcelona durften wir anlässlich der »X06« aber neue Eindrücke aufsaugen: Bioware-Chef Greg Zeschuk höchstpersönlich unternahm mit uns einen Ausflug durch das Universum. Unsere Tour startet auf dem marsähnlichen Planeten »Caleston«. Nach der Ankunft mit unserem Raumgleiter »Normandy« werden wir von Garrus, einem unserer zwei Mitstreiter in den ersten Multiple-Choice-Dialog verwickelt. Eine Minen-Kolonie wird angegriffen. Wir stehen vor der Wahl: eingreifen oder die Kumpels ihrem Schicksal überlassen. Gut wie wir sind, wollen wir den Leuten helfen. Also rein in den Hightech-Buggy und zur Kolonie gedüst, wo wir uns in einer Schlucht ein wenig mit dem Kampfsystem beschäftigen. Fühlt sich schon fast wie bei einem Actionspiel an. Mit einem Schnellfeuerwaffe nimmt Shepard die Unruhestifter in klassischer Shooter-Manier aufs Korn. Könnte Hardcore-Rollenspielern vielleicht einen Tick zu actionreich sein; um dem entgegenzuwirken, dürfen wir das Geschehen jederzeit pausieren. Mit dem D-Pad können wir die beiden Mitstreiter in Ruhe herumkommandieren. Auf Wunsch schlüpfen wir in einen der Kämpfer und steuern ihn direkt. Hilfreich, denn jeder Held hat so seine speziellen Fähigkeiten. Die Soldatin ist eine bewährte Scharfschützin, während Garrus Hologramme hervorrufen kann und damit Feinde verwirrt. Zusätzlich dürfen wir in den Schlachten noch Goodies wie Haftgranaten verwenden. Dank der vielseitigen Physik-Engine kullern diese ein Weilchen vor sich hin, bevor sie einen Krater in den Boden reißen. Nett auch, dass

beim Buggy jede Rille im Reifenprofil sichtbar ist, während Shepards Rüstung nach jedem Kampf immer mehr verdeckt. Erstaunlich auch, dass das Spiel mit seinen weitläufigen Arealen trotzdem ohne größere Ladezeiten daherkommt. Die Spielwelt ist absolut gewaltig. Damit der Spieler trotzdem den Überblick über seine laufenden Aufgaben hat, führt ein übersichtliches Journal Notiz. »Die Welt ist so groß, dass wir manchmal selbst überrascht sind, was darin alles passiert,« erzählt uns Greg Zeschuk. Davon durften wir uns auch selbst überzeugen. Die Sternenkarte macht mit ihrer Abbildung einer zoombaren Milchstraße mit vielen weiteren Planeten richtig Lust auf ausschweifende Erkundungstouren. Und wir wollen auch endlich die interessanten Figuren kennen lernen. Sie versprechen viel Drama, viele Romanzen, viel Action. Bald soll es soweit sein. Greg: »Mass Effect kommt in diesem Winter. Okay, für einen Kanadier ist Winter ein dehnbarer Begriff. Aber wir wollen innerhalb der nächsten sechs Monate fertig sein.«

Nicholas Buracas/rf

360 SAGT ...

Eine Stunde gespielt und nur einen mikroskopisch kleinen Teil des Spiels gesehen.

Hitpotenzial



Erscheint/ Q1 2007

CRACKDOWN

Wer wird schon gleich mit Autos werfen?! Der »GTA«-Erfinder gibt die Antwort darauf.

AUF EINEN BLICK

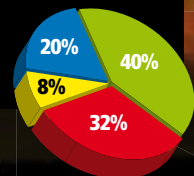
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Real Time Worlds
Genre/ Action
Spieler/ 1-2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf 360: Als namenloser Superheld in einer frei begehbaren Stadt für (Un-)Ordnung sorgen ...

DAS STECKT DRIN

- keine Staus
- auf Häuser klettern
- Autos schmeißen
- Stress



Es bringt gar nichts mehr, darüber zu diskutieren. »Grand Theft Auto« hat seinerzeit ein neues Genre erfunden. Es nimmt den Spieler und packt ihn in eine quasi komplett offene Welt, in der es haufenweise Aufgaben zu erledigen gilt. Dabei kann er sich entweder vom Spiel an die Hand nehmen lassen und Missionen erledigen, oder die Umgebung auf eigene Faust erkunden. So langsam kommt die Welle solcher Spiele auch auf der 360 ins Rollen. Neben dem gelungenen »Saints Row« und dem abgefahrenen »Just Cause«, steht schon der nächste »GTA«-Klon vor der Tür. Dieser wird von niemand anderem entwickelt, als vom »GTA«-Erfinder Dave Jones, beziehungsweise dessen neuem Team Real Time Worlds. »Crackdown« geht jedoch eine etwas andere Richtung als die bisherigen Klone. Statt den Spieler in die Haut eines namenlosen Nachwuchsgangsters oder eines Latino-James-Bond zu stecken, übernimmt er hier die Rolle eines Superhelden.

EINE STADT DES VERBRECHENS

Schauplatz ist die frei erfundene US-Metropole »Pacific City«, in der der Held

den Abschaum von den Straßen fegt. Das macht er allerdings nicht aus Spaß an der Freude, vielmehr arbeitet er im

Auftrag der geheimnisvollen »Agentur«. Diese Gruppierung besitzt das größte Gebäude in der Großstadt und hat zudem das Monopol auf dem Markt der »Straßenreinigung«. Klar, klingt wie jede x-beliebige Comic-Story. Gibt dem Spieler aber immerhin einen Aufhänger, um sich in den Häuserschluchten von Pacific City so richtig auszutoben. Und das funktioniert mit Stil! Schon im ersten Level kann der Heldencharakter eine Autotür einfach aus dem Vehikel reißen und als Schutzschild verwenden. Hat er Level fünf erreicht, hebt er zur Not das ganze Auto hoch und schleudert es in die Gegnerrmassen. »Hulk« lässt grüßen! Die drei Attribute, die der namenlose Superheld steigern kann sind Stärke, Treffsicherheit und Beweglichkeit. Ähnlich wie bei »Oblivion« steigern sich diese Attribute, indem sie benutzt werden. Prügelt der Held sich mit bloßen Händen durch endlose Gegnerreihen, »

**Exklusive
BILDER**

Das 360-Debüt des »GTA«-Erfinders



Lohnt sich's?



Wir wollten schon immer mal mit Autos um uns werfen!



Ist noch zu hektisch, braucht definitiv noch Feinschliff

liveundonline

■ Ranglisten für bestimmte Aktionen, beispielsweise »Einen Typen so lange wie möglich in der Luft halten«. ■ Die passenden Erfolge zu den Ranglisten. ■ Koop-Modus für zwei Spieler! Super, mit einem Kumpel zusammen Autos durch die Gegend werfen!

1

EXPLOSIV

Ein paar Minuten in Pacific City

Schaut eigentlich ganz leicht aus, oder? Ist es auch!

1 Autos hochheben ist im Spiel leichter als mit einem Stock nach einem Hund zu werfen. Kein Wunder also, dass der Spieler immer wieder auf diese »Waffen« zurückgreift.

Bei solchen Methoden dürfen

2 einige Sachen nicht fehlen. Feuer, Explosionen und generelles Chaos. Diese drei Elemente stehen bei

»Crackdown« auf der Tagesordnung. Kann auch gut passieren, dass das nicht einmal beabsichtigt ist. Soll ja alles vorkommen!

In so einem Fall ist der Supersprung des Helden ganz schön praktisch. Damit kommt man aus jeder Gefahrenzone und überwindet ganze Straßenschluchten und Häuser mit einem Satz. So eine Fähigkeit wäre im wahren Leben auch nicht ganz ohne, oder?

2



3



3

» pumpt er damit seine Stärke in die Höhe. Macht es ihm wiederum besonders viel Spaß, von einem Häuserdach zum anderen zu springen, steigert sich die Beweglichkeit. Schnell macht man da die Großstadt zum riesigen Hindernis-Parcours. Während man sich in »GTA« oder »Saints Row« mit eher konventionellen Methoden durch die Straßen kämpft, kommt »Crackdown« dem Begriff »Le Parcours« am nächsten. Das Spiel reizt einen geradedazu, die steilen Hochhäuser der Stadt zu erklimmen, sich von den Häuserdächern abzustößen und so weite Strecken in der riesigen Metropole zurückzulegen. Hat schon fast etwas von den »Spiderman«-Games der letzten Konsolengeneration. Absolut jedes Gebäude in der Stadt kann erklommen werden, allerdings ist jedes davon wie ein kleines Puzzle. Analogstick vorwärts drücken reicht also nicht. Stattdessen müssen Nischen oder Plattformen zum Festhalten und Hochziehen gefunden werden, bis der namenlose Held den »Gipfel« erreicht hat. Dass diese Klettereinlagen auch ins eigentliche Gameplay gehören, zeigt eine der zufälligen Herausforderungen. Der Spieler soll so schnell wie möglich das Agentur-Gebäude erklimmen, gegen das der Berg in »San Andreas« wie ein kleiner Hügel aussieht. Falls es wen interessiert: Wir haben den Turm in drei Minuten und 31 Sekunden bezwungen, schneller als alle anderen Anwesenden!

Nicht nur der Charakter steigt im Verlauf auf. Auch seine Fahrzeuge werden stärker

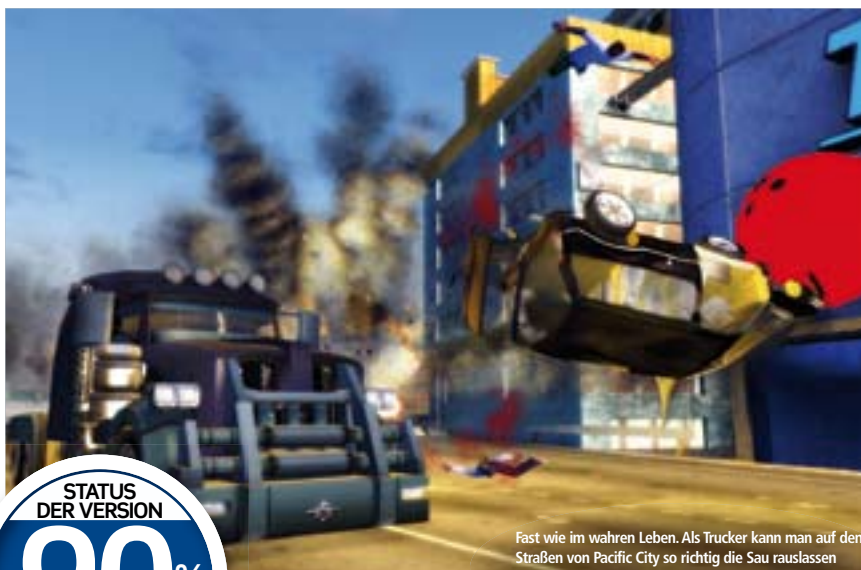
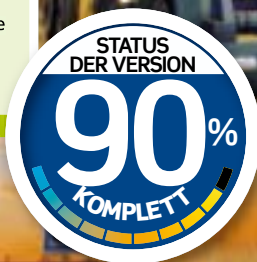


Nein, kein elektrischer Schlag. Vielmehr ist der Held gerade ein Level aufgestiegen

CHAOSRASER

Crashkurs

In »Crackdown« ist der Held viel weniger auf fahrbare Untersätze angewiesen, als beispielsweise in »Saints Row«. Falls er sich aber doch mal hinter Steuer klemmt, kann man Chaos pur erwarten. Sein Sportwagen lässt zivile Autos in die Luft schleudern, der Geländewagen hat eher Ähnlichkeiten mit einem Monstertruck und das lastwagenförmige Gefährt pflügt sich durch sämtliche Verkehrsteilnehmer. Langsam verstehen wir, warum die ganze Stadt sauer auf unseren Helden ist ...



Fast wie im wahren Leben. Als Truckee kann man auf den Straßen von Pacific City so richtig die Sau rauslassen



HUCH, IST DAS HEKTISCH!

Die aktuelle Version von »Crackdown« ist allerdings noch ziemlich hektisch. Wir haben ja nichts dagegen, dass uns der Mob verfolgt, wenn wir ein hohes Tier ins Jenseits geschickt haben. Aber aus irgendeinem Grund reicht es schon, dass wir uns irgendwo blicken lassen. Dann stürmen schon hufenweise Gangster heran und eröffnen das Feuer. Klar, dank Superkräften und Feuerwaffen sowie der unkomplizierten Steuerung sind die zwar kein Problem, stressig ist es aber auf Dauer trotzdem. Wir wünschen uns, dass wir theatralisch von einem Hochhaus die Stadt überblicken können, um irgendwelche bösen Buben zu erspähen. Was Superhelden eben so machen! Außerdem hält der Dauerstress einen vom Erkunden der Metropole ab. Pacific City lädt den Spieler mit seinen vielseitigen Vierteln einfach auf ausschweifende Erkundungstouren ein, noch dazu, wenn der Held so gut vorankommt und nie im Stau steht. Wenn aber durchgehend Gangster-Schergen, Polizisten und manchmal sogar Zivilisten angreifen, obwohl unser Held nichts verbrochen hat, ist das schon ein wenig nervig. Die Jungs von Real Time Worlds haben uns aber versichert, dass genau an dieser Stelle noch ordentlich nachgebessert wird.

ALLES SO LILA

Die Grafik im Spiel hebt sich mit einem ganz eigenen Look hervor. Die Mischung aus Cel-Shading-Grafik und »realistischen« Texturen sieht, vor allem in Bewegung, ziemlich scharf aus. Ein bisschen seltsam ist die Entscheidung, die Farbe Lila so extrem einzusetzen. So gibt es ganze Viertel, in denen ein Großteil der Gebäude, Zivilisten und Vehikel in der Pflaumenfarbe auf dem Bildschirm unterwegs sind. Wirkt anfangs wirklich ein wenig

gewöhnungsbedürftig. Super allerdings, wie viel gelegentlich auf dem Bildschirm los ist. Die Dichte an Zivilisten oder Gegner erreicht schon mal das Niveau eines hier indizierten Kaufhaus-Spektakels. Noch dazu läuft das Spiel schon jetzt ohne größere Ruckeleinlagen oder Ladezeiten. Schade aber, dass in Pacific City scheinbar viele Klone herumlaufen. Ein bisschen mehr Abwechslung wäre bei den Bewohnern der Stadt schon angenehm gewesen. Mal gucken, ob ich sich da bis zum Release noch etwas tut. Ein dicker Pluspunkt ist die Physik-Engine. Durch sie wird dem Spieler gut vermittelt, wie stark sein Held eigentlich ist. Wenn er ein Auto durch die Gegend wirft und damit fünf böse Buben auf einmal erwischt, kann man ein Schmunzeln nicht vermeiden. Anders als bei anderen »Freeroaming«-Spielen gibt es bei »Crackdown« keine feste Story-Mission. Alle Gangsterbosse der drei Gangs in der Stadt meucheln, das ist das Ziel. Das soll allerdings nicht heißen, dass das Spiel in fünf Minuten durchgespielt ist. Informanten wollen ausgequetscht werden, hochrangige Gangmitglieder ausgeschaltet und der Big Boss schließlich in seinem streng bewachten Hauptquartier eliminiert werden. Das Leben eines Superhelden macht aufgrund der Freiheiten einfach unglaublich Spaß, sodass wir eine spannende Einzelspieler-Kampagne erwarten. Bleibt nur zu hoffen, dass sich einem im Verlauf des Spiels auch Superschurken in den Weg stellen, die den Kräften der eigenen Spielfigur nicht ganz so unterlegen sind. Würde sicherlich noch für zusätzlichen Pepp sorgen.

ONLINESPASS UND ERFOLGE

Und das Beste zum Schluss: Selbige Kampagne kann komplett mit einem Kumpel per Xbox-Live durchgespielt werden. Das sollte eigentlich schon jetzt ein Kaufgrund für alle Koop-Fans

sein. Wie es mit anderen Online-Modi aussieht, steht noch nicht ganz fest. Die Jungs von Real Time Worlds haben aber angedeutet, dass sie wohl noch einen obligatorischen Deathmatch-Modus einbauen möchten. Gamerpoints-Jäger werden ebenfalls massig zu tun bekommen. Für so ziemlich alle erdenklichen Dinge gibt es Erfolge zum Freispielen. Beispiel gefällig? Wer einen Menschen lang genug in der Luft halten kann, bekommt einen zweiten frei gespielt. Zusätzlich gibt es für eine Vielzahl dieser Erfolge noch Online-Ranglisten. Fans von offenen Spielwelten, für die nicht immer alles bierernst sein muss, könnten mit »Crackdown« sicherlich Spaß machen. Der Comiclook allein lässt schon vermuten, dass sicherlich auch einiges an schwarzem Humor im Spiel stecken wird. Wenn jetzt noch ein bisschen mehr Feintuning ins Spiel gesteckt wird, sollte eigentlich nicht mehr allzu viel schief gehen.

Nicholas Buracas

360
SAGT ...

Wenn das Spiel noch ein wenig Feinschliff bekommt, könnte durchaus ein Hit draus werden.

Hitpotenzial

360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Need for Speed Carbon«,
»Just Cause«

FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«,
»Half Life 2«



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister

GENRES/ Action, Abenteuer, Sport

SPIELT GERADE/ »Oblivion«,
»Pro Evo Soccer 6«

FREUT SICH AUF/ »Virtua Tennis 3«, Wii



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Test Drive Unlimited«,
»Splinter Cell: Double Agent«

FREUT SICH AUF/ »Call of Duty 3«,
»Rainbow Six: Vegas«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Sputtelgirlie

GENRES/ Abenteuer, Puzzle

SPIELT GERADE/ »Enchanted Arms«,
»Just Cause«

FREUT SICH AUF/ »Tony Hawk's Project 8«,
»Mass Effect«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK

GENRES/ Abenteuer, Rollenspiele, Strategie

SPIELT GERADE/ »Oblivion«, »Splinter Cell:
Double Agent«

FREUT SICH AUF/ »Lost Odyssey«,
»Kane & Lynch«



SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660

GENRES/ Sport, Racing

SPIELT GERADE/ »FIFA 07«, »Company of
Heroes« (PC)

FREUT SICH AUF/ »Forza Motorsport 2«,
»Wii Sports« (Wii)



CHRISTOPHER NORDHOFF REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Chrizzly

GENRES/ Abenteuer, Sport

SPIELT GERADE/ »Oblivion«,
»Pro Evo Soccer 6«

FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »Zelda« (Wii)



MANFRED SCHMIDT TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ Leseschleife

GENRES/ Abenteuer, Strategie

SPIELT GERADE/ »Company of Heroes« (PC),
»Oblivion«

FREUT SICH AUF/ »The Outsider«, »Bioshock«

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

Nicholas Buracas

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Seckin Özdündar, Matthias Lausmann,
Jan Kahlert

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Manfred Schmidt, Hannah Klaiber

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE

Richard Löwenstein

DRUCK

VVA Kommunikation GmbH, 45133 Essen

VERTIEB

BPV Medien Vertrieb GmbH & Co. KG,
Römerstraße 90, 79181 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: monatlich. Vertrieb: im deutschsprachigen Raum über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München. Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert. Covermotiv: Rainbow Six Vegas, Ubisoft. Postermotiv: Ubisoft, Electronic Arts. Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de.

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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.



Den
»360 Live Tipp«
erhält ein Spiel pro Ausgabe. Und zwar das Spiel, das einen besonders gelungenen Xbox-Live-Modus hat. Für Online-Spieler ein Muss!

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.

“Der bisher beste
Teil aus der Splinter-
Cell-Serie”



Erscheint/ erhältlich

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Superagent Sam Fisher zieht endlich seinen ersten Einsatz auf der 360 durch. Nicholas Buracas begleitet das Raubein auf seiner bisher schwierigsten Mission. Unser Test.

Irgendwo auf Island: Sam Fisher soll mit dem Nachwuchsagenten Jack ein Kraftwerk auskundschaften, das angeblich als Raketenbasis für eine Terrororganisation fungiert. Doch alles geht schief. Der Nachwuchsagent wird erschossen, die Rakete scharf gemacht. Mit Mühe und Not manipuliert Sam den Zünder, anschließend bleibt ihm nur eine Minute zur Flucht. Im letzten Moment wird er vom NSA-Hubschrauber erkannt. Die Besatzung lässt ein Seil herab, der Topspion wird außer Gefahr gebracht. Die Beschreibung eines Action-Videos? Nein, es ist die erste Mission im vierten Teil der Edelschleicherei »Splinter Cell«. Endlich feiert die Serie also auf der 360 ihr Debüt!

Nach dieser Mission bekommt Sam die Nachricht vom Tod seiner Tochter, und die eigentliche Herausforderung beginnt. Nach einer erfolgreichen Flucht aus dem Ellsworth-Gefängnis, schleust sich der frisch gebackene Doppelagent

in die »John Brown's Army«, kurz JBA, ein. Diese Terrororganisation soll im Besitz einer Massenvernichtungswaffe sein. Sams Aufgabe ist es, die Organisation um Emile Dufraine zu infiltrieren und zu zerstören. Dabei gibt es aber einiges zu beachten. Denn anders als in den bisherigen Teilen, arbeitet der Agent diesmal quasi für zwei Auftraggeber, die noch dazu völlig gegensätzliche Aufgaben verteilen. Da kann sich schon mal mitten in der Mission einiges ändern. Beispiel gefällig? Wenn Sam das erste Mal das Hauptquartier der JBA durchsucht, soll er als kleine Aufnahmeprüfung einen Hindernisparcours durchqueren und einen Safe knacken. Dafür hat er 16 Minuten Zeit, bevor Sicherheitschef Carson Moss wieder zurückkommt und die Lage checkt. Weil Sam aber kein Anfänger ist, ist der Safe bereits nach fünf bis sechs Minuten geknackt. Was tun, um die restlichen zehn Minuten tot zu schlagen?

AUF EINEN BLICK

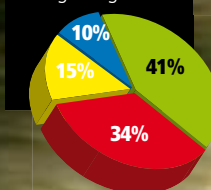
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Shanghai/Ubisoft
Annecy
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1-6
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Mit der Doppelagenten-Thematik bringt Ubisoft frischen Wind in die Serie.

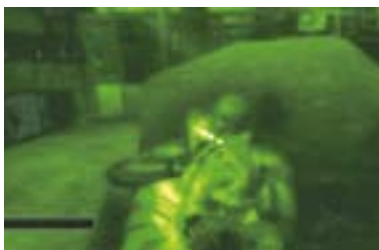
DAS STECKT DRIN

- Vertrauen
- Entscheidungen
- Tageslicht
- Bürgerkrieg



Lohnt sich's?

- ⬆ Spannende Aufmachung, aufregende Schlüsselmomente, klasse Grafik
- ⬇ Grafik ruckelt etwas, massive PAL-Balken auf 4:3-Displays



Obwohl Sam oft bei Tageslicht unterwegs ist, hat er doch immer noch seine Nachtsicht-, Wärmebild- und Elektrovisiere dabei



liveundonline

- Drei Agenten gegen drei Söldner der Upsilon-Forces ■ Challenge-Modus für Koop-Fans ■ 38 Erfolge, zum Beispiel der »lebende Lichtschalter«: 20 Lichtquellen mit der EMP-Pistole ausknipsen ■ Acht Mehrspielerkarten, weitere als Download

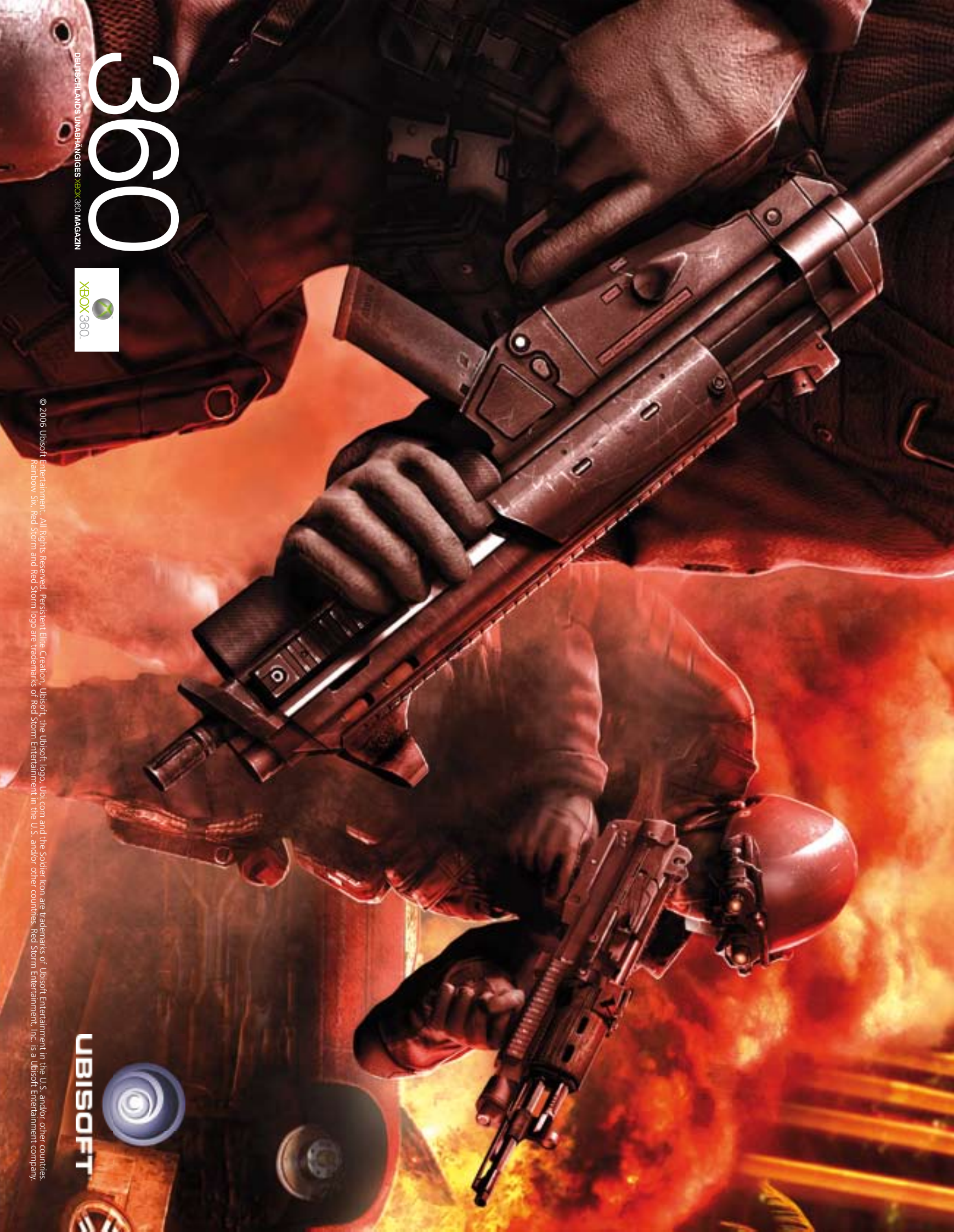
Gut, dass Sam von der NSA den Auftrag bekommen hat, einen Trojaner in den Server einzuschleusen und einen Sender auf dem Dach anzubringen. Diese beiden Aufgaben müssen aber nicht zwingend ausgeübt werden.

VERTRAUEN IST GUT

Beim Erfolg geben diese zwar mehr Vertrauenspunkte bei der NSA, wird Sam aber beim Herumschnüffeln entdeckt, sinkt dafür der Wert bei der JBA. Im Verlauf des Thrillers werden die unterschiedlichen Aufgaben deutlich dramatischer und fordern den Spieler immer wieder auf, seine Handlungsweise zu überdenken. Denn sinkt das Vertrauen bei einer der beiden Parteien auf Null, blickt das traurige Spielerauge auf den Game-Over-Bildschirm. Die empfindliche Balance zu halten, zählt daher zu den wichtigsten Pflichten! Diese neue Facette im Gameplay bringt richtig Spannung ins Spiel, zumal die eine oder andere Entscheidung den Ausgang des Spiels verändern kann. Das gilt speziell bei den »Directed Moments« – das sind Schlüsselmomente, die auf den ersten Blick wie herkömmliche

Cutscenes wirken, die dem Spieler aber ein gewisses Maß an Kontrolle zugestehen. Deutlich spannender als eine fade Video-Einspielung, und oftmals moralisch schwieriger als sämtliche Situationen, denen Jack Bauer in »24« bisher gegenüberstand. Es ist nicht zu übersehen, dass »Double Agent« insgesamt auf eine extrem cineastische Aufmachung zielt, vor allem bei der Gestaltung der Charaktere. Der kalt berechnende Emile, der aufbrausende Carson oder du schöne Enrica, das sind alles Figuren, deren Motive der Spieler nach und nach entdeckt. Zudem entwickelt sich zwischen Enrica und Sam so etwas wie eine Liebesbeziehung. Diese wird dann auf die Probe gestellt, wenn sich der Agent entscheiden muss, ob er die Bombe auf dem Kreuzfahrtschiff bei Cozumal entschärfen soll oder nicht. Macht er es, wird seine Geliebte von Emile erschossen, lässt er den Timer weiterticken, sterben tausend unschuldige Touristen. Es sind solche Entscheidungen, durch die das Spion-Abenteuer so erwachsen und authentisch wirkt. Und dann ist da noch der extrem hohe Wiederspielwert. Schließlich wechselt die Story ihre Richtung, je nach

Entschlossenheit des Spielers. Bleibt Enrica beispielsweise am Leben, versorgt sie Sam gegen Ende des Spiels mit Waffen, wird sie ausgeschaltet, muss sich Sam mit einem Messer behelfen. Die Präsentation des neuen »Splinter Cell« ist deutlich »filmischer« geworden, dies merkt man auch an der neuen Benutzeroberfläche. Statt haufenweise Anzeigen, werden jetzt nur noch das aktuelle Missionsziel und der aktuelle Sichtindikator auf dem Bildschirm dargestellt. Letzteres funktioniert eigentlich recht einfach nach dem Ampel-Prinzip. Ist Sam für seine Feinde quasi unsichtbar, blinkt das Lämpchen grün. Ist er sichtbar oder ein Feind hat ihn bemerkt, leuchtet es gelb. Hat sich der Agent einen Patzer erlaubt, blinkt es rot und die Gegner machen Jagd auf ihn. Ausschlaggebend für die Nutzung dieses neuen Systems ist die Tatsache, dass Sam vermehrt bei Tageslicht unterwegs ist. Ob in Kinshasa oder auf einem Kreuzfahrtschiff im Golf von Mexiko, als Agent muss man sich komplett neue Taktiken einfallen lassen. Die altbekannte Schleichmechanik bekommt dadurch einen ganz neuen Dreh und reißt das Spiel



360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES XBOX 360 MAGAZIN



UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.



 Tom Clancy's

RAINBOWSIX

VEEGAS

NEED FOR CAR



FINGERFERTIGKEIT HOCH VIER

Minispiele

Wie bei den Vorgängern, so gibt es auch diesmal einige Minigames, die Geduld voraussetzen oder die Reaktion prüfen. Das bekannte Schlösserknack-Game oder die Computerhackereien sind mit an Bord. Neu ist das Knacken von Safes. Gegen Ende darf Sam sogar an tickende Bomben Hand anlegen. Diese Bomben-Entschärfung ist eine spannende Angelegenheit, die eine ruhige Hand erfordert. Das Gameplay wird dadurch angenehm aufgelockert.



aus dem etwas stagnierenden Schema heraus. Wenn Sam durch die vom Bürgerkrieg zerrissene Stadt Kinshasa schleicht, während um ihn herum Feuergefechte stattfinden und Häuser explodieren, dann schießt der Adrenalinpegel beim Spieler einfach in die Höhe. Trotzdem müssen Serien-Fans nicht verzagen. Die Grundmechanik an sich haben die Entwickler nämlich beibehalten. Nach wie vor ist es wichtig, sich nicht entdecken zu lassen. Sam Fisher ist kein Rambo. Schleicht sich der Agent an einen Wachposten heran, nimmt er ihn mit einem Druck auf die A-Taste in die Mangel. Ein bisschen verhören kann er den armen Teufel auch, denn oftmals haben

die Feinde brauchbare Informationen für Sam. Zahlencodes für bestimmte Türen beispielsweise. Mit der A-Taste kann Sam außerdem ausgeschaltete Gegner aufheben, ahnungslose Wachen ins Eiswasser ziehen oder Computer und Schalter bedienen. Situationsabhängig also: Immer wenn irgendeine Aktion möglich ist, weist ein kleines Icon darauf hin. Praktisch.

SPIELZEUGE FÜR SAM

Aber was wäre Sam Fisher ohne seine Gadgets? Damit er den terroristischen Schergen ein Schnippchen schlagen kann, darf er auf insgesamt 32 Werkzeuge zurückgreifen. Ob optisches Kabel,

Glasschneider, Lasermikrofon oder Gas- und Blendgranate, das Repertoire ist vielseitig. Mit dem Lasermikrofon hört Sam beispielsweise für die NSA ein geheimes Gespräch zwischen Emile und dem pakistanischen Wissenschaftler Dr. Aswat ab und erluchtet sich so ein wenig mehr Vertrauen. Mit dem Ultraschall-Gerät kann er Wachen anlocken; das Pfeifen hat Sam wohl verlernt. Zur Not darf der Agent aber auch zur Waffe greifen. Das Arsenal ist diesmal ein wenig aufgestockt und neben den alten Bekannten wie dem SC20k-Gewehr oder der SC-Pistole gibt's diesmal auch konventionelle Waffen wie eine Polizeiflinte. Aber aufgepasst, nicht immer

ist es sinnvoll, potenzielle Feinde sofort zu töten. An Bord des Kreuzfahrtschiffes in Cozumel sieht es die NSA beispielsweise gar nicht gern, wenn der Doppelagent das Sicherheitspersonal kilt. Umschleichen oder bewusstlos hauen ist da die Devise, sonst rutscht das Vertrauen des eigentlichen Hauptauftraggebers in den Keller. Speziell bei solchen Aufgaben ist die neue »OPSAT«-Minikarte recht hilfreich. Diese lässt sich mit einem Druck auf die LB-Taste zuschalten. Die kleine Karte zeigt sämtliche Personen im näheren Umkreis an, allerdings nur, wenn Sam sich nicht bewegt. An den zehn Etappen sollten Serien-Kenner etwa 13 Stunden zu kauen haben; und dann noch mal ein paar Stunden zusätzlich, um die zwei alternativen Enden kennen zu lernen. Und dann sorgt außerdem noch der Mehrspieler-Modus für unterhaltsame Stunden. Im Vergleich zum »Versus«-Modus aus dem Vorgängerspiel fällt schon mal auf, dass die Spielerzahl auf sechs erhöht wurde. Nun kämpfen also drei NSA-Agenten gegen drei Söldner der Upsilon-Forces. Nach wie vor müssen die Agenten Datenbehälter hacken und mit dem Diebesgut entkommen, nur



Wenn im Kongo der Bürgerkrieg tobt, steht Kinshasa gleich im Flammen ...



Betäuben, nicht töten: Auf dem Kreuzfahrtschiff erwartet die NSA, dass Sam keine Toten hinterlässt



Tipp am Rande: Wer beim Abspannen die Konsole abschaltet, verpasst den spielbaren Rette-New-York-Epilog ...

DIRECTED MOMENTS

Wer braucht da noch Videos?

Schlüsselmomente sind als ziemlich ausgefallene Mischung aus Film und Action inszeniert. Statt einfach nur ein Video zwischen zwei Schleich- oder Ballerszenen zu klemmen, verbindet das Spiel entscheidende Momente durch so genannte »Directed

Moments«. Die wirken wie Videos, nur dass man etappenweise doch die Kontrolle über die Situation erhält, dann eingreift und die Handlung in bestimmte Bahnen lenkt. Reaktionstests also, im weitesten Sinne. Die Konsequenzen fallen

mal so, mal so aus. Lässt Sam beispielsweise eine Geisel der JBA am Leben, verlieren die Terroristen nur ein bisschen Vertrauen. Schafft er es an anderer Stelle nicht, die Reserveleine seines Fallschirms zu ziehen, verliert er sein Leben.

1



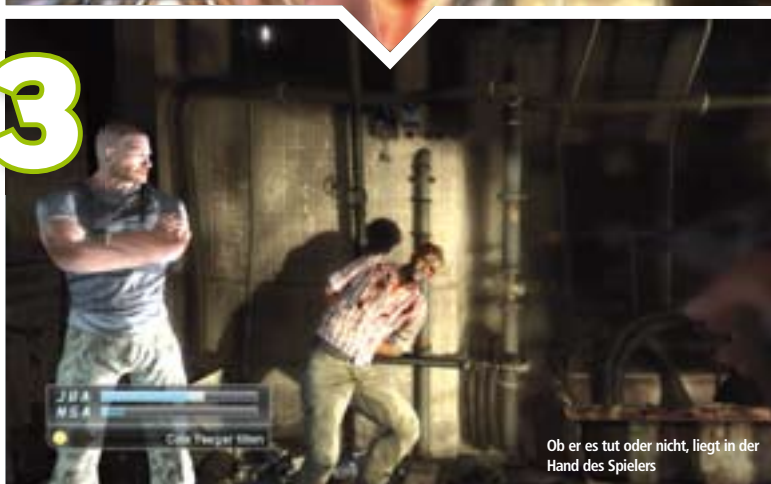
Emile ist der Boss der Terrororganisation JBA. Echt ein ziemlicher Arsch

2



Muss Sam jetzt Zombies meucheln? Nicht doch, das ist ein Reporter. In einem »Directed Moment« soll Sam ihn töten

3



Ob er es tut oder nicht, liegt in der Hand des Spielers



Im Mehrspieler-Part werden die Schatten- und Schleichfertigkeiten einer besonders harten Probe unterzogen

» ist das diesmal weitaus dynamischer. Einsteiger kommen deshalb auch ziemlich schnell mit dem Modus klar, ohne dass Veteranen sich langweilen müssen. Denn noch immer ist eine genaue Kenntnis der acht Mehrspielerkarten von Nöten, um Erfolg zu haben. Dachrinnen, offene Fenster oder Lüftungsschächte nutzen Profispieler schon einmal, um eine filmreife Flucht hinzulegen. Auch andere, spektakuläre Flucht-Manöver kommen zum Einsatz. So hechten die Agenten beispielsweise blitzschnell und lautlos durch offene oder zerstörte Fenster. Neu ist auch, dass sich der Spieler mit zwei Kumpels zu

beispielsweise ein cooles »Rainbow Six«-Outfit für die Upsilon-Söldner.

SCHARFE TECHNIK

»Double Agent« ist eine Augenweide. Endlich mal ein Spiel, welches Menschen als solche zeichnet. Bartstoppeln, Falten, Schweißperlen auf dem kahl rasierten Schädel, wie sich Sam duckt, wie er schleicht – das hat einfach nichts Künstliches mehr an sich, sondern sieht ganz Natürlich aus. Nur in ganz wenigen Ingame-Zwischensequenzen wirkt die Mimik etwas hölzern. Dafür machen die Spezialeffekte umso mehr Stimmung.

„Das Matchmaking-System erinnert an Halo 2“

einem Team zusammenschließen kann. Je erfolgreicher dieses Team ist, besser ist die Ausrüstung, die ihm zur Verfügung steht. Damit ein Einsteiger-Team nicht gleich gegen Vollprofis spielen muss, wird ein »Matchmaking-System« eingesetzt, welches dem von »Halo 2« recht ähnlich ist. So wird verhindert, dass unfaire Paarungen entstehen. Dank dieses Team-Features denken wir, dass das Spiel in der Xbox-Live-Community durchaus punkten kann. Anstatt des Koop-Modus gibt's diesmal den »Challenge«-Modus. Insgesamt 15 Einsätze muss der Spieler hier gegen die CPU bestreiten. Teilweise alleine, teilweise mit bis zu zwei Kumpels. Diese Aufträge sind ideal, um sich mit der Mehrspieler-Mechanik vertraut zu machen. Auch das Teamplay mit zwei Kollegen lässt sich hier trainieren. Die Belohnung? Artworks und neue Skins,

Wenn der Staub in Kinshasa über die Straßen wirbelt, könnte man fast Angst um seine Konsole bekommen – hoffentlich bekommt keiner der Prozessorkerne einen Hustenanfall! Wirkliche Kritik muss sich alleine die Tatsache gefallen lassen, dass sich Wachleute halt doch sehr häufig wiederholen. Ein bisschen mehr Abwechslung beim Gegner-Design, nicht so oft dieselben geklonten Meuchel-Opfer, das wäre schon schön gewesen. Ein Wermutstropfen ist natürlich auch die schlampige Anpassung an einige Fernsehgeräte und Monitore. Hey, nichts gegen die Optimierung auf 16:9-Displays! Aber auf 4:3-Guckkisten sind uns noch selten so unübersehbare PAL-Balken untergekommen. Und die kleine Schrift im Missions-Ticker (unten links) ist auf kleineren Röhrenfernsehern nur noch mit viel gutem Willen zu entziffern.

VERTRAUENS-METER

Ein labiles Gleichgewicht

Ständig muss Sam darauf achten, dass er es sich mit keinem seiner beiden Auftraggeber verschert. Das »Vertrauens-Meter« zeigt dem Spieler dabei immer den aktuellen Stand an. Bei den »Directed Moments« wird zudem angezeigt, wie viel Vertrauen Sam bei einer Entscheidung gewinnt beziehungsweise verliert. Sinkt das »Vertrauens-Meter« auf Null, gilt der Einsatz als fehlgeschlagen. Macht das Spiel zwar spannender, wirkt stellenweise aber ein bisschen aufgesetzt. Trotzdem, für einen neuen Dreh ist es allemal gut.

ZAHLEN-ACTION

Wir haben's nicht wirklich nachgezählt. Aber laut Ubisoft duckt sich Sam Fisher vor der Explosion und lässt dabei 4000 Polygone in seinem Gesicht spielen. Die komplette Figur im Vorgängerspiel »Chaos Theory« besteht aus 3500 Vielecken.



Aber Letzteres bremst den Spielfluss nur insofern, als dass man im Fall des Falles eben den Missions-Bildschirm abrufen muss. Dort wird der Ablauf der Dinge im Detail erklärt, und es gibt bezüglich der Lesbarkeit keinerlei Probleme. Lob verdient sich »Double Agent« im Übrigen für die kompetente Eindeutigkeit. Die Übersetzung trifft den rauen Terroristen-

Ton perfekt, die Drohungen von Emile gehen einem tatsächlich unter die Haut. Prima auch wieder Martin Kessler – Synchronsprecher von Nicolas Cage – als Stimme von Sam. Wer den Dialogen trotzdem lieber auf Englisch lauschen mag, kein Problem: Die komplette englische Version befindet sich ebenfalls auf der DVD.

Unterm Strich fügen sich die erwachsene Aufmachung, die vielschichtigen Figuren und das neue Vertrauenssystem zum bisher besten Teil der Serie zusammen.

SPANNUNG PUR

Hervorheben möchten wir vor allem die sehr spannend erzählte Geschichte. Sie ist dafür verantwortlich, dass man nicht nur bis zum Finale mit dem Helden zittert, sondern sogar ein bisschen darüber hinaus. Selbst die inzwischen für die Serie fast schon typischen Schwächen kriegt Ubisoft offenbar langsam in den Griff. Dass einige Hinterhalt-Situationen maximal per Kaffeesatz oder Glaskugel vorhersehbar sind und man deshalb einige unvermeidliche Heldentode erdulden muss, stört wegen der extrem kurzen Ladezeiten und der fair verteilten Rücksetzpunkte nicht allzu sehr. Denn das gesamte Gameplay fühlt sich wesentlich dynamischer und flüssiger an als in den Vorgängern. Aus all diesen Gründen können wir »Double Agent« sowohl Kennern als auch Serien-Neulingen ans Herz legen. Die Doppelagenten-

Thematik hebt sich erfrischend von den Vorgängerspielen ab, und der hellere Teint der Grafik tut der Serie gut. Toller Einstand für Sam auf der 360.

Nicholas Buracas



Diese Wache hat sich offenbar auf zu dünnem Eis bewegt. Frostbeulen sind die verdiente Strafe

Splinter Cell

GRAFIK/

Geniale Optik, überzeugende Figuren. Detailreich.

9

SOUND/

Prominente Sprecher, stimmige Musikanthemalung.

9

STEUERUNG/

Handlich und durchdacht. Inklusive Trainingsmodus.

8

Auch auf der 360 ein Meilenstein! Der bisher beste Teil der Serie.

8.8 aus 10

Erscheint/ 2. November 06

AUF EINEN BLICK

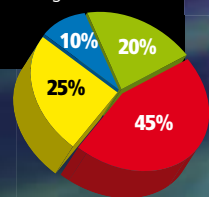
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA
Black Box
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Arcade-Rennspiel
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Fortschritt in Raten: Das neue »Need for Speed« ist eine verbesserte Version von »Most Wanted«. Nicht mehr, nicht weniger ...

DAS STECKT DRIN

- Cops im Nacken
- null Regeln
- heiße Schlitten
- Emmanuelle Vaugier



Lohnt sich's?

- starke Grafik auf HD-Glätzen, kurze Ladezeiten
- etwas kurz, keine Beschleunigungs-Rennen, keine Cockpit-Perspektive



NEED FOR SPEED: CARBON

Wie macht der Lambo? Vroooooom! Röhhrr! Oh, dieser Sound!

Da muss ich irgendwann Mist gebaut haben, dass mich die Leute in Palmont City so verachten. »Ich habe gehört, dass du da bist. Jetzt will ich, dass du wieder weg bist«, erzählt mir ein Typ namens Cross, als ich die Stadtgrenze erreiche. Diesen Wunsch bekomme ich später noch einige Male zu hören. Dabei scheint es ein ganz normaler Tag auf den Straßen von Palmont City zu sein, ein Einstieg genau wie beim Vorgängerspiel »Most Wanted«. Ich kriege ein illegales Straßenrennen zu sehen. Dann schwenkt die Kamera, zoomt von hinten an das Auto heran, ich sitze selbst am Steuer, werde nahtlos in die Action hineingezogen. Doch das Rennen dauert nur kurz. Danach ist mein verschärfter BMW M3 GTR Schrott, und ich muss meine Karriere als Pferdestärken-Rabauke ganz neu aufbauen. Aber Moment mal! M3? Cross? Genau, das sind alte Bekannte! »Carbon« schließt lose an die Ereignisse aus »Most

Wanted« an. Nur setzt das neue »Need for Speed« andere Akzente. Diesmal soll man nicht die Spitze einer Strafzettel-Liste erklimmen, sondern die Stadt erobern. Anfangs ist nur der Bezirk Fortuna mit seinen fünf Stadtteilen University, Ocean View, Hills Borough, Heights und South frei geschaltet. Hier macht sich die TFK-Crew breit, andere Stadtteile werden von anderen Tuning-Crews dominiert: Black Hearts, Los Colibries, 21st Street, ganz egal wie sie heißen, sie werden verlieren. Wirklich interessant sind die Anführer der Crews. Er (oder sie) meldet sich zwischen den Rennen immer wieder per Video-Einspielung zu Wort, stachelt einen mit Beleidigungen und Drohungen an. Später ist es umso befriedigender, beispielsweise das Großmaul Kenji abzuservieren, den Boss der Bushido-Gang. Wie so etwas klappt, dazu bekommt man angenehmerweise Tipps von sexy Nikki, dargestellt von der umwerfenden Emmanuelle Vaugier.

Sie führt einen in die Gepflogenheiten der hiesigen Szene ein. Mal schweben sie und ihr Minirock per Video-Einspielung höchstpersönlich ins Bild, mal weist sie einen per SMS auf wichtige Ereignisse hin.

Aber klingt das alles nicht verdammt nach »Most Wanted«? Ja, und es spielt sich ähnlich. Electronic Arts recycelt ganz frech sofort zu Beginn die Idee, dass auf ein schnelles Einstiegsrennen der Absturz von der Karriereleiter folgt. Unten im Keller warten ein muskulöses Muscle-Car vom Typ Camaro SS, ein styliher Italo-Sportwagen vom Typ Alfa Brera und ein japanischer Reiskocher namens Mazda RX-8. Im Vergleich zu früher schon recht nette Einstiegs-Autos. Trotzdem hat die Tatsache, dass gegen Ende noch Carrera GT, Ford GT und ähnliche steile Teile auf einen warten, anspornende Wirkung. Die Wahl zwischen den drei Fahrzeugkonzepten hat keinen wirklichen Einfluss auf den späteren Spielverlauf, son-



Die Erklärung für Kenjis grimmiges Gesicht? Wir haben ihn beim Canyon-Duell abgezogen, deshalb gehören jetzt sein Revier, sein Auto und auch seine Freundin Yumi uns

liveundonline

- Maximal acht Piloten online, zwei Piloten am Splitscreen
- Download von Autos, Tuningteilen und Karten geplant
- Gamerpics, 50 Achievements

SAMMELFIEBER

Die Collector's Edition/ Hatten wir nicht im letzten Heft von einer »Collector's Edition« berichtet? Jupp, hatten wir. Gibt es auch für die 360, aber nur in den USA. Bei uns ausschließlich für PC und Playstation 2.



DU UND DEINE CREW

Gemeinsam siegt sich's leichter

Eine neue Facette in der »Need for Speed«-Serie ist das Crew-Racing. Man lernt mit der Zeit Freunde kennen und nimmt sie in die eigene Clique auf. In einigen Rennen nimmt dann je ein Crew-Mitglied teil und steht für Hilfsdienste abrufbereit. Für wen man sich entscheidet, beeinflusst den Ausgang. Neville als so genannter »Blocker« zum Beispiel stoppt auf Kommando den Führenden, Yumi als »Scout« macht Abkürzungen ausfindig und markiert sie auf der Einblendkarte unten links als gestrichelte Linie. Colin, der »Schlepper«, zieht einen auf Knopfdruck im Windschatten nach vorne - das kommt so gut wie ein Turboschub aus der Lachgas-Einspritzung, hält aber viel länger an. Ist nur leider ein bisschen umständlich, dass man für den Personalwechsel jedes Mal in den Unterschlupf wechseln muss. Dadurch kommen in der Praxis meistens derselbe Mann bzw. dieselbe Frau zum Einsatz. Blocker scheinen uns ohnehin eher überflüssig, und der Einsatz eines Scouts lohnt sich erst, wenn man die Abkürzungen, Geheimnisse und Kniffe jeder einzelnen Strecke entdecken möchte. Unser Tipp daher: ruhig mal in die blauen Windwirbel von Colin abtauchen und sich abschleppen lassen.



dern dient eher der Befriedigung des eigenen Geschmacks. Man kann anschließend frei Schnauze durch die Stadt cruisen, zumindest durch die bereits frei gespielten Bezirke. Polizeistreifen, Werkstätten und Treffpunkte für illegale Rennen sind auf der Karte eingezeichnet. Rennen gegen sieben Computergegner auf abgesteckten Rundkursen sind das A und O. Eine Variante davon sind die Sprintrennen gegen nur einen Computergegner. Die »Radarfalle« gibt es auch wieder. Da gewinnt, wer an einer Serie von Blitzern möglichst schnell vorbeifährt und dabei die meisten Stundenkilometer auf dem Tachometer addiert. Und so schnell wie möglich von A nach B rasen, bevor der Countdown null erreicht, das kennen

Racing-Prose ebenfall schon. Dass gelegentlich Berufsverkehr kreuzt und ein Element der Überraschung einbringt, dass man per X-Taste Zeitlupen auslösen und so beispielsweise Nagelfallen der Cops umschiffen kann, dass leichte Autos wendiger sind und schwere Autos leichter Barrieren durchbrechen – alles sehr cool, aber nicht neu. Nach wie vor reizvoll ist auch die Idee, dass man unterwegs Tankstellen, Baugerüste oder Autotransporter rammen und zum Einsturz bringen kann, auf dass die Trümmer Konkurrenten und Cops aufhalten.

Aber die Drift-Wettbewerbe sind jetzt anders geartet. Sie dauern länger, fühlen sich ähnlich an wie bei »Project Gotham Racing«. Es braucht gutes Timing und

gefühlvollen Umgang mit Gas, Bremse und Handbremse, um einen Drift an den anderen zu reißen und wertvolle Kombos zustande zu bringen. Die Drifterei hat nur ein Problem: Sie entfaltet ihr Potenzial erst spät im Spiel, nämlich sobald starke und heckangetriebene Fahrzeuge frei gespielt sind. Davor fühlt man sich ein bisschen wie im Schleudergang einer Waschmaschine – man hat zu wenig unter Kontrolle. Wer damit nicht klar kommt, keine Bange: Es reicht, pro Stadtteil zwei Drittel aller Wettbewerbe als Sieger zu beenden, dann geht das Gebiet in den eigenen Besitz über. Später dann der Showdown – eines der Canyon-Duelle, um die der Hersteller im Vorfeld so einen Bohai gemacht hat. Hier gilt es, denn Anführer der lokalen Crew zu besiegen. Diese Duelle auf engen Kehren in den Bergen vor Palmtown City sind ein Ritt auf Messers Schneide. Erst fährt der Konkurrent voraus, und man soll ihm möglichst auf den Fersen bleiben. Danach dieselbe Strecke, nur ist man

diesmal selbst der Gejagte. Am Ende wird abgerechnet, jedenfalls wenn alles gut läuft. Wer allerdings Kurven zu vorwitzig nimmt, wird schnell merken, dass die gelb markierten Leitplanken beim kleinsten Küsschen weg brechen. Dann folgt der Absturz ins Tal, das Duell ist vorzeitig verloren. Ein vorzeitiger Sieg ist aber ebenfalls möglich. Einfach nur den Computergegner überholen und abhängen – scheint anfangs unmöglich, ist aber mit etwas Training und dem richtigen Auto machbar. Eine Abstands-Anzeige am rechten Bildrand zeigt zentimetergenau, wie das Duell steht. Trägt mindestens so viel zur Spannung bei wie die Zeitabstands-Anzeige bei den anderen Modi. So was ist eigentlich bei jedem Rennspiel ein Muss.

Es dauert aber eine Weile, bevor man den Controller nass schwitzt, bis »Carbon« richtig kickt. Gerade Könnern werden »Carbon« erst als zu leicht empfinden. Aber spätestens ab Spielmitte machen einem die Computergegner doch zu »

„Das Spiel macht insgesamt verdammt viel richtig“

DAS TUNT SO GUT

Was ist denn bitte Autosculpt?

Genau wie in den beiden »Underground«-Spielen und zuletzt in »Most Wanted« kann man sein Auto wieder herrlich aufbretzeln. Das Tuning-Hauptmenü ist vom Unterschlupf aus direkt zu erreichen, angenehmerweise ohne jede Ladepause. Hier kann man an der Leistung schrauben, sich nach Spoilern, Motorhauben, Felgen und vergleichbarem Zierrat umsehen. Das groß als Neuerung angekündigte »Autosculpt« ist eher eine Detailverbesserung: Sobald man sich Felgen und Flügel an die Karre geschraubt und einen Karosseriebauer in die Crew

aufgenommen hat, kann man Breite, Tiefe und andere Eigenschaften mit Schieberegern auf den eigenen Geschmack hintrimmen. Dann gibt es noch den Menüpunkt »Optik«, wo es sich prima mit Lacken und Aufklebern experimentieren lässt. Die Standox-Effektlacke gefallen uns besonders gut. Schön auch die Auswahl zwischen 70 Felgenmodellen, teils angesagte Moderäder von Löwenhart, teils zeitlose Stil-Ikonen wie die Modelle »Superleggera« von OZ und »GT« von BBS. Per Live-Marktplatz will EA in Bälde weitere Tuningteile nachschießen.

1



3



2

» schaffen. Und nicht nur die. Denn »Carbon« lässt ganze Flotten von Gesetzeshütern los. In den ersten paar Rennen hängen einem einsame Streifenwagen im Genick, später sind es Armeen. Cops lauern an jeder Ecke, patrouillieren auf den Straßen. Wer Fluchtscenen mit den Cops vermeiden will, sollte auf seinen Fahndungs-Status achten und zwecks Senkung desselben auf weniger gut bewachte Viertel ausweichen. Wer sich dagegen literweise Adrenalin ins Blut schießen will, rammt 25 Cop-Cars und staubt die damit verbundene Belohnung ab. Solche Spezial-Herausforderungen locken damit, dass

man nach einem Sieg Müllwagen, Corvette Z06 oder Lamborghini Murciélago über die Straßen von Palmont City scheuchen kann. Eine schöne Facette an »Carbon« sind eben diese vielen Freispiel-Extras. Boss-Bonuskarten zum Beispiel, die einem nach der Eroberung eines Bezirks per Zufallsprinzip Autos, Tuningteile oder Knast-Freikauf-Gutscheine beschenken. Das Spiel macht insgesamt verdammt viel richtig. Die Ladezeiten zum Beispiel fallen praktisch unter den Tisch, wenn man das freie Fahren nutzt und brav von Rennen zu Rennen cruist – dann werden die Grafikdaten im Hintergrund in den

Speicher geladen. Selbst wer das Angebot des direkten Ortswechsels wahrnimmt, indem er mit einem Tastendruck von jetzt auf gleich zur Stadtkarte umschaltet und sich zum nächsten Rennen beamen lässt, muss kaum länger als drei bis vier Sekunden warten. Der große Pluspunkt an »Carbon« im Vergleich zum Vorgängerspiel ist also, dass sich das Gesamtgefüge intensiver und dynamischer anfühlt. Das liegt an vermeintlichen Kleinigkeiten, die aber große Wirkung auf das Gesamte haben. Wenn beispielsweise Nikki in einer Videoszene von der Herausforderung durch einen Rivalen erzählt, wenn die Kamera hinter

das Auto des Rivalen schwenkt und wenn der seiner Karre die Sporen gibt, dann gibt es keinen Bruch und keine Gedenksekunde – dann fügt sich der fliegende Start direkt an das Video an, so als wäre es Teil des Ganzen. Schön gelöst! Auch die Steuerung überzeugt. »Carbon« arbeitet diesmal mit einer sehr hohen Bildwiederholrate für einen angenehmen, flüssigen Bildaufbau. Das sieht stark aus, und tut wegen der gesunkenen Reaktionszeiten auch der Steuerung ausgesprochen gut: Sie reagiert herrlich präzise auf die Kommandos des Spielers, mit der Handbremse lässt sich es granatenmäßig gut driften. Obwohl,



KUMPEL KILLER

Sein Auto tunen? Toll! Die Kumpels dann damit besiegen? Toller!

Bis zu acht Wettbewerber können sich diesmal via Xbox-Live messen. Von Einzelrennen, Sprintrennen, Radarfalle und Canyonraces abgesehen, sind uns zwei Modi aufgefallen: Bei den Rundrennen im »Verfolgungs-Ko« scheidet pro Runde jeweils der am Ende des Feldes liegende Fahrer aus und darf dann als Cop Jagd auf seine ehemaligen Mitfahrer machen. Nett dann der »Verfolgungswechsel«. Der macht einen Spieler zum Raser und die anderen zu Cops. Wer den Raser schnappt, wird selbst zum Gejagten. Vieles ist einstellbar, zum Beispiel ob Nitro-Booster und Kollisionen erlaubt sind, oder welche Wagenklassen am Start stehen. Schade nur, dass man zwar Gegenverkehr zulassen, aber das Feld nicht mit Computergegnern auffüllen kann.



Das da rechts auf dem Dach ist eine Polizeistreife. So eine Ramm-Aktion dürfte den Fahndungs-Status kaum senken ...



ein bisschen Bevormundung schält sich da schon heraus: Kann es sein, dass die Karre beim Richtungswechsel einen automatischen Stups in die richtige Ecke bekommt, selbst wenn man das Timing nicht hinkriegt? Wir bezweifeln, dass so ein »Unter die Arme greifen« der Weisheit letzter Schluss ist. Denn erfahrene Piloten wollen für Fehler nicht belohnt, sondern bestraft werden, damit sie sich danach steigern können.

Außerdem wird der eine oder andere sicher eine Träne verdrücken, weil das Einstiegsauto nach etwa einem Spielviertel keine Chance auf Siege mehr hat. Schon der erste Bossgegner lässt sich damit kaum noch demütigen. Dabei ist es ganz egal, wie viel man in Turbo, Fahrwerk, Lachgas-Einspritzung und Getriebe investiert hat: Man muss sich von seinem Herzblatt verabschieden und Kohle für

ein schnittigeres Auto locker machen. Ist auch ein bisschen unschön, dass einen »Carbon« einige Male merken lässt, was eigentlich niemand merken mag: nämlich dass die Software der Herr im Haus ist, nicht der Spieler. Man meint stellenweise zu spüren, dass die Computergegner Rücksicht nehmen, ihre KI tiefer legen und sich einbremsen, wenn der Mensch und sein Automobil zurückhängen. Andererseits machen sie sofort wieder Druck, sobald man zu einem schnellen Rennrhythmus zurückfindet. Ein ähnliches Verhalten ist bei den Kompagnons aus der eigenen Crew festzustellen. Nehmen wir Colin, den »Schlepper«. Der eiert die meiste Zeit hinter einem her, rempelt schon mal blind durch die Botanik. Aber sobald man ihn zum Schleppen ruft, fliegt er heran, überholt einen wie vom Hafer gestochen und legt vor wie Schumi.

Dadurch fühlt sich der neueste Teil aus der »Need for Speed«-Serie mehr denn je eher nach einem Arcade-Racer Marke »Burnout« an, und weniger denn je nach der Beinahe-Simulation »Project Gotham Racing«. Und der Look? Ziemlich gut. Okay, auf PAL-Fernsehern mit 4:3-Format sind schmale Streifen oben und unten zu sehen. Aber sonst passt alles. Die Autos kommen richtig schön dynamisch rüber, wie sie ungebändigt über den Asphalt glühen. Der geringe Unterschied zwischen den Figuren in Videos und in gerenderten Echtzeit-Szenen macht deutlich, dass wir es hier mit einem Next-Gen-Game zu tun haben. Wer genau hinsieht, bemerkt weitere Details. Zum Beispiel, dass Scheiben bersten und dass Lacke verkratzen. Dass »Carbon« nur bei Nacht stattfindet, hat uns nicht weiter gestört. Wird wohl daran liegen, dass einige Gebiete so grell beleuchtet sind, dass der Verzicht auf Sonnenlicht kaum auffällt. Und der Sound ist richtig klasse. Die 5.1-Surround-Effekte kommen überzeugend aus dem Raum herangeflogen, und für die tolle Eindeutigkeit der Dialoge hängen wir EA

einen Orden um. Der Soundtrack umfasst zwar nur 30 Tracks, aber der Mix aus Electro, Rock und HipHop kommt frisch und mitreißend rüber. Gibt also keinen Grund, warum man hier nicht sofort Spaß am Gas haben sollte.

Richard Löwenstein

Need for Speed

GRAFIK/

Schnell, flüssig, detailreich, aber nicht mit Effekten überladen.

8

SOUND/

Sehr geile Motorsounds, überzeugende Surround-Effekte.

9

STEUERUNG/

Handlich, unkompliziert, übersichtliche Struktur.

8

Konsequente Fortsetzung der »Need for Speed«-Reihe. Ohne große Momente, aber zackiger und mitreißender.

8.6
aus 10

„Nikki und ihr Minirock schweben ins Bild“

Erscheint/ 10. November 06



liveundonline

- Fights Eins-gegen-eins und in Tag-Teams
- Online-Titelkämpfe
- bis zu vier Spieler an einer Konsole

Lohnt sich's?

- Überzeugende Grafik, überzeugende Wurf-Steuerung
- komplett englisch, fade Kommentare, nur Trainings-Videos, nur PAL-60-Modus

WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

Exklusive
FOTOS

Nur im 360-Magazin!

Man muss nicht tonnenweise Testosteron-Pillen futtern wie Batista hier links, um Wrestling-Weltmeister zu werden. Eine 360-Konsole reicht völlig. Seckin Özdündar erklärt, warum ...

Vince McMahon ist der Mann, der Wrestling zum Massen-Phänomen machte. Wenn etwas gut läuft, dann will er, dass es so bleibt. Mit Wrestling-Games verhält es sich ähnlich. Besonders bei langlebigen Serien ist es oft genug die Aufgabe des Marketings, minimale Änderungen als revolutionäre Erfindungen zu verkaufen. Es heißt nicht umsonst »Never change a running system«. Aber manchmal darf es eben mehr sein als nur eine neue Verpackung. Jetzt ist es für THQs »Smackdown vs Raw«-Reihe soweit. Nicht nur, dass sich die Wrestler aus der Smackdown-Serie zur Abwechslung mal auf einer anderen Plattform als der Playstation 2 austoben – zugleich gelingt der Serie der Sprung auf die 360. Und bei dieser Gelegenheit macht Yuke's das, was Vince und seine Jungs sich selten trauen – sie probieren etwas Neues aus. Diese Neuerungen üben eine deutliche Wirkung aus: »Smackdown vs. Raw 2007« fühlt sich im Vergleich zu den Vorgängerspielen tatsächlich anders an. Der Trend, weg von der altbewährten Steuerung über die Aktionstasten, hin zur Bedienung via rechtem Analogstick erfasst nach den Sportarten Boxen, Fußball, Basketball und Eishockey jetzt das Wrestling. Mag sein, dass die Idee zur Erneuerung aus der Not heraus entstanden ist. Mag sein, dass Hersteller Yuke's der bisher üblichen Methode beim besten Willen

keine Impulse mehr abgewinnen konnte. Aber wenn es funktioniert und das Erlebnis vorwärts bringt, warum nicht?

Mit dem rechten Stick werden Body Slams, Backbreaker, Double-Leg Takedown ausgeführt. Hinter dem Kampfsystem steckt einiges an Tiefe, weil die meisten Griffe mit Hilfe von Combos vielfach verschachtelt und fortgesetzt werden können. Es gibt auch eine Unterscheidung zwischen starken und schwachen Grapples, wobei die stärkere Variante langsamer ist und mehr Ausdauer verbraucht. Präzises Timing ist daher von entscheidender Bedeutung. Das gilt umso mehr, als Yuke's sein so genanntes »Stamina«-System zum Einsatz bringt. Das bewirkt, dass die Kräfte schnell schwinden, sobald man zu viele Aktionen zu flott staffelt oder auch nur lange Strecken am Stück rennt. Dadurch kommt eine erhebliche taktische Note ins Spiel; aber wer auf derlei Kopfarbeit verzichten und stattdessen mehr Tempo bevorzugt, kann »Stamina« abschalten und sich ganz auf den Kampfstil konzentrieren. Macht ja auch am meisten Spaß. Jeder Ringmeister bringt sein Repertoire mit, seine eigenen Griffe, seine speziellen Finishing Moves, auch wie es um die Fairness bestellt ist. Ein Superschwergewichtler wie Big Show greift ganz anders zu, als eine zierliche Diva wie Mickie James. Obwohl, Diva? Bei Mickie kann's schon mal passieren, dass sie »

AUF EINEN BLICK

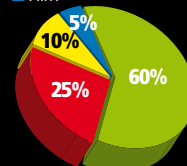
Publisher/ THQ
Hersteller/ Yuke's
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Wrestling
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Das erste Smackdown für die 360. Kein Pin auf den ersten Blick.

DAS STECKT DRIN

- Partyspaß
- Analoge Griff-Kontrolle
- Zuschauer-Dresche
- Hirn



DAS TUT WEH!

Wrestler haben auch Gefühle

Es gibt eine Reihe von Gründen, warum »WWE Smackdown vs. Raw 2007« ziemlich lebendig aussieht: wegen des Schweißes auf den Muskelbergen, den überzeugenden Animationen, den herrlich inszenierten Einmärschen. Obwohl die Augen und damit die Gesichter der Wrestler eher leblos wirken, haben sie doch eine nützliche Funktion: der Gesichtsausdruck deutet an, in welchem Zustand sich die Jungs und Mädels befinden. Auch die Körperhaltung gibt Aufschlüsse über Erschöpfung oder Verletzungen. Nun

sind Wrestler sicher nie zimperlich gewesen, aber die interaktiven »Hot-Spots« läuten eine neue Ära schmerzhafter Erfahrungen ein. Wer schon mal von einem 120 Kg-Muskelberg durch einen Holztisch gerammt wurde, weiß was gemeint ist. Und hinter dem »Trash-Talk« steckt kein doofes Gelaber, sondern eine taktische Waffe. Mit Voice-Chat kannst auch du deinen menschlichen Mitspieler über Xbox-Live ablenken, demoralisieren oder provozieren. Worte tun manchmal mehr weh als Taten.

1



2



3



» sich vor einem hinkniet, um Gnade winselt, einem dann aber plötzlich die Faust ins Gesicht drischt. Schön, dass sich die Charakterzüge jedes Wrestlers so klar und deutlich herausprägen! Durch das »analoge Grappling-System«, so nennt Yuke's sein System, gehen die Würfe angenehm intuitiv von der Hand, die Aktionen greifen flüssig ineinander. Sieht auch stark aus, weil die Animationen so angenehm dynamisch wirken. Besonders gelungene bzw. entscheidende Aktionen werden durch rasante Kameraschwenks in Zeitlupe wiederholt. Es ist zwar möglich, auf die

Bisher gab es wenig Grund dafür, denn starre Zuschauerpuppen und die begrenzte Bewegungsfreiheit waren nicht sehr einladend. Aber jetzt lebt das Wrestling von den Reaktionen des Publikums. Wen man den Gegner aus dem Ring wirft und ihn mit allen Mitteln bearbeitet, flippen die Leute regelrecht aus und reichen einem sogar Flaschen, Regenschirme oder Feuerlöscher. Man spürt Reaktionen wirklich am eigenen Leib - das Gekreische, der Jubel, die Zurufe, das kommt richtig intensiv rüber. Außerdem sorgen die interaktiven »Hot-Spots« für Abwechslung.

„Die Neuerungen üben eine extreme Wirkung aus“

altbewährte Tasten-Steuerung zurückzugreifen. Scheint aber eher unnötig, besonders weil das mühselige Einstudieren von Tasten-Kombinationen entfällt. Nur für Schläge, Tritte, Konter und Sprints muss man immer noch auf die Aktions- und Schultertasten zurückgreifen.

Trotz all dieser Veränderungen fühlt sich das neue »Smackdown« so ähnlich an wie früher auf anderen Konsolen. Nämlich ganz schön anspruchsvoll. Warum auch nicht. Soweit es die Steuerung betrifft, bleibt als Manko anzumerken, dass Schläge und Tritte zu ungenau sind und dass sich die Gegner nicht automatisch zueinander drehen. Ob man das altbekannte Button-Mashing mag, etwa um dem Würgegriff des Gegners zu entkommen, das ist und bleibt freilich Geschmackssache. Witzig ist in jedem Fall die Möglichkeit, den Ring zu verlassen und beim Abstecher nach draußen Kontakt mit Zuschauern zu knüpfen.

Sie gibt es im und um den Ring herum. Entferne einfach die Polsterung vom Ringpfosten oder zweckentfremde die Metallstufen. Auch der Kommentatoren-Tisch bietet sich für Zärtlichkeiten an. Und wenn das Gegenüber nach einem Schlag mit dem Fernseher oder einer näheren Bekanntschaft mit dem Innenleben der Lautsprecher (Stromschlag inklusive!) immer noch nicht aufgibt, dann eben die harte Tour: man legt sich den erschlafenen Muskelberg auf dem Tisch zurecht, steigt auf die Ringseile steigen und landet einen tödlichen Sprung in die Magengrube. Ziemlich tödlich auch deswegen, weil das Risiko besteht, dass sich der Gegner mit der letzten Kraft wegrollt und den Spieß so einfach umdreht. Aber wie heißt es so schön: wer nichts riskiert, der nichts gewinnt. Das gilt vor allem für den Mehrspieler-Modus. Da wiederum empfehlen wir die Party-Variante, also mit vier

JE MEHR DESTO BESSER

Seid ihr auch alle da?

Neben »Smackdown« und »Raw« bereichert seit Anfang des Jahres eine dritte Fraktion die Welt des Wrestling innerhalb der WWE. Das gilt in der realen Welt, leider nicht im Spiel: hier fehlt die ECW. Aber sonst ist alles da, was die WWE anbieten kann. 69 Wrestler mit so schönen Namen wie Bam Bam Bigelow, Cena, Kane, Rey Mysterio, Triple H und William Regal. Plus Trish, Torrie, Mickie, Melina, Lita, Jillian und Candice, also die Diven der WWE. Die Spielmodi? Karriere-Modus, Single- und Tag-Team, Triple-Threat, Fatal-4-Way, Handicap, 30-Mann-Royal-Rumble, Ladder, Table und die witzigen Money-in-the-Bank-Matches: eine Variante des Ladder-Matches, bei der hoch über dem Ring ein Aktenkoffer schwebt. In ihm steckt die schriftliche Zusage eines Titelmatches. Darunter warten sechs Ringer. Der Rest kann man sich denken ...

DROPKICK-DIVAS

Runter mit den Klamotten Man möchte meinen, die so genannten »Bra and Panties«-Matches wären den feuchten Fantasien der japanischen Gamedesigner beim Spiele-Hersteller Yuke's entsprungen. Aber weit gefehlt: Mit solchen »Ich reiß dir die Klamotten Fights« erhöhen die Damen der WWE tatsächlich ihre Zuschauer.



Freunden vor einer Konsole. Insgesamt ein Riesenspaß, sofern einen die Ladezeiten nicht stören. Denn die strapazieren die Geduld doch sehr: der Ladebildschirm taucht wirklich bei allen Gelegenheiten auf. Wenn man im Karriere-Modus seinen eigenen Trainingsraum aufsucht. Wenn man dort den Rechner einschaltet. Wenn man dort die E-Mails abrufen.

Jedes Mal wird nachgeladen. Auch vor dem Einmarsch jedes einzelnen Wrestlers. Dann wieder, wenn die Ringer das erste Mal aufeinanderprallen. Nach dem Match für's Posing. Das nervt! Um den Spielfluss halbwegs in Gang zu halten, neigt man ziemlich bald dazu, die Einmärsche generell abzuschalten. Was schade ist. Denn wenn beispielsweise der Undertaker

grimmig in die Kamera guckt, zu düster schlagenden Glocken durch den blauen Dunst stapft, im Hintergrund seine besten Szenen über die Leinwand flimmern, dann ist das schon wunderschön inszeniert. Die authentische Aufmachung ist das eine Plus, die beachtliche Ausstattung ein anderes. Wer mag, der kann reihenweise Biographien abrufen, das Regelwerk in zehn Stufen an- und abstellen, sich in Sieg- und Niederlagen-Tabellen vertiefen. Nett auch die Möglichkeit, den Karriere-Modus mit 34 Superstars durchzuspielen. Eine Story als verknüpfendes Element gibt's zwar nicht. Aber weil das Spiel zwischen durch ein paar Beschimpfungen und die Kämpfe der härtesten Konkurrenten einblendet, kommt doch so etwas ähnliches wie ein Handlungsfaden zustande. Aber auch hier wieder – diese Ladezeiten! Selbst wenn man nur ein schnelles Re-Match im selben Ring, mit demselben Gegner anfordert, kostet das rund 20 Sekunden Geduld. Zumindest Fans der WWE werden das aber wohl tolerieren, weil das Kampfsystem überzeugt und weil halt

so viel an Gameplay drin steckt. Haben wir eigentlich schon die 15 freispielbaren Klassik-Fights erwähnt? Dass man die besten Kämpfe aus alten Wrestlemania-Veranstaltungen nachspielen kann? Nein? Siehe!

Seckin Özdündar



Wer diesem Finishing-Move entkommen will, sollte besser schnell die A-Taste drücken ...

WWE Smackdown

GRAFIK/

Überzeugende Grafik, lebensechte Wrestler, lebendiges Publikum.

8

SOUND/

Authentische Live-Atmosphäre, rockiger Sound.

8

STEUERUNG/

Die handliche Wurf-Steuerung überrascht mit tollen Moves.

9

Unterhaltsame Wrestling-Action, vermischt gute Ideen mit alten Tugenden. Hätte aber mehr Potenzial.

8.5 aus 10

Lohnt sich's?

- Extrem flüssiges Gameplay, vielfältige Einstell-Möglichkeiten, kurze Ladezeiten.
- Altbackene Grafik, diskrete Online-Vorstellung.



Erscheint/ 26. Oktober 06

AUF EINEN BLICK

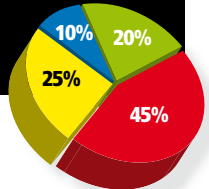
Publisher/ Konami
Hersteller/ Konami
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Extrem flüssiger und handlicher Kick. Leider findet das Fußballfest ohne Bundesliga statt.

DAS STECKT DRIN

- Tackling
- Einstell-Optionen
- Pässe
- Tore



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Fans der Bayern haben es besser. Auch bei Pro Evo.

Endlich kommt es auf der 360 zum Duell der Fußball-Giganten: »Pro Evolution Soccer 6« gegen »FIFA 07«. Mit dem Sprung in die nächste Generation ist natürlich immer die Erwartung an eine grafische Verbesserung verbunden. Die erfüllt »Pro Evo« auch, allerdings nicht in dem Maße wie wir uns das gewünscht hätten. Die Animationen waren ohnehin schon immer auf hohem Niveau und wurden etwas verbessert. Besonders Zweikämpfe wirken nun authentischer, die Spieler beharren sich aggressiver und stützen sich mit den Armen beim Gegner auf oder versuchen nach einer Kollision verzweifelt, das Gleichgewicht zu behalten. Leider können aber die Charakter-Modelle nicht beeindruckend, denn außer schärferen Texturen und einer erhöhten Polygonzahl sind keine nennenswerten Verbesserungen zur Ur-Xbox-Version erkennbar. Gestik und Mimik wirken etwas steif, Trikots flattern und zerknittern nicht und auch die Ähnlichkeit mit realen Vorbildern ist nur bedingt gegeben. Bei den weiter entfernten

Perspektiven mag man kaum glauben, dass es sich hier um ein 360-Game handelt. Subtil ist es aber doch zu sehen, beispielsweise weil die Zuschauer so schön feiern, weil die Kicker so lebendig wirken, weil die Schiedsrichter so herrlich authentisch zum Ort des Geschehens sprinten. Und sonst? Die Menüs wirken im Vergleich zum extrem stylischen »Fifa 07« einfach nur fade, einfallslos und veraltet. Die Musik tötet nach wie vor die Nerven, die Kommentare von Wolf Fuß und Hansi Küpper sind oft fehl am Platze. Pluspunkte sammelt die prima PAL-Umsetzung: extrem flüssiger Bildaufbau, keinerlei PAL-Streifen,

„Wir sind hin und weg vom tollen Offensiv-Fußball!“



Stadien und Zuschauerränge sehen dank der 360-Power besser aus denn je. Aber lange nicht so gut wie bei Fifa 07

liveundonline

- Online Eins-gegen-Eins-Matches in der Rangliste
- Komfortable Freund-Such-Funktion
- Bis zu vier Spieler an einer Konsole

1



TORERFOLG

So landet der Ball im Netz des Gegners

Schnapp dir den Ball im Mittelfeld und halt dich von den gegnerischen Spielern fern. Das ist der erste Schritt zum Torerfolg. Dann Konzentration und am Ball bleiben. Die A-, X- und Y-Tasten lösen kurze, lange und tödliche Pässe aus.

Sobald du dich dem gegnerischen Strafraum nähert, solltest du Ausschau halten nach einer geeigneten Gelegenheit für den tödlichen Pass. Per LT-Taste übernimmt man selbst die Kontrolle darüber, wel-

cher Kicker aktiv gesteuert wird. Die Voreinstellung (automatische Aktivierung des ballnächsten Kickers) am besten abstellen.

Die Teamkamera-den suchen Lücken in den Abwehrreihen, stellen sich in eine gute Schussposition. Funktioniert gut. Jetzt muss eigentlich nur noch das Runde im Eckigen landen. Dazu braucht es gutes Timing, denn die Keeper können was.

2

3

2

KICK KOMPLETT

Das Paket für Profi-Fußballer

Zur Fußball-WM veröffentlichte Microsoft bereits ein Paket mit Konsole und »Fifa Fussball Weltmeisterschaft«, zum Winter gibt es wieder ähnliches: nämlich Konsole mit Game, zum Preis ab 429 Euro. Die Spiele sollen diesmal aus einer Auswahl frei wählbar sein. Dass »Pro Evolution Soccer 6« mit dabei sein wird, ist noch unbestätigt, aber wahrscheinlich. Also unbedingt Ausschau halten nach diesem Top-Angebot für Fußball-Fans.



3



star
game
360

auch auf Röhrenfernsehern gut lesbare Schrift, so gehört sich das. Entscheidend ist aber das Gameplay. Soviel vorweg: Konami erfindet keineswegs das Rad neu, sondern baut auf der bewährten Qualitäten der Serie auf. Im Vergleich zu »Pro Evolution Soccer 5« sind es Kleinigkeiten, die das Spielerlebnis aber spürbar steigern. So sehr Teil sechs zunächst dem Vorgängerspiel zu gleichen scheint, so sehr schälen sich mit der Zeit spürbare Verbesserungen heraus. Beispiel: KI. Während die Kicker in der Defensive schon immer clever und gut organisiert agierten, beherrschen sie jetzt auch Abseitsfallen und Raumdeckung richtig ordentlich. Besonders gut merkt man den neuen Offensivdrang bei schnellen Kontern und Pässen in den Lauf. Die kommen jetzt prima an, das führt zu vielen Torchancen. Gleichzeitig wurde die Spielgeschwindigkeit etwas gesenkt, so dass sich »Pro Evo 6« nicht zu Arcade-lastig anfühlt. Kenner wissen um die Sensibilität der Schusssteuerung, die Stärken des Schlussmanns, und dass es überlegtes Handeln und präzise Schüsse braucht. Aber auch Anfänger werden nach kurzer Zeit immer weniger nachdenken müssen, sondern einfach intuitiv spielen. Großen Anteil am flüssigen Gameplay hat die direkte und komfortable Steuerung. Sie funktioniert nun mindestens so gut wie bei der Playstation 2, da Turbo und Spielerwechsel jetzt nicht mehr auf LT und RT, sondern auf RB und LB verteilt sind. Jetzt fühlt sich alles viel griffiger an, die Tasten sind besser erreichbar, keinerlei komplizierte Verrenkungen wie auf der alten Xbox mit den unpraktisch positionierten weißen und schwarzen Tasten. Da man jetzt auch rückwärts dribbeln kann und

Tacklings häufiger zum Erfolg führen, ist man eher Herr der Lage, kann gezielter eingreifen und den Ballbesitz behaupten.

Gefreut haben wir uns zunächst auch auf die erweiterte Lizenz. Die englische Liga, die französische Ligue 1, die italienische Serie A, die holländische Eredivisie und die spanische Liga Espanola sind im Original drin. FC Porto, Glasgow Rangers, ManU, Galatasaray, alles da. Dazu kommen 53 Nationalteams aus aller Welt. Die deutsche Elf ist auch dabei, nur tragen unsere Jungs mal wieder Fantasie-Namen. Mit Deutschland verbindet sich aber ein noch viel größerer Haken. Okay, wir können den FC Bayern spielen, sogar mit fast kompletter Besetzung – außer einem gewissen Olli Kahn, dessen Platz Ersatzmann Rensing einnimmt. Aber sonst findet sich kein einziger Club aus der Bundesliga. Richtig gelesen: Aus deutscher Sicht müssen wir uns mit einer unvollendeten Nationalmannschaft und den Münchnern zufrieden geben. Es gibt keine weiteren Teams, keine nationale Liga, auch nicht mit verfremdeten Namen oder Logos. Da hilft der Spar-Editor wenig. Denn der erlaubt nur die Veränderung von Name, Alter, Spielfuß, 29 Attributen und 23 Spezialfähigkeiten bei jedem Kicker, aber nicht die Gestaltung eigener Trikots, Clubs oder Ligen. Wer beispielsweise Bremen oder Dortmund an die Tabellenspitze führen will, muss auf »FIFA 07« ausweichen.

Unverändert blieben zum Glück die Spielmodi: Einzelspiel, Liga, Meisterliga, Pokal oder Training, alles drin. Hardcore-Fans und Einsteiger kommen dank des variablen Schwierigkeitsgrades zurecht und finden mit den vielschichtigen Karriere- und Transfer-Modi aus

der Meisterliga Herausforderungen für viele Abende. Lässt man das Lizenz-Minus beiseite, ein rundum gelungenes »Pro Evo«, bei dem sich Detailverbesserungen nahtlos in das überzeugende Gesamtbild einfügen.

Seckin Özündar

Pro Evolution Soccer 6

GRAFIK/
Flüssig, realistische Animationen, sonst alte Schule.

7

SOUND/
Musik und Kommentare nerven eher. Typisch Pro Evo halt.

6

STEUERUNG/
Feinfühlig, komfortabel und direkt. Astrein!

9

Gelungene Weiterentwicklung der Reihe. Leider mit veralteter Technik und ohne Bundesliga.

8.7
aus 10



Lohnt sich's?

- Mehr Realismus, tolle Grafik, überzeugende Spieldynamik.
- Viele Modi und Teams wurden gestrichen, nur noch vier Perspektiven.

Erscheint/ 26. Oktober 06

FIFA 07

Das Stadionerlebnis in den eigenen vier Wänden

Die Xbox 360 ist noch kein Jahr alt, aber die »FIFA«-Serie feiert trotzdem schon ihren dritten Geburtstag auf unserer Lieblings-Konsole: nachdem sich die Reihe in »Road to World Cup« und »Fussball-Weltmeisterschaft«, auf die Nationalteams konzentriert, kommt uns jetzt das erste »FIFA« auf die Konsole, das mehr mit dem heimischen Fußball liebäugelt. Der Fokus liegt auf Vereinsfußball, so ist das jedenfalls auf Playstation 2 und der Original-Xbox. Dort können sich fußballbegeisterte Gamer durch insgesamt 27 Ligen aus aller Herren Länder wühlen, haben die Qual der Wahl zwischen rund 500 Clubs. Kaum zu glauben, aber wahr: Die meisten davon streicht Electronic Arts auf der 360. Nur fünf nationale Ligen (Deutschland, England, Frankreich, Spanien, Italien, Mexiko) bleiben. Was Deutschland betrifft: die Zweite Bundesliga fehlt, zumindest ist aber die Erste Bundesliga komplett am Start, sogar inklusive Problemkind Olli Kahn. Dazu kommt die so genannte »World League« mit einer Handvoll All-Star-Mannschaften, bestehend aus den besten Kickern. In dieser Weltliga hat sogar Juventus Turin ein Asyl gefunden – die jüngst in die Serie

B zurückgestuften Italiener wirken hier zwar wie ein Fremdkörper, wären sonst aber in »FIFA« gar nicht vertreten.

Trotzdem: nur 38 von 43 Nationalteams im Vergleich zu »FIFA« auf der Oldie-Xbox, nur knapp die Hälfte der Clubs, schon eine eher diskrete Vorstellung. Zumal die 360-Version auch noch um einige Spielmodi abgespeckt wird: Keine Saison, keine Turniere, und auch die geniale Idee mit den »Interaktiven Ligen« wird uns vorenthalten. Mit dem Lieblingsclub Wochenende für Wochenende die Partien laut Original-Spielplan anpfeifen, wieso dürfen das Playstation-2-Gamer, aber wir nicht? Was bleibt, sind Freundschaftsspiele, Herausforderungen, die »FIFA«- Lounge und der Manager-Modus. Der Verlust des altbekannten Trainings lässt sich verschmerzen, denn direkt nach dem Introvideo drängt sich erfreulicher Ersatz auf: In der so genannten Arena trifft man sich allein mit Ballack oder einem anderen Lieblingskicker auf einer von Flutlicht durchdrungenen Wiese. Vor der nächtlichen Skyline Tricks, Finten, Torschüsse und Standardsituationen üben, das hat was und sieht auch gut aus – gerade wenn Ronaldinho demons-



Charmante Idee: während der Ladepausen kann man mit einem Star-Kicker freier Wahl ein bisschen dribbeln und Tore schießen.

AUF EINEN BLICK

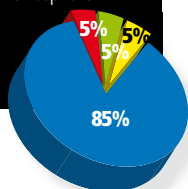
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Electronic Arts Kanada
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Die Qual der Wahl: Welches Fußballspiel darf's denn sein?

DAS STECKT DRIN

- Ronaldinho
- Ballack
- Poldi
- Atmosphäre



liveundonline

Ranglisten-Matches Live-Ticker bis zu vier Mitspieler an einer Konsole, 4-gegen-4-Matches online 80 Herausforderungen für Freispiel-Erfolge

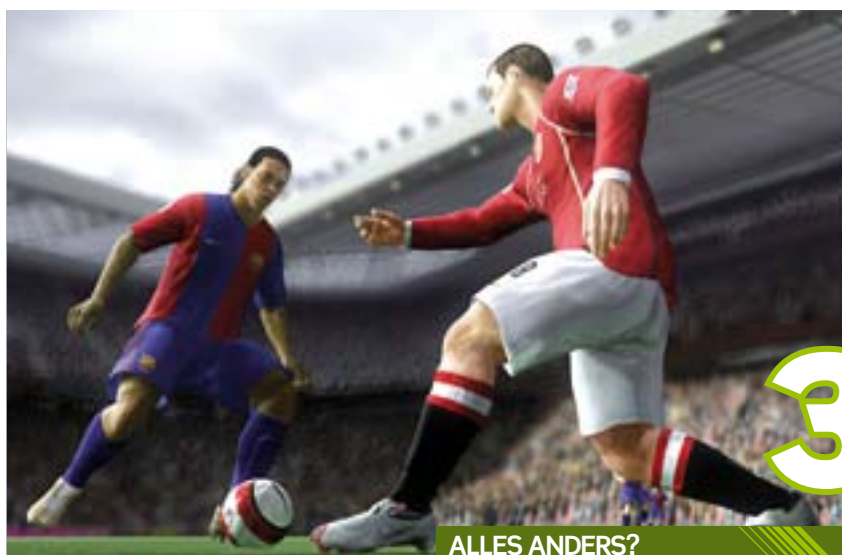
1



ZWEIKAMPF

Fifa vs. Pro Evo

Keine zwei Spiele-Serien spalten die Meinungen so sehr wie »FIFA« und »Pro Evolution Soccer«. Während »FIFA« seit jeher mit überlegenem Look, toller Präsentation, leichtem Einstieg und vor allem einer umfangreichen Lizenz punktet, begeistert »Pro Evo« durch sein enorm realistisches Gameplay. Durch die neue Engine holt »FIFA« in dieser Disziplin spürbar auf, fühlt sich aber immer noch eher wie ein Arcade-Game an. Eine Frage des Geschmacks.



3

ALLES ANDERS?

Mehr Kick durch neue Engine

Zwei Jahre hat ein Team in Kanada an einer neuen Spielmechanik für Next-Generation-Konsolen gearbeitet. Highlight ist unter anderem die realistische Ballphysik. Das Leder verhält sich tatsächlich weniger berechenbar, prallt mal etwas schräger ab als gedacht, ganz wie es im wahren Leben der Fall ist.

Pässe, Schüsse und Tore fühlen sich sehr fein, sehr natürlich an. Außerdem greift die Engine auf mehr Kicker-Attribute zurück.

Das führt dazu, dass man seinen Lieblings-Kicker tatsächlich am Laufstil erkennt. Basis ist eine Simulation biomechanischer Vorgänge, die mehr als doppelt so viele Daten verarbeitet als bei der FIFA-Engine für die Original-Xbox.

Das Gameplay überzeugt, aber warum das Minus an Ausstattung? Warum müssen wir 360-Besitzer auf so viele Mannschaften verzichten, weshalb fehlt die interaktive Liga? Unverständlich.

1

2

3



2

star
game
360

triert, wie man den Keeper mit Übersteigern und Hackentricks alt aussehen lässt. Hier kann man sich ziemlich gezielt mit der sehr feinfühligsten Steuerung auseinandersetzen und die sehenswerten Animationen bestaunen. Könnten glatt TV-Bilder sein. PAL-Streifen gibt's übrigens keine, ein Bravo dafür. Der Manager-Modus ersetzt mit jeder Menge Optionen, erweitertem Finanzteil und umfangreicher Jugendarbeit fast schon einen kompletten Fußball-Manager.

Aber »FIFA«-Spieler wollen erfahrungsgemäß eher kicken als zuschauen, deshalb richten wir unseren Blick auf das Spielfeld. Da hat sich einiges getan. Die Schusssteuerung profitiert von einer Generalüberholung, die unter anderem Top- und Backspin umfasst. Mit dem rechten Analogstick lässt sich dem Ball ein schwer zu haltender Effekt mitgeben. Auch Schüsse von außerhalb des Strafraums haben neuerdings eine größere Chance, im Netz zu landen. Per Schultertaste führt man einen präzisen, dafür weniger starken Schuss aus. Der Torerfolg hängt nun weniger von den Werten des aktiven Kickers ab, als vielmehr vom eigenen Können und der Einschätzung der Spielsituation. Vorbei die Zeiten in denen man eine vergebene Chance auf die mangelnden Attribute des Stürmers schieben konnte.

Insgesamt kommt das dem Spielfluss sehr zugute. Großen Anteil daran haben die gelungenen Animationen. Zweikämpfe, Ballannahme, Torschuss – das sah noch nie so realistisch aus. Die

Kicker laufen nun an, statt im Nullkommanichts von 0 auf 100 zu sprinten. Sie fallen im Zweikampf viel realistischer, und die überarbeitete Ballphysik macht sich besonders bei Torraumszenen bemerkbar. Das Leder prallt von Latte und Pfosten jedes Mal anders ab, abgefehlte Schüsse sind schwerer kalkulierbar, das ergibt insgesamt spannende und herausfordernde Partien. Überraschungen sind immer drin, da der Ball nun nicht mehr am Fuß des Spielers klebt. Auch KI-technisch sind deutliche Verbesserungen zu erkennen. Der Torwart verhält sich auf der Linie richtig souverän, hat nur ein paar Schwächen im Strafraum und bei der Rückgabe. Im Mittelfeld klappt der Aufbau spürbar besser, da sich die Mitspieler nunmehr intelligenter freilaufen, den Raum besser nutzen, als Anspielstation greifbarer sind. Das erhöht den Spielfluss insgesamt und gestaltet die Partien insgesamt flotter, ohne dass die Spielmechanik zu sehr in Richtung Arcade abgrätscht. Man erlebt auch mehr Torchancen, ohne dass dabei unrealistisch hohe Ergebnisse zustande kämen.

Wie viel Freude einem die Verbesserungen machen, hängt allerdings stark davon ab, wie sehr man der gekürzten Ausstattung nachtrauert. Wer beispielsweise in der türkischen Liga aufsteigen will, muss wohl oder übel auf eine andere Version des Spiels ausweichen. Wer dagegen drei Kumpels zum gemeinsamen Anstoß gegen ein anderes Online-Quartett einladen mag oder sein Glück in der Bundesliga sucht, der wird es auf der 360 finden. Der gut durchmischte Independent-Soundtrack (41 Stücke von Muse, Tahiti

80, Outlandish, Paul Oakenfold ...) kann sich auch hören lassen. Unter dem Strich fühlt sich »FIFA« so handlich und so intensiv an, wie noch kein Teil aus der Serie.

Seckin Özdündar

Fifa 07

GRAFIK/
Exzellente Animationen, tolle Präsentation.

9

SOUND/
Fantastische Stadionatmosphäre, 41 flotte Musikstücke.

8

STEUERUNG/
Die neue Steuerung braucht etwas Eingewöhnung.

8

Mehr Realismus, flotter Spielaufbau, klasse Technik. Leider auf Kosten des Umfangs.

8.7
aus 10



Erscheint/ 27. Oktober '06

NBA 2K7

Basketball mit der persönlichen Note

Im zweiten Anlauf will die »NBA 2K«-Reihe endlich den Thron der Basketball-Simulationen ganz allein für sich haben. Auf dem Weg dahin gibt es zwar nicht viel, aber dafür harte Konkurrenz: NBA Live 07. Aber 2K Sports ist gut gerüstet mit feiner Technik, neuen Ideen und einem Statistik- und Optionsumfang, der den Mitbewerber hart zusetzt.

Alles drin, alles dran

Nicht ganz neu, aber komplett überarbeitet ist der »24/7: Next-Modus«. Mit einem selbst erstellten Charakter versuchst du dir einen der begehrten Plätze in einem Turnier gegen Legenden wie Larry Bird oder Earvin »Magic« Johnson zu ergattern. Zwei Freunde stehen dir mit Rat und Tat zur Seite, während du in vielen Match-ups gegen Shaq oder Steve Nash antrittst. Zwar verändern sich die Werte deines Spielers nicht, aber du lernst neue Moves kennen, die besonders im Streetball-Spiel nützlich sein können. Der Franchise-Modus bei NBA 2K7 nennt sich »The Association« und bietet endlich mal die Möglichkeit, ihn mit sieben Freunden komplett durchzuspielen. Das wird Fans freuen. Auch sonst fehlt nichts: Saison, Turnier, schnelles Spiel, Situation, Street oder Training lassen keine Langeweile aufkommen.

Wie spielst du am liebsten?

Der Shot-Stick hat uns im letzten Jahr schon gut gefallen und lässt dich auch diesmal wieder ganz intuitiv Würfe ausführen. Lay-ups, 3-Punkte-Würfe oder doch ein Sprungwurf aus der Mitteldistanz – nach kurzer Eingewöhnung überhaupt kein Problem mehr. Das Zielen übernimmt zwar immer noch die CPU, aber dein Timing und die Fähigkeiten des gesteuerten Spielers entscheiden über den Erfolg. Überhaupt wird die Individualität der einzelnen Spieler viel mehr in den Vordergrund gerückt. Fast jeder bedeutende Spieler hat seine eigenen Moves und seine eigene Wurfhaltung und das wurde auch eins zu eins fürs Spiel übernommen. Und wer etwas nicht mag, hat Unmengen an Schieberegler, um fast jedes erdenkliche Detail an seine persönlichen Vorlieben anzupassen.

Die Technik macht's

Schon der Vorgänger war optisch ne Wucht, auch wenn das hauptsächlich für die Spielermodelle galt. Diesmal sieht auch alles drum herum ein Stück schicker aus, da ist aber sicher noch Luft nach oben. Erfreulich sind besonders die kurzen Ladezeiten und die tolle Präsentation. Der Auswahlbildschirm geht flüssig ins Spiel über, ohne dass man immer aus dem Spiel gerissen wird. Klasse!

AUF EINEN BLICK

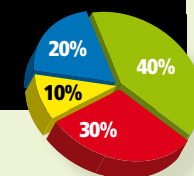
Publisher/ 2k Sports
Hersteller/ Visual Concepts
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ Ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Nothing but net

DAS STECKT DRIN

- Ausstattung
- Top-Grafik
- Alles individualisierbar
- Realistisches Gameplay



Wertung

Umfangreiche Basketball-Sim mit genialem Gameplay

8.8

aus 10

TIGER WOODS PGA TOUR 07

Golfen wie die Profis

AUF EINEN BLICK

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

Wer an Golf denkt, denkt als erstes an Tiger Woods. Er brachte neuen Schwung in den Rentner-Sport und sorgte fast im Alleingang für einen großen Popularitätszuwachs seines Sports. Als Namensgeber der Golf-Simulationen von EA Sports hat er sich sogar als Markenname etabliert. Wie Madden für American Football steht, ist Tiger Woods Synonym für Golf. Sein zweiter Next-Gen-Auftritt will vieles besser machen als sein ohnehin gelungener Vorgänger.

Golf ist Teamsport!

Obwohl Golf ein Ruf als Einzelsportart anhaftet, lässt es sich auch gut im Team spielen, wie etwa im Ryder Cup. Im neuen Team-Tourmodus spielt aber nicht Europa gegen die USA, sondern deine eigene Mannschaft gegen Tigers Truppe. Natürlich spielst du nicht von Anfang an gegen den Meister, sondern musst dir das erst verdienen. Perfektioniere deine Technik, bilde ein schlagkräftiges Team und besiege alle deine Gegner, dann bist du bereit für den Tiger.

Was kann die neue Steuerung?

Viel. Diesmal reicht der linke Stick zum Schlagen und Putten, der rechte ist für Korrekturen im Flug zuständig. Am besten gefällt uns die neue Zielfunktion. Jetzt wird der Landepunkt nicht mehr exakt angezeigt. Vielmehr markiert ein Kreis eine Landezone. Die Zielgenauigkeit variiert je nach eigenem Skill, Stärke des Schlags, gewähltem Club, Wind und Rasenbeschaffenheit. Spannend und realistisch. Abgerundet wird das Paket mit 21 Golfen der »PGA-Tour«, 21 lizenzierten und Fantasy-Kursen, Online-Modus für vier Spieler, spaßigen Minigames und vielseitigen Trainingskursen. Toll auch die Grafik und die Verwendung der umfangreichen ESPN-Lizenz inklusive Live-Ticker, Radio, Ergebnissen und Sport-Highlights aus aller Welt.



Wertung

Golf-Simulation mit Detailverbesserungen und überzeugendem Gameplay.

8.7

aus 10



Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

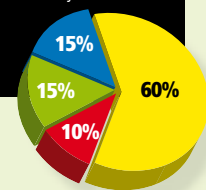
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/ EA
Canada
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ungeprüft

KURZ & KNAPP

Authentische Basketball-Simulation mit Options- und Statistik-Overkill.

DAS STECKT DRIN

- Superstars
- ESPN
- Riesen Kerle
- Freestyle Control



NBA LIVE 07

Superstar ist nicht gleich Superstar

Im letzten Jahr sind die Superstars der NBA in den Vordergrund gerückt. Sie wurden nicht nur als solche gekennzeichnet, sondern bekamen auch noch spezielle Moves und Tricks spendiert. In diesem Jahr geht es noch einen Schritt weiter, Superstars unterscheiden sich nun auch qualitativ. Pau Gasol mag ein ausgezeichneter Power-Forward sein, aber einem Kobe Bryant ist er eben doch unterlegen. Um dies besser zu verdeutlichen, wird jetzt zwischen Star und Superstar unterschieden. Gasol ist ein formidabler Inside-Scorer und -Stopper, aber sonst der Konkurrenz kaum überlegen. Kobe wiederum ist ein wahrer Ausnahmespieler, der von innen und außen trifft, beinhart verteidigt, spektakuläre Dunks zeigt. Und er brilliert auch noch als vielseitiger Playmaker. Seine Spezial-Fähigkeiten kannst du auf Tastendruck durchschalten.

Klassenunterschied

Dank der erweiterten Total-Freestyle-Control wirken sich diese Attribute auf dem Court nun viel deutlicher aus. Mit der LB-Taste und dem rechten Analogstick löst du die individuellen Moves des Spielers aus, vom Jump-Shot bis zum Reverse-Windmill-Dunk. Das sieht bei jedem Spieler anders aus und wird auch in unterschiedlichen Levels anders ausgeführt. Bei Level-1-Moves reicht eine kleine Bewegung des Sticks nach links, rechts, oben oder unten. Die nächste Stufe arbeitet mit Ausholbewegungen, ähnlich wie bei »Fight Night Round 3«, und Level 3 legt noch einmal eins drauf, denn hier braucht es gleich 180-Grad-Drehungen. Hat ein Level-3-Spieler gerade einen Lauf, bekommt er Zugriff auf zusätzliche, ganz spezielle Moves. EA nennt dies »In the Zone«. Fünf Superstar-Typen, acht Attribute mit je drei Levels plus »In the Zone« - Anfänger sind zu Beginn sicherlich überfordert. Aber,

daß die Moves höherer Levels auch schwieriger auszuführen sind, finden wir gut. Sonst könnte man die Verteidigung des Gegners viel zu oft durchbrechen.

Komplette Ausstattung

Wie nicht anders zu erwarten war, gibt es auch diesmal wieder einen erweiterten »Dynasty«-Modus, inklusive Feintuning und das bekannte »Chemistry«-System. Es gilt also nicht nur die besten Spieler aufzustellen, sondern auch diejenigen, die am besten miteinander harmonisieren. Anders als bei »FIFA 07« und »NHL 07« schafft es Electronic Arts diesmal, alle relevanten Modi in der 360-Version zu belassen. Statistik-Freaks werden die gelungene Einbindung der ESPN-Lizenz begrüßen, denn bei bestehender Internet-Verbindung ruft der Live-Ticker ständig die neuesten Ergebnisse und News ab, präsentiert dir Kommentare, Analysen und Berichte in ESPN-Radio oder als Streaming-Video.

Auf die Physik kommt es an

Die Grafik überzeugt. Vielleicht nicht ganz so sehr wie bei »NBA 2k7«, aber doch. Spieler stoppen nun nicht mehr unrealistisch abrupt, sondern fangen den Schwung des Laufs ab; zuvor schienen die Spielermodelle noch nie etwas von der »Trägheit« einer Masse gehört zu haben. Nun bewegen sich die Füße anatomi-



misch korrekt und die Spieler gleiten nicht mehr wie von einem unsichtbaren Faden gezogen übers Parkett. Endlich sind die Spieleraugen auf den Ball gerichtet und blicken nicht uninspiriert in die Gegend. Sieht alles sehr schön aus, gleicht aber die Schwächen im Gameplay nicht aus. Das Balancing zwischen Angriff und Verteidigung ist ziemlich daneben gegangen. Die Superstars können oft ungehindert bis zum Korb durchziehen. Aber als Normalspieler den Ball laufen lassen, den richtigen Moment abwarten, dann punkten, das klappt auch nicht so leicht. Warum? Weil die Computergegner ausgesprochen aggressiv zu Werke gehen, was dem Spielfluss nicht hilft. Und dann ist da noch die wenig souveräne Korbtechnik. Dunks und Weitwürfe gehen so oft daneben, das tut dann halt schon der Seele weh. Fazit: »NBA Live 07« sieht glänzend aus, aber es fehlt am inneren Glanz.

Seckin Özdündar

NBA Live 07

GRAFIK/

Animationen, Präsentation und Spielermodelle auf Top-Niveau.

8

SOUND/

Heiße Beats, tolle Atmosphäre.

8

STEUERUNG/

Vielseitig, flexibel, aber unausgewogen.

7

Das 2007er-Update könnte so schön sein. Wären da nicht die Schwächen im Gameplay...

7.3
aus 10



Erscheint/ 26. Oktober 06

BOMBERMAN ZERO

Statt Partygame: Fehlzündung!

Bomberman, der kleine knuffige Kerl, hetzt seit über 20 Jahren durch Labyrinth und sprengt sich mit Bomben den Weg zum Ausgang frei. Ein Spaß für die ganze Familie und ein tolles Partygame; auf der Saturn-Konsole konnten sich zehn Spieler gleichzeitig Sprengsätze vor die Nase werfen. Tja, nur leider ist von diesem freundlichen Wesen nicht mehr all zu viel übrig. Und vom Spielspaß aus vergangenen Zeiten ebenfalls nicht.

Sie haben Bomberman getötet!

Statt putzigen Bombenlegern kommt das Spiel im düsteren Sciencefiction-Look daher. Wie eine Mischung aus MasterChief und griesgrämigen »Mega Man« sehen die neuen Spielfiguren aus. Aber nicht nur der Look ist anders. Statt in gewohnter 2D-Draufsicht gibt's nun einen so genannten »First Person Bomber«-Modus. Der Begriff »First Person« ist uns allerdings in dem Zusammenhang ein Rätsel, denn bei diesem Modus ist Verfolgerperspektive angesagt. Klar, dass es um die Übersicht nicht gut bestellt ist und man immer wieder in herannahende Feinde knallt. Auf Wunsch kann nämlich auch in einem klassischen »Bomberman«-

Sichtmodus gespielt werden. Dabei kommt dann wenigstens ein bisschen mehr Spaß auf. Leider ist auch die Steuerung wesentlich unpräziser als bei den alten Spielen

Gibt's was Positives?

Ja, den Mehrspieler-Modus. Wobei der auch nicht ohne Schwächen ist. »Bomberman« war schon immer ein Spiel, das man in Gesellschaft von drei Kumpanen gespielt hat. Das klappt nun nicht mehr, da der Multiplayer-Teil auf Xbox-Live beschränkt ist. Richtig gelesen: an einer Konsole spielt man allein, nicht zu zweit, nicht zu viert! Komplet unverständlich, diese Entscheidung der Gamedesigner. Wenigstens machen die Onlinematches Spaß und laufen ohne größere Aussetzer. Einen Kollegen zwischen zwei Bomben einzuklemmen und warten bis er hochgeht, sorgt immer noch für reichlich Schadenfreude. Aber der banale Story-Modus wirkt veraltet, der Duster-Look aufgesetzt. Muss denn immer alles grimmig sein? Wir wollen unseren alten »Bomberman« zurück! Wenn wenigstens noch eine Version eines älteren Teils mit im Paket wäre. Das wäre schon ein Bombenspaß.

AUF EINEN BLICK

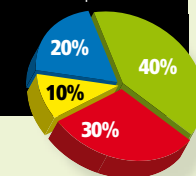
Publisher/ Konami
Hersteller/ Hudson
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ Ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Mislungener Versuch, eine klassische Spiele-Serie per trendigem Look in die Moderne zu beamen.

DAS STECKT DRIN

- Dusterlook
- Mehrspieler-Spaß
- Bombige Extras
- Kameraprobleme



Wertung

Kommt bei weitem nicht an den Charme der alten Teile heran.

4.7
aus 10

IMPORT TUNER CHALLENGE

Need for Speed für Arme

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Ubisoft **Hersteller/** Genki **Preis/** ab 60 Euro **Genre/** Arcade-Racing **Spieler/** 1-4
Xbox Live?/ Ja **USK/** ohne Einschränkung
Erscheint/ erhältlich

Kein Wunder, dass sich die 360 in Japan so schwer tut, wenn die dortige Spiele-Industrie den Landsleuten solche Eigengewächse vorsetzt. Der von Genki produzierte und in der Heimat im Sommer unter dem Titel »Shutoku Battle X« veröffentlichte Arcade-Racer könnte selbst dem ersten »Need for Speed Underground« nicht folgen. Mit aktuellen Rennspielen hält die Spielspaß-Bremse erst recht nicht mit.

Reiskocher in Tokio

Der Inhalt lässt sich in einem Satz zusammenfassen: Vollgas durch die Innenstadt, dem Berufsverkehr ausweichen, einen Rivalen nach dem anderen besiegen. Okay, dass sich der Fuhrpark ausschließlich aus Reiskochern zusammensetzt, mag man als Frage des Geschmacks abtun. Schließlich finden sich neben Nissan Silvia ein paar schrittige Modelle, zum Beispiel Skyline GT-R und Mitsubishi Lancer Evo-X. Die darf man sogar tunen, äußerlich und motorisch. Dass ausschließlich Bezirke in und um Tokio herum als Kulissen dienen, wäre auch okay. Gibt ja immerhin Wechsel zwischen Rennen bei Nacht und in der Dämmerung.

Mängel ohne Ende

Nur nervt der unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Es dauert, bis man sich geile Karren leisten und sie aufbretzeln kann. Wer sich das länger als notwendig antut, muss die Zähne zusammenbeißen und sich mit Grafik auf früherem PS2-Niveau arrangieren. Dazu kommen monströse PAL-Balken, Ladezeiten aus der Hölle, schlimmes Geflimmer auf Röhrenfernsehern, unpässliche Verfolgerperspektive, statische Erscheinung: Die Mängel bei Design und Technik geben sich die Klinke in die Hand. Schade eigentlich, denn hinter dem hässlichen Äußeren läge durchaus Potenzial verborgen. Beispielsweise geht die Steuerung in Ordnung, das Tuning wird Technikfreaks begeistern, und die Idee, mit der Lichthupe als Startsignal zum Ramm-Duell, hat was. Aber das reicht halt bei Weitem nicht.



Wertung

Völlig veraltete Technik kaschiert halbwegs solides Gameplay.

5.1
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 zwölf weitere Ausgaben zum günstigen Vorteilspreis von 36,- 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 zwölf nächsten Ausgaben des monatlich erscheinenden 360-Magazins zum Vorteilspreis von 36,- Euro und spare bares Geld. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der zwölften 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 36,- 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 GIB GUMMI!

NEED FOR SPEED ZU GEWINNEN!

JETZT SCHNELL SEIN! TEILNAHME NUR BIS ZUM 28. NOVEMBER!



5 X ERSTER PREIS: NEED FOR SPEED: CARBON T-SHIRT, KAPPE

Willkommen in Palmont City, der Stadt der Vollblut-Raser! Hier macht in diesem Jahr der neueste Teil aus der »Need for Speed«-Serie Station. Im Test macht »Carbon« ja eine ausgesprochen gute Figur. Aber wenn du dich selbst von den Qualitäten dieses tollen Arcade-Rennspiels überzeugen und den Adrenalinrausch nach Hause holen willst, dann mach mit bei unserem Gewinnspiel. Electronic Arts stiftet nicht nur fünf Spiele, sondern dazu noch die exklusive Fan-Ausstattung, bestehend aus T-Shirt und Kappe. Beides gibt's nirgendwo zu kaufen! Fünf glückliche Gewinner können bald um Camaro SS, im Alfa Brera oder im Mazda RX-8 auf die Tube drücken rein. 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 28. NOVEMBER!**

360 Gewinnspiel

November 06

FOLGENDE SYSTEME	HABE ICH	INTERESSIEREN MICH
PC	☐	☐
Playstation 2	☐	☐
Gamecube	☐	☐
Xbox	☐	☐
Xbox 360	☐	☐
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 28. November 2006. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 1. Dezember 2006 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Electronic Arts, 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

Jetzt ist es soweit. Der Sommer ist vorbei. Die Geschäfte müssen ihre Schokolade nicht mehr im Kühlschrank lagern, und endlich wird man nicht mehr doof angemacht, nur weil man den ganzen Tag drinnen vor der 360 verbringt. Die ganze Zeit? Nein, ein paar Minuten für Briefe oder Mails an die Redaktion müssen immer drin sein.

Richard Leuninger

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



WIEDER EINER WENIGER

Ich dachte mir, ich sollte euch mal Bescheid geben, dass ich als alter Playstation-Fanatiker genug von Sonys Next-Gen-Konsole habe. Ich meine, die Playstation 2 hat mich 200 Euro gekostet und nun wollen die von uns Fans ganze 600 Euro für eine Konsole ohne ein Spiel. Und jetzt, wo ich endlich eine Anzahlung von 100 Euro geleistet habe, verschiebt Sony den Starttermin. Ja, geht's denn noch? Super, ihr Sony-Helden! Jetzt hab ich mir gesagt: Genug ist genug, und habe mir eine 360 zugelegt. »Ghost Recon: Advanced Warfighter«, »Halo«, »Halo 2« und

die Multiplayer-Erweiterungen zu »Call of Duty 2« sind in meine Hände gefallen. Jetzt habe ich das Licht gesehen! Ich habe keine Angst vor der Playstation 3. Ich spüre einfach, dass die 360 ihr einen ordentlichen Tritt verpassen wird und wir das Next-Generation-Rennen gewinnen werden. Deshalb wollte ich euch sagen, dass ich konvertiert bin. Vom Playstation-Fanatiker zum 360-Spieler, vom Saulus zum Paulus! Darf ich euch fragen ob ich vielleicht ein signiertes Bild vom MasterChief haben könnte, wenn ich jetzt schon der Xbox360-Armee beigetreten bin. Bitte, bitte!

Jamie

Ahoi, Bekehrter! Willkommen in den Armen der Familie! Dein Wunsch sei uns Befehl! Hier eine Abbildung des MasterChief für den guten Jamie! Mit der Unterschrift hat's leider nicht geklappt, denn der gute Chief hat momentan alle Hände voll mit den Vorbereitungen für »Halo 3« zu tun. Unter uns: Wir haben eh keinen Schimmer, was du am MasterChief findest. Wir hätten lieber Besuch von Cortana in der Redaktion.

SCHLACHTFELD HOCH ZWEI

Ihr habt in eurer Ausgabe 5/2006 auf Seite 8 über das neue »Battlefield 2142« berichtet. Ich und meine Frau besitzen jeweils eine 360-Konsole, damit wir auch zusammen »Battlefield: Modern Combat« online spielen können. Als ich bereits in der oben genannten Ausgabe euren Bericht über das neue »2142« gelesen habe, sind bei mir alle Alarmglocken angegangen und mein Puls stieg vor Freude gleich um das Doppelte. Meine Frau hat nun auch schon eine paar geile Trailer im Internet gefunden, die wir uns gleich mehrmals reingezogen haben. Jetzt meine Frage aller Fragen. Wusst ihr schon einen ungefähren Erscheinungstermin für »2142«? Warum ich frage? In der gleichen Ausgabe auf Seite 12 für alle bekannten Games stehen schon die Erscheinungstermine (1., 2., 3., und 4. Quartal). Doch leider konnte ich darin nicht die Auflistung des

**Top
Thema**

Noch einmal lässt die Xbox360 Mitbewerber in den Stiefeln erzittern. Meiner Meinung war die alte Xbox die beste Konsole, weil die Grafik der Playstation 2 so kantig und flimmernd war und einige schlechte Spiele hatte.

Nehmt einfach mal das beste Playstation 2-Spiel (»God of War«) und vergleicht es mit solchen Meisterwerken wie »Ninja Gaiden« oder den genialen »Dead or Alive«-Spielen. Grafik und Gameplay dieser beiden Titel sind unschlagbar. Aber genug von der Vergangenheit, schließlich ist die 360 nun schon fast ein Jahr auf dem Markt und hat schon zehn Millionen Einheiten verkauft. Die 360 hat einfach so viele hochwertige Spiele wie »Dead or Alive 4«, »PGR 3«, »Perfect Dark

Zero«, die Liste geht einfach immer weiter. Auch wenn diese Spiele jeden umhauen, als Beat'em-Up-Fanatiker würde ich gerne mehr sexy weibliche Ninjas gegen muskelbepackte Wrestler auf Hochhausdächern kämpfen sehen wollen. Wo sind also die ganzen Prügelspiele? Man kann die momentanen Prügelspiele an einer Hand abzählen, sogar wenn man nur zwei Finger hat. »Dead or Alive 4« und »Rumble Roses XX«. Die gute Nachricht für Beat'em-Up-Fans ist, dass »Dead or Alive Code Cronus« in der Mache ist. Microsoft hört mal auf, zahllose Rennspiele und Ego-Shooter zu bringen und gönnt uns Prügel-Fans auch mal was Feines.

Markus

Weißt du was? Wenn es nach uns ginge, sollte jemand »Last Bronx« neu auflegen, einen extrem spa-

Bigen Waffenprügler. Außerdem greifen wir das Thema Rückwärts-Kompatibilität auf dieser Doppelseite so oft auf, warum nicht auch diesmal? Also, liebe Leute von Microsoft, seht doch mal zu, dass ihr so Perlen wie »Street Fighter III: 3rd Strike«, »Marvel Vs Capcom 2«, »Capcom Vs SNK 2« oder »King Of Fighters« für die 360 zum Laufen bringt. Bis es soweit ist, raten wir zu Xbox-Live-Arcade. Da kannst du eine ziemlich perfekte Umsetzung von »Street Fighter II – Hyper Fighting« laden. Nachschub ist auch in Sicht: SNK Playmore bringt die bekannte »Fatal Fury«-Serie auf Xbox-Live-Arcade. Mehr dazu im Community-Teil.



GEPRÜGELT

LAß ES RAUS!

UNSERE MOTZECKE

Das ist wahr, aber hab' keine Angst: Singleplayer wird nie-
mals sterben. Zwar gewinnt der Online-Aspekt immer mehr an
Bedeutung, weshalb wir schließlich auch unseren Community-
Teil aufgestockt haben. Trotzdem zeigen Spiele wie zum Beispiel
»Ghost Recon: Advanced Warfighter«, dass neben einem geni-
alen Multiplayer auch ein gelungener Einzelspieler-Modus funk-
tionieren kann. Überhaupt, spiel doch mal bei einem Kumpel
»Final Fantasy XI«. Dann verlierst du bestimmt die Lust auf
Xbox-Live.

Ich schreibe den 28. August 2006. Es ist
der Tag, an dem es mich nicht mehr küm-
mert und ich aufgebe. Nach ein paar hoff-
nungslosen Versuchen, meine 360 online zu
bekommen, will ich einen Teil meines Tages
dazu nutzen, es so richtig zu probieren. Ich
habe es die ganze Nacht probiert (die Uhr
sagt fünf Stunden, meine Seele aber viel
mehr), aber um zehn nach Zwölf ist mein

Online-Traum gestorben. Jetzt werde ich
nie die Schönheit von »Gears of War« oder
»Halo« online kennen lernen. Das klingt nun
sicher wie eine Heulgeschichte, soll es aber
nicht sein. Vielmehr eine Bitte an Peter Moore
und die Industrie an sich: Vergesst uns nicht!
Nur weil wir nicht online sind, heißt das noch
lange nicht, dass wir nichts wert wären.

Paul

Games »Battlefield 2142« für die 360er finden.
Könntet ihr mir bitte helfen?

Mirko Neumann

Eine schlechte und eine gute Nachricht.
Zuerst die Schlechte: »Battlefield 2142«
gibt's wirklich nur für den PC, nicht für
die Xbox 360. Jetzt die Gute: Freu dich
auf »Battlefield Bad Company«. Aber seit
unserer Vorschau im letzten Heft schießt
dein Puls wahrscheinlich eh schon durch
die Decke.

GEHT'S NICHT MEHR RÜCKWÄRTS?

Zuerst mal: Euer Magazin ist der Hammer.
Ich bin froh, dass es jetzt monatlich kommt. Ich
habe nur eine Frage: Wann wird ein gutes, altes
Classic-Game wie »Project Gotham Racing 2« auf
der Xbox 360 laufen? Die denken wohl, weil es
den dritten Teil gibt, will keiner mehr den zweiten
zocken? Die sollen sich mal anstrengen und mehr
Titel verfügbar machen. Ich hoffe, ich kann irgend-
wann mal wieder mit einem Porsche Carrera GT
über den Nürburgring fahren. Wisst ihr mehr über
dieses Problem?

Marco Mausbach

Nun ja, sagen wir mal so: Bei Microsoft
sitzen natürlich auch Geschäftsleute am
Ruder. Jetzt stellen wir einfach mal eine
Frage in den Raum. Angenommen, der
zweite Teil von »Project Gotham Racing
2« für die Original-Xbox würde auch auf
der 360 laufen; würde das die Verkäufe
von Teil drei ankurbeln oder nicht? Wenn
nein, warum sollte Microsoft dann Kraft
und Energie in ein Update des Emulators
investieren, nur um sich dabei selbst zu
schaden? Übrigens, wenn du mit einem
Porsche Carrera GT die Nordschleife
fahren willst; vielleicht kann ja »Forza
Motorsport 2« deine Wünsche erfüllen?

GEHT'S NICHT MEHR RÜCKWÄRTS II?

Ich hätte eine Bitte an euch: Könntet ihr bei
Microsoft mal ein bisschen Druck in Sachen
Rückwärtskompatibilität machen? Wäre doch
schön, wenn wir an Weihnachten die Spiele
»Projekt Snowblind«, »Operation Flashpoint
Elite«, »America's Army - Rise of a Soldier«,
»Cold War«, »Getting Up« oder »Rainbow Six:
Lockdown« auf der Xbox 360 spielen könnten.

Felix Kersch

Ja, mit der Rückwärtskompatibilität ist
das so eine Sache, und zwar eine sich
nur langsam vorwärts entwickelnde. Wir

würden auch gerne ein paar Oldies auf
der 360 spielen, damit wir die Ur-Xbox
endgültig in Rente verabschieden kön-
nen. »Psychonauts« zum Beispiel. Aber
wenn selbst ein Tim Schafer, Schöpfer
dieses herrlich schrägen Geheimtipps, mit
einer seitenlangen Kritik in seinen Blog
nichts erreicht, was könnten wir dann
tun? Außer dir einen Tipp mit auf den
Lebensweg geben: Sobald es Neuigkeiten
gibt, stehen sie im Community-Teil
gedruckt.

SACHEN KAPUTT SCHIE- SSEN IST NICHT DUMM

Okay, ihr Ballermänner. Warum gibt es für
die 360 so viele Shooter? Die 360 hätte so viel

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

Panik im Netz! »Gears of War« nicht
in Deutschland? Was haltet ihr davon?
Eure Antworten aus dem Forum
(www.360-live.de):

Thing Ich mach mir da keine Sorgen, dass
»Gears« nicht in Deutschland erscheinen
könnte.

Hier die Aussage von Epic: Erscheint »Gears
of War« in Deutschland? Antwort: es muss!

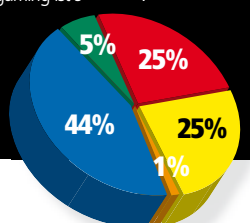
Pogoman Zur USK: ich denke schon,
dass das Spiel in Deutschland erscheint.
Wahrscheinlich ab 18. Wenn nicht, hol ich
mir halt die Ösi-Version.

1337 Es erscheint auf jeden Fall! Die BPJM
hat relativ klare Richtlinien zur Indizierung
eines Spiels. Wenn man zum Beispiel die
Därme von Leuten futtern kann. Aber das
glaube ich bei dem Spiel eher weniger.
Dann gibt's auch keinen Grund, »Gears of
War« zu indizieren.

MC-Gastro Sollen unsere Herrn Politiker
doch machen, was sie wollen. Durch die EU
bekomme ich alle Spiele, die ich will. Ganz
egal, ob sie bei uns verboten sind oder nicht.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Warum gibt's nicht mehr Beat'em-Ups?
- Warum gibt's so viele Ego-Shooter?
- Warum wurde noch kein »Dynasty
Warriors 5«-Sequel angekündigt?
- Hilfe! Ich komme nicht online!
- Onlinegaming ist s*****!



Potenzial, aber die Entwickler liefern nur einen
Ego-Shooter nach dem anderen ab. Versteht mich
nicht falsch: Die 360 ist super für Shooter und ich
liebe »Prey«. Aber »Herr der Ringe: Schlacht um
Mittelerde 2« ist so viel besser, weil es einfach
einmal was Neues ist. Außerdem sind Ego-
Shooter fast immer hirnbetäubend, langweilig
und simpel.

James

Ja, stimmt schon. Beim Gedanken an
»F.E.A.R.« kommt uns das Gähnen, und
jedes Mal wenn wir den Namen »Call of
Duty 3« in die Tastatur einhacken, schla-
fen uns die Finger ein. Ach ja, Vorsicht,
Ironie! Und trotzdem. Wir fänden ein
bisschen mehr Genre-Vielfalt schon auch
nicht schlecht, aber die aktuellen Ego-
Shooter als langweilig oder gar simpel zu
bezeichnen, das zielt am Kern der Sache
dann doch vorbei.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich würde »Virtua Fighter 5« sofort kau-
fen, wenn es für die 360 kommen würde.
Denn die einzelnen Charaktere sind einfach
brillant, und ihre unterschiedlichen Kampfstile
faszinierend. Mal schnell und präzise, mal
langsam und hart. Es ist einfach das Spiel
meiner Träume! Ich könnte mich in dieses
Martial-Arts-Zeugs so richtig hineinsteigern.
Und bei »Virtua Fighter« weiß ich eben, dass
es einfach die besten Charaktere auf der
ganzen Welt sind. Ich vermisse einige Sega-
Spiele. Bitte bringt »Virtua Fighter 5« auf die
360. Das wäre einfach fantastisch für die
ganze Welt. Sega ist wie Gott für mich, für
meine Mutter aber eher ein Alptraum.

Gabriel Kos

Fast wie in der letzten Generation
sieht es inzwischen so aus, als
würde die »Virtua Fighter«-Serie
exklusiv für Sony-Konsolen erschei-
nen. Das ist natürlich auch furcht-
bar für uns, aber was will man
machen? Wenn du jetzt sauer bist,
denk nur einmal kurz an unseren
Nicholas! Der hat Stunden in sei-
nem Zimmer verbracht und spezi-
ell »geschlossene Kombos« (?) mit
Pai geübt, während er draußen
sein und mit Menschen hätte
reden können. Im Übrigen würden
wir viel drauf verwetten, dass
»Virtua Fighter 5« wirklich exklusiv
auf der Playstation 3 bleibt.

SMS- SCHNIPSEL

WER IST DER BESTE CHARAKTER IN STREET FIGHTER II?

Ryu ist eigentlich die beste Wahl
bei schwierigen Matches. Sein
»Hurricane-Kick« ist eine der besten
Spezialattacken. Der lässt sich nicht
mal von »Sonic Booms« aufhalten.
Schon gewusst?

WAS KOMMT DEMNÖCHST SO FÜR XBOX-LIVE-ARCADE RAUS?

Jeden Mittwoch ein Spiel. Sagt Micro-
soft. Wir haben eher das Gefühl, jeden
zweiten oder dritten Mittwoch ...

BATTLEFIELD 2 IST KEIN WU, ABER DIE LAGGERNEN SERVER GEHEN MIR AUF DEN SACK.

Wusstest du schon, dass wenn du
beim Wort »kewl« den Buchstaben w
gegen ein u tauscht, kommt »keul«
bei raus. Und jetzt ersetz noch das k
durch ein h, und füg das Wort »doch«
dahinter ...

WAS IST DAS BESTE SPIEL UM GAMERPOINTS ZU BEKOMMEN?

Das ändert sich ständig, mit jeder
Neuveröffentlichung. Unsere Tipps:
»NBA Live '06«, »Madden '06«,
»FIFA: Road to World Cup« und »King
Kong« ergeben zusammen leicht ver-
diente 4000 Gamerpoints.

WIRD FFA 07 EINEN SPIELEREDITOR HABEN? DA ICH SELBST NICHT MEHR FUßBALL SPIELE, KÖNNTE ICH SO WENIGSTENS VIRTUELL MITMACHEN.

Sorry, kein Editor. Du mußt weiterhin
so tun, als wärest du Podolski. Also ab
auf die Ersatzbank!

WO IST DEMNÖCHST SEBI MIN?

Nach Schwabing. Hat sich für Geld
von der Konkurrenz kaufen lassen.
Würden wir auch tun, aber uns will ja
keiner ...

COMMUNITY

360

Was tut sich alles rund um Xbox Live?

SZENE

Xbox-Watch, Szene-News

NACHRICHTEN

Neues aus der Consoles Sport League

DOWNLOADS

Inhalte für Oblivion und Saints Row

XBOX LIVE ARCADE

Lumines, Contra

TABELLEN

Die Ladder-Meister der Consoles Sport League

CONSOLES SPORT LEAGUE

Preise bei den Premierships

Nun stehen die Sachpreise für die Gewinner der sieben Premierships fest. So darf sich der jeweils Erstplatzierte über einen Pokal, Steel Series Headset, ein Spiel von Electronic Arts, einen GIGA 2 Account sowie einen Consoles Premium Account freuen. Aber auch die Zweit- und Drittplatzierten stauben etwas ab. Der Zweite bekommt beispielsweise das Gleiche wie der Erste, nur eben ohne Pokal und Headset. Platz drei muss dann mit einer Faceplate, statt eines EA-Spiels Vorlieb nehmen, die Accounts bleiben aber die gleichen. Die Preise haben einen Gesamtwert von über 2000 Euro.

Erste Quick Cups gestartet

Eine neue Turnier-Art ist gestartet. Die so genannten Quick-Cups sind Turniere, die in maximal 24 Stunden gespielt werden sollen. Sie richten sich speziell an Spieler, die ein Game nicht über einen längeren Zeitraum spielen möchten. Deshalb werden hier auch Einsteiger eine gute Möglichkeit haben, sich mit anderen zu messen.

Shoot-Outs

In den Shoot-Outs werden jeden Monat die Monatssieger in einem Spiel ermittelt. Dazu treten die acht besten Spieler oder Teams der jeweiligen Ladder gegeneinander an. Einige der Gewinner der Shoot-Outs im August hier:

- Burnout Revenge: Wipf360
- Dead or Alive 4: The Tactical
- Halo 2 1on1: Pr0GamEr
- Moto GP'06: Basti
- Pro Evolution Soccer 5: KingFresh123
- Tischtennis: Real Toto

Selbst einmal in dieser Liste stehen? Dann schnell zur CSL!



WWW.CONSOLES.NET

Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Willkommen an alle gefrusteten Sony-Jungs! Blöd, wenn man gerade Anhänger von Sony ist. Mein Kollege Oli zum Beispiels ist sooo sauer über die Meldung, dass der Start der Playstation 3 auf März 2007 verschoben wurde. Er hat sich sooo gefreut. Und er wollte mir sooo gerne beweisen, dass meine alte, ach meine uralte Xbox 360 künftig total unterlegen ist. Ohne jede Häme, eher mit der Milde des liebenswerten Gewinnners, der Gestrauchelten die Hand reicht, streiche ich hiermit symbolisch sämtlichen Sony-Sympathisanten sanft die Seele. Nein, die Playstation 3 wird bestimmt mal eine ganz, ganz gute Konsole. Warum hadert ihr denn? Nur weil ihr von Sony immer als »Konsumenten« und nicht als »Spieler« bezeichnet werdet? Weil Sony es nicht nötig hat, euch auf der »Games Convention 2006« etwas zu zeigen? Weil ihr euch ein neues Weihnachtsgeschenk suchen müsst? Ist doch alles Pipifax. Irgendwann, wenn die Xbox 360 so ein, zwei Jahre auf dem Markt ist, habt ihr doch auch eine Next-Gen-Konsole. Und nur weil die Xbox 360 bis dorthin schon hunderte Spiele hat und ihr erst ein Dutzend, muss das doch nicht schlecht sein. Nur, weil ihr 600 Euro angezahlt habt und das Geld jetzt bei Media Markt verzinst wird? Und vielleicht ist bis dahin auch entschieden, dass sich HD durchge-

setzt hat - nein, das wäre doof. Ich meine, dass sich Blu-ray durchgesetzt hat. Völlig geht dabei nämlich unter, dass Sony auch gesagt hat, dass die Playstation 2 um 20 Prozent billiger wird. Die wird man künftig schon für 109 Euro kaufen können. Unwichtig? Na, na, na: Immerhin ist das noch lange, lange, lange die beste Konsole von Sony! Letztlich hatte Sony ja immer gesagt, dass die PS3 »im Frühjahr« kommt ...



BIO

**NAME/ Thomas Kaspar
SCHON GEWUSST?**

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

FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

PATCH IST DA

Ein Weilchen mussten die Fans der Inselballerei ja warten. Nun ist aber endlich der lang ersehnte Patch erschienen. Die Ranglisten werden gefixt, die Steuerung wird empfindlicher und Verbindungsprobleme gehören der Vergangenheit an. Zum zusätzlichen Komfort gibt es nun kein Speicherlimit für selbst erstellte Karten mehr. Außerdem kann der jeweilige Spieltyp nun auch in der Lobby umgestellt werden. Der Patch installiert sich von ganz allein, wenn das Spiel mit Xbox-Live-Verbindung gestartet wird.



INTERVIEW



Unter vier Augen mit Team ConsoleSports

HANNES NEURAUTER, »KINGFRESH123«, SOCCER-SQUAD TCS

360: Wie oft trainierst du in der Woche?

HANNES NEURAUTER: Ich trainiere täglich. Meistens spiele ich so zwei bis drei Stunden online, am Wochenende oder freien Tagen auch mehr. Aber ich habe keine geregelten Trainingszeiten.

360: Das Shoot-Out im Juli hatte ja ein TCS-internes Finale. Fühlt sich das nicht irgendwie komisch, ein Finale gegen einen Teamkameraden zu spielen?

HR: Es war schon komisch, da wir beide die Taktik und Spielweise des anderen sehr gut kennen. Ich wollte meinen Titel natürlich gerne verteidigen, aber ich konnte nicht so ernsthaft spielen wie gegen andere Gegner. Wir verstehen uns beide sehr gut und wissen, dass keiner besser spielt als der andere. Das zeigt sich auch am knappen Endergebnis von 4:3. Aber am Ende war nur wichtig, das Team ConsoleSports den Titel geholt hat!

„Endlich gibt es Ladders, Cups und Premierships“

360: Was hältst du von der Consoles Sport League? Was würdest du besser machen?

HR: Die Consoles Sport League ist meiner Meinung nach das Beste was uns Xbox-Live-Spielern passieren konnte. Endlich gibt es Ladders, Cups und Premierships, in denen man sich messen kann. Durch die Liga wurden viele neue Clans gegründet und es ist eine super Plattform für alle Onlinespieler, die zeigen wollen, was in ihnen steckt! Verbessern würde ich, dass inaktive Spieler irgendwann gelöscht werden, wenn sowieso klar ist, dass diese nicht mehr spielen!

360: Wie nimmst du die Ladder als Einzelspieler auf? Gab es schon einmal Probleme?

HR: Klar gibt es Probleme. Manchmal erscheinen Spieler einfach nicht zum Spiel und leider passiert es auch, dass andere Spieler ihre Internetbandbreite überlasten, um das Match für den Gegner durch Lags unspielbar zu machen. Noch eine kleine Anmerkung: In »Pro Evolution Soccer« ist jeder Spieler in einer Halbzeit der Server. Aber normalerweise macht es einfach unheimlich Spaß, sich gegen andere Spieler zu messen und sein Bestes zu geben!



PLAGIAT-PLAGEN

ES KANN NUR EINEN GEBEN

Die schräge Neongrell-Ballerei »Geometry Wars Evolved« starten wir immer mal wieder gerne, sie ist eigentlich ein kleines Meisterwerk. Gut, die Grafik ist so Next-Generation-lastig wie die Grundsatzrede von Papst Benedikt, aber dank des süchtig machenden Gameplays und des ausgewogenen Leveldesigns ist das den Liebhabern Leberwurst. Das Game wird tausendfach per Arcade-live-Download heruntergeladen, bestaunt und verehrt. Einziges Manko: Der Titel ist 360-exklusiv. Ein Defizit, das nun zahlreiche Programmierer zu stopfen versuchen. Nämlich mit ihrem eigenen »Geometry Wars«-Klon für PC. Mittlerweile hat die Anzahl der Plagiate aber so Schwindel erregende Höhen angenommen, dass sich die »Geometry Wars«-Schmiede Bizarre Creations nun gezwungen sah, rechtliche Schritte einzuleiten. In ihrem Online-Forum forderten die Bizarre-Leute dazu auf, die Entwicklung von »Geometry Wars«-Klons sofort einzustellen.

»Viele Versionen sind von unserem Original kaum noch zu unterscheiden, und das könnte sich in unseren Augen äußerst geschäftsschädigend auswirken.

Vor allem, wenn wir uns dazu entschließen sollten, das Spiel auch auf anderen Plattformen zu veröffentlichen, wo bereits schon ein Klon erhältlich ist.«, so der Hersteller. Man kann es ihm nicht zwar nicht verübeln, aber wir erlauben uns doch, daran zu erinnern, dass »Geometry Wars« selbst ein Klon ist. Zur Beweisführung muss man innerhalb von Xbox-Live-Arcade nur ein paar Menüs von »Geometry Wars« weg und in die Download-Rubrik mit den Arcade-Klassikern wechseln. Macht das 360-Remake des Oldies »Robotron 2084« nicht verblüffend vieles ganz genauso wie »Geometry Wars Evolved«? Einsamer Streiter, der sich in vier Himmelsrichtungen bewegt und hunderte Angreifer in Nord, Ost, Süd und West ablasert - doch, die Verwandtschaft ist offensichtlich.

KAMEO POWER PACK

Preis/ unklar

Herst./ Microsoft

Pünktlich zur Neuveröffentlichung (als preiswertes Classic-Game) gibt es eine Reihe weiterer Mehrspieler-Modi für »Kameo«. Die bieten 15 neue Erfolge und drei neue Spielmodi, die per Xbox-Live, Splitscreen oder Systemlink im Koop-Modus gespielt werden können. Die Modi »Expert Mode« und »Time Attack« erklären sich von selbst. Richtig spannend finden wir »Rune Battle«: Hier kämpfen die Spieler nicht nur gegen Trolle, sondern auch gegeneinander im Kampf um Runen. Damit das Paket online spielbar ist, wird das »Kameo Coop Pack« benötigt. Das gibt es als Gratis-Download.

SAINTS ROW

Preis/ 100

Herst./ THQ

Nun gibt es also den ersten Extra-Inhalt für THQs Gangsta-Ballade. Dabei handelt es sich um ein Paket mit Kleidung, Accessoires, Frisuren und Tattoos. Wer also schon immer mal mit Samurai-Helm oder Augenklappe durch Stilwater reisen wollte, kann sich für 100 Points neu einkleiden. Nicholas hat sich als alter Rocker gleich einmal die Nieten-Lederjacke gegönnt!

OBLIVION

Preis/ 150

Herst./ Bethesda

Lange hat es gedauert. Nun dürfen sich auch deutsche »Oblivion«-Fans über zumindest vier der sieben in den USA bereits länger erhältlichen Erweiterungen für das Mammut-Rollenspiel freuen. Okay, die 150 Points für das unsinnige Pferdetuning »Horse Armor Pack« würden wir uns sparen. Aber die Erweiterungen »The Orrery«, »Wizard's Tower« und »The Thieves Den« sind ihr Geld wert, weil sie teilweise neue Quests bieten.

TURNIER-BERICHT

WORLD CYBER GAMES

Vom 15. bis 17. September fand das Deutschland-Finale der »World Cyber Games« im Heidepark Soltau statt. In sechs PC- und zwei 360-Wettkämpfen hat sich entschieden, wer es ins deutsche Nationalteam schafft, das im Oktober zum Finale nach Monza fährt. Die beiden Gewinner bei »Project Gotham Racing 3« sind Niklas Krellenberg und Patrick Weking. Rudolf »The Tactical« Fischer hat dafür in »Dead or Alive 4« den Sieg davongetragen. Wir wünschen natürlich allen Gewinnern viel Glück im weltweiten Finale! Hoffentlich holt ihr euch wenigstens einen Weltmeistertitel!

ABER HALO: FREE FOR ALL WOCHENENDE

Insgesamt 24 Spieler haben sich in der Consoles Sports League beim »Free For All Wochenende« in »Halo 2« fleißig im Deathmatch bekriegt. »Free for All«, das bedeutet, dass nicht nur zwei Teams oder Spieler im Match sind, sondern das Teilnehmerfeld gemischt wird. Nach einem spannenden Final-Match hat sich »Sad I Thousand« mit 50 Abschüssen den Sieg erkämpft. Den zweiten Platz teilen sich »Deadkenny« und »Lord« mit je 49 Kills. Wir gratulieren allen Gewinnern!

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

LIVE ARCADE TOTAL

Es muss nicht immer teuer sein, hier gibt es großen Spaß für kleines Geld!

LUMINES

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Q Entertainment **Schwierigkeit/** mittel

Auf der PSP ist der musikalische »Tetris«-Klon ein Renner, jetzt dürfen sich also auch 360-Besitzer im Klötzchenstapeln versuchen. Feine Sache, denn mit stylischem Neondesign, farbenfrohen Animationen und klasse Musik hebt sich »Lumines« deutlich vom Biedermeiertum anderer Puzzlegames ab. Anstatt Reihen abzuräumen, soll man 40 Flächen und Formen ab- und aufbauen, Flamingos oder Tulpen zum Beispiel. Dabei gilt das für gute Puzzlegames übliche Kriterium: schnell erlernt, schwer gemeistert. Denn wenn die Beats des genialen Soundtracks anziehen, trollen sich garantiert Schweißperlen über die Stirn. Einzelspieler stapeln in vier verschiedenen Spielmodi (u.a. »Time Attack« und der anspruchsvolle »Player vs. CPU«-Modus) ihre Klötzchen. Alternativ dürfen sich zwei Spieler per Xbox Live den Weg verbauen. Zusätzlich gibt's für je 100 Points vier Themen-Pakete mit neuen Puzzles zum Download, beispielsweise das



»Madonna: Sorry«-Paket. Gamerpoints-Jäger haben ebenfalls massig zu tun: einen Score von 20.000 oder 500.000 erreichen und entsprechende Erfolge frei schalten, das schaffen nur Fans des Originals auf Anhieb. 800 Microsoft Points ist »Lumines« also definitiv wert.

CONTRA

Preis/ 400 Points **Hersteller/** Konami, Digital Eclipse **Schwierigkeit/** schwer

Es gibt Spiele, an denen haben sich selbst die härtesten Söldner früher Mal die Zähne ausgebissen. »Contra« (früherer deutscher Titel: »Probotector«) ist eines davon. Die gnadenlose Daueraction aus dem Jahre 1987 kehrt nun in leicht aufgebogener Form auf die Xbox zurück. Die beiden Supersoldaten Lance und Bill schießen sich durch von rechts nach links scrollende 2D-Dschungel und stoppen eine Alien-Invasion. Rennen, hüpfen, ducken, Dauerfeuer, Soldaten, ein paar Extrawaffen: klassische Action als typische Konami-Retro-Konvertierung. Also wieder Live-Ranglisten (Gesamt, wöchentlich, Koop), wieder die Wahl zwischen Original und aufgehübschter Optik, wieder wird die Action mit einem störenden Rand abgebildet. Lustig, dass die Grafik sogar in denselben Momenten ruckt wie beim Original. Nett, dass sich jederzeit ein Mitspieler einklinken kann, entweder an derselben Konsole oder via Xbox-Live. Leicht hat man es so oder so nicht: Die Gegnermassen wollen nicht enden, knackige Bossfights sorgen für Frustattacken. Ab und zu hilft nur striktes Auswendiglernen einiger Problemstellen. Trotzdem ein Spaß, vor allem gemeinsam mit einem Kumpel.



LIVE ARCADE WAS SICH SONST SO TUT ...

FATAL FURY SPECIAL

Nachdem die Straßenkämpfer schon ihr Debüt auf Xbox-Live-Arcade hatten, bringen nun die Jungs von SNK Playmore eine ihrer beliebtesten Prügel-Serien in die virtuelle Spielhalle. Bei »Fatal Fury Special«, das anno 1994 auf dem NeoGeo erschienen ist, handelt es sich um eine erweiterte Fassung von »Fatal Fury 2«. Wir halten auf jeden Fall schon mal den Arcade-Stick bereit, mit dem Digikreuz des 360-Controllers prügelt sich's nämlich nur halb so genau.



METAL SLUG

Auf der »Tokio Gameshow« hat SNK Playmore eine kleine Broschüre verteilt, in der auch die Kultballerei »Metal Slug« als Xbox-Live-Arcade-Titel aufgelistet wird. Einen Erscheinungstermin gibt es leider noch nicht, trotzdem gute Neuigkeiten für Freunde gepflegter Spielhallenaction. Wir freuen uns auf jeden Fall darauf, 2D-Soldaten in Massen über den Haufen zu schießen.



SNK WUNSCHLISTE

Nachdem nun schon zwei Titel aus der glorreichen Zeit der NeoGeo-Konsole ihren Weg auf Xbox-Live-Arcade fanden, haben wir uns gedacht, dass wir eine kleine SNK-Wunschliste zusammenstellen. Darauf finden sich so illustre Perlen wie der Kultshooter »Last Resort« oder der »Golden Axe«-Clone »Sengoku«. Welches SNK-Game hättest du noch gerne? Diskutier im Forum auf www.360-live.de

CSL-CHARTS

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

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

HALO 2

Dank Abwärtskompatibilität gehört »Halo 2« nach wie vor zu den meist gespielten Shootern auf Xbox-Live. Hier die besten aus der 1-on-1-Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	PrOGamEr	●	1345	21
2	wHite	●	1313	19
3	Mayo	●	1308	17
4	Onkel 28	●	1234	30
5	Lourenco	●	1217	24



DEAD OR ALIVE 4

Schlagkräftige Argumente und realistisch wackelnde Brüste, darum geht's bei »Dead or Alive 4«. Und natürlich, wer der beste Kämpfer im Land ist. Die besten der CSL hier:

	Spieler		Punkte	Matches
1	THE TACTICAL	●	1355	27
2	R3SPA	●	1300	39
3	TribalSoniC	▲	1240	22
4	ShiSha	▼	1191	15
5	ne. Homie	▲	1103	6

FIFA FUSSBALL-WELT-MEISTERSCHAFT 2006

Der nächste »FIFA«-Teil ist jetzt im Handel. Ein letztes Mal gibt es also hier noch die besten »WM«-Kicker der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Nebukadnezar000	●	1380	125
2	PATR1CK	▲	1346	28
3	CrEEkO	▲	1334	110
4	ProfiCH	▲	1328	33
5	Chricart	▲	1288	43

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Analysieren, taktieren und angreifen. Das ist die Welt von »Ghost Recon«. Hier wieder die besten 5-on-5 Teams:

	Clan		Punkte	Matches
1	eAxis.Bigben	●	1117	13
2	European Elite Squad	●	1107	22
3	Two Nations Force	▲	1048	10
4	acX.GR I Team One	▲	1039	7
5	National Shooter Alliance	▲	1035	2



PRO EVOLUTION SOCCER 5

Zur Vorbereitung auf den sechsten Teil von Konamis Kicker-Serie, hier die besten »Pro Evo«-Zocker der Liga. Ab der nächsten Ausgabe geht es mit Teil 6 weiter!

	Spieler		Punkte	Matches
1	KingFresh123	●	1225	66
2	Finger Joe	●	1191	62
3	gla jaHvE	●	1151	56
4	STN RicKocHe	●	1138	74
5	gla paz	●	1131	65



GOTHAM RACING 3

Das beliebteste Rennspiel auf der 360. Wer die Kurven am besten nimmt und die meisten Kudos einsackt, seht ihr hier. Die besten fünf Fahrer der Liga:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Moerte	●	1268	14
2	lol360	●	1229	17
3	Johnson	●	1223	13
4	Patohm	●	1222	15
5	TCS x PHOENIX x	●	1215	18

GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

Wir sprechen mit dem besten deutschen Gamerpoints-Jäger Turambar360.



Name/ Patrick Götzmann **Age/** 18
Stadt/ Duisburg **GamerPoints/** 42207
Weltrangliste/ 94 (erster in Deutschland)

360: Was fasziniert dich so an der Jagd nach Gamerpoints?

PG: Einmal ist das der internationale Vergleich und zum anderen versuche ich immer in Spielen alles frei zu schalten. Bestes Beispiel ist wohl die ganze »Final Fantasy«-Reihe: Je nach Teil ist man mit Level 30 durch, aber ich wollte immer Level 100 haben und eben auch die ganzen seltenen Items. Genauso ist das mit den Gamerscore.

360: Was hältst du von Leuten, die ihre Erfolge mit Hilfe anderer schaffen?

PG: Kommt auf die Art der Hilfe an. Wenn ein Kumpel beispielsweise mich bei »Schlacht um Mittel Erde 2« gewinnen lässt, um die Erfolge zu bekommen, finde ich es okay. Aber es gibt ja auch noch zwei andere Möglichkeiten, um Erfolge zu bekommen. Sogar ohne überhaupt das Spiel selbst zu gespielt zu haben, geschweige denn es zu besitzen. Die eine Möglichkeit ist der so genannte »Accounttausch« und zum anderen das »Gamesave«-Cheaten. Gegen diese Möglichkeiten sollte sofort etwas gemacht werden.

360: Was hältst du von Spielen wie »King Kong«, die einem quasi die vollen 1000er »schenken«? Ist dir das gerade Recht oder ist dir eine richtige Herausforderung lieber?

PG: Spiele wie »King Kong«, »NBA 2k6« und »NHL 2K6« kommen mir gerade recht. Das sind die perfekten Videotheken-Spiele. Leider kommen solche Spiele nur noch sehr selten raus, wenn überhaupt. Bestes Beispiel sind die EA-Spiele. Die 2006-Reihe hatte fünf bis 12 Erfolge und man konnte in circa fünf Stunden die 1000 Punkte holen. Die 2007 Reihe hat maximal 50 Erfolge und die 100 Punkte dauern schon um einiges länger.

DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



NINETY-NINE NIGHTS

Um das höchsten Level zu erreichen, musst du die Story-Modi aller Level-9-Charaktere durchspielen. Um den König der Nacht in der Spezialmission zu schlagen, musst du einfach das »Deadly Armband« anlegen. Dann mit Inphys Y, Y, X-Schmetterlings-Kombo angreifen wenn der Boss am Boden liegt. So sollte er eigentlich keine Probleme mehr machen.

DAS HÖCHSTEN LEVEL

ERREICHEN: 200

DIE SPEZIALMISSION

SCHAFFEN: 100

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 300

TEXAS HOLD'EM



Wähle das letzte Szenario und spiel solange, bis zwei oder drei Spieler rausgekickt sind. Ab da setzt einfach immer alles und jeder der restlichen Spieler wird immer aufgeben. Das führt zu den genannten Erfolgen. Geh' nur sicher, dass ein paar Spieler vorher gegangen sind. Dann klappt das schon!

GLÜCKSSTRÄHNE: 20

POKER INITIATION: 10

GLÜCKSTAG ODER GUTER

BLUFFER?: 25

ICH BIN VOLL DABEI: 10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:

65

HITMAN: BLOOD MONEY

Klar, es sind nur 20 Punkte, aber viele Spieler fragen sich, wie man an den »Special Rating«-Erfolg kommt. Gesagt, getan! Einfach den Level »Ein neues Leben« auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad starten. Hier die Frau mit der Heckenschere einfach übers Gelände schubsen und ihr Werkzeug nehmen. Damit ein paar Personen zurecht schnibbeln und Tada: »Gärtner«-Rating

SPECIAL RATING: 20

GAMERSCORE LEICHT

GEMACHT: 20



FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

In der Piraten-Enklave kannst du dir insgesamt sieben Fallen-Kills holen, bevor du zum Wasser kommst. Danach musst du dir nur noch eine Baumfalle basteln und selbst hineinlaufen. Das machst du dann einige Male und der »Stalker«-Erfolg gehört dir. Im vierten Level am Fluss kannst du dir außerdem noch prima den »Schattenjäger«-Erfolg schnappen, die harmlosen Arbeiter sind das perfekte Ziel für lautlose Messerattacken.

STALKER: 30

SHADOWHUNTER: 30

**GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT:** 60



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII



Probleme mit den Erfolgen? Pausiere das Spiel, halte den linken Trigger gedrückt und hämmere X, Y, Y und X aufs Pad. Dann lass los und halte den rechten Trigger gedrückt. Y, X, X und Y eingegeben und der »God Mode« ist eingeschaltet. Klar, ist das lahm. Aber es soll Leute geben, die sich nicht darum scheren wenn es um Gamerpunkte geht!

FLIEGERASS 175
ÜBERLEBENDER 150
ASSKILLER 150
VETERAN 150
COLONEL 100
SAMMLER 150

**GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT:** 1025

TIME PILOT



Im Grunde sind alle Erfolge leicht zu schnappen, bis auf den letzten. Wer das letzte Level einfach nicht gebacken bekommt oder nicht einmal soweit kommt, der soll einfach die Lebenszahl so hoch wie möglich einstellen. Dann klappt das. Den Erfolg, alle Level ohne ein Leben zu verlieren zu überstehen, halten wir aber für unmöglich.

1940 ERREICHEN: 15
1970 ERREICHEN 15
1982 ERREICHEN 20
2001 ERREICHEN 20
FORMATIONSKNACKER 10
MISSILE ATTACK 10
MISSILE ATTACK 2 15
SMOOTH OPERATOR 15
RESCUE MISSION 15
BOMBER HUNTER 15
2001 ÜBERSTEHEN 30

**GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT:** 180

Deutschlands erfolgreichste
Gamerpunkt-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpunkte	Zuletzt gespielt:
1	Turambar360	●	41817	Indiziert, Texas Hold 'Em, MLB 2k6
2	TheThirdWave	▲	39918	Test Drive Unlimited, Indiziert, Saints Row
3	Ebo88	▼	38093	Test Drive Unlimited, Indiziert, Outpost Kaloki X
4	WORLDWONDA	▲	35949	Indiziert, Test Drive Unlimited, Saints Row
5	Zargisch	▲	35752	Test Drive Unlimited, NBA 2k6, Saints Row

Quelle: www.mygamercard.net,
Stand: 31. September 06

GAMERPOINTS-NEWS

Gewinner benutzen keine Save-Games!

Alle Erfolge eines »Perfect Dark Zero« an nur einem Tag? Wie das?

Account-Tausch ist nicht das einzige Übel, womit sich Gamerpunkt-Jäger unverdiente Punkte schnappen. Seit einiger Zeit flattern im Netz Save-Games herum, die man sich nur mit einem Transfer-Kit auf die 360 ziehen muss. Dann werden wie von Zauberhand selbst die schwierigsten Erfolge frei geschaltet. Das macht natürlich Leaderboards wie auf HYPERLINK „http://www.mygamercard.net“ www.mygamercard.net ein wenig witzlos. Wie kann man aber einen ehrlichen Spieler von einem Save-Game-Nutzer unterscheiden? Das ist eigentlich ganz einfach. Wenn ein Spieler von einem Tag auf den anderen sämtliche Erfolge von »Perfect Dark Zero« hat beispielsweise. Genau, Erfolge wie 1000 „Headshot“- , Nahkampf-, und Sprengstoff-Kills. Ein weiterer Hinweis sind auch die Reihenfolge der Achievements. Wie schafft es zum Beispiel jemand, in »Top Spin 2« Nummer 1 im Karriere-Modus zu werden, bevor er überhaupt EIN einziges Turnier gewonnen hat? Jep, Save-Game-Nutzer oder besser gesagt »Cheater« entlarvt. Achte einfach auf solche Ungereimtheiten, dann merkst du schnell, wer seine Punkte wirklich ehrlich verdient hat. Das Schlusswort überlassen wir wieder einmal Stallion83, der inzwischen auf Platz 19 gerutscht ist: »Mir ist es egal, ob mich noch 1000 Leute überholen. Ich werde trotzdem kein Save-Game benutzen oder jemandem meinen Account geben.«



REPORTAGE

ZWEIMAL PETER, EINMAL GREG

So ein Treffen der Giganten gibt es nicht jeden Tag. Am 28. September hatte Microsoft im Rahmen der Presse-Veranstaltung »X06« drei Größen der Film- und Videospiele-Industrie an einem Tisch zusammengebracht: den vielfach ausgezeichneten Lionhead-Chef Peter Molyneux; Mann hinter »Black & White« und »Fable«; nie müde, seine Visionen zu schildern. Dann Greg Zeschuk, Chef der Rollenspiel-Schmiede Bioware, die uns in der Vergangenheit schon oft in großartig erzählte Geschichten hat abtauchen lassen, zum Beispiel in »Baldur's Gate« und »Jade Empire«. Zeschuk macht den Eindruck eines Mannes aus der Praxis,

der nach umsetzungsfähigen Lösungen sucht. Zu guter letzt Peter Jackson; Vertreter der Filmbranche und Oscar-Gewinner. Ebenfalls ein Visionär. Wirkt eher wie der wirre Professor, dessen Gedanken ständig herumtanzen, der nie länger als ein paar Sekunden über eine Sache nachdenken kann; hat aber mit der vorher als unverfilmbar geltenden Film-Umsetzung der »Herr der Ringe«-Trilogie bewiesen, dass er die Dinge anpackt und zu Ende bringt. Titel der Podiums-Diskussion: »The Future of Storytelling«, zu Deutsch etwa »Wie wir Geschichten morgen erzählen«.

DIE ZUKUNFT DES VIDEOSPIELS

Wohin entwickelt sich Gaming? Wie bekommen wir Geschichten in Zukunft erzählt? Microsoft brachte drei Menschen an einen Tisch, die vielleicht Antworten auf diese Frage kennen. Richard Löwenstein war dabei. Auszüge aus seinem Protokoll.

Dass sich Hollywood und die Spiele-Industrie mit jedem Jahr näher kommen, da ist sich die Fachwelt einig. Dieser Trend ist auch unumkehrbar, zumindest sofern die Videospiele-Industrie tatsächlich mehr und mehr Menschen mit ihren Werken begeistern will. Und das will sie. Damit das aber funktionieren kann, müssen Spiele sich verändern. Aber wie? Indem sie Emotionen einfangen? Indem sie mit Geschichten arbeiten, die einen fesseln? Mit Figuren, die einen interessieren? Es ist es hochspannend, zu beobachten, wie drei Menschen aus zwei unterschiedlichen Branchen aufeinanderprallen, sich gegenseitig in der Diskussion Bälle zuspielen und mit Ideen befruchten. Aber jetzt genug der Einleitung - lassen wir die Drei zu Wort kommen ...

Peter Molyneux: Ich glaube, wir Spieledesigner machen momentan noch einen grundsätzlichen Fehler. Wir zwingen den Spieler in Videoszenen hinein, die unfassbar langweilig sind. Eigentlich sind die ein guter Grund, um Kaffee zu holen. Wir müssen die Menschen dazu bringen, dass sie der Story folgen wollen.

Greg Zeschuk: Spieler müssen sich mittendrin wieder finden, wir müssen Gefühle auslösen. Spieler müssen weinen können. Viele Tränen werden fließen in kommenden Bioware-Spielen ...

Peter Jackson: Beim Film schreiben wir Anfang und Ende. ein paar Wendungen dazwischen, und Höhepunkte für die einzelnen Figuren. Dann fügen wir die einzelnen Storylines zu einem Ganzen zusammen. Ich denke, dieser Entstehungsprozess könnte bei einem Spiel ganz ähnlich funktionieren. In Wahrheit sind wir doch heute schon soweit, dass wir aus ein- und derselben Basis entscheiden können – wird das ein Film, oder machen wir ein Game daraus? Die Phantasie kann völlig verrückt spielen ...

PM: Wir sollten Storys entwickeln, die nicht so vorherbestimmt sind. Ich möchte dem Spieler in »Fable 2« die Freiheit geben, dass er total seinen eigenen Weg wählen kann. Wir verzichten komplett auf Cutscenes. Der Trick ist dann, wie die Story erzählen, wie den Spieler bei der Stange halten? Einer der wichtigsten Kniffe ist, dass die Abläufe darauf reagieren, was der Spieler tut ...

PJ: Ich weiß gar nicht, ob Gamer überhaupt eine Story wollen. So wie ich Videospiele sehe, ist die Herausforderung doch oft: schlag die Maschine, hol dir den Highscore. Das funktioniert. Vielleicht wollen Gamer also gar keine Geschichten. Vielleicht brauchen wir eine ganz neue Form der Unterhaltung, irgendwas zwischen DVD und Game. Irgendwas, was die Unterschiede verwischt ...

GZ: Wir müssen jedenfalls Figuren auf den Bildschirm malen, die uns berühren. Bei Bioware arbeiten wir jetzt seit zwölf Jahren an diesem Ziel, und sind eigentlich immer noch ganz am Anfang. Bei »Mass Effect« haben wir uns das erste Mal ganz am Anfang zusammengesetzt und alle Figuren entwickelt. Und dazu einen Prototyp der Story. Heute basieren viele Spiele auf der klassischen Erzählstruktur, also Anfang, Mitte, Ende. Was sich verändern wird ist das, was wir dazwischen erleben. Spieler sind da an einen gewissen Rhythmus gewohnt, und ich weiß nicht, ob sie davon weg wollen. Ich frage mich, ob Episoden eine mögliche Lösung sind.

PM: Vielleicht. Momentan ist die Spieleindustrie ja insofern einzigartig, als dass wir unsere Universen von A bis Z aufbauen und dann komplett veröffentlichen. Wenn ich heute nach einem Geldgeber für ein neues Projekt suche, dann schreibe ich zehn Seiten voll und gehe damit Klinken putzen. Ist das beim Film genauso?

1



Szenen von der »X06«: Dass Peter Jackson den »Halo«-Film produziert, wissen wir seit letztem Jahr. Am 27. September kündigte Microsofts Peter Moore eine tiefer gehende Zusammenarbeit mit Peter Jackson an

2



Jacksons neues Unternehmen »Wingnut Interactive« soll gemeinsam mit den Bungie Studios eine neue »Halo«-Serie für die Xbox 360 aus der Taufe heben

3



Auf was genau wir uns dabei einstellen können, das verrät Peter Jackson dann aber auch einen Tag später in der Diskussion mit Peter Molyneux (links) und Greg Zeschuk (mitte) nicht



Peter Jackson arbeitet an einer Ergänzung des »Halo«-Universums für die Xbox 360. Was uns erwartet, ob's überhaupt ein Spiel wird, das lässt er momentan offen ...

PJ: Sollte es jedenfalls. Ich plane einen Film durch, und eigentlich sollte ich beim Dreh dann auch nichts mehr verändern. Hinter so einem Film stecken schließlich Geldgeber und jede Menge Kapital. Da will niemand wirklich ein Risiko eingehen. Aber dann läuft es halt doch anders. Filmemachen ist schließlich ein kreativer Prozess. Ich

merke übrigens, dass mich Filme gar nicht mehr so sehr interessieren wie früher. Ich erwische mich immer öfter beim Gedanken »Hey, den Film muss ich nicht im Kino sehen, den kann ich mir später noch auf DVD holen«. Ich freue mich heutzutage oft eher auf Videospiele. Das Schöne für euch Spielermacher ist ja gerade, dass ihr

euch total von der Wirklichkeit lösen könnt. Da beneide ich euch.

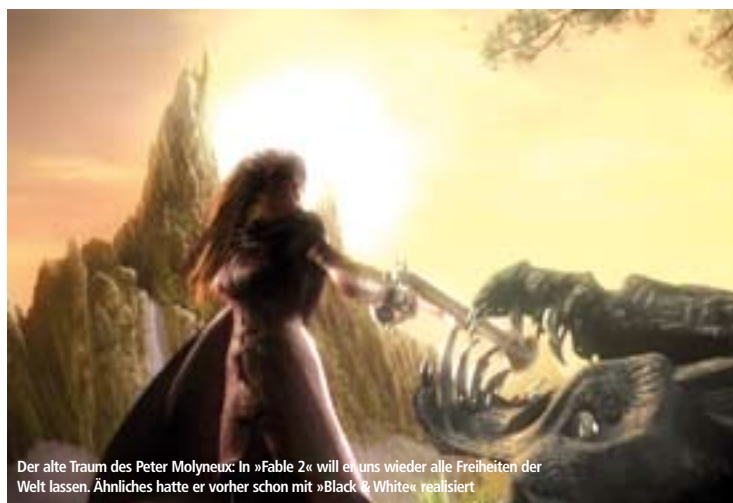
PM: Stimmt schon. Aber die meisten Spieler kriegen das gar nicht mit. Wir kommen erst langsam dazu, dass uns selbst klar wird, hey, der Spieler soll unsere Story doch eigentlich komplett erleben! Heute machen wir Games, die dauern 60 oder 100 Stunden. Dafür hat doch kaum noch eine Zeit.

PM: Ja. Aber das funktioniert leider bis jetzt nur mit Comic-Helden oder ähnlich abstrakten Figuren. Bis das mit richtigen Heldenfiguren klappt, das dauert noch. Wir sind mit der Technik noch nicht soweit. Ich schätze, in den kommenden zehn Jahren werden wir Umwälzungen erleben, die wir uns heute noch kaum ausmalen können.

Richard Löwenstein

“Das Schöne für euch Spielermacher ist, dass ihr euch total von der Wirklichkeit lösen könnt”

GZ: Stimmt. Wir brauchen einen Erzählfluss, der sich dem Spieler anpasst. Wir sollten dahin kommen, damit sich unsere Geschichten flexibel anpassen. Damit das funktioniert, ist Sprachsynthese glaub ich ein ganz wichtiges Ziel.



Der alte Traum des Peter Molyneux: In »Fable 2« will er uns wieder alle Freiheiten der Welt lassen. Ähnliches hatte er vorher schon mit »Black & White« realisiert



Bei »Mass Effect« hat Greg Zeschuk gemeinsam mit seinem Bioware-Team schon zu Beginn der Entwicklung alle Figuren und die Handlung bis ins Detail skizziert



SCHÄRFER GUCKEN

Endlich ist es da: das HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360! Matthias Lausmann und Richard Löwenstein prüfen das neue Cineasten-Zubehör, erklären die Vorteile schärferer Bilder und gehen den Unterschieden zwischen HD-DVD und Blu-ray auf den Grund.

Ist preiswerter als würde man sein Auto sprengen, eine Alieninvasion abwehren oder sich in einer Schießerei perforieren lassen: So wirbt die US-amerikanische »HD DVD Promotion Group« momentan drüben in den Staaten für ein ganz neues Bilderlebnis. Das, wird suggeriert, sauge einen direkt hinein in die Action. So als wäre man mittendrin in der Verfolgungsjagd oder im Abwehrgeschehen. Der Slogan gilt dem direkten Nachfolger der Video-DVD. Der Name der Neuen: HD-DVD, und in den USA seit Sommer zu haben. Bestechende Schärfe, überwältigende Farbtreue, umwerfende Kontraste sind die Vorteile, heißt es. Und wer schon mal einen Streifen in HD-Qualität gesehen hat, glaubt es. Farben und Details springen einem förmlich entgegen, Bilder wirken plastisch, zum greifen nah. Um sich die Videos in bestechender Qualität nach Hause zu holen, braucht es keinen neuen Videoplayer. Eine Xbox 360 mit dem neuen HD-DVD-Laufwerk reicht. Die Microsoft-Konsole soll also eine Welle der Begeisterung für das neue, hoch auflösende Filmerlebnis auslösen. Ganz allein. Die

Playstation 3 kann ihrer Aufgabe als Starthelfer ja nun nicht mehr nachkommen, zumindest nicht in Europa, wo der Launch vom 17. November auf März 2007 verschoben wurde.

HD-DVD GEGEN BLU-RAY

Warum überhaupt ein neues Datenträger-Format? Es geht zunächst einmal um Kino. Und um Speicherkapazität. Eine herkömmliche DVD stellt nicht genügend Bytes zur Verfügung als dass ein kompletter Spielfilm in einer HD-Ready-tauglichen Bildauflösung darauf Platz hätte. Ganz anders HD-DVD. Hier werden die Daten mit einer Transferrate von 36 Mbps abgetastet und von einem feinen Blaulaser ausgelesen. Mit einer Wellenlänge von gerade mal 405 Nanometern und einem Durchmesser von 620 Nanometern ist das Blaulicht bedeutend feiner als die verhältnismäßig grobschlächtige DVD-Technologie, die mit Rotlaser (Wellenlänge: 605 Nanometer) arbeitet. So lassen sich bedeutend mehr Daten auf einem HD-Rohling unterbringen als auf DVD- oder gar CD-Medien. Bis zu 15 »





Volles Rohr: »Doom – Der Film« kommt in High Definition noch ein ganzes Stück grusliger rüber. Besser wird er dadurch allerdings nicht ...

„Klare Ansage: Wer einen Röhrenfernseher hat, braucht kein HD-Laufwerk“



EIN FALL FÜR CINEASTEN

Es geht nun mal um Heimkino. Microsoft bezeichnet das Zusatzlaufwerk momentan als reines Zubehör für Cineasten. Games sollen weiterhin auf handelsüblichen DVD-9-Scheiben ausgeliefert und im internen Laufwerk der 360 betrieben werden. Chris Satchell, General Manager von Microsofts Game Developer Group, erklärt den Grund: »Würden wir unsere Spiele zusätzlich auf HD-DVD-Medien ausliefern, wäre unsere Kundschaft plötzlich in zwei Lager gespalten. Wir müssten permanent zwei Versionen für unsere Spiele herstellen. Eine auf regulären DVDs, eine auf HD-DVDs. Das würde uns nicht nur viel höhere Produktionskosten beschern. Wir können auch davon ausgehen, dass Käufer der HD-Versionen auch erweiterte Spieleinhalte erwarten, die das neue Format voll und ganz ausnutzen. Und damit wären die Käufer der regulären DVD-

Version stark benachteiligt. Ich denke, dass uns eine derartige Zweiklassengesellschaft im Endeffekt mehr schaden als nützen würde. So etwas hat schon in der Vergangenheit nicht geklappt.« Und Satchell hat Recht. Durch die gesamten 90er-Jahre hindurch bemühten sich Konsolenhersteller darum, ihre Fans zu externen Technik-Schnickschnack zu überreden – und versagten immer. Denken wir an Segas »Mega-CD«, denken wir an Nintendos »DD-Drive« für Nintendo 64. Sie alle erwiesen sich, trotz ehrgeiziger Ambitionen, als Flops, weil die Spielefans gewaltsam dazu gezwungen werden sollten, ihre Konsolen durch neue Technik zu erweitern. Und diesen oftmals sehr kostspieligen Schritt zu gehen, waren die wenigsten bereit. Kein Wunder also, dass Microsoft darauf geachtet hat, die Anwendungsbereiche des HD-Laufwerks so zu definieren, dass Zocker nicht im Nachteil sind. Und so entschied man sich konsequent gegen eine Verwendung des externen HD-Drives als Spielelaufwerk.

Ein nachvollziehbarer Schachzug, denn die Beibehaltung des DVD-Standards drückt die Produktionskosten pro Konsole. Eine Xbox 360 lässt sich deutlich günstiger herstellen als eine Playstation 3. Laut Analyse der Berater von Merrill Lynch kostet Sony jede Playstation 3 rund 370 Euro, eine Xbox 360 soll im Preis rund 30 Prozent darunter liegen. Wichtig auch: Mit der Entscheidung für ein externes Laufwerk bleibt Microsoft flexibel. Man könnte auf eventuelle Trendwenden im Markt reagieren, und ein Blu-ray-Laufwerk nachschieben. Dass das notwendig sein sollte, danach sieht es momentan allerdings nicht aus.

»

Gigabyte passen auf eine HD-DVD mit einer Speicherschicht (Single Layer). Zweischichtige Medien (Double Layer) verkraften 30 Gigabyte. Im Labor gibt's auch schon Medien mit 45 GB. Sonys Blu-ray-Standard toppt das aber ohnehin. 25 Gigabyte passen auf einen Single-Layer-Rohling. Ein Double-Layer bringt es auf 50 GB. Auch die Transferraten bei Blue-ray liegen höher als bei HD-DVD. 54 Megabits kann der Laser pro Sekunde auslesen und übertragen. Der besitzt übrigens dieselbe Wellenlänge wie bei HD-DVD: Nämlich 405 Nanometer. Beide Medien sind auf Video in HD-Ready und Full-HD-Auflösungen standardisiert, also mit Auflösungen von maximal 1920 mal 1080 Bildpunkten. Oder 1080p, wie es im Technik-Jargon heißt. Beide haben Tonspuren für lupenreines 7.1-Audio, das aufgrund der weniger starken Kompression brillanter klingt als auf Video-DVD. Und: Blu-ray unterstützt Java, HD-DVD die eigens entwickelte Programmiersprache iHD. Beide ermöglichen interaktive Anwendungen. Kleine Games zum Beispiel, oder Menüs, die sich in den laufenden Film einblenden lassen. Aber wo liegen die Unterschiede? Die Kollegen von der Webseite »cine4home« kommen bei einem Anfang August durchgeführten Vergleichstest von sieben US-Videos auf dem HD-DVD-Video player Hitachi HD-XA1 und dem Blu-ray-Video player Samsung BD-P1000 zu einem überraschenden Ergebnis: »Die erste Runde geht deutlich an die HD-DVD«. Der Grund: die souveräne Bildqualität. Wobei die aber weniger auf technische Nachteile von Blu-ray schließen lässt, sondern vielmehr auf die sorgfältige Aufbereitung des Filmmaterials für HD-DVD und im Gegenzug eine eher sorglose Bearbeitung für Blu-ray. »Bei der Blu-ray wirkt alles ein wenig überhastet«, so das Fazit der Kollegen. Passt ja auch zu der Tatsache, dass Sony den Start seiner Playstation 3 hierzulande so kurzfristig verschieben musste. Als Grund werden Probleme mit dem Abtastsystem angegeben. Sei's drum. Die Ergebnisse des Qualitätstests sind sinngemäß auf Xbox 360 und Playstation 3 übertragbar, soweit es Heimkino betrifft.

»

DAS TEIL IM TEST

Auf der Hausmesse »X06« hat Microsoft endlich Nägel mit Köpfen gemacht. Termin und Preis für das HD-DVD-Laufwerk stehen jetzt fest. Zu haben ist das Gerät ab dem 24. November, der Preis liegt bei 199 Euro. Per USB 2.0-Schnittstelle wird das Zusatz-Laufwerk an die 360-Konsole angeschlossen. Von den drei USB-Ports hinten am Laufwerk ist einer damit beschäftigt, den Kontakt zur Konsole zu halten; die verbleibenden zwei sind zur beliebigen Nutzung freigegeben. Hier kann man beispielsweise eine eventuell vorhandene Wireless-Antenne anklammern. Denn die findet ja nun hinten an der Konsole keinen Platz mehr; der Anschluss wird für das Laufwerk benötigt. Im Set sind das Gerät, ein separates Netzteil, eine Fernbedienung und das USB-Anschlusskabel enthalten, dazu der bildgewaltige Peter-Jackson-Streifen »King Kong«. Das Laufwerk kann auf oder neben der Konsole platziert werden, das Kabel lässt diesbezüglich eine gewisse Flexibilität zu. Allerdings hätten wir uns das Gehäuse kompakter gewünscht; es ist halt doch knapp halb so hoch wie die Konsole, und in etwa halb so breit. Die Verarbeitung überzeugt auf ganzer Linie. Da passt und sitzt alles, die Gehäusefarben sind gut auf die Konsole abgestimmt. Die Frage, die Cineasten bewegt: wie hoch ist der Geräuschpegel? Geht in Ordnung, würden wir sagen. Den Lüfter der Konsole übertönt das Gerät jedenfalls nicht. Ob einem die Konsole an sich schon zu laut ist für einen entspannten Kinoabend zu Hause, diese Frage muss freilich jeder für sich selbst beantworten. Zum zocken jedenfalls braucht's das Laufwerk nicht: Spiele will Microsoft auf absehbare Zeit weiterhin nur auf der guten, alten DVD-9 mit 8,5 GB Speicherkapazität ausliefern. Die

Investition sparen kann sich auch, wer seine Konsole an einem Röhrenfernseher oder an einem Flachbild-TV betreibt, der weder 720p noch 1080i oder 1080p beherrscht. An solchen Guckkisten kommt nämlich der größte Vorteil HD-DVD nicht zur Geltung, nämlich die überzeugende Plastizität der hoch auflösenden Bilder. Damit sich die kristallklare Audio-Qualität entfalten kann, empfehlen wir außerdem eine hochwertige 5.1-Surround-Anlage. Toll, dass der Import und Start von US-Streifen möglich ist: das Laufwerk ist »codefree«. Wir haben das Laufwerk im Rahmen der X06 mit einigen HD-DVDs (u.a. »The Fast and Furious: Tokyo Drift«, »King Kong«, »Serenity«) ausprobiert; die meisten Movies unterstützen übrigens das hochauflösende 1080p-Signal, dass die Xbox 360 neuerdings ja ebenfalls ausgeben kann. Im Betrieb sind uns keinerlei Probleme aufgefallen. Die Benutzer-Oberfläche der Xbox 360 verändert sich nur dezent: im unteren Teil weist nun ein neues Icon auf die Wahlmöglichkeit zwischen dem internen Laufwerk und dem HD-DVD-Gerät hin, sofern in beiden Datenträger einliegen. Die Wahl lässt sich per D-Pad treffen. Spiele-Datenträger müssen übrigens zwingend in das Konsolen-Laufwerk eingelegt werden. HD-DVDs starten angenehm schnell. Auch spezielle HD-DVD-Features, wie das Setzen von Szenen-Markern an beliebiger Stelle, oder das parallele Abspulen von Movie und Beobachtung der Dreharbeiten als Bild-im-Bild bei »The Fast and Furious: Tokyo Drift« klappen auf Anhieb. Bild und Ton sind top. Für Cineasten mit der notwendigen Hardware-Ausstattung ist das HD-DVD-Laufwerk eigentlich ein Muss.

zubehör
tipp

360

HIGHTECH-VIDEO

Jetzt auch in 1080p

Anlässlich der Fachmesse »Tokyo Game Show« verblüffte Microsoft mit der Meldung, dass man die Xbox 360 ab dem späten Herbst per Software updaten wolle – und dass sie dann auch die maximale Bildauflösung von 1080p beherrsche. Hatte das bisher nicht als unmöglich gegolten? War das nicht gerade die Domäne von Sonys Playstation 3? Genau. Dass die Xbox 360 das bald auch kann, ist aber vor allem ein Marketing-Gag. Denn wer sich ein bisschen auf der »Internationalen Funkausstellung« in Berlin umgeschaut hat, der hat vor allem eines gesehen: Der Unterschied zwischen 1080i und 1080p ist selbst für Profis kaum zu erkennen. Und wenn, dann nur auf Bildschirmen mit mehr als 40 Zoll Bild diagonale. Wer großes Kino zu Hause erleben möchte, kann den Unterschied zwischen 1080i und 1080p vernachlässigen. Zumal die Maximalauflösung, gepaart mit voller Bildwiederholrate – eben 1080p – vorrangig Luxusglotzen in der Preisklasse ab 2000 Euro vorbehalten bleibt. Die ersten Geräte finden momentan den Weg in den Handel.

Die Brillanz eines Videos von HD-DVD kommt bereits bei einer Auflösung von 720p hervorragend zur Geltung. Oberstes Gebot sind hochwertige Video-Anschlüsse, um die Bildsignale von der Konsole möglichst verlustfrei und unverfälscht an das Endgerät zu übertragen. Dies muss nicht zwingend digital, also per »High Definition Media Interface« (HDMI) geschehen. Kann auch gar nicht, denn weder Xbox 360 noch das HD-DVD-Laufwerk verfügen über einen HDMI-Anschluss. Hier werden die Bilddaten über die analogen YUV-Buchsen der Konsole ausgegeben. Ist das HD-Setup von Microsoft damit nur eine Light-Version des technisch Machbaren? Klare Antwort: jein. HDMI ist nicht zwingend notwendig, um qualitativ hochwertige Bildergebnisse zu erzielen. Mit guten Verbindungskabeln, also YUV und anderen Edelkomponenten, kommen analog transportierte HD-Daten den rein digitalen Übertragungsverfahren extrem nahe. Aber muss man sich Sorgen machen wegen des AACs-Kopierschutzes, der im HDMI-Standard integriert ist? Sein Zweck ist es, die Wiedergabe von hoch auflösenden Videos über die analogen Bildausgänge auszuschließen. Das soll Kopien auf analoge Medien verhindern. Würden Filme auf HD-DVD den Schutz nutzen, dann wäre es auf der 360 nicht mehr möglich, Filme in 720p oder 1080p zu genießen. Allerdings bilden Besitzer von Xbox 360 (und Playstation 3) zunächst wohl die größte Gruppe derer, die überhaupt mit HD-DVD- und Blu-ray-Medien etwas anfangen können. Die Filmindustrie wäre schlecht beraten, würde sie den Kopierschutz tatsächlich aktivieren. Sie würde damit alle Besitzer einer 360 aus ihrem Kundenkreis ausschließen. Extrem unwahrscheinlich, dass das passiert. Die bisher in USA und Japan veröffentlichten Filme jedenfalls verzichten auf Kopierschutz. Und übrigens auch auf einen Ländercode. Dem Import aus USA steht also wenig im Weg. Zumindest beim Verzicht auf den Kopierschutz soll es laut einer Vereinbarung unter Filmschaffenden zumindest bis ins Jahr 2011 so bleiben. Die Ländercode-Abfrage könnte eher kommen. Das HD-DVD-Laufwerk ist technisch darauf vorbereitet.

DIE HIT- UND SHIT-PARADE

DIE TOP- UND FLOP-FORMATE DER LETZTEN DEKADEN

VHS

Ursprünglich von JVC im September 1976 auf den Markt gebracht, entwickelte sich das VHS-Format dank ausgeklügeltem Marketing schnell zum führenden Videoformat in den 80er- und 90er-Jahren. Bemerkenswert: Trotz minderwertiger Bildqualität und ständigen Problemen mit Bandsalat, hielt sich der Standard mehr als 20 Jahre lang.

BETAMAX

Sonys Videoformat galt technisch und auch qualitativ dem VHS-Standard überlegen. Nur waren die Lizenzverträge deutlich strenger als die von JVC. Dazu kam noch ein entscheidender Nachteil: Im Großmarkt USA konnte Betamax gerade mal 60 Minuten Material speichern. Kein Vergleich zu VHS-Kassetten, die schon zu Beginn mit Aufnahmezeiten von mehr als drei Stunden auftrumpfen konnten. Betamax starb aus.

8MM

Von Sony im Jahre 1985 eingeführt, wurde das 8mm-Format vor allem im Camcorder-Bereich der Marktführer. Kein Wunder: Die Kassetten waren kompakt, die Filmqualität mit 270 möglichen Bildschirmzeilen erhaben. Als Nachfolgeformate etablierte sich der Digital-8-Standard, der neben einer verbesserten Auflösung (500 Bildzeilen) auch digitale Verarbeitung bietet.

VIDEO CD

1993 verabschiedeten Sony, Philips, Matsushita und JVC das Video-CD-Format. Zu schade nur, dass das keinen so recht interessieren wollte. Abgesehen von Südostasien konnte sich der neue Standard nirgendwo recht etablieren.

Die Bildqualität war zu schlecht, die maximale Spieldauer zu kurz.

MINIDV

Digital Video und der kleine Bruder MiniDV wurden 1996 ins Leben gerufen und entwickelten sich schnell zum Marktrenner bei Hobbyfilmern. Im Vergleich zum 8mm-Standard bietet das Format eine deutlich bessere Bildqualität. Nämlich 500 Zeilen in Studioqualität.

DAS INTERNET

Dank Tauschbörsen und P2P-Portalen werden Videos mittlerweile in allen Formaten und Standards über das Netz der Netze verschickt. Egal ob Divx, Xvid, MPEG4 oder Real-Video. Jedes Video kann – den nötigen Codec vorausgesetzt – problemlos auf dem heimischen PC bestaunt werden.

DVD

Ende der 90er-Jahre mauserte sich die DVD zum offiziellen Nachfolger des analogen VHS-Standards. Nicht zuletzt durch die Playstation 2, die ab Werk ein DVD-Laufwerk eingebaut hat, finden DVD-Medien und vor allem Filme reißenden Absatz. Und das bis zum heutigen Tag.

UMD

Noch ein Versuch von Sony, ein eigenes Datenträger-Format zu etablieren. Scheint aber gescheitert. Die Playstation-Portable als Träger der UMD verkauft sich unter den Erwartungen; dementsprechend sind Games auf UMD nicht gerade Verkaufsschlager, und Videos auf UMD Ladenhüter. Einige Filmstudios, Warner Home Video zum Beispiel, haben die Unterstützung von UMD-Video bereits eingestellt.

Parallel zu Microsofts HD-DVD-Laufwerk erscheint Toshiba HD-DVD-Player HD-E1. Der Preis: 649 Euro. Im Dezember folgt der große Bruder HD-XE1 für 949 Euro



ZUKUNFTSPROGNOSEN

Chris Lewis, Regional Vice President von Xbox Europe, ist überzeugt: »Blu-ray ist nach wie vor ungetestet, ungeprüft und kaum auf dem Markt etabliert. Es wird schwer werden, die Käufer von so einem Format zu überzeugen.« Kundenbefragungen suggerieren allerdings das Gegenteil. Bereits im letzten Jahr sprachen sich in einer Umfrage von Penn, Schoen und Berland Associates sage und schreibe 58 Prozent der Befragten für Sonys Blu-ray-Standard aus. Lediglich 16 Prozent sahen hingegen in HD-DVD das Format der Zukunft. »Na und?«, kontert Lewis, »das sind nur Prognosen. Sony hat sich schon öfter in der Vergangenheit verzettelt. Das war bei Betamax-Video so, und wird auf kurz

bis zu 59 US-Dollar aus der Tasche ziehen zu wollen – fast doppelt so viel wie eine HD-DVD-Disc mit ähnlichen Spezifikationen. Ob Sony eine derartige Preisdifferenz in den Griff bekommt, steht derzeit noch in den Sternen. Aber es ist davon auszugehen. Man will ja konkurrenzfähig bleiben.

SCHLACHT DER GIGANTEN

Ein Formatkrieg solcher Ausmaße ist ungewohnt. In den meisten Fällen ziehen Konzerne an einem Strang, wenn es um die Etablierung neuer Standards geht. Bei der DVD zum Beispiel, wo sich sämtliche Hardwarekonzerne 1995 zusammenschlossen, um ein Format auszutüfteln, das die in die Jahre gekommene VHS endlich in Rente schicken sollte. Bei der aktuellen Formatschlacht sieht das aber komplett anders aus. Hier hatten nicht nur Hardware-Firmen allein ihre Finger im Spiel. Auch Softwareschmieden wie Microsoft, Computerunternehmen wie Apple, IBM oder Intel, die Technikstützer von Sony, Toshiba und Hitachi und selbst Filmstudios waren in die Entscheidungen involviert. Dass sich derart viele Parteien auf ein Format einigen würden, war wohl unmöglich. Und so zerbrach das Gremium zuletzt in zwei große Lager: Einmal die Fraktion HD-DVD, der Microsoft, Toshiba, Intel und NEC angehören. Und auf der anderen Seite eben Sony, Samsung, Matsushita und Philips, die in Blu-ray das Format der Zukunft sehen. Zwei Große aus der Filmindustrie beziehen ebenfalls klar Stellung: Universal veröffentlicht seine Streifen exklusiv auf HD-DVD, Fox setzt ausschließlich auf Blu-ray. Alle anderen Filmstudios bleiben neutral und veröffentlichen ihre hoch auflösenden Filmergebnisse auf beiden Datenträgern.

KRIEG DER FORMATE

Welches der beiden Formate sich letztendlich durchsetzt, wird sich erst in den nächsten Monaten und Jahren zeigen. Weder Microsoft noch Sony werden den Krieg der Formate ganz alleine entscheiden, aber sie bilden die entscheidenden Pole. Sonys Playstation 2 ist ganz nebenbei bereits der erfolgreichste DVD-Player aller Zeiten. Laut Nachrichtenblatt »Nihon Keizai Shimbun« haben sich im Jahr 2000 in Japan rund 74 Prozent der Käufer unter anderem deshalb für eine Playstation 2 entschieden, um damit Videos zu gucken. Mit der Playstation 3 will Sony nun ähnliche Ergebnisse für den Blu-ray-Standard erzielen. Marktforscher sagen,

„Überraschendes Ergebnis: Die erste Runde geht deutlich an die HD-DVD“

oder lang auch mit dem UMD-Format der PSP und Blu-ray passieren. Glauben Sie mir, am Ende wird HD-DVD das Rennen machen. Nicht zuletzt wegen der Abwärtskompatibilität zum aktuellen DVD-Standard. Ein Vorteil, von dem vor allem CD-Manufakturen profitieren. Denn so müssen sie nur wenige Komponenten ihrer Produktionsgeräte aufrüsten, um für die Herstellung von High-Definition-Medien gerüstet zu sein. Besonderer Pluspunkt: Die verwandte Datenstruktur der Formate erlaubt es, beide Standards auf einem einzigen Rohling unterzubringen. So kursieren in den USA und Japan bereits knapp 25 Hybrid-HD-DVDs, die – auf Vorder- und Rückseite verteilt, oder auf einer Seite und zwei getrennten Layern – Videos in HD-Qualität und konventioneller DVD-Qualität gespeichert haben. Von derartigen Annehmlichkeiten kann Blu-ray nur träumen. Denn Sonys Luxus-Format unterliegt einem anderen Konzept und erfordert komplett neue Routinen beim Mastering. Ein Umstand, der Herstellern wie auch Endverbrauchern finanziell auf den Magen schlägt. So kündigte beispielsweise der Scheibenmeister Panasonic an, dem Kunden für einen 50 GB-Rohling



Die Qual der Wahl: Die meisten Studios produzieren ihre Filme für HD-DVD und Blu-ray. Wer zum Beispiel »Syriana« oder »Jarhead« gucken will, kann sich frei entscheiden



SCHEIBENWELT

Welche Filme gibt es?

So schön es sein mag, dass wir jetzt ein HD-DVD-Laufwerk an die 360 hängen können: Solange wir keine Movie-Datenträger in das Ding einschieben dürfen, ist es halt doch nur ein ziemlich nutzloser Haufen Plastik, Drähte und Metall. Die alles entscheidende Frage lautet also: Welche Filme gibt es zum Start in Deutschland? Leider muss die Antwort momentan etwas vage ausfallen. Canal Plus, Warner, Universal und Paramount wollen zum Start der HD-DVD rund 40 Titel veröffentlichen. Bis Ende des Jahres soll die Zahl auf 300 wachsen, bis Ende 2007 auf 3000 Titel – so die Ansage auf der »Berliner Funkausstellung«. Die Preise sollen bei rund 25 Euro liegen. Konkrete Erscheinungstermine und Titel wurden bis Redaktionsschluss aber keine genannt. Wir tippen auf die Movies, die auch in USA zuerst veröffentlicht wurden; also zum Beispiel »Serenity«, »Doom«, »Resident Evil« und »Million Dollar Baby«. Bereits am 14. August hat das Unternehmen Imagination aus Trier die erste HD-DVD in Deutschland veröffentlicht: »Elephants Dream«. Ein empfehlenswerter Kauf, allein schon wegen des eingebauten Qualitätsvergleich zwischen HD-Ready-Auflösung und herkömmlichen PAL-Signal. Übrigens: Mitte September, also nur fünf Monate nach dem Start, waren in Japan und in den USA bereits 214 Titel auf HD-DVD zu haben.

die Playstation 3 würde sich bis 2011 knapp 70 Millionen mal verkaufen. Zwei Drittel davon würden dann auch als Blu-ray-Videooplayer eingesetzt. Microsoft setzt dem nicht nur das 360-Laufwerk, sondern auch noch sein neues Betriebssystem »Windows Vista« entgegen. Dessen Media Player wird ab Werk nur HD-DVD unterstützen. Für Julian Davies, Chief Technology Manager bei Geomerics, ein entscheidendes Indiz, dass sich HD-DVD durchsetzen könnte. Irgendwann vielleicht dann doch auch als Träger für 360-Games. »Durch den niedrigen Preis wird das neue Laufwerk bei 360-Fans auch für unentschlossene User interessant. Und wenn sich von denen genügend zum Kauf entschließen, und die Kundenresonanz überwiegend positiv ausfällt, ist es gut möglich, dass sich Microsoft dazu entschließt, den HD-Drive künftig auch als Spielelaufwerk zu nutzen.« Ich persönlich könnte mir gut vorstellen, dass man es durch kleine Modifikationen in der Hardware tatsächlich dazu bringen könnte, auch Spieledaten zu lesen. Ein Schritt, den Davies durchaus begrüßen würde, denn neue Speichermedien bieten bei Spielen immer wieder Potenzial, um die Qualitätsmesslatte um einige Dimensionen nach oben zu pusten: »Wie damals beim Umstieg von CD auf DVD würde uns ein neues Format wie HD-DVD ganz neue Möglichkeiten eröffnen. Größere Welten, mehr Detailverliebtheit, besserer Sound, hoch auflösende Videosequenzen. Auch das Problem der Speicherknappheit wäre für die nächsten Jahre wieder ad acta gelegt. Es ist nun mal so, dass moderne Spiele einfach mehr Speicherplatz benötigen. Und HD-DVD könnte die Lösung unserer Probleme sein.«



Electronic Arts, zum Beispiel, der sich schon seit geraumer Zeit für neue Speicherformate im Spielbereich ausspricht: »Entwickler sind immer begeistert, wenn ihnen die Hardwarekonzerne neue Technologien an die Hand geben. Vor allem neue Speichermedien eröffnen uns da oft ganz neue Möglichkeiten. Durch Blu-ray oder HD-DVD hätten wir die Chance, Filmsequenzen in bestmöglicher Qualität zu realisieren und Spiele um zahlreiche Extras zu erweitern: Minigames, Hintergrundberichte, Entwicklerinterviews, zusätzliche Spielepisoden. Die Möglichkeiten sind endlos.« Und auch Richard Morton, Grafik-Designer bei Core Design, ist von den neuen Möglichkeiten der Technik überzeugt: »Mit HD-DVD würden uns neue Welten offen stehen. Interaktive Elemente, Fernseher zum Beispiel, auf denen tatsächlich Filmmaterial über die Bildröhre flimmert. Riesige Videowände mit mehr als nur sich wiederholenden Texturen. Die Spielwelten würden lebensechter und plastischer aussehen.« Tatsächlich reden wir aber doch von eher kleinen Grafikdetails, die talentierte Entwickler auch ohne neue Datenträgerhinkriegen. Denn der Detailreichtum und die Brillanz hängt bei Echtzeit-Grafiken nicht vom Datenträger, sondern von der Leistung der Prozessoren ab. Um es klar zu sagen: Videos profitieren von HD-DVD, Spielgrafik kaum bis gar nicht. Eher wäre mit mehr Umfang und einem Plus an Ausstattung zu rechnen. Bei »Oblivion« zum Beispiel reicht der Speicherplatz auf der DVD laut Hersteller nicht für eine mehrsprachige Version aus. Deshalb müssen wir uns hierzulande mit der schlechten Deutsch-Übersetzung abfinden. Auf HD-DVD könnten wir auf die englische Version ausweichen. Was ja schon mal einiges wert wäre.

Matthias Lausmann
Richard Löwenstein

NEUE MEDIEN

Der Meinung sind auch diverse Softwarehersteller. Louis Castle, Vize-Präsident der Creative Development-Abteilung bei

360 VORSCHAU

Jetzt monatlich:

» mehr Spiele » mehr Bilder » mehr Meinungen

**GLEICH
ABONNIEREN,
PRÄMIE
ABGREIFEN,
EHER LESEN:
SEITE 64**

TEST

CALL OF DUTY 3

Anno 1944 wurde die Landung in der Normandie um einen Tag verschoben. Ähnlich ergeht es dem Test von Activisions heiß beehrtem Weltkriegs-Epos. Statt in dieser jetzt also in der nächsten Ausgabe. Dann aber wirklich. Versprochen!



LOST PLANET

Grafikhammer und Multiplayer-Sensation: Capcoms steiler Science-Fiction-Kracher begrüßt uns gleich zu Beginn kommenden Jahres mit einem Feuerwerk an Eindrücken. Wir spielen Probe.

RAINBOW SIX VEGAS

Team Rainbow im Testeinsatz. Im Anschluss an die Titelstory in dieser Ausgabe folgt im nächsten Heft der detaillierte Test des knackig-spannenden Taktikstreichs.

SONIC THE HEDGEHOG

Segas Igel-Maskottchen feiert dieser Tage seinen 15. Geburtstag, und auch sein Debüt auf der Xbox 360. Wir prüfen das erste Next-Generation-Sonic auf Tempo- und Fetz-Faktor.

PLUS!

CRACKDOWN

Riesige Stadt, Superheld, Autos durch die Gegend werfen - erscheint das »Superman«-Game nun endlich? Falsch! In der kommenden Ausgabe testen wir das neue Werk von »GTA«-Erfinder Dave Jones auf Herz und Nieren. Und werfen mit vielen großen Sachen um uns.

TONY HAWK'S PROJEKT 8

Im kommenden Jahr will Electronic Arts unserem guten alten Tony Konkurrenz machen. Der Test wird klären, ob Tony sich vor dem Neuling fürchten muss. Oder kann er sich einen satten Vorsprung ertricksen?

REPORTAGE: EINE NEUE ARA

Frauen und Videospiele. Nein, nicht der nächste Bericht über Schönheiten aus Videospiele. Vielmehr über Schönheiten, die Videospiele zocken. Gibt's nicht? Gibt's doch! Wir haben die Bilder. In der nächsten Ausgabe.

COMMUNITY

Der Community-Teil ist wieder voll mit Turnieren, CSL-News und Ranglisten. Natürlich nehmen wir auch alle neuen Downloads und Xbox-Live-Arcade-Spiele unter die Lupe.

DIE BESTEN GAMES

ALLE HITS ...

»Assassin's Creed«, »Alone in the Dark«, »Blue Dragon«, »Crackdown«, »Grand Theft Auto 4«, »Bullet Witch«, »Mass Effect«, »Phantasy Star Universe«, »Army of Two« und mehr, viel mehr ...

AM KIOSK, AB MITTWOCH, DEN 29. NOVEMBER 2006!

