

360

LIVE

WANDPOSTER 2007

IN DER HEFTMITTE

Häng dir Halo 3 und Assassin's Creed als Kalender an die Wand!

**EXKLUSIV
NUR FÜR**



XBOX 360

4-SEITEN-SPIELBERICHT

ADVANCED WARFIGHTER 2

Erster Frontbericht aus Texas
Waffen von morgen, Grafik von übermorgen

STARKER ACTIONKNALLER

LOST PLANET

6 Seiten, neue Bilder

So muss Next-Gen aussehen: Geniale Grafik,
vielseitiger Multiplayer-Modus

BATTLESTATIONS MIDWAY

4-SEITEN-VORSCHAU

Starke Weltkriegs-Action mit
Atmosphäre und Multiplayer-Ideen

GEHEIMTIPPS AUF 4 SEITEN

NEUE KONSOLE. UND NUN?

Ratgeber für Einsteiger: Alles über Spiele,
Dashboard, Xbox Live

PLUS

Halo Wars

Mass Effect

Colin McRae: Dirt

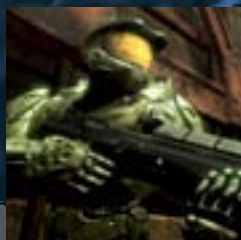
Forza Motorsport 2

World Series of Poker

Dead or Alive Xtreme 2

VORSCHAU 2007

Die besten Spiele:
Halo 3, GTA 4, Forza 2



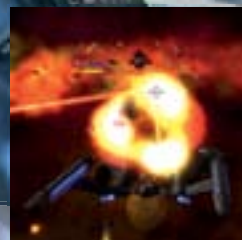
BURNOUT 5

Erster Blick auf Payback-
und Online-Features



STAR TREK LEGACY

Pille würde sich im Grab
umdrehen



**SPIEL DES
JAHRES 2006**

Jetzt die die Top-Games wählen.
Tolle Spielepakete abstauben!

AUSGABE 1/2007

€ 3,60



4 197019 903609

0 1

Willkommen beim 360-Magazin!



Ich hab eine ganze Weile überlegt, ob ich an dieser Stelle noch mal was zum Thema »Gewalt in Videospielen« schreiben soll. Schließlich: Wenn diese Zeilen gedruckt werden, haben wir Ende Dezember, der Amoklauf von Emsdetten ist längst aus den Schlagzeilen verschwunden, und hoffentlich auch die von den CDU/CSU-Herren Bosbach, Beckstein und Stoiber hervorgebrachten Forderungen nach einem Verbot so genannter »Killerspiele«. Aber ich muss was schreiben. Denn mich wurmt's halt zu sehr, dass Politiker mit solchen Stammtisch-Parolen immer noch Wählerstimmen zu ködern versuchen. Dabei fordern sie am Volk vorbei. Das belegen inzwischen Umfragen ohne

Ende. Auf der Webseite »chip.de« zum Beispiel. Dort gab es Ende November eine Umfrage unter dem Titel »Brauchen wir ein Verbot für Killerspiele?« Das Ergebnis, Stand vom 27. November: Von knapp 14.000 Teilnehmern halten über 90 Prozent ein Verbot für unwirksam oder sogar kontraproduktiv.

Wohlgemerkt, wir reden hier von keiner Gaming-Webseite. Sondern von einer der meistbesuchten Web-Medien Deutschlands, mit über drei Millionen Nutzern pro Monat. Das sind Leute, die interessieren sich für MP3-Player, Digital-Fotos, Windows-Viren und DVD-Player. Hinz und Kunz, Adam und Eva, normale Menschen halt. Ähnlich das Ergebnis auf »spiegel.de«. Da haben am 5. Dezember 17.000 Besucher an einer vergleichbaren Umfrage teilgenommen. 93 Prozent sind gegen ein Verbot. Wie viel Klarheit brauchen unsere Politiker eigentlich noch? Und was muss passieren, damit Promis und andere öffentliche Personen endlich mal Rückgrat zeigen und sich zum Videospiel bekennen, wenn man sie danach fragt? Hat jemand beispielsweise am 26. November die Diskussionsrunde bei Sabine Christiansen zum Thema »Gewalt« gesehen? Wie die eigentlich gar nicht auf Videospiele gemünzte Debatte ganz schnell zur Hetzjagd auf Gamer wurde? Wo Schauspieler Ralf Möller sagt, »diese Kettensägen-Massaker-Spiele kann man vom Markt nehmen, das ist absoluter Dreck«. Ausgerechnet der Mann, der in der kommenden Verfilmung des völlig zu Recht indizierten PC-Machwerks »Postal« den Hauptdarsteller gibt, gab dieses Statement ab. Die positive Überraschung für mich: Gegen weitere Verbote und Einengungen spricht sich in der Christiansen-Runde ausgerechnet Harald Döring aus, vom Förderverein Gutenberg-Gymnasium Erfurt - wir erinnern uns: Amoklauf am 26. April 2002. Schön, dass wenigstens er Menschen verantwortlichen Umgang mit anderen Menschen zutraut.

Aber jetzt genug davon, es gibt schließlich was zu feiern. Die kleinen, aber feinen Neuerungen in dieser Ausgabe nämlich. Zum Beispiel das überarbeitete Layout bei Tests auf Einzelseiten. Oder die Neuerungen auf dem Cover: Wir ergänzen unseren Namen ab sofort mit dem Zusatz »Live«. Mit dieser Änderung verneigen wir uns sozusagen vor der wachsenden Bedeutung des Online-Gamings. Wir möchten die Gemeinschaft der Spielenden in Zukunft noch stärker als bisher unterstützen. Etwa durch die Ausrichtung von Turnieren. Aber auch dem einzelnen Leser wollen wir mehr bieten. Beispielsweise belohnen wir unsere neuen Abonnenten mit tollen Prämien. Das haben unsere Leser oft gefordert, und wir hören drauf. Wer weitere Vorschläge hat, bitte sehr: Log dich ins Internet ein, mach mit bei unserer Wahl zum Spiel des Jahres 2006, beteilige dich an unserer Community. Unsere Web-Adresse: www.360-live.de

Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360-Magazin

“ Es gibt was zu feiern: die vielen Neuerungen in dieser Ausgabe! ”

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

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

VERBESSERT

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

360-LIVE.DE

Der beste Platz im Internet für Besitzer der Xbox 360. Mit Forum, News, Gewinnspiel und brandneuem Tages-Blog der 360-Redaktion: www.360-live.de/blog

Coverthema

Lost Planet

Sicher eines der großartigsten Actiongames, die uns 2007 auf die Xbox 360 kommen: Auf sechs Seiten fühlen wir der Capcom-Produktion auf den Zahn, zeigen die neuesten Bilder in hochauflösender Qualität, und widmen uns dem Mehrspieler-Teil. Der verknüpft nämlich in der Tat soviel taktischen Freiraum mit soviel spannender Action wie das bisher kaum einem anderen Spiel gelungen ist.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT
22 COVERSTORYLost Planet
Preview und Poster**06 AKTUELL**Neues aus der Welt
der Xbox 360**16 PREVIEWS**Vorschau:
Spiele 2007**52 TESTS**Gespielt, geprüft und
bewertet**72 RATGEBER**Xbox 360!
Und nun?

BLEIHALTIGE INFOS

28 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Wir haben zwei Missionen des Taktik-
spektakels gespielt. Welche Spielzeuge
bekommen die Ghosts spendiert? Preview!

360 BRANDAKTUELL

16 VORSCHAU 2007

Nur im 360 Live Magazin: die heißen Eisen
2007. Mit neuen Bildern aus Halo 3. Und
Wandkalender in der Heftmitte.

AKTUELL

- 06 COLIN MCRAE: DIRT
- 06 HALO WARS
- 07 COMMAND & CONQUER 3:
TIBERIUM WARS
- 08 STUNTMAN 2
- 10 CULDCEPT SAGA
- 11 LIVE ARCADE
- 12 CHARTS UND TERMINE
- 14 SPIEL DES JAHRES

COMMUNITY

- 66 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 68 LIVE ARCADE TOTAL
- 70 GAMERPOINTS

PREVIEW

- 16 HIGHLIGHTS 2007
- 22 LOST PLANET
- 28 GHOST RECON: ADVANCED
WARFIGHTER 2
- 32 ASSASSIN'S CREED
- 34 BURNOUT 5
- 36 BATTLESTATIONS: MIDWAY
- 48 ALONE IN THE DARK

POSTER

- 39 LOST PLANET
- 40 ADVANCED WARFIGHTER 2



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

62 SERVICE

Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe

68 COMMUNITY

Neue Downloads, neue
Live-Arcade-Games

COVERTHEMA



22 LOST PLANET

Sechs Seiten über Capcoms Actionreißer. Mit neuen
Bildern und einer Analyse des Mehrspieler-Modus.
Fazit: das Beste, was wir seit langem gespielt haben!

TEST

- 52 STAR TREK: LEGACY
- 54 DEAD OR ALIVE XTREME 2
- 58 WORLD SERIES OF POKER
- 59 WORLD SNOOKER
CHAMPIONSHIP
- 60 CARS
- 61 BIONICLE HEROES

KALENDER

- 41 ASSASSIN'S CREED
- 42 HALO 3

REPORTAGE

- 76 GIRL POWER

360 TECH

- 72 RATGEBER: XBOX 360!
UND NUN?

SERVICE

- 50 IMPRESSUM
- 62 ABO
- 63 GEWINNSPIEL
- 64 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU

TOPSPIELE



16 Halo 3

18 Mass Effect



19 Forza Motorsport 2
21 Grand Theft Auto 4

32 Assassin's Creed



22 Lost Planet
28 Advanced Warfighter 2

34 Burnout 5



52 Star Trek Legacy
54 Dead or Alive Xtreme 2

36 Battlestations:
Midway

AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

DRIFTKÖNIG
**Colin McRae:
Dirt**
TAKTISCH
**Command &
Conquer 3**
MUTPROBE
**Stuntman 2
kommt**
FROM THE GHETTO
**NBA Street
Homecourt**
LIVE ARCADE
**Developer
beklagen Kosten**

DER HEISSE STUHL / ALEX GRIMBLEY

Colin McRae Dirt: ein ganz heißer Feger. Codemasters-Mann Alex Grimbley über das erste Next-Gen-Rallyspiel

Wer heute über Rennspiele sinniert, der denkt zuerst einmal an »Project Gotham Racing«, »Need for Speed« oder »Gran Turismo«. Aber »Colin McRae«? Gemeinsam mit dem Namenspatron, Rallye-Weltmeister '95 und Dakar-Teilnehmer Colin McRae ist diese Rallye-Serie zuletzt etwas in Vergessenheit geraten. Schade eigentlich, denn bis vor ein paar Jahren durfte sich das Gekurve zum Interessantesten zählen, was das Genre hergab. Kein Wunder also, dass der Hersteller Codemasters den Namen aus der Versenkung holt und an alten Tugenden anzuknüpfen versucht. »Colin McRae: Dirt« soll das bieten, was uns andere Rennspiele versagen: Das Herumkurven in freier Natur. Denn »Colin McRae: Dirt« pfeift auf platten Asphalt, auf künstliche Rennstrecken und vollbusige Boxenluder. Stattdessen geht's über Stock und Stein, über Schlaglöcher, durch Wiesen und Waldwege, durch Gebirge und unwegsame Wüsten. Und das alles so realistisch, dass man den Dreck zu schmecken glaubt. Verantwortlich dafür



BIO

NAME/ Alex Grimbley
FIRMA/ Codemasters
POSITION/ Produzent
ARBEITET GERADE AN/ Colin McRae: Dirt
SCHON GEWUSST/ Colin McRae bastelt momentan an einem eigenen Auto: dem R4. Zumindest virtuell lässt sich das hübsche Gefährt schon bestaunen. Nämlich im Spiel.

ist nicht nur die leistungsfähige Grafik-Engine, sondern vor allem die Hingabe der Entwickler. Die mussten nämlich vor der Produktion des Spiels allesamt das Erlebnis »Rallye« am eigenen Leibe erfahren. Alex Grimbley, Produzent von »Colin McRae: Dirt«, erinnert sich: »Wir haben sämtliche Mitarbeiter für ein paar Tage nach Schottland verbannt, wo sie sich in zahlreichen Rallye-Fahrten ein Bild vom Erlebnis und der Mechanik dieses Sports machen sollten. Das ständige Reagieren auf die Umgebung, das Naturerlebnis, und ganz besonders die Freiheit, jeden Winkel des Geländes befahren zu können, ohne an eine Strecke gebunden zu sein – das ist es, was diesen Sport ausmacht«. Dementsprechend flexibel soll sich das Gameplay geben. Rennparcours, Aufstiegsmöglichkeiten, das Auftunen des Rallye-Gefährts – die Entscheidungen liegen beim Spieler. Etwas völlig Neues für die »Colin McRae«-Serie, die bisher stark an einem linear ausgerichteten Gameplay festgehalten hat. Noch mal Alex: »Der Spieler soll das Gefühl haben, auf jedes Event im Spiel vollen Einfluss zu haben. Individualität und Wahlmöglichkeiten – diese Prinzipien stehen jetzt an allererster Stelle. Und genau das macht »Colin McRae: Dirt« so reizvoll.« Ob die Fans der Serie das genauso sehen? Der Start ist für Mitte 2007 vorgesehen. Dann werden wir es wissen.



Halo Wars Deutschland bevorzugt?

Wir Deutsche sind es ja gewohnt, auch als Erwachsene, dass man uns aus Jugendschutzgründen den einen oder anderen Spiele-Kracher vorenthält. Jetzt sind aber Spekulation im Internet aufgetaucht, die auf das Gegenteil hindeuten: Das US-Studio Ensemble habe die Arbeiten an »Halo Wars« aufgenommen, heißt es, um den Verkauf der Xbox 360 in Deutschland zu pushen. Wir erinnern uns: Deutschland ist nicht nur das Land der Dichter und Denker - hier verkaufen sich auch Echtzeit-Strategiespiele in Mengen, wie sonst nicht einmal in den USA. Ein Spiel nur für den deutschsprachigen

Raum? Die Quelle des Gerüchts lässt sich bis zu einem Microsoft-Mitarbeiter und die »X06-Show« zurückverfolgen. Aber Produktmanager Boris Schneider-Johne dementiert in seinem privaten Blog: »Ist natürlich Quatsch. Microsoft würde niemals seine beste Franchise – »Halo« - einem der besten internen Programmiererteams (Ensemble) geben, nur um in Deutschland ein paar mehr Konsolen zu verkaufen. Sagt einem auch der gesunde Menschenverstand sofort. Aber der setzt bei Internet-Gerüchten ja bekanntlich aus.«





COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

ENDZEIT IN ECHTZEIT

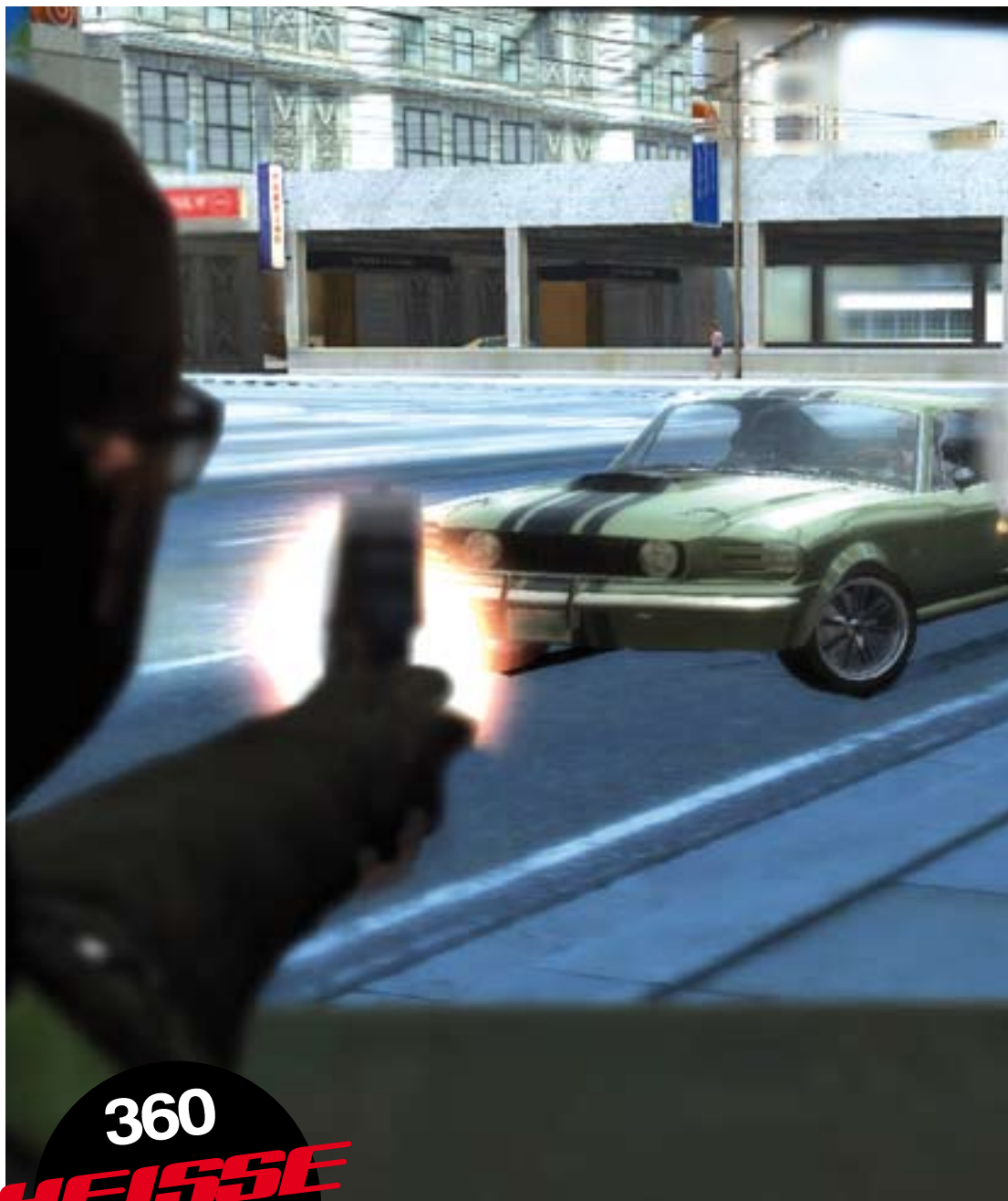
Es gibt wohl keine Serie, die das Strategie-Genre so mitbestimmt hat wie das selige »Command & Conquer«. Schon anno 1995 klickten Millionen begeisterter Fans unzählige Soldaten in den Pixeltod, um im »Tiberiumkonflikt« die Oberhand zu behalten. Ein Erfolg, den man sieben Jahre nach dem letzten Teil der Serie wiederholen will. Nämlich mit »Command & Conquer 3: Tiberium Wars«. Ursprünglich als reiner PC-Titel geplant, will Hersteller Electronic Arts das gute Stück nun auch auf der Xbox 360 zum Laufen bringen – und das, wo Strategiespiele doch so lange als nicht konsolen-freundlich galten. »Das war einmal«, beruhigt uns Mike Verdu, Executive Producer bei Electronic Arts LA: »Command & Conquer 3: Tiberium Wars wird das Echtzeit-Strategie-Genre auf der Xbox 360 erweitern und auf dem Fundament von »Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittel Erde 2« aufbauen. EA entwickelt die Steuerung für die Konsole stetig weiter, sodass sich Strategiespiele anfühlen und spielen, als wären sie auf dieser Plattform zuhause.«

Storytechnisch knüpft der Titel am Zeitgeschehen des Jahres 2047 an. Das mysteriöse Mineral Tiberium breitet sich in Windeseile über den gesamten Planeten aus und bringt die Menschheit zunehmend in arge Bedrängnis. Vor allem, nachdem sich Kane, Anführer der Bruderschaft Nod, die Substanz unter den Nagel reißt, um wie immer seine skrupellosen Machtinteressen durchzusetzen. Klar, dass sich die Menschheit das nicht bieten lässt und mit der »Global Defense Initiative«, einer High-Tech-Allianz der fortschrittlichsten Nationen der Welt, zum Gegenangriff bläst. Was dann folgt, ist Strategiekunst in Reinkultur. Man formiert seine Soldaten, Mammutpanzer und Truppenführer, lockt die verfeindeten Nod-Schergen in listige Hinterhalte, besetzt mit Stoßtrupps feindliche Basen und erfreut sich an den verzweiferten Hilfescreien der putzigen Mini-Soldaten. Ergänzt wird das Spielgeschehen von zahlreichen Videoszenen und Story-Twists, die die Handlung dramatisch vorantreiben, sowie zahlreichen Spiel-Modi, die exklusiv für die Xbox 360 erscheinen. So bestätigte Senior Producer Mike Glosecki erst kürzlich einen »Capture the Flag«-Multiplayer, sowie die beiden Varianten »Siege« und »Conquer«. Klingt nach einem langen, aber doch sehr unterhaltsamen Kriegszustand ...



»Schlacht um Mittel Erde 2« war wohl erfolgreich genug. Deshalb schiebt uns Electronic Arts im kommenden Jahr auch »Command & Conquer 3« auf die Konsole





360
HEISSE
AUSSICHTEN

STUNTMAN 2

Sie fürchten weder Tod noch Teufel

Es gibt so einige Träume, die einen Jungen im Laufe seines Heranwachsens immer wieder aufs Neue heimsuchen. Ein Meet-and-Greet mit einem 360-Mitarbeiter zum Beispiel. Oder einmal als Stuntman in einem Hollywood-Film mitzuspielen. Letzteres will Paradigm Entertainment nun tatsächlich wahr werden lassen. Nämlich mit dem Actionspektakel »Stuntman 2«. Als beinhardter Hollywood-Stuntman nimmt man im Spiel hinter dem Steuer von über 20 verschiedenen Fahrzeugen Platz, um sich in halsbrecherischen Manövern einen Namen in der Branche zu machen. Und so driftet man mit Hovercrafts in die schärfsten S-Kurven der Welt, vollführt auf dem Motorrad riskante Schraubendreher, oder legt in aufge-

motzten Stuntschlitten einen 180-Turn nach dem anderen hin. 36 abwechslungsreiche Stunt-Missionen sollen auf diese Weise in sechs unterschiedlichen Filmprojekten überlebt werden. Die nötigen Fähigkeiten trainiert man sich dazu in einer Stunt-Schule an, die in zahlreichen Tutorials ausgiebig in die Kunst des professionellen Unfallfahrens einführt. Ist der Spieler schließlich an die Spitze der Branche gebettet, kann er sogar Stunt-Arenen in Eigenregie basteln. Komplett mit Feuertricks, Riesenexplosionen und gewaltigen Massenkarambolagen. Klingt nach einem Rennspektakel wie gemacht für echte Männer wie uns. Da heißt es, Testosteron ankurbeln und sich den Sommer vormerken. Dann kommt »Stuntman 2« in die Läden.

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



Glückwunsch an Nintendo. Nach präzise 34.642 dummen Wortspielen war es am 19. November endlich soweit: Die neue Nintendo-Konsole »Wii«

kam in den USA auf den Markt und hat binnen acht Tagen rund 600.000 Abnehmer gefunden. Drei Viertel der stolzen Neubesitzer, genauer gesagt 454.000 Menschen, holten sich auch gleich das neue »Zelda«-Spiel dazu, Untertitel »Twilight Princess«. Wir können's verstehen. Ist wirklich ein zauberhaftes Action-Abenteuer geworden. Und ist nebenbei momentan der einzige Wii-Titel, den man unbedingt haben muss. Der Deutschland-Start am 8. Dezember lief ähnlich erfolgreich; auch hier waren die - viel zu wenigen - Systeme binnen Stunden ausverkauft. In der Redaktion sind die Meinungen dazu gespalten. Richy hat sich gemeinsam mit Wii und Prinzessin Zelda in seiner Bude verschanziert, Nick spielt »Zelda« lieber auf dem Gamecube, und Matthias ist glücklich mit seiner Xbox 360.

SUPER SONY-SCHLAGZEILEN



Eine turbulente Startphase hat auch die Playstation 3 hinter sich, zumindest in Japan und den USA. Zu viel Interesse und viel zu wenige Konsolen, das Bild kennt man

ja schon von der Xbox 360 im vergangenen Jahr. Es heißt, in die USA seien 180.000 Playstation-3- und nach Taiwan sogar nur 500 Konsolen geliefert worden. Von Warteschlangen, aufbrausenden Kunden und Waffengewalt war zu lesen. Unser Eindruck: Die ersten Spiele hauen einen noch nicht um. »Call of Duty 3« zum Beispiel sieht auf Sonys 600-Euro-Konsole nicht so schön aus wie auf der Xbox 360. Und von der hundertprozentigen Abwärtskompatibilität zur Playstation 2 ist auch wenig zu merken; aber dieses Problem ist uns Microsoft-Jüngern ja bestens bekannt. Darum, willkommen im Club, Sony!

NEUES AUS JAPAN

CULDCEPT SAGA

Im Land des Lächelns ist die »Culdcept Saga« bereits seit Sega-Saturn-Zeiten ein gern gesehener Gast auf Konsolen. Und wie aktuelle Verkaufszahlen belegen, ist das beim neuesten Teil der Serie auf der Xbox 360 nicht anders. Grund genug, das gute Stück mal genauer unter die Lupe zu nehmen.

Grundsätzlich präsentiert sich »Culdcept Saga« wie schon seine Vorgänger als eine Mischung aus Brett- und Kartenspiel. Ziel ist es, möglichst viele Quadrate auf einem Spielbrett zu besetzen und gegen seine Feinde zu verteidigen. Dafür wappnet man sich mit einem Stoß Spielkarten und einer Portion »Magic«, um dann Kontrahenten nach dem Stein-Papier-Schere-Prinzip seine Killer-Kombos um die

“ IRGENDWIE
HAT DAS ETWAS.
ABER WAS? ”

Ohren zu pfeffern. Erliegt der Gegner dem Blatt, sackt man dessen Punkte ein und die Reise, wohin auch immer sie führen mag, geht weiter. Sicher, rein action-technisch gesehen ist das so mitreißend wie ein gewaschenes Unterhemd im Abendwind. Aber wenn man sich erst mal mit dem typisch japanischen Gameplay angefreundet hat, kann selbst der Europäer der Kartenlegerei etwas abgewinnen. Das hat wohl auch der Hersteller Namco gemerkt und arbeitet nun offensichtlich auch an einer Version für westliche Spieler. Offiziell ist noch nichts, aber einige der Screenshots auf der japanischen Seite sind mittlerweile mit englischen Bildtexten unterlegt. Man darf also hoffen.



Gehe nicht über Los: sieht ein bisschen aus wie Monopoly ...

NACKTE TATSACHEN

ICH SEHE ETWAS, WAS ICH NICHT SEHEN WILL ...

War ja klar, dass die Live-Vision-Kamera für schlüpfrigen Teenie-Schabernack erhalten muss. Aber ein Spektakel, wie es sich dieser Tage auf Xbox-Live abspielt, haben wir garantiert nicht erwartet. Egal wohin man sieht, überall erwarten uns Gamertags und Videozuschaltungen seit Neuestem mit unschönen nackten Tatsachen. Dicke Bäuche, schwabbelige Hinterteile, alles wird freizügig vor die Linse gehalten und der Online-Welt präsentiert - ganz egal, ob man's sehen will oder nicht. Dabei hätte die Video-Funktion der Kamera durchaus ihre Berechtigung, drängt sie sich doch vor allem in Spielen wie »Texas Hold 'Em Poker« (wo sie in einem Update ab Anfang 2007 integriert werden soll) und »Uno« (wo sie von Haus aus mitgeliefert wird) geradezu auf, um Gesichtsmimik und Gestik der Mitspieler interpretieren zu können - so wie es bei realen Kartenspielen halt auch der Fall ist. So sitzt man aber nur peinlich berührt vor dem Bildschirm und verteidigt sein Blatt gegen einen Schniedelwutz und zwei blanke Hinterteile. Im wahrsten Sinne des Wortes voll für'n Arsch. Wenn nur öfter mal eine gebräunte Bikini-Schönheit ihre Weiblichkeit ins Bild halten würde ...



Die Live-Vision-Kamera: Fluch oder Segen?

NBA STREET HOMECOURT

NEXT-GENERATION-BALLEREI

Wem nach »Dead or Alive Xtreme 2« die Lust auf große Bälle immer noch nicht vergangen ist, der darf sich bald über Nachschub freuen. Denn EA Sports portiert die populäre »NBA Street«-Serie im Frühjahr auf die Xbox 360. Der Name der coolen Basketball-Show: »NBA Street Homecourt«. Wie schon in den drei Vorgängern entführt das Spiel auf die Hinterhöfe einer imaginären Großstadt, wosich Fans des berühmten Korbballsports in Drei-gegen-Drei-Matches erbitterte Basketball-Partien liefern. Als Kulissen halten Ghettos und Hinterhöfe rund um die Welt her. Neben einer optimierten Grafik-Engine soll dabei auch eine komplett überarbeitete Steuerung zum Einsatz kommen, auf die Produzent Day Ayoub ganz besonders stolz ist: »Mit den neuen Kontrollmöglichkeiten wird es sogar möglich sein, in der Flugbewegung der Schwerkraft trotzend Tricks auszuführen. Das Spiel wird so die Messlatte der Serie um ein ganzes Stück nach oben setzen.« Ist ja nicht so, als ob wir Ähnliches nicht auch schon von anderen Entwicklern gehört oder gelesen hätten. Aber wer weiß? Handelt es sich doch immerhin um eine Exklusiv-Produktion für Next-

Generation-Konsolen, da sollte eine erhebliche Steigerung schon machbar sein. Was letztlich drin steckt, wissen wir zwar nicht - aber was drauf steht auf dem Cover, das schon. Nämlich der Titel und ein Bild von NBA-Star Carmelo Anthony. Die Gosse seiner Heimatstadt Baltimore, so heißt es, wird dementsprechend realitätsnah im Spiel umgesetzt.

Prima Ballerina: Die coolen Hiphop-Streetballer von »NBA Street Homecourt« haben's drauf



AND THE WINNER IS ...

EINE ROSIGE ZUKUNFT

Die Fanboys und Foren-Nerds prophezeien uns ja schon seit mehreren Monaten die Weltherrschaft der Xbox 360. Und so wie's aussieht, haben sie womöglich damit Recht. Wie eine aktuelle Analyse der Marktforscher bei Merrill-Lynch nämlich ergab, könnte sich die Microsoft-Konsole bis 2011 langfristig tatsächlich zum Marktführer entwickeln. Mit einem Anteil von 39 Prozent soll die Xbox 360 dann die weit verbreiteste Konsole der aktuellen Generation darstellen. Knapp hinter Sonys Playstation 3, die mit 34 Prozent den zweiten Platz beansprucht, und Nintendos Wii mit 27 Prozent. So kalkuliert zumindest Yoshiyuki Kinoshita, Verantwortlicher der Analyse. Zwar würde Microsofts Maschine auch in Zukunft auf dem Problemmarkt Japan eine untergeordnete Rolle spielen, die Verluste würden jedoch durch den riesigen Marktanteil andernorts - derzeit bei teilweise über 50 Prozent, bezogen auf den Umsatz mit Software - mehr als ausreichend kompensiert, so Kinoshita. Nun ist der gute Mann aber halt auch nur ein Marktforscher. Trotzdem drücken wir die Daumen, dass er und sein Team Recht behalten.

VON WELTMEISTERN UND PARTNERSCHAFTEN

DER KICK FÜR XBOX 360

Die Bundesliga schlägt den Schlaf des Gerechten. Macht aber nix: trotz Winterpause haben Fußballkenner genug zu tun. Die besten Spieler von »FIFA 07« beispielsweise sind am 9. Dezember in Amsterdam zusammengekommen. Anlass: das Finale des dritten »FIFA Interactive World Cup 2006«. Seit Oktober haben 5547 Gamer an 63 Off- und Online-Turnieren auf allen Kontinenten teilgenommen und in nahezu 30 000 Qualifikationsspielen insgesamt 65 000 Tore erzielt. Letztendlich haben sich 128 Kicker für das Finale in Amsterdam qualifiziert. Den Titel und die 20.000 Dollar Preisgeld hat sich schließlich der Holländer Andries Smit gesichert. Mit der brasilianischen Nationalmannschaft bezwang er den Österreicher Wolfgang Meier mit 6 zu 4. Die Trophäe wurde - nach Redaktionsschluss - am 18. Dezember anlässlich der »FIFA World Player Gala« in Zürich vom niederländischen Nationalspieler Edgar Davids überreicht. Wir gratulieren den Siegern und freuen uns auf den »FIFA Interactive World Cup 2007«! Und noch mehr Fußball: Am 9. Dezember haben der FC Bayern München und Microsoft eine Markenpartnerschaft bekannt gegeben. Zweck der Übung: Gemeinsame Aktionen und Sponsoringaktivitäten, sowohl für Fußball- als auch für Videospielfans. Beispielsweise sollen Jugend-Mannschaften über (virtuelle) Turniere die Möglichkeit bekommen, gegen den Star-Verein in Freundschaftsspielen anzutreten. FCB-

Mann Karl Heinz Rummenigge findet's toll: »Der Videospiel-Markt ist ein sehr interessantes Umfeld für uns. Wir sind froh, mit Microsoft Xbox den innovativsten Partner dieser Industrie gefunden zu haben.« Ein Gewinn für die Community dürfte der Deal auf jeden Fall sein.



München, 9. Dezember, Allianz-Arena: erst wurde die Partnerschaft besiegelt, dann Cottbus 2:1 besiegt. Auf dem Foto: Karl-Heinz Rummenigge vom FC Bayern neben Martin Bachmayer und Stephan Brechtmann von Microsoft (v.l.n.r.)



Der große Gewinner dieser Generation: die Xbox 360

Klein-gedruckt

BÖSER MARCUS!

»Der deutsche Jugendschutz funktioniert so gut, da werden sogar Spiele indiziert, die gibt's gar nicht - zumindest nicht in Deutschland. »Gears of War« wurde Ende November von der Bundesprüfstelle auf die Liste der indizierten Werke gesetzt und darf damit weder offen verkauft noch beworben werden. Da Besprechungen in Fachmagazinen von einigen Spitzbuben schon mal als Werbung aufgefasst werden, halten wir uns bezüglich dieses Epic-Werks in Zukunft zurück. Nur eines noch: Microsofts Marketing-Mann Jeff Bell hat sich gegenüber der Webseite »GameDaily« zur Bestätigung durchringen können, dass »Gears of War« zu einer Trilogie ausgeweitet wird.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5

SEKUNDEN

MIT 1337...

... erhält unser Forum den ersten Moderatoren-Mops der Welt.

DEAD OR ALIVE 5 ...

... ist nun offiziell angekündigt.

GRAND THEFT AUTO 4 ...

... soll am 16. Oktober 2007 erscheinen.

HARRY POTTER ...

... und der »Orden des Phönix« ist für Juli 2007 geplant.

FORZA

MOTORSPORT 2 ...

... könnte sich auf Juni verschieben. Microsofts Peter Moore hat so etwas angedeutet.

SCHULDENFALLE

LIVE ARCADE - EIN TEURES VERGNÜGEN

Ursprünglich sollte Xbox-Live-Arcade eine Tollwiese für Spielschmieden aller Art werden, auf der sie selbst programmierte Software kostengünstig der Welt präsentiert. Soweit die Theorie. In der Praxis hat sich mittlerweile ein ganz anderer Trend durchgesetzt. Das behauptet zumindest Jeff Tunnell, Präsident der Garage Games, die mit »Marble Blast Ultra« erst kürzlich einen Mega-Erfolg verbuchen konnten. Wie er auf seinem Blog www.magkeighbigames.com vor wenigen Wochen erzählte, hätten sich die Entwicklungskosten für Spiele auf Live-Arcade in der Zwischenzeit fast verdreifacht. Waren zu Beginn des Portals noch knapp 100.000 US-Dollar absolut ausreichend, um einen vorzeigbaren Titel zu liefern, seien mittlerweile 300.000 US-Dollar die absolute Untergrenze. Grund für den eklatanten Anstieg ist seiner Meinung nach das mittlerweile unüberschaubare Angebot an Arcade-Titeln, das es Anbietern zunehmend schwerer macht, ohne großzügiges Produktionsbudget aus dem Mittelfeld hervorstechen. Vor allem kleine Spielhersteller hätten darunter zu leiden und kämen gegen Erfolgstitel à la »Texas Hold 'Em«, »Uno« oder das riesige

Angebot von Retro-Titeln, von den großen Konzernen wie zum Beispiel Midway, Konami und Capcom, einfach nicht mehr an. Daher unser Aufruf: Gebt den Kleinen eine Chance!

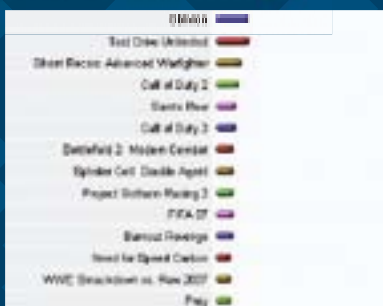


MITMACH-CHARTS

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 »Das Heft an sich«. Ganz oben findest du die Mitmach-Charts.

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



DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Dez. 2006



Pos	Titel	Publisher
1	Call of Duty 3	Activision
2	Need for Speed: Carbon	EA
3	Viva Pinata	Microsoft
4	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft
5	WWE Smackdown vs. Raw 07	THQ

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Dez. 2006



Pos	Titel	Publisher
1	- Indiziert-	Microsoft
2	Call of Duty 3	Activision
3	Madden NFL 07	EA
4	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft
5	Marvel Ultimate Alliance	Activision

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	Blue Dragon	Microsoft
2	Dead Or Alive Xtreme 2	Tecmo
3	Onegambara X	D3 Publisher
4	Earth Defence Forces 3	D3 Publisher
5	Suparobo XO	Banpresto

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

HALO 3

PUBLISHER/ MICROSOFT

21,75%

Tendenz



Nach den neuen In-Game-Screenshots, die Bungie jetzt auf die Fanmassen loslässt, erreicht die Vorfreude auf »Halo 3« wieder neue Höhen. Verständlich, das gezeigte Material sieht einfach gut aus. Daher diesen Monat völlig zu Recht auf Platz 1.

Einschätzung/ Sehr gut



2

GTA 4

PUBLISHER/ ROCKSTAR

7,75%

Tendenz



»Saints Row« hat offensichtlich langsam ausgedient. Die Fangemeinde lechzt wieder nach der Original-Pimp-und-Gangster-Serie »Grand Theft Auto«. Bis Mitte Oktober 2007 müssen wir uns allerdings noch gedulden. Ach ja: Das Bild ist ein Fake.

Einschätzung/ Sehr gut

3

ASSASSIN'S CREED

PUBLISHER/ UBISOFT

7,75%

Tendenz



Der Tod auf leisen Sohlen: Ubisofts Assassinen-Opus mausert sich langsam aber sicher zu einem wunderprächtigen Abenteuer-Game, das mit seiner aufwändigen Präsentation neue Maßstäbe setzen könnte. Die Leser zumindest glauben fest daran.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Forza Motorsport 2

7,25% Einschätzung/ Sehr gut

5 Fable 2

6,75% Einschätzung/ Sehr gut

6 Bioshock

6,25% Einschätzung/ Sehr gut

7 Mass Effect

5,25% Einschätzung/ Sehr gut

8 Halo Wars

4,75% Einschätzung/ Sehr gut

9 Battlefield: Bad Company

4,50% Einschätzung/ Sehr gut

10 Lost Planet

3,75% Einschätzung/ Sehr gut

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

1

OBLIVION

PUBLISHER/ 2K GAMES

9,56%

Tendenz



Mehr als ein Jahr alt und immer noch hoch im Kurs: 2K Games' Rollenspielhit »Oblivion«. Verständlich, immerhin bieten die weiten Gauen von Cyrodiil doch genug Sidequests für ein halbes Menschenleben.

360-Wertung/ 9.3



2

TEST DRIVE UNLIMITED

PUBLISHER/ ATARI

9,02%

Tendenz



Pole-Position knapp verpasst. Gegen »Oblivion« kam das prächtige »Test Drive Unlimited« diesen Monat nicht an. Aber wie heißt es so schön: Rache ist Blutwurst. Nächsten Monat könnte das schon wieder ganz anders aussehen.

360-Wertung/ 8.5

3

ADVANCED WARFIGHTER

PUBLISHER/ UBISOFT

7,10%

Tendenz



Sie wurden befördert, Soldat! Nämlich auf den dritten Platz der Monatscharts Dezember. Gratulation und nun jetzt wieder hinaus in die gleißende Next-Generation-Sonne von Mexico City, wo Sie hingehören!

360-Wertung/ 9.1

4 Call of Duty 2

6,28% Wertung/ 8.8

5 Saints Row

4,92% Wertung/ 8.5

6 Splinter Cell: Double Agent

3,83% Wertung/ 8.8

7 Project Gotham Racing 3

3,83% Wertung/ 9.0

8 Battlefield 2: Modern Combat

3,83% Wertung/ 7.1

9 Call of Duty 3

3,83% Wertung/ 8.7

10 FIFA 07

3,55% Wertung/ 8.7

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



LA NOIRE

Amerika in den vierziger Jahren des 20. Jahrhunderts. Da denken wir an Humphrey Bogart, Frauen, die Swing tanzen, Gangster in Hosenträgern und Detektive in verrauchten Büros. Und genau um das soll es in Rockstars jüngst angekündigtem Titel »LA Noire« gehen (von Humphrey Bogart mal abgesehen). Über Story und Gameplay hält sich der Publisher noch bedeckt, Experten – das heißt wir – rechnen jedoch mit einem interessanten Mix aus Detektiv-Game und unlinearen Spielelementen à la »Grand Theft Auto«. Fesch.

JANUAR 2007

Fusion Frenzy 2	MICROSOFT
Lost Planet	CAPCOM
World Snooker Championship 2007	SEGA

QUARTAL 1 2007

Battlestations: Midway	EIDOS
Brian Lara International Cricket 2007	
	CODEMASTERS
Bullet Witch	ATARI
Carnage	NICE TECH
Crackdown	MICROSOFT
Def Jam: Icon	EA
Disney's triff die Robinsons	BUENA VISTA
	GAMES
Ghost Recon: Advance Warfighter 2	UBISOFT
Guitar Hero 2	REDOCTANE
Sensible World of Soccer	CODEMASTERS
Shadowrun	MICROSOFT
The Darkness	2K GAMES
Timeshift	VIVENDI

QUARTAL 2 2007

Armored Core 4	SEGA
Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Burnout 5	
Elveon	10TACLE STUDIO
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
GTR	THQ/SIMBIN
Half-Life: Episode Two	VALVE
John Woo's Stranglehold	MIDWAY
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
Lost Odyssey	MICROSOFT
Mass Effect	MICROSOFT

MONSTER MADNESS ARTIFICIAL STUDIOS

Sega Rally	SEGA
Unreal Tournament 2007	MIDWAY
Virtua Tennis 3	SEGA

Q3 & Q4 2007

2 Days to Vegas	UNKLAR
Age of Pirates: Captain Blood	PLAYLOGIC
Alan Wake	REMEDY/MICROSOFT
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Avalon	UNKLAR
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Battlefield Bad Company	EA
Brothers in Arms: Hell's Highway	UBISOFT
Bioshock	IRRATIONAL GAMES
Blue Dragon	MICROSOFT
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Chambara Beauty X	D3 PUBLISHER
Clive Barker's Jericho	CODEMASTERS
Colin McRae: Dirt	CODEMASTERS
Crossfire	EIDOS
Condor Trilogy Online	INTERSEV
	INTERNATIONAL
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
Ghost Recon: Advance Warfighter 2	UBISOFT
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	PLAYLOGIC
Infinite Undiscovery	MICROSOFT
Interview with a Made Man	UNKLAR
Juiced 2	THQ
Justice League of America	WARNER BROS.
Kane & Lynch: Dead Men	EIDOS
Killer Instinct 3	MICROSOFT
King of Fighters: M13	IGNITION
Knights of the Old Republic 3	LUCASARTS
LA Noire	ROCKSTAR
Marvel Universe	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	ELECTRONIC ARTS
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
MotoGP 4	NAMCO
Naruto	UBISOFT
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT

Open Season	UBISOFT
Over G Fighters	UBISOFT
Overlord	CODEMASTERS
Project Gotham Racing 4	MICROSOFT
Ratatouille	THQ
Resident Evil 5	CAPCOM
Shrek the Third	ACTIVISION
Skate	EA
Sudeki 2	MICROSOFT
Teenage Mutant Ninja Turtles	UBISOFT
Tenchu	FROMSOFTWARE
Terra: Formations	STAR CAVE STUDIOS
The Bigs	2K SPORTS
The Club	BIZARRE
The Outsider	FRONTIER
The Precursors	RUSSOBIT-M
Too Human	MICROSOFT
Turok	PROPAGANDA
Two Worlds	ZUXXEZ
Voodoo Nights	MINDWARE
World Airforce	TAITO
Zoids	ATARI

Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + 2 Spiele nach Wahl	439,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole	359,99 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	198,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	35,99 Euro
Wireless Headset	49,99 Euro
Wireless Racing Wheel	118,99 Euro
Play & Charge Kit (Original MS)	16,49 Euro
Xbox 360 Live Abo 12 Monate	45,00 Euro
Xbox 360 Live Punkte 2.100	21,00 Euro
Fifa 07 (usk0)	47,95 Euro
Pro Evolution Soccer 6 (usk0)	49,99 Euro
Splinters Cell Double Agent (usk16)	49,99 Euro
Call of Duty 3 (usk18)	49,99 Euro
Rainbow Six Vegas (usk18)	49,99 Euro
Sonic the Hedgehog (usk6)	49,99 Euro
Viva Pinata (usk0)	49,99 Euro
Star Trek Legacy (usk12)	49,99 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 Umbauarten & Modchips für sämtliche Konsolen (auch für Oldies).

Wir können liefern...
Alle Kabel auf Lager
YUV RGB S-VHS

0700 WOLF SOFT - www.wolfsoft.de

SPIEL DES JAHRES

SO MACHST DU MIT

Und wieder geht ein Jahr zu Ende. Man hat uns mit Next-Generation-Titeln bombardiert, ein Highlight hat das andere gejagt. Jetzt wird es Zeit für eine Bilanz: Was sind die Top-Games? Bei der Suche nach der Antwort bauen wir auf die Unterstützung unserer Leserschaft – denn die Jury, das bist du! Wir lassen unsere Leser entscheiden. Um dir die Wahl zu erleichtern, haben wir uns neun Rubriken überlegt und eine Vorauswahl getroffen. Entscheidend bei dieser ersten Siebung für die Rubriken »Actionspiel«, »Abenteuer«, »Rollenspiel«, »Sportspiel« und »Rennspiel« sind die Test-Noten. Bei den Rubriken »Community«, »Arcade Live«, »Zubehör« und »Konsole« haben wir in einer Redaktionskonferenz die Kandidaten bestimmt. Die Kandidaten für das »Spiel des Jahres« sind durch Noten und Redaktionskonferenz bestimmt. Indizierte Titel sind von der Wahl ausgeschlossen. Und weil es sich um die erste Wahl dieser Art handelt, lassen wir ausnahmsweise einige Vertreter aus dem Jahr 2005 zu – »Project Gotham Racing 3« zum Beispiel. Mitwählen kann jeder, der Zugriff auf einen PC mit Internetzugang hat. Die Wahl erfolgt über ein Formular in unserem Forum, in der Rubrik »Das Heft an sich«. Du musst – sofern du das nicht sowieso schon getan hast – dich nur als Forums-Mitglied registrieren, was selbstverständlich kostenlos ist. Als kleine Belohnung verlosen wir unter allen Teilnehmern fünf tolle Spielepakete mit den Microsoft-Titeln »Viva Pinata«, »N3«, »Dead or Alive Xtreme 2«, »Kameo« und »Perfect Dark Zero«. Teilnahmeschluss ist der 12. Januar, die Sieger werden in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben.

Mitwählen und
abräumen auf
forum.360-live.de

Das erste komplette Jahr mit der Xbox 360 liegt hinter uns. Ein Jahr voller vieler steiler Spiele. Aber welche sind die totalen Abräumer? Große Leserwahl! Wir lassen unsere Leser entscheiden.

DAS SPIEL DES JAHRES 2006 NUR EINER KANN DER ÜBER-FLIEGER SEIN!

A

OBLIVION
PUBLISHER/ 2K GAMES

Ist es der unglaubliche Realismus, der auf den Spieler einen unbeschreiblichen Reiz ausübt? Ist es die nahezu grenzenlose Freiheit der Welt Cyrodiil, in der man tun und lassen kann, was man will?

360-Wertung/ 9.3



B

ADVANCED WARFIGHTER
PUBLISHER/ UBISOFT



Mit »Advanced Warfighter« bewies Ubisoft Anfang des Jahres eindrucksvoll, wozu die Xbox 360 fähig ist. Grafisch und inhaltlich zählt Scott Mitchells Ausflug nach Mexiko definitiv zu den Highlights des Jahres.

360-Wertung/ 9.1

C

PROJECT GOTHAM RACING 3
PUBLISHER/ MICROSOFT



Nachdem uns »Forza Motorsport 2« noch warten lässt, gibt es bisher nur eine ernst zu nehmende Rennsimulation auf der Xbox 360. Diese hier. Über ein Jahr alt, glänzt aber wie neu.

360-Wertung/ 9.0

D Rainbow Six: Vegas
Ubisoft Wertung/ 9.0

E F.E.A.R.

Sierra Wertung/ 8.9

F Burnout Revenge

EA Wertung/ 8.8

G Splinter Cell: Double Agent

Ubisoft Wertung/ 8.8

H Pro Evolution Soccer 6

Konami Wertung/ 8.7

I Call of Duty 3

Activision Wertung/ 8.7

J Need for Speed: Carbon

EA Wertung/ 8.7

BESTES ACTIONSPIEL Ego-Shooter und Co. Unsere drei Kandidaten.

A

ADVANCED WARFIGHTER
PUBLISHER/ UBISOFT

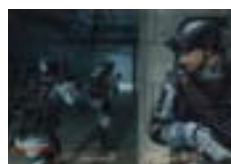


Eines der ersten echten Nex-Gen-Games. Kann sich immer noch mit aktuellen Titeln messen.

360-Wertung/ 9.1

B

RAINBOW SIX: VEGAS
PUBLISHER/ UBISOFT

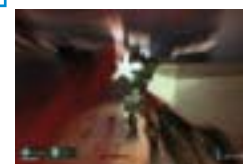


Als Teil einer Spezialeinheit machen wir Jagd auf die Terroristin Irena Morales. Wirkt wie aus einem Guss.

360-Wertung/ 9.0

C

F.E.A.R.
PUBLISHER/ SIERRA



Die 360-Umsetzung des PC-Bestsellers. Hat uns Alma kennen lernen lassen, und das Gruseln beigebracht.

360-Wertung/ 8.9

BESTES ROLLENSPIEL Drei tolle Fantasy-Abenteuer. Welches ist das Beste?

A

OBLIVION
PUBLISHER/ 2K GAMES



Die Eindeutschung ist eine Katastrophe. Aber der Atmosphäre tut das keinen Abbruch.

360-Wertung/ 9.3

B

ENCHANTED ARMS
PUBLISHER/ UBISOFT



Sehr schönes Japano-Rollenspiel. Vielleicht das erste mit homosexuellem Epilog.

360-Wertung/ 8.0

C

PHANTASY STAR UNIVERSE
PUBLISHER/ SEGA



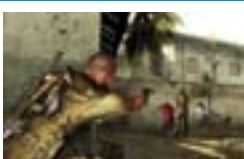
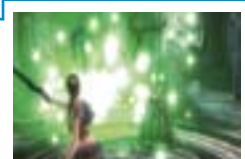
Monsterklopperei mit japanischen Teenagern: Die Odyssee von Hauptdarsteller Ethan – nicht zu toppen?

360-Wertung/ 8.0

BESTES RENN Spiel Es kann nur einen Sieger geben. Welcher ist dein Favorit?

A PROJECT GOTHAM RACING 3 PUBLISHER/ MICROSOFT  Nach wie vor eines der schnittigsten Rennspiele auf der Xbox 360. 360-Wertung/ 9.0	B BURNOUT REVENGE PUBLISHER/ EA  Massenkarambolagen, halsbrecherische Überholmanöver, zerfetzte Autokarosserien. Volle Action! 360-Wertung/ 8.8	C NEED FOR SPEED: CARBON PUBLISHER/ EA  Illegale Straßenrennen, aufdringliche Cops im Nacken und Tuning ohne Ende. Aber ohne große Ideen. Wurscht? 360-Wertung/ 8.6
---	--	---

BESTES ABENTEUER-Spiel Sam, Lara oder Rico: Wer ist der beste Abenteurer?

A SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT PUBLISHER/ UBISOFT  Die Gratwanderung zwischen Gut und Böse verleiht Sam Fishers erstem 360-Abenteuer etwas Eigenes. 360-Wertung/ 8.8	B TOMB RAIDER LEGEND PUBLISHER/ EIDOS  Lara Croft gelang ein Comeback, wie man es ihr nach all den lauen Vorgängern gar nicht mehr zugetraut hätte. 360-Wertung/ 8.7	C JUST CAUSE PUBLISHER/ EIDOS  Das Leben des CIA-Agenten Rico Rodriguez ist definitiv nicht einfach. Aber allgemein kurzweilig. 360-Wertung/ 8.7
--	---	--

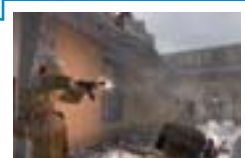
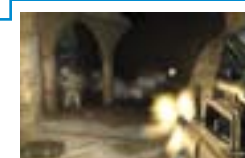
BESTES SPORT Spiel Die Top 3 der virtuellen Leibesertüchtigung

A NBA 2K7 PUBLISHER/ 2K SPORTS  Ultrarealistische Spieloptik, realistisches Gameplay und eine Steuerung zum Verlieben, machen dieses Spiel zum Favoriten. 360-Wertung/ 8.8	B NHL 2K7 PUBLISHER/ 2K SPORTS  Gewitzte Gegner-KI und eine ausgeklügelte »Pressure Control«-Steuerung, Klasse! 360-Wertung/ 8.7	C PRO EVOLUTION SOCCER 6 PUBLISHER/ KONAMI  Der vielleicht beste Teil der Kicker-Serie. Oder? Keine Bundesliga? Stimmt auch wieder ... 360-Wertung/ 8.7
---	---	---

BESTES LIVE-ARCADE-Spiel Drei Kandidaten unter den Download-Daddeleien

A UNO PUBLISHER/ MICROSOFT  Die Umsetzung des Kartenspiels hat jetzt sogar Kamera-Unterstützung. Finden wir super. Und du? 360-Wertung/ -	B LUMINES PUBLISHER/ Q ENTERTAINMENT  Origineller Puzzle-Spaß mit flotten Beats und psychedelischer Optik. Aber zu teuer? Du bestimmst! 360-Wertung/ -	C GEOMETRY WARS PUBLISHER/ BIZARRE CREATIONS  Abgedrehte Präsentation, neonfarbener Jeff-Minter-Look, Daueraction satt. Einfach klasse. 360-Wertung/ -
--	---	--

BESTES COMMUNITY-Spiel Welches Spiel mögen Xbox-Live-Gamer?

A TEST DRIVE UNLIMITED PUBLISHER/ ATARI  Eine Insel voller Traumautos und Möglichkeiten. Treff für alle Benzinjunkies. 360-Wertung/ 8.5	B CALL OF DUTY 2 PUBLISHER/ ACTIVISION  Innerhalb der Community hat sich dritte Teil noch nicht durchgesetzt. Teil zwei rockt! Oder? 360-Wertung/ 9.0	C MODERN COMBAT PUBLISHER/ EA  Ziemlich schwacher Einzelspieler-Part. Aber online ein Brett. 360-Wertung/ 7.1
--	--	---

BESTE KONSOLE

Es muss nicht unbedingt die Xbox 360 sein. Oder doch?

A **NINTENDO WII**
PUBLISHER/ NINTENDO



Komplett neues Steuerungssystem, aber schwache Grafik. Egal? Dann stimmt für Wii!

B **PLAYSTATION 3**
PUBLISHER/ SONY



Aber das neue Sony-Gerät kann was. Ob es für den Chart-Thron reicht?

C **XBOX 360**
PUBLISHER/ MICROSOFT



Bislang sind weltweit mehr als neun Millionen Einheiten über die Ladentische gegangen.

BESTES ZUBEHÖR

Dreimal Zubehör, das wirklich was kann

A **WIRELESS CONTROLLER**
PUBLISHER/ MICROSOFT



Kein Exot, funktioniert aber und funktioniert und funktioniert. Ein Held des Alltags.

B **HD DVD LAUFWERK**
PUBLISHER/ MICROSOFT



Als Cineast kommt man um Microsofts Zusatz-Laufwerk fast nicht herum.

C **WIRELESS LAN ADAPTER**
PUBLISHER/ MICROSOFT



Die Zukunft ist kabellos. Deshalb ist die Kombination aus dieser Antenne mit einem W-LAN-Router auch so toll.

2007



PREVIEW SPEZIAL!

Es gab ja schon ein paar starke Neuerscheinungen in den letzten Wochen. Aber in Wahrheit war das noch gar nichts. Das neue Jahr wird besser, viel besser. Auf den folgenden Seiten fassen wir einige der interessanten Titel zusammen. Da lacht das Spielerherz ...

Das Ende naht!

HALO 3

Publisher/ Microsoft Developer/ Bungie Genre/ Ego-Shooter Spieler/ unklar Xbox Live/ ja Termin/ 2007

Neue Bilder
NEUES JAHR
Das kommt auf dich zu!

Sicherlich ist »Call of Duty« ein großartiges Spiel, klar haben wir uns mit »F.E.A.R.« toll gegesult. Aber vermutlich ist die Vorfreude auf »Halo 3« für viele ein wesentlicher Grund, weshalb sie sich überhaupt eine Xbox 360 gekauft haben. Und die Fans erwarten nichts Geringeres als Perfektion, um einen würdigen Abschluss der Trilogie feiern zu können. Indes vergeht kaum ein Tag ohne neue Meldungen über »Halo 3«. Und jeder noch so kleine Informationshappen wird von einer riesigen Fangemeinde gierig verschlungen. Zum Beispiel der, dass im Mehrspieler-Modus keine Bots mehr auftauchen. Dass es drei neue Waffen gibt: die »Spike Rifle« der Brute etwa. Oder die »Spike Granate«, die sicherlich für Aufsehen sorgen wird: Man schleudert sie in die Luft, dann bleibt sie an Wänden kleben und speit todbringende Stacheln in die Umwelt. Dann natürlich der »Spartan Laser«, eine XXL-Monsterwumme mit satter Durchschlagskraft, dafür aber ein bisschen träge und lahm in der Anwendung. So ein sattes Stück Knarre braucht es allerdings auch, damit die neue All-Terrain-Karre »Mongoose« Sinn macht: Mit der können sich nämlich zwei Spieler durch die Gegend schaukeln lassen, sie müssen dabei allerdings auf eine fixfertig anmontierte Waffe verzichten. Von der neuen, Helden verschießenden »Man Cannon«

hatten wir ja bereits berichtet – und auch davon, dass die Schultertasten mit einer Nachlade-Funktion belegt sind, und dass man Spielszenen auf Festplatte aufnehmen kann.

Nur über den Einzelspieler-Part spricht Bungie leider immer noch nicht. Dabei ist das genau die Facette des Gameplays, die uns im Vorgängerspiel noch nicht so total begeistert – und die deshalb am meisten Steigerungspotenzial in sich trägt. Bungie muss noch einige Versprechen einlösen, die vor Jahren mal für »Halo 2« gemacht wurden. Spätestens seit dem »E3«-Trailer wissen wir, dass die Covenant die Erde besetzt haben, also können wir uns nun endlich auf den »echten« Krieg freuen, was hoffentlich gleichbedeutend ist mit jeder Menge Massenschlachten. Außerdem müssen noch viele offene Fragen geklärt werden, die am Ende des Vorgängers und im Trailer aufkamen und die uns nicht aus dem Kopf gehen wollen. Alles deutet auf ein würdiges Finale hin, ein spektakuläres Ende, das dem Namen »Halo« alle Ehre macht.

Am schlimmsten ist die Ungewissheit. Die Ungewissheit, wann wir uns endlich in den Krieg gegen die Covenant stürzen dürfen. Microsoft und Bungie lassen uns immer noch im Dunkeln darüber.

Seckin Özdündar



Neue Modi und Fahrzeuge sollten das Online-Erlebnis noch mal um ein gutes Stück vorantreiben



Das Leveldesign wird wohl dafür sorgen, dass es keinen Mangel an heißen Schussgefechten geben wird





Richtig großes Science-Fiction-Rollenspiel

MASS EFFECT

Publisher/ Microsoft **Developer/** Bioware **Genre/** Rollenspiel **Spieler/** 1 **Xbox Live/** nein **Termin/** April 07

Wer das Vergnügen hatte »Baldur's Gate«, »Knights of the Old Republic« oder »Jade Empire« auf dem PC, der Xbox oder (dank Abwärtskompatibilität) auf der 360 zu erleben, weiß ganz genau wie gut Bioware darin ist, fantastische Welten zu erschaffen, in denen wir uns für Stunden, Tage oder sogar Wochen verlieren können. Genau das erwarten wir auch im nächsten Jahr von »Mass Effect«. 200 Jahre in der Zukunft hast du als Elite-Soldat die einfache Aufgabe, die gesamte Galaxie vor einer marodierenden Rasse von Killermaschinen zu schützen. Die will – Überraschung! – die komplette intergalaktische Zivilisation vernichten. Also eigentlich nichts Besonderes.

Mit dem ersten Teil einer Trilogie, die einzelne, in sich geschlossene Kapi-

tel bietet, will man Spieler längerfristig fesseln, ohne sie dazu zu verpflichten, alle Teile kaufen zu müssen. Wieder einmal beweist Bioware seine besondere Stellung und erschafft ein Rollenspiel-Epos, dessen Universum genügend Potenzial bietet, um darauf eine eigene Spielereihe aufzubauen. Das Gameplay jedenfalls sollte für die RPG-Profis von Bioware nicht das Problem sein. »Mass Effect« sieht zwar wie ein Ego-Shooter aus, und spielt sich auch so, ist aber im Grunde doch ein Rollenspiel. Du kannst mit den erhaltenen Erfahrungspunkten deine Waffen aufwerten und Spezialfähigkeiten weiter ausbauen. Jeder Charakter ist individuell, kann seine Emotionen mit Gestik und Mimik eindrucksvoll vermitteln. In einem neuen Dialogsystem kommen diese Features besonders zur Geltung. Verhandlungsgeschick, die Auswahl der richtigen Team-Mitglieder und taktisches Geschick sind nötig, um die Galaxie zu retten. Wenn es jemand schaffen sollte, ein solch episches Werk mit toller Spielbarkeit und fantastischer Präsentation zu paaren, dann wohl Bioware. Wir wären schon sehr erstaunt, wenn hier nicht ein wahres Meisterwerk auf uns wartet.



Wie immer, wenn's um Waffen geht, darf natürlich auch das Scharfschützen-Gewehr nicht fehlen.



Als Elite-Soldat die Welt retten, eine große Auswahl an Nah- und Fernkampf Waffen soll dabei helfen



Okay, ist eigentlich ein Rollenspiel. Trotzdem können wir uns auf jede Menge Pyrotechnik und Explosionen freuen

Publisher/ Microsoft Developer/ Turn 10 Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1-2 Xbox Live/ ja Termin/ Juni 07

FORZA MOTORSPORT

Nun gib endlich Gas!

Wir durften in letzter Zeit ja so viele Spielspaßgranaten testen, nur leider eine ganz bestimmte Rennsimulation war nicht darunter – nämlich diese. Ursprünglich war der Start ja mal für Ende November vorgesehen, dann für das Frühjahr 2007. Nun hat Microsoft-Sprachrohr Peter Moore Ende November eine Andeutungen gemacht, dass sich »Forza Motorsport 2« noch weiter nach hinten verschieben könnte. Wir tippen auf Sommer, denn andernfalls käme man der englischen Produktion »Project Gotham Racing 4« zeitlich zu nahe. Die macht sich nämlich für einen Start im Winter 2007/2008 bereit. So heißt es jedenfalls hinter vorgehaltenener Hand. Und auf der Webseite des französischen Autobauers Peugeot, der dort gemeinsam mit »PGR4«-Entwickler Bizarre für einen Auto-Design-Wettbewerb Werbung macht. Was also hat Turn 10 mit uns vor? Eine kompromisslos realistische Simulation, die dazu noch mit einem enormen Umfang satt punkten will.

300 Automobile können bis an ihre Grenzen getrieben werden. Und wer es dabei übertreibt, wird das Schadensmodell zu spüren bekommen – das treibt dann nämlich Dellen und Beulen in die Karosserie. Unter Umständen können schon kleinere Rempler und Wandberührungen für ein vorzeitiges Ende sorgen. Wenn wir uns jetzt noch vorstellen, dass es dazu die wohl schönsten und realistischsten Wagenmodelle aller Zeiten gibt, die auf authentisch nachmodellierten Rennpisten mit flüssigen 50 bis 60 Bildern pro Sekunde ihre Runden drehen, können wir es kaum noch erwarten. Ach ja: Die Tuningoptionen sind weit umfangreicher als beim Vorgängerspiel; und schön auch, dass die eigenen Werke online gestellt werden können, wo sie dann die neidischen Blicke Anderer auf sich ziehen. Beim Fahrgefühl und den Online-Modi sind wir sowieso zuversichtlich. Wer braucht da schon »Gran Turismo HD« auf der Playstation 3?



Hier wird nicht gepimpt, sondern veredelt. Mit Klebefolien und schicken Bodykits



Die Liebe zum Detail, mit der die Autos modelliert wurden, ist bemerkenswert



In der Nahansicht können all die kleinen Details unter die Lupe genommen werden



„Die wohl schönsten Automodelle aller Zeiten“

Wir dürfen mit engen und spannenden Rennen rechnen, da die Autos entsprechend aufeinander abgestimmt werden

Publisher/ Microsoft **Hersteller/** Mistwalker **Genre/** Rollenspiel
Spieler/ 1-? **Xbox Live/** nein **Termin/** Q3 '07

BLUE DRAGON

Freudenfest für Nippon-Fans

Eigentlich klingt es ganz einfach: Wer in Fernost Konsolen verkaufen will, braucht ein hervorragendes japanisches Rollenspiel. Und um ein solches kümmern sich derzeit Hironobu Sakaguchi – den Mann hinter den »Final Fantasy«-Games – und seine Mistwalker Studios. Unterstützt werden sie dabei von dem genialen Charakter-Designer Akira Toriyama, dem Schöpfer von »Dragon Ball Z«. Dritter im Bunde ist Komponist Nobuo Uematsu, der schon bei »Final Fantasy« für den richtigen Soundtrack gesorgt hat.

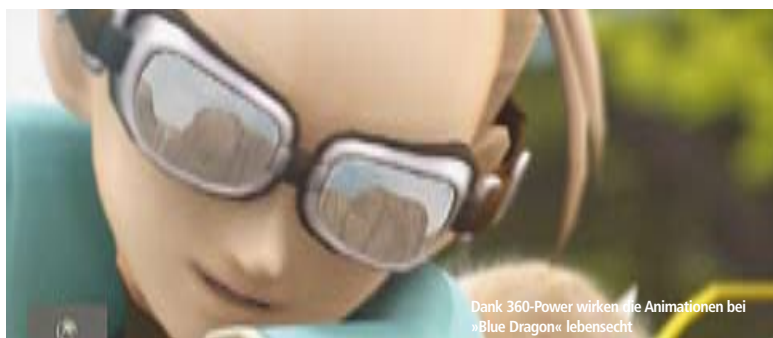
Knuddeliges Anime-Charakterdesign, eine epische Story und die geliebten Runden-Kämpfe lassen auch die Herzen der japanophilen RPG-Fans hier im Westen höher schlagen. Aber vor allem soll »Blue Dragon« die Japaner selbst zum Kauf bewegen, denn für die ist es hauptsächlich gedacht. Wir hoffen, bald tiefer in diese Welt eintauchen zu können, die mit 50 Stunden Spielzeit jede Menge Abenteuer bieten sollte. Nur leider wird die Textlastigkeit dafür sorgen, dass wir noch etwas länger auf eine Version warten müssen, die wir auch verstehen können.



Natürlich darf auch hier auf die Hilfe einer kampffreudigen Gruppe zurückgegriffen werden



Die ganz im Animestil gehaltene Grafik gefällt uns schon mal sehr gut



Dank 360-Power wirken die Animationen bei »Blue Dragon« lebensecht



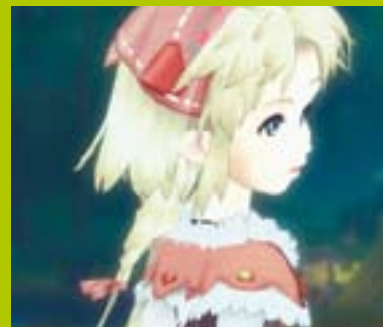
Publisher/ Namco-Bandai **Hersteller/** Tri-Crescendo **Genre/** Rollenspiel
Spieler/ 1 **Xbox Live/** nein **Termin/** 2007

ETERNAL SONATA

Trusty Bell hat einen neuen Namen

Das klingt jetzt vielleicht ein wenig seltsam, aber lasst es einfach mal auf euch wirken: »Eternal Sonata« (in Japan als »Trusty Bell« angekündigt) spielt am 17. Oktober des Jahres 1849 in den Gehirnwirbeln des berühmten polnischen Komponisten und Pianisten Frederic Chopin. Der liegt im Sterben und träumt von unheilbar kranken Kindern, die zugleich mit besonderen magischen Fähigkeiten gesegnet sind. Mehr als nur schräg, oder? Aber keine Angst, denn obwohl die Ausgangslage kaum absurder sein könnte, ist »Eternal Sonata« trotzdem ein recht traditionelles Rollenspiel. Viel mehr ist über die Story nicht bekannt, nur dass der Held Allegretto mit seinen Begleitern Beat und Polka durch die Traumlandschaften Chopins reist. Das Gameplay soll stark an »Final Fantasy« erinnern, nur mit einer zusätzlichen strategischen Komponente, da alle Aktionen der Party-Mitglieder aus einem gemeinsamen Action-Point-Pool ausgeführt werden. Da heißt es genau überlegen, wann Heilzauber und Attacken ausgeführt werden. Da

die Gegner nach dem gleichen Prinzip arbeiten, kann man durch etwas Geschick den Kontrahenten frühzeitig zum Leeren seines Punkte-Kontos veranlassen. Das Glanzstück ist aber sicherlich der Soundtrack. Eigens von Chopin-Experte Stanislaw Bunin eingespielte Stücke des Meisters, werden ergänzt durch neue Klänge von »Shining Force 3«-Komponist Motoi Sakuraba. Klingt bestimmt gut.



Cel-Shading ist eigentlich ein alter Hut. Aber hier passt der Look ausgezeichnet

Publisher/ Red Octane **Hersteller/** Harmonix **Genre/** Musik **Spieler/** 1 - 2
Xbox Live/ unklar **Termin/** März 07

GUITAR HERO 2

Lass deine 360 rocken!



Alle Möchtegern-Rocker und Luftgitarren-Götter sollen schon mal die Posen üben und einen Pick bereithalten. Na ja, ein Plektron ist eigentlich gar nicht nötig, denn der innovative Gitarren-Controller von »Guitar Hero 2« verzichtet auf Saiten und funktioniert trotzdem richtig gut. Mit der »Gitarre« in der Hand spielst du Rocktracks nach, indem du fünf verschiedenfarbige Tasten am Griff drückst, wenn die passenden farbigen Icons am Bildschirm herunterrollen. Das ist am Anfang recht simpel, kann aber bei höherem Schwierigkeitsgrad schweißtreibend werden. Man kann es wohl am ehesten mit »Donkey Konga« vergleichen, aber eben mit

einer Gitarre. Der Spielspaß hängt natürlich auch maßgeblich von den gebotenen Songs ab. 40 Rock-Hits von Kiss, Nirvana oder Guns' N' Roses und 20 weitere Indie-Tracks sollten reichen. Dass es Coverversionen sind, merkt man manchmal fast nicht, da sie extrem gut gemacht sind. Die dezent verbesserte Grafik und der Controller in Form einer Gibson Explorer interessieren da fast nur am Rande. Der Knaller ist dann natürlich der Zwei-Spieler-Modus. Damit man das Spiel nicht zweimal kaufen muss, wird es die »Gitarre« auch separat zu kaufen geben. Hoffen wir jedenfalls. Bei der bereits veröffentlichten Version für Playstation 2 ist dies jedenfalls so



Eine Gitarre, ein Mikrofon und der passende Song. Was braucht man mehr zum Glück? Okay, vielleicht noch ein paar Groupies ...

2007
PREVIEW
SPEZIAL!



Publisher/ 2K Games **Hersteller/** Irrational Games **Genre/** Ego-Abenteuer
Spieler/ 1 **Xbox Live/** nein **Termin/** Mai 07

BIOSHOCK

Das wird ein richtiger Schocker

»Bioshock« ist eines der besten Beispiele dafür, dass Videospiele schon lange mehr von einem verlangen als nur ein paar Tasten zu drücken und damit Reaktionen auf dem Bildschirm auszulösen. Das hier ist eines der Spiele, das die Öffentlichkeit davon überzeugen wird, dass Games unfassbar geistreich sein können. Anstatt uns mit einer Mischung aus Feindesscharen, Explosionen und Waffengewalt zu blenden, bricht »Bioshock« mit den gängigen Konventionen des Ego-Shooters. Es sind

nicht nur die komplexen Puzzles, vielmehr wirst du deine eigenen Vorstellungen von Moral und Ethik in Frage stellen. Ist es in einer Welt, die komplett aus den Fugen geraten ist, moralisch verwerflich, ein kleines, unschuldiges Mädchen zu töten, nur um deine eigene Haut zu retten? Oder würdest du dein Leben dafür geben, um deinen eigenen Moralvorstellungen gerecht zu werden? Diese Fragen sind es, die »Bioshock« zu einem einzigartigen Abenteuer machen könnten.

Publisher/ Rockstar Games **Hersteller/** Rockstar North **Genre/** Ego-Abenteuer
Spieler/ 1 **Xbox Live/** vielleicht **Termin/** 16. Oktober 07

GRAND THEFT AUTO 4

Was soll das noch werden?

Heiß erwartet wird das neue »Grand Theft Auto«, das ohne Verzögerung für die Xbox 360 erscheint. Der Name? Kriegt vielleicht noch einen Untertitel. Der Termin? Rockstar spricht auf der eigenen Webseite vom 16. Oktober 07. Tja, und alles andere, was momen-

tan im Internet kursiert, ist dann schon Spekulation. Die Stadt zum Beispiel, da soll es sich um eine europäische Metropole handeln. London wahrscheinlich. Und weil Rockstar zuletzt einen Netzwerk-Programmierer gesucht hat, munkelt man, die Spieler werden via Xbox-Live die Stadt ausrauben können. Scheint wahrscheinlich, klappt schließlich schon bei »GTA: Liberty City Stories« auf der Playstation. Und sonst? Das Spiel arbeite mit der »Rockstar Advanced Game«-Engine heißt es, und entführt in ein riesengroßes und frei erkundbares Areal. Screenshots? Fehlangezeige. Was wird hier abdrucken ist ein Fake.



Original oder Fälschung? Wir wissen's nicht, Ihr wisst es nicht. Lasst es uns rausfinden ...

Lohnt sich's?



Phänomenale Grafik, interessante Story und flüssiges Gameplay



Zum Einstieg etwas schwer, Balken auf 4:3-Bildschirmen

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Capcom

Hersteller/

Capcom

Genre/ Action

Spieler/ 1-16

Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf der 360: Erbarmungslose Daueraction im ewigen Eis eines trostlosen Planeten. Endzeit pur.

DAS STECKT DRIN

- Riesige Waffen
- Riesenmotten
- Riesenwürmer
- Schnee

97%

Erscheint/ 12. Januar 2007

LOST PLANET EXTREME CONDITION

Schnee, Eis, Aliens und eine Welt am Abgrund: Nicholas Buracas hat Action gesucht und ein Science-Fiction-Feuerwerk gefunden, das alles andere in den Schatten stellt. Hier sein Komplettbericht vom Einzelspieler- und Mehrspieler-Teil

Das richtige Spiel für den Winter. Nämlich ein Third-Person-Shooter, der einen zwar erst mal mit jeder Menge Eis und Temperaturen unter dem Nullpunkt kalt stellt, dann aber mit bombastischen Explosionen und unerbittlicher Daueraction das Herz erwärmt. Schauplatz ist ein namenloser Planet, auf dem angriffs-lustige Kreaturen ihr Unwesen treiben: die Akriden. Gedächtnislos erwacht Held Wayne im Versteck der drei Eispiraten Yuri, Luka und Rick. Die haben ihm im letzten Moment aus der Patsche geholfen. Der einzige Fetzen, der ihm noch bleibt, ist die Erinnerung an den Tod seines Vaters. Er sinnt also auf Rache und versucht sich als eine Art Endzeit-Kammerjäger. Klar, vom Ausgangspunkt klingt die Hintergrundgeschichte von »Lost Planet« ein wenig mau und frei nach dem Motto »Gäh, schon wieder ein Actionspiel ohne richtige Story«. Aber die Mannen von Capcom beweisen auch hier wieder einmal, was interessante Charaktere und Wendungen für

zer Zeit in Fleisch und Blut über. Einsteigen und losballern, das ist die Devise bei »Lost Planet«. Mit seiner Sofort-Spaß-haben-Spielbarkeit hat uns die fünf Etappen umfassende Version ein bisschen an alte Arcade-Ballereien erinnert, was keineswegs negativ zu verstehen ist. Und es gibt noch ein Game, an das wir bei »Lost Planet« sofort denken, allerdings eher wegen des rundum prallen Designs, wegen der todschicken Kulissen, wegen des allgegenwärtigen Zerfalls. Ein Spiel, dessen namentliche Nennung wir uns hier verkneifen, weil es Ende November indiziert wurde. Eine Produktion des US-Herstellers Epic-Game, die sich bei allen Qualitäten ankreiden lassen muss, dass sie sich bisweilen zäh anfühlt. Zum Beispiel, wenn sich der Krieger Marcus Fenix über Hindernisse quälen muss. Wie anders gibt sich »Lost Planet« in solchen Momenten, voller Frische und Mühe-losigkeit. Muss wohl auch an der Bewegungsfreiheit liegen. Wayne rennt nicht wie auf Gleisen entlang, sondern kann den direkten Weg auch mal verlassen und die Umgebung nach versteckten Herausforderungen und Bonus-Items absuchen. Wohin auch immer der Weg führt, eines ist sicher: Überall wachsen Akriden wie Pilze aus dem Boden. Um sich der chitinhäutigen Angreifer erwehren zu können, steht Wayne ein nahezu unendliches Arsenal an Schießbeisen und Granaten zur Verfügung. Übrigens liegen Gegenstände nicht immer an der Oberfläche. Gelegentlich hat Frau Holle schon eine ordentliche Ladung über die Goodies geschüttet, weshalb Wayne sie durch Betätigung der B-Taste erst freischaufeln muss. Schlecht, wenn er genau in diesem Moment von einer Horde Akriden umzingelt ist. Die Biester kommen nämlich meist in großer Stückzahl daher, vor allem, wenn ein Nest in der Nähe ist. Erblickt der Spieler die rotschleimigen Brutstätten an Wänden oder Decken, sollte er sie schleunigst zu Matsch schießen. Unterbleibt diese Reinigungsaktion, darf man sich über den Besuch von massig Akrid-Nachwuchs freuen. Glücklicherweise kommen aus diesen Nestern fast nur Standard-Krabbler, die relativ schnell ausschaltbar sind. Doch neben den diesen Exemplaren warten einige beeindruckende Variationen auf den Spieler, sowohl »normale« Feinde, als auch Boss- und Zwischengegner, die mit wechselnden Angriffstaktiken aufwarten. Von der Riesenmotte bis zum unförmigen Teufelstier, das uns mit seinen Riesenklaue- einen mächtigen Schreck einjagt, ist so ziemlich jede Abartigkeit vorhanden, die sich japanische »

einen angenehmen Effekt auf ein Spiel haben können. Und was hat es eigentlich mit dem mysteriösen NEVEC-Konzern auf sich?

IM EWIGEN EIS

Die Hintergrundgeschichte wird in Zwischensequenzen am Ende jeder einzelnen Mission weiter erzählt. In ihr wird berichtet, wie sich die Beziehung zwischen dem Helden und den Eispiraten entwickelt. So wird aus Lukas anfänglicher Skepsis gegenüber Wayne schnell ein freundschaftlicheres Verhältnis, zumal sein Boss Yuri scheinbar ein doppeltes Spiel spielt. In den Missionen schickt der Spieler Wayne in klassischer Verfolger-Perspektive durch die gefrorene Hölle. Die Steuerung geht dabei schon nach kur-

live und online

■ Vier Modi: Extermination, Team-Extermination, Post Grab und Fugitive Hunt; von Deathmatch-Varianten bis zur Domination-Runde ist also einiges geboten
■ Insgesamt zehn Karten ■ Weitere Download-Inhalte sollen folgen, zum Beispiel neue Multiplayer-Karten

1



3

DIE FEINDE, DER FEIND, HM?

Nicht nur Krabbeltiere sind gefährlich

Die Purpurbrigade ist eine Schneepiraten-Gruppe, die Besucher gar nicht gern sieht. Dementsprechend fällt Wayne Empfang auch aus. Statt netter Worte gibt's feurige Explosionen und Dauerfeuer.

Klar, Feind Nummer eins sind nach wie vor die Akriden. Diese insektenartige Alien-Rasse macht den namenlosen Planeten

unsicher und terrorisiert die Siedler. Diese Biester kommen in zig Variationen daher.

Die »Neo Venus Construction Company« (kurz NEVEC) soll den unwirtlichen Planeten bewohnbar machen. Ihre wahre Rolle in »Lost Planet« ist aber vorerst undurchsichtig. Dieses Element der Ungewissheit sorgt für eine Spannung, die sich durch das komplette Gameplay zieht.

1

3

2

2



» Entwickler in ihren düsteren Büros so ausmalen können.

WENN ORGANE PLATZEN ...

Eines haben die Viecher gemeinsam: ihren wunden Punkt. Der pulsiert im warmen Orange der Thermal-Energie und stellt sich auch als Quell solcher heraus. Nimmt Wayne so einen Punkt unter Feuer, platzt nach einer Weile der Chitinpanzer des Akriden auf, die wertvolle Energie fließt aus der Wunde, und das Krabbeltier erstarrt

Die Mechs ... pardon, »Vital Suits«, mögen ungelenkt aussehen, aber sie lassen sich flink und flott steuern



zu Eis. Die Biester soweit schwächen, dass sie einem einen direkten Schuss auf den wunden Punkt erlauben – das ist die Kunst. Manchmal ist aber Deckung die bessere Wahl. Bei der eingangs erwähnten Monsterrmotte beispielsweise. Als Wayne gerade mit Mühe einen von Akriden überwucherten Berg erklimmt, zerreißt plötzlich ein markerschütterndes Kreischen die Ruhe im Tal. Einen kurzen Augenblick später fegt das riesige Vieh über die Bergkuppe hinweg, sodass Wayne vom Wind in die Tiefe geschleudert wird. Beim zweiten Versuch haben wir uns nach dem Schrei schnell in eine nahe gelegene Höhle verkrochen und sind so dem tödlichen Windstoß entkommen. Aber nicht nur die Akriden haben es auf die Spielfigur abgesehen. Auch Eispiraten sind nicht gerade froh über Waynes Auftauchen. Sie feuern aus allen Rohren auf den gedächtnislosen Helden, und stellen sich dabei sehr geschickt an: sie suchen die Deckung, arbeiten mit Verwirrungs-Taktiken, greifen aus dem Hinterhalt an. Daraus ergibt sich ein interessanter Wechsel zwischen den enorm hektischen Momenten im Kampf gegen die Akrids, und eher von Hochspannung getriebenen Etappen gegen die Piraten. Da kommt

es schon mal vor, dass ein kurzer Moment der Unachtsamkeit den Tod bedeutet. Dann nämlich, wenn die Mannen der Purpurbrigade Wayne in die Flanke laufen und ihn mit einigen gezielten Schüssen umnieten. Das Ableben des Helden ist aber kein Drama, denn die Rücksetzpunkte sind sehr viel fairer verteilt als dies bei unserem letzten Preview-Muster der Fall war. So müssen nach Waynes Wiedergeburt nicht immer wieder dieselben Situationen wiederholt werden, was dem Spielfluss sehr zu gute kommt. Apropos Spielfluss: Auch bei den Ladezeiten gibt es nichts zu meckern. Lediglich zwischen den einzelnen Missionen unterbricht das Spiel für wenige Augenblicke, aber nach ein bis zwei Sekunden landet der Spieler schon wieder mitten im Geschehen. Ist auch ganz gut so, denn »Lost Planet« ist definitiv eine Herausforderung. So einsteigerfreundlich die Steuerung und das Spielprinzip auch sein mögen, die fast pausenlos heranrollenden Angriffswellen fordern kühne Reflexe.

KARTOFFELSTAMPFER

Für Auflockerung sorgen die Momente, in denen sich Wayne einen der zahlreichen Mech-



Ein »Vital Suit«, zwei Gatling Guns, drei tote Akrid-Aliens? Nein, eher dreihundert!

Kampfroboter zu Eigen macht, hier als »Vital Suit« bezeichnet. Sie stehen immer wieder mal in der Gegend, sind quer über die 13 Missionen verstreut. Und praktisch sind sie außerdem, denn mit der überdimensionalen Gatling Gun oder dem flammenden Raketenwerfer am »Vital Suit« vermag Wayne, die feindlichen Biester deutlich leichter zu zerlegen als mit seinen Handfeuerwaffen. Zudem verträgt Wayne im »Vital Suit« deutlich mehr Treffer als wenn er nur zu Fuß unterwegs ist. Schießt einer der feindlichen Schneepiraten genau auf den leicht sichtbaren Torso des Helden, wird dieser allerdings aus seinem Gefährt geschleudert. Deutlich komplizierter sieht die Situation aber dann aus, wenn die Feinde selbst in einem »Vital Suit« stecken. Dann merkt man eben doch wieder, dass man ein japanisches Spiel in der 360 rotieren hat. Wenn sich mehrere »Vital Suits« bekriegen, bleibt in der Umgebung kein Stein mehr auf dem anderen. Tanks mit Thermal-Energie platzen auf, Mauern zerbersten und Benzinflässer fliegen mit einem gleißenden Feuerball in die Luft. Auch bei den haushohen Bossgegnern stellt sich so ein »Vital Suit« als unabdingbares Hilfsmittel heraus. Denn ohne ihn entzieht ein Treffer der Ungetüme Wayne viel zu viel Thermal-Energie, was letztendlich dazu führt, dass der Held ins Gras beißt. Das Design der Bosse haben wir schon in der letzten Ausgabe ausgiebig gelobt und müssen uns an dieser Stelle wiederholen. Im Vergleich zu einigen hier tobenden Viechern ist der Corpser (aus dem eingangs erwähnten Actiongame von Epic) ein harmloses Schoßhündchen. Zudem bieten die Bosskämpfe einiges an Abwechslung, da jeder Endgegner auf bestimmte Art und Weise über »

Noch muckt der überdimensionale Krebs auf. Was er wohl tut, wenn Wayne seine Thermal-Energie abzapft?



Mehr als einer

Was macht der Mehrspieler-Modus für eine Figur?



Große Explosionen sind uns immer willkommen. Und »Lost Planet« hat eine Menge davon, noch dazu die wohl schönsten Varianten, die wir bisher in einem 360-Titel bestaunen durften. Bildschirmfüllende, dunkelorange Feuerbälle walzen sich über den Monitor. Nein, nicht nur im Einzelspieler-Modus, auch im Mehrspieler-Part. Ob das Eis sich so schmelzen lässt?



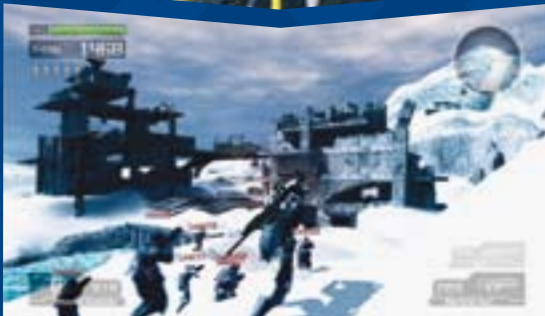
Man beachte den kleinen Mast, um den sich die Spieler versammelt haben. Er prägt den Spielmodus »Post Grab«. Der Mast beinhaltet eine Wärmesonde. Hinlaufen und auf den B-Knopf einhämmern, dann wird sie aktiviert und die Punkte fließen auf das Konto des jeweiligen Teams. Jetzt muss der Posten nur noch gehalten werden ...



Auch die so genannten »Vital Suits« finden den Weg in den Mehrspieler-Teil. Damit die Action nicht in haarsträubende Mech-Gefechte ausartet und Fußtruppen nicht wie Fliegen wegsterben, finden sich in jeder Karte maximal ein oder zwei von diesen Kampfläufers. Wer sich so ein Ding greift, heizt den anderen mit mächtigen Geschützen ordentlich ein – büßt dafür aber sehr an Beweglichkeit ein.



Die Vielzahl an unterschiedlichen Granaten spielt auch im Mehrspieler-Modus eine große Rolle. Mit Plasma-Granaten werden »Vital Suits« ausgeschaltet, weiter entfernte Gegner bekommen eine Disc-Granate an die Birne, und mit Klebe-Granaten bauen clevere Spieler fiese Fallen. Na dann: fröhliches Sprengen!



Das Lauftempo der Figuren ist eher mittelmäßig, deshalb sind sie ein relativ leicht zu treffendes Ziel. Trotz Explosionen und Daueraction sollte also im Mehrspieler-Modus die taktische Komponente nicht außer Acht gelassen werden. Sonst hat das gegnerische Team blitzschnell alle Posten erobert und die eigenen Mannen gucken doof aus der Wäsche.

MIX UND MECH

Augen auf beim Waffenkauf

Jeder Mech kommt mit mindestens einer Waffe daher. Wayne darf diese aber nach Belieben austauschen, je nachdem über welche Exemplare er auf seinen Streiftouren im Schnee so stolpert. Die Auswahl ist dabei nicht von schlechten Eltern: Raketenwerfer, Granatwerfer, Lasergewehre, für jede Situation die richtige Waffe. Speziell bei der Laserwumme ist aber Vorsicht angesagt. Sie hat zwar unendlich viel Munition, benutzt als Quelle aber Waynes Thermal-Energie-Vorrat. Geht der Mech irgendwann zu Grunde, darf der Held die angebrachten Waffen aber mit einem Handgriff abmontieren und selbst schultern. Arnie als Terminator hat nie so cool ausgesehen wie Wayne mit einer mächtigen Gatling Gun unter dem Arm.

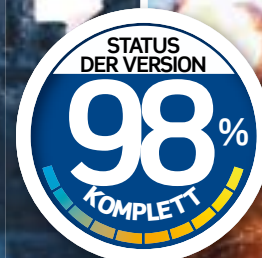


HEISSES EISEN!

Wenn Wayne nicht als Eiszapfen enden soll, muss der Spieler immer einen Blick auf die Thermal-Energie-Anzeige werfen. Sobald nämlich die Kraft der im Kampfangzug integrierten Heiz-Batterie auf Null sinkt, schmilzt Waynes Lebensenergie so schnell dahin wie die Chance, die Auseinandersetzung mit diesem Bossgegner durch Diskussionen zu beenden.

DER WUNDE PUNKT

Selbst, wenn sie in allen Variationen daherkommen, teilen sämtliche Akriden doch eine Gemeinsamkeit: Eine leuchtende Stelle, hinter der sie ihre Thermal-Energie speichern – ihr wunder Punkt. Bei fleißigem Beschuss platzt dieses Wärme-Organ aus dem Körper heraus. Die Akriden-Kreatur erstarrt zu Eis und Waynes Energievorrat steigt.



Einzeln sind diese fliegenden Akriden leicht zu meucheln. Dumm nur, dass man sie praktisch immer nur im Schwarm trifft ...

**ES FLIEGT!**

An Bord eines Mechs kann Wayne kraftvolle Doppelsprünge vollführen, und sich für kurze Zeit in der Luft halten. Dabei gilt es allerdings zu bedenken, dass derlei Aktionen wiederum kostbare Thermal-Energie verbrauchen. Das richtige Timing ist entscheidend.

» den Jordan befördert werden muss. Bei einem der frühen Bosse beispielsweise, einer Kreuzung aus Krebs und Gürteltier, liegt der wunde Punkt mit Thermal-Energie an seiner Schwanzspitze. »Ha, ha, leichtes Spiel«, lacht der unvorbereitete Spieler noch, bevor ihm das Lachen im Hals stecken bleibt. Blitzschnell rollt sich der Gegner nämlich zu einer riesigen Kugel zusammen und flitzt quer durch das enge Akriden-Nest, um Wayne platt zu walzen. Erst wenn der Spieler die Bewegungsmuster des Gegners analysiert hat, versprechen gut gezielte Schüsse auch Erfolg. Gut, dass uns endlich mal wieder jemand richtig mächtige Bossgegner hinterher hetzt!

FEUER UND EIS

Besser noch, dass sich auch der Mehrspieler-Modus angenehm kurzweilig gibt. Insgesamt zehn Karten sind integriert, von vereisten Großstädten bis hin zu weitläufigen Schneefeldern. In vier Modi bekriegen sich dann insgesamt 16 Spieler mit allen Waffen und Goodies des Singleplayer-Spiels. Richtig, auch in »Vital Suits« darf durch den Schnee gestapft werden und mit Hilfe der Klebe-Granaten lassen sich perfekte Hinterhalte bauen. Schade allerdings, dass bei der uns vorliegenden Version auf eine Trefferanzeige verzichtet wird. Das einzige Anzeichen von Feindbeschuss ist die langsam sinkende Lebensleiste; wir hoffen noch auf deutlichere Hinweise, vor allem, damit man die Richtung des Feindbeschusses erkennen kann. Bei den Modi gibt sich »Lost Planet« ziemlich klassisch, wenn auch mit ein paar interessanten, neuen Ansätzen. So ist der Standard-Deathmatch-Gedanke in den Modi »Extermination« und »Team-Extermination« wieder zu finden. Aufgabe jedes Spieles - oder jedes Teams - ist, einen so genannten »Schlacht-Balken« zu füllen. Jeder Treffer zählt. Wird der Spieler aber von einem Gegner getötet, leert sich die Leiste wieder ein bisschen - und ist sie komplett geleert, hat das eigene Team eben verloren. Bei den Modi »Post Grab« und »Fugitive Hunt« wird ebenfalls Bekanntes gekonnt ins Eis übertragen. Ersterer geht ganz auf das altgediente »Battlefield«-Spielprinzip ein. Bei »Fugitive Hunt«

hingegen wird ein Spieler als Flüchtiger gebrandmarkt und vom Rest der Spielerschaft gejagt. Der Fluchtmeister bekommt umso mehr Punkte, je länger er überlebt. Schießt er Gegenspieler ins Nirvana, gibt es gleich noch ein paar Punkte drauf. Wird er allerdings selbst tödlich verwundet, verliert er einiges. Die Partie endet, wenn der Zähler die Null erreicht oder der Gejagte das vom Spielmeister gesetzte Punkteziel erreicht hat. Bei allen Modi gibt es noch einen kleinen Zusatz, der für noch mehr Druck sorgt: die Thermal-Energie. Da sich an den Witterungsverhältnissen zum Einzelspieler-Modus nichts geändert hat, sollte jeder Spieler auf seinen Energievorrat achten und ihn gegebenenfalls an Sonden wieder auffüllen. Die großen Karten sind gut designt und selbst auf vollen Servern hat man immer noch genügend Übersicht.

UNFASSBARE GRAFIK

Aber egal ob Einzelspieler- oder Mehrspieler-Modus: Die Grafik macht einen fabelhaften Eindruck. Selbst ein »Gea ...« - ups, jetzt hätten wir beinahe das böse Killerspiel erwähnt - kann von »Lost Planet« noch einiges lernen. Zum Beispiel, wie Bossgegner aussehen müssen. Diese Details! Und diese Wut, die den Biestern auf den ersten Blick anzusehen ist! Aber auch die weitläufigen Umgebungen wissen zu begeistern. Speziell die gefrorenen Großstädte haben es uns angetan, weil diese Gebilde aus Trümmern, Schutt und Frost auf eine einzigartige Art und Weise die trostlose Endzeitatmosphäre widerspiegeln, die das komplette Spiel prägt. Toll auch, dass bei den ausufernden Gefechten mit den Akriden und Schneepiraten einiges zu Bruch geht. Mauern fallen krachend in sich zusammen, Benzinfässer reißen Feinde mit in den Tod, kurz, es passiert andauernd was auf dem Monitor. Die teilweise mehr als nur den Bildschirm füllenden Explosionen sorgen für tolles Actionfilm-Feeling. Negativ aufgefallen ist uns eigentlich nur, dass zumindest unser Preview-Muster keine Anpassung für 4:3-Fernseher hat. Immerhin scheint Capcom aber aus den Problemen mit seinem Zombie-Schlachtfest »Dead Rising« gelernt zu haben: Die Schrift der Bildschirm-Texte ist jetzt unter allen Umständen lesbar. Und der Sound? Die Explosionen bringen das Zimmer zum Erbeben, die kreischenden Laute der Akriden schocken und fahren einem dann wie ein kalter Finger den Rücken hinab. Dazu der orchestrale Soundtrack. Hört sich an wie großes Kino und setzt bevorzugt in Schlüsselmomenten ein, was die filmische Atmosphäre noch unterstreicht. Es müsste also schon sehr, sehr viel schief gehen, damit »Lost Planet« nicht direkt nach dem Release zu einem Megaknaller wird. Und einen Megaknaller für alle Fans bereiten wir schon mal für die nächste Ausgabe vor.

Nicholas Buracas

KAMMERJÄGER**Kill' den Wurm und hol dir 50 Gamerpoints**

Wir wissen es genau: Du bist da draußen, du Jäger der Gamerpoints! Aufatmen ist angesagt, denn Capcom integriert in »Lost Planet« Erfolge, die ihren Namen mit Fug und Recht tragen - also erreichbare Ziele, die harte Arbeit mit einem entsprechenden Gamerscore belohnen. Endlich Schluss mit schlechten Geschäften der Marke »Gib mir 1000 Headshots, dafür kriegst du 10 Gamerpoints«. Stattdessen hagelt es Punkte, wenn sich der

Spieler beispielsweise die Zeit nimmt und Bossgegner plättet, die etwas abseits vom geradlinigen Weg auf mutige Helden warten, die einem freiwillige Fight zugeneigt sind. Wir reden beispielsweise von dem überdimensionalen Wurm, der Wayne in einem Schneefeld auf-lauert. Oder vom Horror aller Bergsteiger: Einer Riesenmotte, die mit ihrem Flügelschlag soviel Wind erzeugt, dass akute Absturzgefahr vom schmalen Felsgrat besteht.

**360
SAGT ...**

Erstaunliche Optik, flüssige Spielbarkeit, toller Mehrspieler-Teil. Wird Actionfans begeistern!

Hitpotenzial

Erscheint/ März 07

Lohnt sich's?

- Nette neue Grafikeffekte, verbesserte Steuerung und das ein oder andere neue Feature
- Hoffentlich gibt es wirklich genug Abwechslung bei den Umgebungen



Es gibt einfach keine größere Hilfe als einen Helikopter. Zumindest wenn er auf der richtigen Seite kämpft



Der M.U.L.E. macht sich auch gut als mobile Deckung. Allerdings nur solange, bis der Gegner mit schwerem Geschütz anrückt

liveundonline

Über die näheren Details zum Multiplayer-Modus schweigen sich die Entwickler noch aus. Ähnlich wie bei »Vegas« darf man aber davon ausgehen, dass wieder Einiges geboten wird. Zum Beispiel 16 Karten und 6 Koop-Missionen. Und Gamerpoints

AUF EINEN BLICK

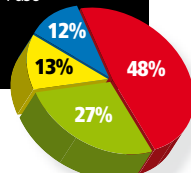
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Paris / Redstorm
Studios
Genre/ Action
Spieler/ unklar
Xbox Live?! ja

KURZ & KNAPP

Mit den neuesten militärischen Spielzeugen wieder nach Mexiko. Ein Fest für Taktikfreunde!

DAS STECKT DRIN

- Hightech-Soldaten
- Flankenangriffe
- Juarez
- El Paso



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Der Kampf um Mexiko geht in die nächste Runde

Wir erinnern uns noch ganz genau an den März des gerade ausklingenden Jahres 2006. Damals, als »Advanced Warfighter« die Händlerregale infiltrierte und uns die Wonne eines gelungenen Taktikshooters mit fetter Technik brachte. Im kommenden März wollen die Mannen von Ubisoft Paris diesen Erfolg erneut wiederholen. Wir waren bei den Entwicklern vor Ort und haben die ersten beiden Missionen Probe spielen dürfen. Wie im Vorgänger schlägt es den Spieler als Captain Scott Mitchell ins Land des Tequillas – Viva Mexico also wieder, zumindest in den ersten paar Missionen. Nach dem missglückten Putschversuch der mexikanischen Rebellen im ersten Teil sammeln sich die verbleibenden Einheiten an der Grenze zu den Vereinigten Staaten von Amerika. Um genau zu sein in Juarez. Sie drohen damit,

die USA anzugreifen, wenn sich die selbsternannte Weltpolizei in ihre »inneren« Konflikte einmischen sollte. Eigentlich sollte so eine Drohung die große Militärmacht kalt lassen. Doch im Verlauf der zwölf Missionen stellt sich heraus, dass weitaus mehr im Busch ist, als ein paar aufgebrachte Rebellen. Deshalb werden Mitchell und seine Ghosts ins angrenzende Gebirge geschickt, um die Auführer zur Strecke zu bringen. Kaum ist das Hauptmenü des Spiels verschwunden, befinden wir uns schon in einem Helikopter auf dem Weg zur Sierra de Juarez.

KLASSENKAMPF

Wieder festen Boden unter den Füßen, muss sich Mitchell für drei Teammitglieder entscheiden. Wie beim Vorgänger sind diese in unterschiedliche Klassen unterteilt. Je nachdem wie

KLEINE WAFFENKUNDE

■ Weitreichendes Arsenal

Was wäre ein Tom-Clancy-Spiel ohne ausgiebiges Waffenarsenal? Wie beim Vorgänger stehen in den Missionen Waffencontainer herum, aus denen der Spieler das Objekt seiner Begierde entnehmen darf. In Abschnitten mit M.U.L.E.-Drohne kann er sich die Suche sogar sparen. Das unbemannte Gefährt hat nämlich einen üppig ausgestatteten »Kofferraum«, in dem sich diverse Sturm-, Scharfschützen- und Maschinen-gewehre befinden. Darunter neben aktuellen Waffen auch

einige Prototypen von morgen, wie das M8-Sturmge-
weh von Heckler&Koch, und
das SCAR-L der belgischen
Fabrique Nationale. Je nach
Situationslage sollte also im-
mer das passende »Werk-
zeug« dabei sein. Wer übri-
gens mit der Gewehrkamera-
Version des M8 im Vorgänger
Probleme hatte, der darf auf-
atmen. Die Entwickler haben
uns versichert, dass das
Gewehr nun so funktioniert,
wie es eigentlich sollte.



sich der Teamführer entscheidet, muss die Vorgehensweise in der Mission daran angepasst werden. Beispiel gefällig? Wir haben's lieber sicher und nehmen neben Grenadier Paul Smith und Schütze Joe Ramirez den Sanitäter Alex Nolan mit, der uns bei Bedarf heilen kann. Schade nur, dass wir unterwegs auf eine Gruppe Scharfschützen treffen, die wir nur mühsam in Feuerreichweite bekommen. Hätten wir statt dem Sani die Scharfschützin Annabelle Cruz im Gespann gehabt, wäre es deutlich einfacher gewesen. Die Entwickler versichern uns jedoch, dass sämtliche Missionen so ausbalanciert sind, dass jede Kombination zum Erfolg führt. Lästiges »Trial & Error« sollte es also nicht geben. Zudem man, wie im Vorgänger, bei den so genannten »Rallye Points« einen erneuten Teamwechsel vollziehen darf.

Nachdem die Gruppe gewählt ist, geht es schon wie gewohnt zum gelb markierten Missionsgebiet. Die Ghosts sollen versteckte Artilleriestellungen

ausfindig machen und sprengen. Dazu lässt Mitchell seine UAV-Drohne kreisen und hier gibt sich die nächste Neuerung ein Stelldichein. Dank Crosscom 2.0 darf der Teamführer die Drohne nun auch manuell steuern und muss sie nicht immer per Befehl durch die Gegend scheuchen. Nach einer Weile ist die erste Stellung ausgemacht und wenig später gesprengt. Eine zweite finden die Ghosts in einer Höhle. Also hingelaufen, Ladung angebracht und überrascht über das Ergebnis. Statt einer Explosion und ein bisschen Rauch wirbelt die Detonation wahre Massen an Wüstenstaub auf, der die Sicht im Umkreis von vielleicht zehn Metern verdunkelt. Genau, Rauch und Staub verhalten sich nicht mehr nur wie eine »nebelige« Wand, sondern entsprechen genau dem, was sie eigentlich sein sollten. Das Tolle daran ist, dass sich die Schwaden auch noch korrekt mit der Umgebung verhalten. Hässliche Clippings durch Wände oder andere Hindernisse gibt es nicht mehr, statt-

dessen schmiegt sich der Rauch dementsprechend an. Würde ein Helikopter auf die Ghosts zufliegen, während sie in der Wolke aus Staub hocken, würde der Rotor des Fluggeräts außerdem dafür sorgen, dass es den »Vorhang« auseinander reißt. Ähnlich verhält es sich mit Explosionen von Granaten oder Raketen. Damit ist »Advanced Warfighter 2« auf dem besten Weg, »Call of Duty 3« vom Thron des Spiels mit den am besten detaillierten Rauch- und Partikel-Effekte zu stoßen.

AUS DEN AUGEN DER KAMERADEN

Spieleerisch gibt sich das Game also wie der Vorgänger, zumindest fast. Der Spieler steuert Mitchell noch immer wahlweise per Schulter- oder Ego-Perspektive durch die Missionen und gibt den Kameraden per Knopfdruck kontextsensitive Befehle. Nachdem die Ghosts diesmal nicht nur in der Großstadt ihrem Handwerk nachgehen, sondern wie in älteren Teilen der Reihe auch in freier Wildbahn, müssen sich

Taktiker ein paar neue Kniffe ausdenken. Denn nicht selten ist lebenswichtige Deckung Mangelware. Ein Glück also, dass sich die Teamkollegen diesmal an ihre Verhaltensweise auch halten. Sind die Mannen auf Aufklärung getrimmt, feuern sie erst auf entdeckte Gegner, wenn sie selbst beschossen werden. So wird die eigene Position nicht wegen eines übereifrigen Soldaten zu früh verraten. Zudem machen die Kameraden einige hilfreiche Ansagen im Gefecht. Beispielsweise über die Anzahl, die Art und die Position des Feindes. Toll auch, dass das eingangs erwähnte CrossCom 2.0 ein paar neue taktische Möglichkeiten bietet. Per Knopfdruck schaltet man beispielsweise die Sicht eines Kollegen auf Vollbild und kann sich einen genauen Überblick verschaffen, was der Klumpel denn so sieht. Die Kamera ist dabei nicht fixiert, der Spieler darf sich also auch ein bisschen umsehen. Das Gute daran ist, dass Mitchell auch aus dieser Ansicht Befehle erteilen kann. »

DAS FLIEGENDE AUGE

Big Brother is watching you

Manchmal sind feindliche Soldaten oder Panzer nicht auf den ersten Blick zu erkennen. Captain Mitchell hat genau für solche Situationen sein CrossCom auf Version 2.0 gepimpt. Damit darf der Spieler nun jederzeit in die Sicht seiner verschiedenen Einheiten schalten, und zwar im Vollbild! Ob es

nun ein Teamkamerad ist, die UAV-Cypher Drohne oder ein AH-64 Kampfhubschrauber, macht dabei keinen Unterschied. Ohne Probleme kann er die momentane Situation aus der Deckung beobachten und schließlich den entscheidenden Feuerbefehl geben. Ist

gerade nur das Team einsatzbereit, eignet sich dieses Feature aber immer noch perfekt, um den Rebellentruppen in die Flanke zu fallen.



1



Huch, ein direkter Angriff führt hier wohl eher nicht zum Erfolg. Deshalb zieht sich Mitchell lieber zurück, denn er hat noch ein paar Asse im Ärmel ...

2



Aus der Luft beobachtet er mit der UAV-Cypher Drohne die Feindbewegung und hofft, dass der Feind vielleicht einfach die Straße weiterzieht

3



Pech gehabt! Der Panzertrupp macht scheinbar Rast und die Ghosts kommen nicht weiter. Zeit, den AH-64 Kampfhelikopter einzusetzen ...

» So gehen Flankiermanöver deutlich leichter von der Hand als es beim Vorgänger der Fall war. Inzwischen ist auch besser ersichtlich, welche Einheit Mitchell gerade kommandiert.

MECHANISCHES MAULTIER

Ob UAV, Panzer oder Team, alles bekommt ein kleines Icon auf dem HUD, damit der Spieler sofort weiß, was er denn im Moment an die Front

tun, sondern auch mit Söldnern, über deren Herkunft noch der Mantel des Schweigens hängt. Diese haben neben einer guten Ausbildung auch Zugriff auf die neueste Militärtechnologie, was sie zu noch gefährlicheren Feinden macht. Alles in allem soll die Hintergrundgeschichte deutlich mehr hermachen als die des Vorgängers. Überraschende Wendungen und mehr Schlüsselmomente, wie der Angriff

“ Falsche Waffe eingepackt? Gut, wenn dann ein M.U.L.E. zur Stelle ist .. ”

schickt. Übrigens schaffen es auch neue Einheiten ins Spiel. Den Anfang macht der M.U.L.E., eine fahrbare Drohne, die das Ghost-Team auch während des Einsatzes mit ausreichend Waffen und Munition versorgt. Zusätzlich kann er als Deckung oder für Ablenkungsmanöver benutzt werden. Allerdings darf Mitchell das Gerät nicht zu lange extremem Feindfeuer überlassen, da es trotz leichter Panzerung nicht unzerstörbar ist. In der Luft gesellt sich der leichte Helikopter MH-6 Little Bird zum altgedienten AH-64 Apache, der mit seinen beiden Miniguns für ordentliche Deckung sorgen kann. Und die ist speziell in späteren Missionen von Nöten. Dann haben es die Ghosts nämlich nicht nur mit rebellischen Mexikanern zu

auf die Botschaft im ersten Teil, sollen den Spieler stets bei der Stange halten. Dazu kommt, dass es auch bei »Advanced Warfighter 2« keine Ladezeiten gibt. Wie im Vorgänger erlebt der Spieler die 72 (virtuellen) Stunden des Spiels in einem Guss. Die Ghosts sind diesmal übrigens nicht durchgehend allein unterwegs. Sie werden immer wieder von loyalen Mexikanern unterstützt. Ob diese allerdings befehligt werden dürfen oder komplett selbstständig handeln, steht noch nicht fest. Leider haben sich die Entwickler wieder einmal über den Mehrspieler-Modus ausgesprochen. Ein paar kleine Fakten waren aber trotzdem zu vernehmen. Programmiert wird dieser wieder von den Red Storm Studios aus dem US-Bundesstaat

DAS TEAM

Qual der Wahl

Vor jeder Mission darf der Spieler drei Gefährten auswählen. Unterschiedliche Klassen wie Maschinengewehrschütze, Grenadier, Scharfschütze oder Sanitäter zeichnen sich durch diverse Stärken und Schwächen aus. Die sind auf den ersten Blick erkennbar und in Reichweite, Schaden, Rüstung und Heilfähigkeiten unterteilt. So macht ein Sanitäter seinen Kameraden wieder vollständig fit, versagt aufgrund fehlender Reichweite und geringem Schaden dafür im direkten Gefecht. Glücklicherweise darf aber auch an Rallye-Points gewechselt werden.

AUFGEPASST!

Dank des Zusammenspiels zwischen stark erweiterten Raucheffekten und dynamischer Beleuchtung macht Juarez wirklich den Eindruck eines Kriegsgebiets. Es ist zu sehen, dass hier schon seit Wochen ein Bürgerkrieg tobt.



North-Carolina und es werden insgesamt 14 Karten ihren Weg ins Spiel finden; ob darunter recycelte Exemplare sind, wurde nicht verraten. Außerdem umfasst die Koop-Kampagne diesmal sechs Missionen, die wieder eine parallele Handlung zum Einzelspieler-Part darstellen. Mit wie vielen Spielern es letztendlich auf die Schlachtfelder geht, steht ebenfalls noch nicht fest. Wir schätzen aber, dass sich ganz serientypisch mindestens 16 Online-Soldaten pro Match auf den Karten austoben dürfen. Mit ein bisschen Glück können wir in der nächsten Ausgabe einen Ausblick auf den Mehrspieler-Modus geben.

TECHNISCH SINNVOLL ERWEITERT

Grafisch war der Vorgänger schon hervorragend und diesen Eindruck führt der zweite Teil konsequent fort. Zwar sind die Unterschiede auf den ersten Blick eher gering, aber bei genauerem Hinsehen offenbaren sich viele Kleinigkeiten, die das Spiel noch realer erscheinen lassen. Neben den vorhin erwähnten Rauch- und Partikeleffekten sind diese vornehmlich bei der Beleuchtung zu finden. Dank der dynamischen Tageszeiten und des dynamischen Wetters kann sich die Herangehensweise an eine Mission gravierend ändern. Bei strömenden Regen macht beispielsweise ein Scharfschütze im Team wenig Sinn, weil die Sichtweite enorm eingeschränkt ist. Andererseits ist ein MG-Schütze

bei Nacht ebenfalls nicht ratsam, weil er mit seinem lauten Geballer sämtliche Feinde wachrüttelt. Die Tageszeiten sind übrigens missionsabhängig und finden nicht in Echtzeit statt. So haben Programmierer die Möglichkeit, die einzelnen Levels speziell zu gestalten, sodass keine unfairen Stellen entstehen. Um den einzelnen Kulissen zusätzliches Flair zu geben, greifen die Entwickler außerdem auf einen Trick aus Hollywood zurück. Die so genannten »Post Processing Filter« sorgen dafür, dass Einstellungen durch ihre Farbgebung ein ganz bestimmtes Ambiente vermitteln. In Juarez ist das Bild beispielsweise von einem braungelben Filter bedeckt, was dem Schauplatz eine trostlose und dreckige Atmosphäre verpasst. Wirkt also wirklich wie ein Kriegsgebiet, was von den zahlreichen zerstörten Bauten noch unterstützt wird. Die amerikanische Stadt El Paso wird dagegen in voller Farbenpracht dargestellt und wirkt daher wie der nette Ort von nebenan. Zwischen und während der Missionen bekommt der Spieler auch diesmal per CrossCom neue Befehle oder Nachrichten zugesandt. Neu ist hier, dass sich bei den Nachrichtenberichten teilweise reale Videos zur CGI-Grafik gesellen. Schön auch, dass bei Autofahrten zwischen den Missionsgebieten Zivilisten die Straßen säumen. Deshalb wirken die Gebiete ein bisschen belebter als noch beim Vorgänger. Der Soundtrack stammt abermals vom amerikanischen Komponisten Tom

Salta. Er wirkt deutlich abwechslungsreicher als der des Vorgängers. Mit seinen bedrohlichen Tribalklängen und melancholischen Gesangseinlagen erinnert er uns ein wenig an den Film »Black Hawk Down«. Den März sollten sich Taktik-Shooter-Freunde also definitiv schon einmal vormerken. Wenn jetzt auch noch der Mehrspieler-Modus stimmt, steht einem weiteren Hit nichts mehr im Wege.

Nicholas Buracas

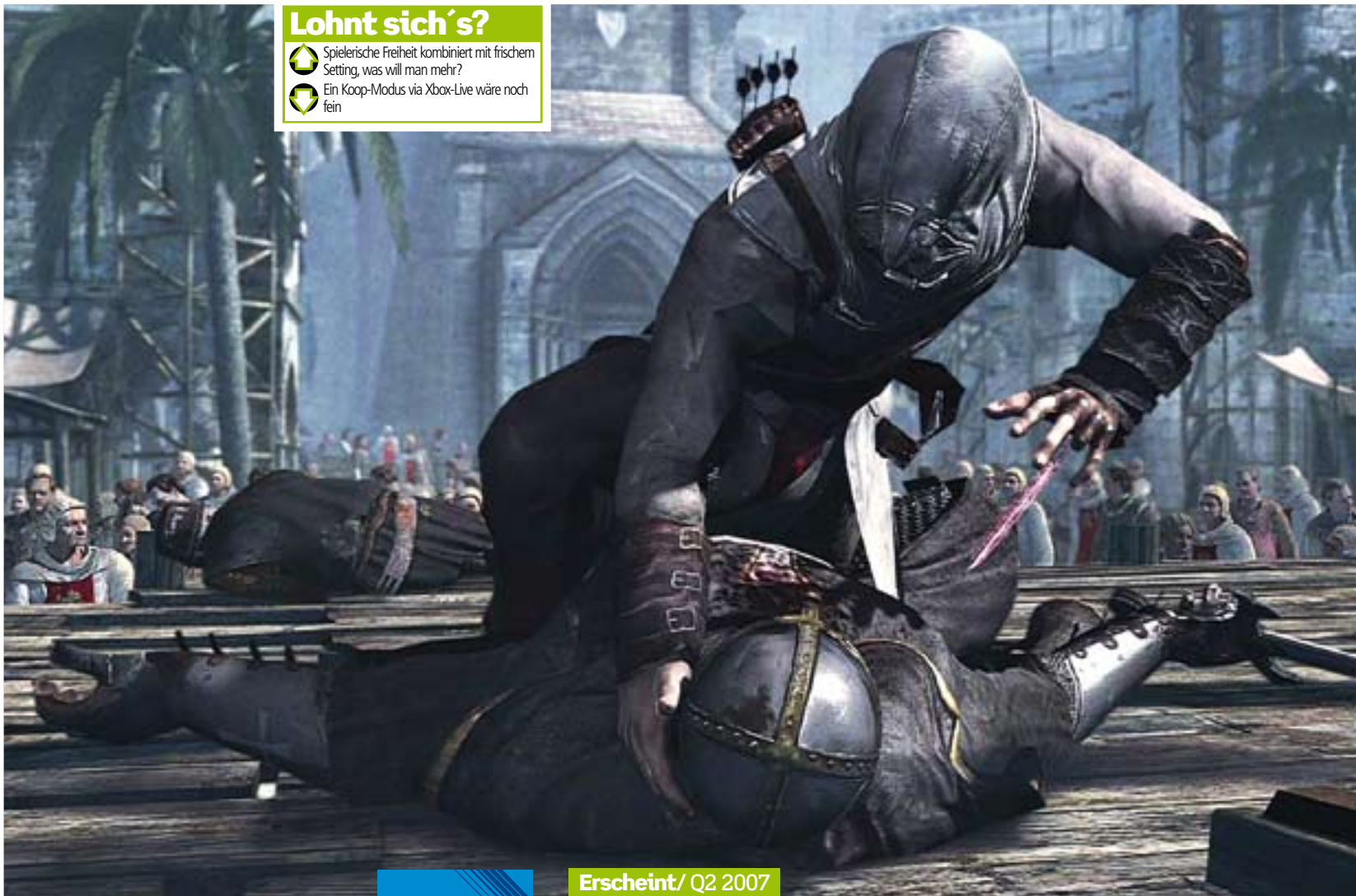
360 SAGT ...

Für Einzelspieler sollte es sicher wieder einiges zu tun geben. Wir sind aber auf den Mehrspieler-Modus fast noch mehr gespannt ...

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ↑ Spielerische Freiheit kombiniert mit frischem Setting, was will man mehr?
- ↓ Ein Koop-Modus via Xbox-Live wäre noch fein



Erscheint/ Q2 2007

ASSASSIN'S CREED

Ein neues Persien-Abenteuer. Eines mit vielen Geheimnissen ...



Manchmal sind die Verfolger hartnäckig und klettern Altaïr selbst auf Dächer hinterher



Jede Stadt bringt eine eigene Stimmung mit sich. Während Akkon eher kühl wirkt, kommt Jerusalem warm und farbenfroh daher

AUF EINEN BLICK

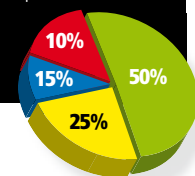
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Als Meuchelmörder durchs Heilige Land der Kreuzzüge ziehen. Oder ist doch alles nur ein Traum?

DAS STECKT DRIN

- Mittelalter
- Fluchtwege
- Kletterpartien
- pöbeln



live und online

- Herunterladbare Inhalte
- Erfolge

Anfangs nur für Sonys Playstation 3 angekündigt, erscheint Ubisofts »Assassin's Creed« nun doch auch für die 360. Die Handlung versetzt uns zurück ins Jahr 1191, eine Zeit, als der Dritte Kreuzzug durch das Heilige Land tobt. In der Rolle des Auftragsmörders Altaïr macht der Spieler Jagd auf zwielichtige Kreuzritter und anderes Gesocks, um die Karriereleiter der Assassinen-Gesellschaft zu erklimmen. Dabei deckt er eine Verschwörung von solchem Ausmaß auf, dass die Entwickler bis heute noch nicht mehr zur Hintergrundgeschichte erzählen möchten. Auch nicht, was es mit der doch arg an Science-Fiction erinnernden Benutzeroberfläche auf sich hat. Ist Altaïr vielleicht ein Zeitreisender? So ganz festlegen möchte sich die – übrigens bildhübsche – Produzentin Jade Raymond bei einem kurzen Plausch mit uns nicht. Aber der Schalk in ihren Augen sagte, dass wir vielleicht nicht ganz verkehrt liegen. Mag also sein, dass wir einen Zeitreisenden spielen. Oder dass wir zumindest in der Zeit zurückreisen,

durch die Erinnerungen von Altaïr. Bei einer Gameplay-Demo ist beispielsweise ein Menü aufgetaucht, was sehr steril und futuristisch daherkommt. Und genau in dieser Auswahl (vielleicht das Hauptmenü des Spiels?) ist die Rede von »genetischen Erinnerungen«. Um was es sich schlussendlich wirklich handelt, werden wir wohl erst beim Erscheinen des Spiels erfahren. Bestätigt hingegen ist, dass »Assassin's Creed« als Trilogie geplant ist, was natürlich auch Raum für komplett futuristische Nachfolger lässt. Vorerst geben wir uns aber erst einmal mit dem Kreuzzug-Szenario zufrieden und begleiten Altaïr durch

“ Was hat es mit dem Science-Fiction-Menü auf sich? ”

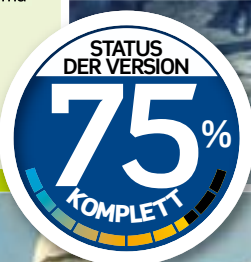
1



MIT DEN AUGEN DES ADLERS

Ziel blitzschnell erkannt

Über die volle Funktion des »Adlerauges« schweigen die Entwickler. Eine Fähigkeit davon ist jedoch, dass Altaïr sein jeweiliges Ziel selbst aus weiter Entfernung genauso beobachten kann. Dabei zoomt die Kamera dementsprechend an das Ziel heran. Damit das Opfer selbst im dichten Gedränge der Metropolen auszumachen ist, wird es dann noch von einem schimmernden Licht-ring umgeben. Bleibt abzuwarten, was für Tricks Altaïr sonst noch auf Lager hat.



3

ETIKETTE WAHREN?

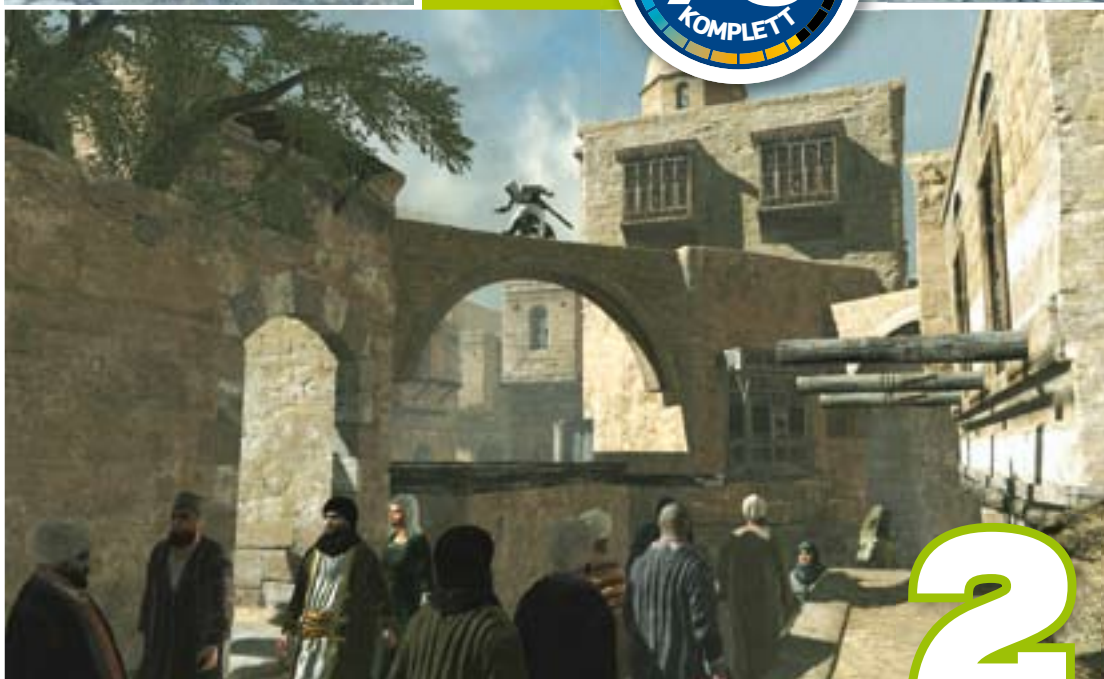
Das gilt auch für Meuchelmörder

Die KI der Bewohner reagiert auf Altaïrs Taten. Wenn er beispielsweise wie ein Irrer in die Menge rettet, halten die Passanten lieber Abstand oder verpfeifen den Kapuzenmann beim nächsten Kreuzritter.

Ubisoft sagt dazu »Social Stealth«. Funktioniert nur, wenn der Spieler das Verhalten seines Helden der Handlungsweise der Menschen anpasst. Altaïr sollte es beispielsweise unbe-

dingt vermeiden, im Weg stehende Stadtbewohner einfach wegzuschubsen. Denn manchmal sind diese nachtragend.

Und zwar so nachtragend, dass sie schon einmal selbst den Dolch zücken. Klar, dass sich das ein erfahrener Meuchelmörder nicht bieten lassen kann. Ein gezielter Faustschlag sorgt wieder für geordnete Verhältnisse.



2

insgesamt drei mittelalterliche Großstädte und einige kleinere Dörfer.

Bekommt der Meuchelmörder einen Auftrag zugesteckt, muss er sein Ziel erst einmal finden. Dazu benötigt Altaïr mindestens drei Hinweise auf den Aufenthaltsort des Opfers. Um diese zu bekommen, hat er mehrere Möglichkeiten: Ob zielloses Drauflos-Erkunden, Belauschen von redseligen Bürgern oder Taschendiebstahl, es gibt zahllose Wege zum Ziel. Gut also, dass es für jeden Auftragsmord weitaus mehr Tipps gibt, als die drei benötigten. Nerviges Suchen nach genau dem einen Hinweis fällt also weg und der Spieler kann sich aussuchen, wie er sich durch die mittelalterlichen Gassen bewegt. Wenn es dann schließlich ans Eingemachte geht, bleibt wieder die Wahl der bevorzugten Vorgehensweise. Per »Social Stealth« mit der Masse von Computerbewohnern »verschmelzen«, um ganz nah an die Zielperson heranzukommen und sie anschließend mit einem gezielten Stich ins Jenseits schicken? Kein Problem! Mit Altaïrs speziellen Kletterfähigkeiten auf ein hohes Gebäude steigen und das Opfer mit einer Armbrust erledigen? Ebenfalls kein Thema! Wir sind schon gespannt, welche weiteren Möglichkeiten uns die Entwickler mit dem fertigen Spiel offenbaren werden. Bei der Flucht vom Tatort erweisen

sich Altaïrs flinke Kletterkünste jedenfalls als sehr nützlich. Wo auch nur die kleinste Rille in den Sandsteinfassaden ist, darf der Meuchelmörder das Klettergenie mimen und kann so selbst hartnäckige Verfolger nach einer Weile abschütteln. Ist Letzteres einmal nicht möglich, kommt es zum Kampf und Altaïr schwingt sein Schwert. Das Kampfsystem ist bewusst einfach gehalten: Der Assassine schlägt mit dem X-Knopf zu, blockt jedoch automatisch die Feindesangriffe. Klingt leicht, ist es aber nur bedingt. Denn Altaïr ist körperlich kein »Conan der Barbar«. Statt sturen Angriffen, sollte sich der Held also lieber auf blitzschnelle Kontermanöver verlassen.

Ist einmal kein Auftrag in Sicht, darf der Spieler ganz »GTA«-mäßig durch die große Spielwelt wandeln. Ob Akkon, Jerusalem oder die Assassinen-Burg Maysaf, die Entwickler versprechen einige Geheimnisse, die es zu entdecken gibt. Damit Altaïr nicht nur zu Fuß unterwegs sein muss, kann er weite Entfernungen mit einem Pferd überbrücken. Ob es ein Schnell-Reise-Feature wie in »Oblivion« geben wird, ist noch nicht bekannt. Was Jade Raymond aber ebenfalls bestätigt, sind neue herunterladbare Inhalte. Um was es sich dabei handelt und ob es vielleicht doch einen Mehrspieler-Modus geben wird, hängt leider noch in der Luft. Grafisch lässt das Spiel allerdings

schon jetzt die Muskeln spielen: traumhafte Weitsicht, butterweiche Animationen und hübsche Charaktere. Bei einer kurzen Demo haben wir uns davon überzeugt, dass wahrlich keine Figur der anderen gleicht. Geklonnte Stadtbewohner à la »Saints Row« wird es also nicht geben. Wir können es auf jeden Fall kaum noch erwarten, diesen potenziellen Hit in die Finger zu kriegen. Im Sommer könnte es soweit sein!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Ob Künstliche Intelligenz, Gameplay oder Grafik, dieses Spiel zeigt schon jetzt, wie ein Next-Generation-Titel auszusehen hat.

Hitpotenzial



Erscheint/ 2. Quartal 07



Die Bilder stammen nicht aus dem Spiel, sondern sind computergenerierte Grafikstudien

AUF EINEN BLICK

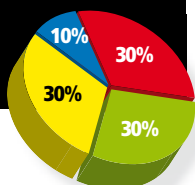
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
Criterion
Genre/
Racing-Action
Spieler/ 1-8
Xbox Live? / ja

KURZ & KNAPP

Ohne Zweifel wird die Burnout-Serie ihr Gesicht verändern. Ob es funktioniert? Muss sich zeigen.

DAS STECKT DRIN

- Tempo
- Crashes
- Schrott
- Turboboost



BURNOUT 5

Richard Löwenstein wirft einen ersten, ganz persönlichen Blick auf die neue Burnout-Generation

Bei der Ausbildung zum Journalisten hämmern sie einem eine Grundregel in den Schädel ein: Vermische nie deine eigenen Ansichten mit den Fakten, die du in einem Artikel beschreibst – und falls du das doch tust, musst du es klar und deutlich sagen. Okay, dann mach ich das hier jetzt. Klare Ansage: Die folgenden Zeilen sind subjektiv gefärbt. Ich sollte vielleicht vorausschicken, dass ich ein großer Fan der »Burnout«-Serie bin. Zumindest von den ersten Teilen. Ich spiele immer noch lieber »Burnout 2« auf dem Gamecube, als »Burnout Revenge« auf der Xbox 360. Warum? Weil ich das Überholen und Rammen gern zu zweit an einer Konsole erlebe. Ich will, wenn ich meinen Kumpel besiege, ihn auslachen und verspotten, aber alles nur im Spaß. Und das klickt halt auf dem Splitscreen richtig geil. Nur: Ab »Burnout 3« hat Criterion die Bildwiederholrate halbiert. Die neuen »Burnouts« sehen zwar super aus,

aber sie fühlen sich auf dem Splitscreen nicht mehr so schnittig an. Und mit ein paar anderen Ideen aus der letzten Zeit kann ich mich auch nicht recht anfreunden. Ich mag zum Beispiel nicht einfach durch andere Autos durchfahren können, sondern mag ausweichen müssen.

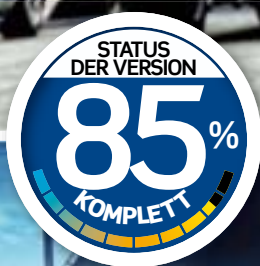
Jetzt sprechen die Macher von »Burnout 5« das erste Mal über ihren neuen Racer. Da find ich den einen Satz gut, den der für die Entwicklung verantwortliche Hamish Young sagt. Teil fünf soll sich »echt« anfühlen. Prima. Ich mag den Ansatz eines Arcade-Rennspiels, das den Hintergrund einer Rennsimulation hat, aber das ganze ein bisschen überdreht darstellt. Und Neues? Warum nicht, obwohl ich ja einige Ansätze schon zweifelhaft finde. Will ich wirklich frei Schnauze durch Paradise City flitzen? Ein Spiel ohne jede Grenze, offener noch als Palmont City in »Need for Speed: Carbon«? Klar, es klingt nach was, wenn Criterion sagt,

Lohnt sich's?

- Viele neue Ideen, enormes Tempo, Schwerpunkt auf Xbox-Live
- Ob die Idee mit dem Payback-System wirklich funktioniert?



Dass Criterion wieder mehr Wert auf Realismus legt, wird anhand der Grafikstudien schon deutlich



sie wollen rund 200 Wettrennen, Abdräng-Wettbewerbe und Unfall-Festivals über die Stadt verteilen. Trotzdem, ich finde es bisher eigentlich ganz angenehm, wenn ich mir meinen Weg nicht selbst suchen muss. Wenn mir das Spiel diese Aufgabe abnimmt und mir einfach ein Rennen nach dem anderen serviert. Dann kann ich ganz entspannt meine Reflexe testen.

Und was soll ich von »Payback« halten? Dahinter steckt eine Art Revanchefoul: Habe ich auf Xbox-Live jemand in die Leitplanke gedrückt, dann soll mir das Opfer danach die Lenkung blockieren oder planlos den Turboboost auslösen können. Aber: Welcher Videospieler mag es schon, wenn ihm jemand die volle Kontrolle aus der Hand nimmt? Ich jedenfalls nicht. Andere Ideen finde ich da viel versprechender. Zum Beispiel die Sache mit der Kamera-Unterstützung. Ähnlich wie bei »Burnout Revenge« soll man Autos und deren Piloten als allerliebsten Feind markieren können; ein Pfeil soll dann immer auf die Position des Konkurrenten hinweisen, damit man ganz gezielt Jagd auf ihn machen kann. Gelingt einem dann ein »Takedown«, knipst die Kamera genau in diesem Moment ein Foto des Opfers und beamt es zum Sieger rüber. Dann freue ich mich natürlich auf den tech-

nischen Fortschritt. Bei Karambolagen soll es an jedem Fahrzeug um die 80 Bereiche bzw. Partien geben, die in Mitleidenschaft gezogen werden. Dadurch dürften die Unfallszenen noch mal deutlich spektakulärer aussehen. Schön außerdem, dass die Karosserien nebenbei verstauben und verdrecken. Und dass Tageszeiten wechseln. Ich hoffe schon lange auf ein Rennspiel mit fließenden Übergängen vom Tag zur Nacht, wie damals beim PC-Game »Ultimate Race«. Interessant auch, was Criterion mit dem Sound vorhat. Eine eigene KI, die die Szenen analysiert, entscheidet darüber, mit welchem Sound jeweils das Blech kreischen, das Benzin explodieren oder der Motor röhren soll – das klingt doch stark nach Next-Generation-Racing.

Richard Löwenstein

360
SAGT ...

Wenn die neuen Ideen und das alte Tempo flüssig ineinandergreifen, wird's heiß.

Hitpotenzial



„ES MACHT EINFACH SPASS, DIE REGELN ZU BRECHEN, WENN SICH DIE UMWELT ECHT ANFÜHLT“

IM GESPRÄCH MIT CRITERION



Wir sprechen mit zwei Jungs und einem Mädels. Gestatten, von links nach rechts: Alex Ward – kreativer Leiter, Hamish Young – Produzent, und Kiana Mohseni, Online-Produzent

360 LIVE: Wir wüssten ja gerne, was Sie für Xbox-Live so planen ...

KM: »Burnout Revenge« war ein Testballon für uns. Wir wollten herausfinden, wie gut diese Einer-gegen-den-anderen-Duelle funktionieren. »Burnout 5« basiert von vornherein auf diesen Beziehungskisten zwischen Spielern.

AW: Irgendwo ist es wohl auch unsere Pflicht, mit dem Online-Gaming über die bisher bekannten »Deathmatches«, »Frag-Counts« und »Rankings« hinauszugehen. Wir müssen schon deshalb was ändern, weil wir bei »Burnout Revenge« inzwischen gegen einige Gamer überhaupt keine Chance mehr haben ...

HY: Es gibt ja jede Menge onlinebasierte Spiele, die die Suchen nach dem Besten der Besten zum Thema machen. Wenn man mal drüber nachdenkt, ist das eigentlich engstirnig. Denn es ergibt sich ja von selbst, dass man mit der Zeit mehr und mehr Menschen aussiebt und ausschließt, eben weil die nicht die Besten sind. Wir wollen da anders heran, und gehen weg von diesem Nummer-Eins-Denken. Freunde sollen gegen Freunde spielen.

AW: Online-Gaming kann momentan ziemlich frustrierend sein. Da hängt vieles vom ersten Mal ab. Kann sein, dass du es ein paar Mal probierst. Wenn du dann jedes Mal aussichtslos zurücklegst, spornt das natürlich nicht an. Für uns ist es daher wichtig, dass jeder Spieler immer einen Platz findet, wo er auf gleichwertige Gegner trifft.

360 LIVE: Die Idee mit den Rivalitäten aus »Revenge« war gut, aber noch unvollkommen. Wird daran gefeilt, oder fliegt dieser Aspekt raus?

HY: Der Einzelspieler-Modus ist geprägt durch die Rivalität. Wir verteilen 34 von der Konsole gesteuerte Charaktere kreuz und quer durch das Spiel. Sie finden und ausschalten, egal wie, darum geht's. Wenn man einen Gegner nur einmal besiegt, ist das okay. Besiegt man ihn aber drei- oder viermal, dann hat man ihn zerstört und kriegst seine Karre.

360 LIVE: Warum der Wechsel von verketteten Rennen zu einer offenen Welt?

AW: Wir bauen die Dinge ein, die wir mögen. Jetzt eben eine offene Welt. Jedes Areal ist von Anfang erreichbar, ohne Ausnahme. Wer Verkehrsverstöße sammelt, schaltet sich neue Rivalen, Aufgaben und Veranstaltungen frei.

HY: Allerdings wollen wir den Spieler auch nicht dazu zwingen, dass er sich den Spaß sozusagen suchen muss. Deshalb ist jedes Auto von Beginn an mit zehn Verkehrsverstößen gekoppelt, die man auch ohne Besuch irgendwelcher Anlaufpunkte begehen kann. Beispielsweise müsste ein Spieler gut 30 Kilometer lang bei Topspeed als Geisterfahrer durch eine entgegenkommende Kolonne fahren, um einen Erfolge freizuschalten.

360 LIVE: »Burnout« ist seit jeher durch sein brutales Tempo geprägt. Bleibt's dabei?

AW: Absolut. Wir gehen sogar noch etwas weiter, und werden ein bisschen böse dabei. Wir belohnen Fahrten, bei denen jemand mehrere Turboboosts verkettet und so möglichst lange möglichst viel schneller fährt, als die Polizei erlaubt. Wobei wir allerdings keine Polizei einbauen. Das würde das Gameplay bremsen. Wir wollen schnelle und intensive Hochgeschwindigkeits-Action.

360 LIVE: Mit »Revenge« hat sich die »Burnout«-Serie sehr vom realen Look der ersten »Burnouts« entfernt. Geht der fünfte Teil weiter in die Richtung?

HY: Nein. Als wir zu Anfang der Entwicklung die Eckpunkte definiert haben, da war eines gleich klar, nämlich dass sich das Spiel echt anfühlen muss. Dass es einem unter die Haut geht.

AW: Macht halt einfach mehr Spaß, die Regeln zu brechen, wenn sich die Umwelt echt anfühlt.

Erscheint/ Februar 07

AUF EINEN BLICK

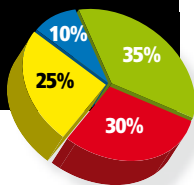
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Mithis/Eidos Ungarn
Genre/ Taktik-Action
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ 12
Preis/ ab 60 Euro

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: Die Schlacht um den Pazifik als abwechslungsreicher Mix aus Action- und Taktik-Elementen.

DAS STECKT DRIN

- Flugzeuge
- Zerstörer
- U-Boote
- Flugzeugträger



BATTLESTATIONS MIDWAY



360 live von der Front:
So haben wir den Zweiten Weltkrieg noch nie erlebt

Und wieder einmal schlägt es uns in die Wirren des Zweiten Weltkriegs. Diesmal jedoch nicht als einfacher Frontsoldat in einem Ego-Shooter, sondern als Kommandant einer Pazifikflotte. Eidos war in der Redaktion zu Besuch und hat uns einen Einblick in den Taktik-Action-Mix »Battlestations: Midway« gegeben. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Henry Walker, seines Zeichens Sohn eines Navy-Kapitäns, und beginnt seine Laufbahn als einfacher Soldat in Pearl Harbor. Er ist gelangweilt von der Ruhe im Hafen von Hawaii und sehnt sich nach dem Feuer in der Schlacht. In den frühen Morgenstunden des 7. Dezembers 1941 soll sich sein Wunsch schließlich erfüllen. Japanische Flugzeuge greifen den Stützpunkt an und versenken zahlreiche Kampfschiffe. Problematisch nur, dass sich Henry zur Zeit des Angriffs an Land befindet und erst zu

seinem Schiff zurückkehren muss.

TORA! TORA! TORA!

Nach dieser kurzen Introsequenz wird der Spieler mitten ins Geschehen verfrachtet, auf ein kleines Elco PT-Boot, mit dem Henry zu seinem Kreuzer zurückkehren soll. Dichte Rauchschwaden liegen über der Lagune, immer wieder rasen japanische Zeros über das Hafenbecken hinweg und angestrenzte Funksprüche vermischen sich mit dem dumpfen Pochen von Explosionen. Stimmungsmäßig muss sich »Battlestations« schon einmal nicht hinter einem »Call of Duty 3« oder »Blazing Angels« verstecken. Das kleine Boot lässt sich ohne Probleme durch den Hafen manövrieren und schnell schießen wir ein paar japanische Jäger vom Himmel. In einer effektgeladenen Explosion werden diese in Stücke gerissen. Als sich ein U-Boot anschleicht,

Lohnt sich's?

- Geniale Schlachten, viel versprechender Online-Modus
- Die wenigen Inseln könnten ein wenig detaillierter sein

UNSICHTBARE KRIEGER

Liebe zum Detail: Irgendwo tuckert ein holländisches U-Boot durch die Fluten. Richtig gelesen: Vor 65 Jahren waren die Oranjes tatsächlich am Pazifikkrieg beteiligt – und das wird im Spiel gewürdigt.



Bei den Gefechten geht es richtig zur Sache. Abgeschossene Flugzeuge werden zum gleißenden Feuerball, nur um brennend in den Rumpf eines Schlachtschiffes zu knallen



PERSÖNLICHKEITEN

Auf den Decks der Kreuzer und an Bord der Flugzeuge sind alle Mann im vollen Einsatz als Polygon-Männchen zu sehen. Sämtliche Geschütze sind bemannt. Dadurch – und weil die Schlachten auf einer Helden-Story aufbauen – wirkt das Kriegstreiben ziemlich realistisch.

VOLLE BREITSEITE

Keine Panik auf der Titanic? Dort vielleicht nicht, aber hier schon. Denn die Feuersbrunst breitet sich im Kampfverlauf bis zum Munitionsdepot aus. Und dann gibt's ein Feuerwerk!

liveundonline

- Bis zu acht Spieler auf neun Karten
- Extrem gut ausgestattete Lobby, mit vielseitigen Eingriffsmöglichkeiten
- Geplant: Neue Mehrspieler-Schlachten zum Herunterladen
- Diverse Ranking-Listen

schalten wir per Knopfdruck die Waffen durch und wählen die Unterwasserbomben. Schnell die Zielmarkierung aktiviert, die Ladung ins Wasser gekippt und den »unsichtbaren« Feind erledigt. Toll, dass die KI in solchen Momenten nicht schläft und so lange die Kontrolle über die MG-Geschütze an Bord übernimmt. Wer sich bis hier hin wundert, wo denn nun der taktische Aspekt bleibt, ruhig Blut! Denn »Battlestations« packt den Spieler nicht einfach und wirft ihn in eine ausufernde Schlacht mit 100 Einheiten. Vielmehr erlernt er die Fähigkeiten eines Kommandanten Schritt für Schritt über die Einzelspieler-Kampagne und ihre insgesamt elf Missionen. Diese führen den Spieler von Pearl Harbor über die Javasee bis hin zur finalen Schlacht um die Inselgruppe von Midway. Prinzipiell gibt es im Spiel drei Einheitentypen: Schiffe, Flugzeuge und U-Boote. Vom Flugzeugträger der Yorktown- über Zerstörer der Fletcher-Klasse, bis hin zur Boeing B-17 »Flying Fortress« sind sämtliche Kriegsspielzeuge vorhanden, die dem amerikanischen Heer im Jahre 1941 zur Verfügung standen. Mit einem Druck auf die Back-Taste

ruft der Spieler eine taktische Karte auf, die im Stil von alten Militärkarten gehalten ist. Ziemlich minimalistisch, aber vollkommen ausreichend. Von hier hat man den besten Überblick über die aktuelle Lage der Schlacht, selbst wenn im späteren Verlauf einmal mehr los ist. Ein Druck mit der A-Taste auf eine beliebige Einheit, und diese gilt als angewählt. Mit einem Knopfdruck auf eine bestimmte Feindeinheit fliegt oder fährt das eigene Vehikel los und schaltet den Gegner aus. Strategisch wichtige Fortbewegungsmittel, ein Flugzeugträger zum Beispiel, können auch geschützt werden. Dazu schickt der Spieler ganz einfach einen Wildcat-Jäger zum entsprechenden Fahrzeug, woraufhin dieses gesichert wird. Zusätzlich kann er über das Befehlsmenü noch die so genannte »Combat Air Patrol« aktivieren. Dann deckt die entsprechende Einheit einen Luftraum von zwei Meilen um das Ziel ab. Strategen können das Spiel auf Wunsch nur auf diese Art und Weise spielen; sie müssen sich nicht an die Steuerknüppel der Fahrzeuge klemmen. Wem die Karte zu langweilig ist, schaltet sie einfach ab und schaut der KI dabei zu, wie »

SCHLAUES INTERFACE

Hui, das schießt ja doch!

Klar, dass nicht jedes Schiffsgeschütz automatisch in alle Himmelsrichtungen schießen kann. Um dem Spieler die Einschätzung zu erleichtern, bietet »Battlestations« unter dem Fadenkreuz ein kleines Interface mit mehreren roten oder grünen Lämpchen. Die Zahl hängt von der Anzahl an Geschützen ab, während die Farbe die Schussbereitschaft signalisiert. Zeigt die »Ampel« grün, können die entsprechenden Kanonen mit einem Druck auf den rechten Trigger abgefeuert werden.



TRUPPENSTARK

Einheiten-Vielfalt

Zum Einsatz kommt so ziemlich alles, was es im Pazifikkrieg so zu kommandieren gab. Einzig und allein Infanterie-Einheiten müssen bei »Battlestations: Midway« nicht ausrücken. Macht aber auch nichts, denn die weit ausgedehnten Gefechte

mit Kampffliegern, riesigen Schiffen und sogar U-Booten reichen aus, um für ordentliche Schlachtatmosphäre zu sorgen. Ob Zerstörer der Fletcher-Klasse oder mächtiger B-17-Bomber, jedes Modell ist mit so viel Liebe zum Detail entworfen,

dass man meint, man sehe den Filmklassiker »Tora! Tora! Tora!« aus dem Jahre 1970. So sind selbst kleine MG-Stellungen auf den Schiffen mit Soldaten bemannt. Auch in den Cockpits der Flugzeuge ist die Crew stets zu sehen.



Torpedo-Bomben machen es möglich, lästige Schiffe zu versenken. Aber Vorsicht vor den Flakgeschützen!



Mit einem Schlachtschiff wie der »King George V« lassen sich feindliche Hafenanlagen in Schutt und Asche legen. Die dicken Geschütze sorgen dafür!



U-Boote wie die USS Narwhal sind die Geheimwaffen im Spiel. Fast unsichtbar und tödlich sind sie quasi die Scharfschützen ...

“Yeehaw! Ich hoffe, du hast dir den Krieg so vorgestellt!”



» sie feindliche Flieger vom Himmel holt oder Schiffe versenken spielt. Zusätzlich können verschiedene Einheiten in einen Trupp zusammengeführt werden, sodass der Spieler nicht jedes Gefährt einzeln befehlen muss.

CINEASTISCHE PRÄSENTATION

Um die Action ein wenig aufzulockern, gibt es vor und während der einzelnen Missionen immer wieder Rendervideos zu sehen, in der auch die Sprüche der Akteure für lockeres Schmunzeln sorgen. Wenn am Anfang beispielsweise ein befreundeter Pilot Henry über Funk fragt, ob er sich den Krieg so vorgestellt hat. Natürlich erst, nachdem der Flieger eine japanische Zero kurz über Henrys PT-Boot herunterschossen hat. Solche Momente geben dem Ganzen ein filmisches Feeling und einen ganzen Schuss Persönlichkeit. Man schiebt nicht

nur anonyme Fahrzeuge über den Pazifik, sondern hat eine gewisse Verantwortung gegenüber seinen Mannen. Toll übrigens, dass sämtliche Spielfiguren in ihrer jeweiligen Sprache reden. Wir mussten schon ein wenig grinsen, als ein holländischer U-Boot-Kommandant den Feuerbefehl gibt. Damit nicht nur Sprachen-Vollgenies etwas verstehen, gibt es sauber übersetzte deutsche Untertitel. Aber auch abseits der Zwischensequenzen braucht sich das Spiel nicht zu verstecken. Vor allem die Fahrzeuge trumpfen mit einigen Details auf. Wenn man bei den Flugzeugen die einzelnen Schweißnähte sieht, oder vergleichsweise winzig kleine Fahnenmaste auf den Zerstörern, fragt man sich, weshalb das Spiel bisher so wenig Aufmerksamkeit bekommen hat. Bei den Explosionen gibt's nette Effekte und nach aus-

LOST PLANET™

EXTREME CONDITION





Tom Clancy's

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER

LIMITES DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
BOUNDARY OF THE UNITED STATES OF AMERICA



ASSASSIN'S CREED™



GOTHIC

JANUAR

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRUAR

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

MÄRZ

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

APRIL

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

MAI

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNI

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JULI

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AUGUST

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

SEPTEMBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OKTOBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

NOVEMBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

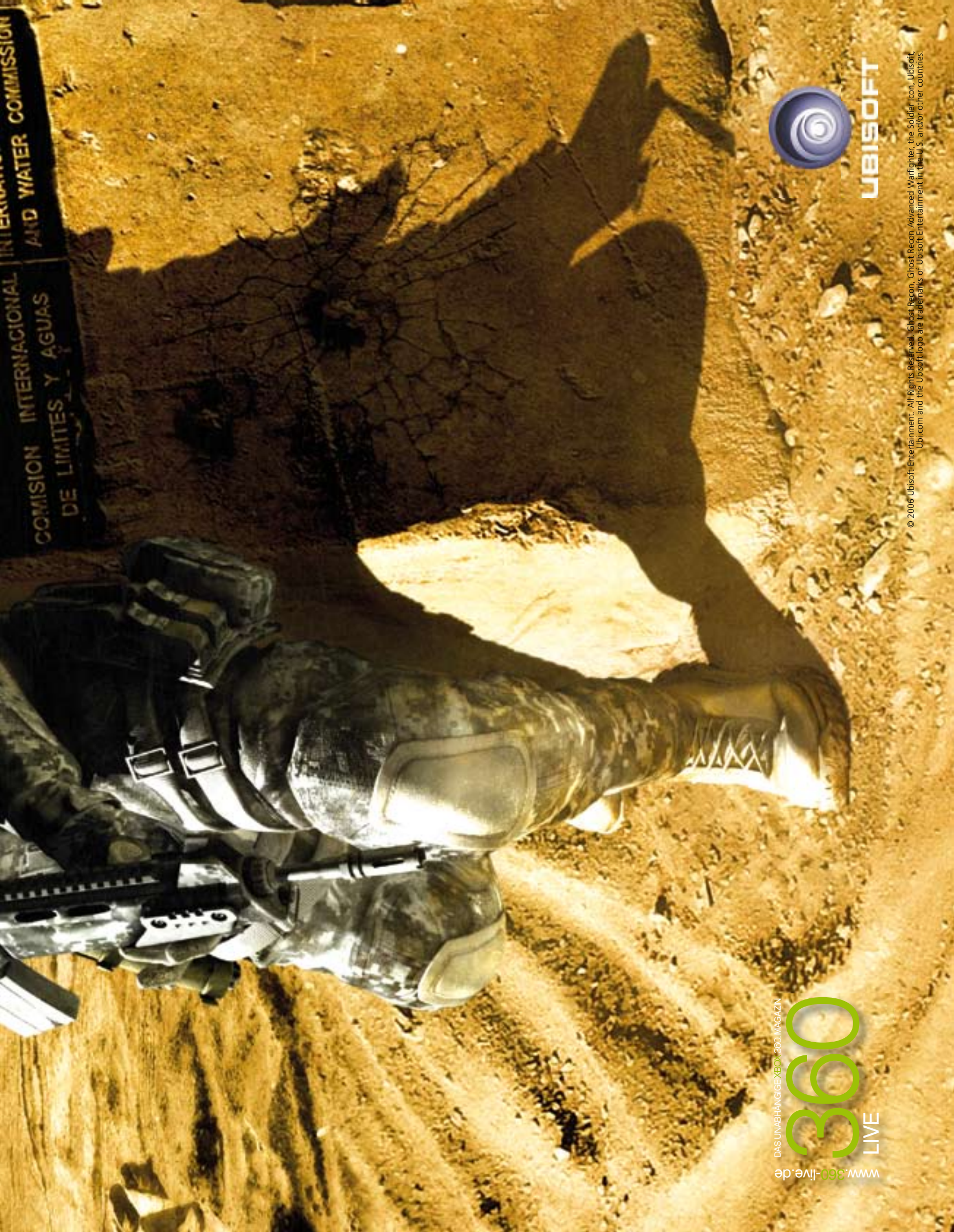
DEZEMBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

2007

JANUAR						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				
FEBRUAR						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				
MÄRZ						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				
APRIL						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	
MÄI						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	
JUNI						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

JULI						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					
AUGUST						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		
SEPTEMBER						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
OKTOBER						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				
NOVEMBER						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		
DEZEMBER						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						



COMISION INTERNACIONAL DE LIMITES Y AGUAS
INTERKONTINENTAL AND WATER COMMISSION

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



UBISOFT

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

www.360-live.de

LIVE

360

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN

CAPCOM

Character Wayne by ©Lee Byung Hun FANTOM CO., LTD. ©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

GESCHICHTSSTUNDE

Mehr als nur ein Spiel

Für alle, die sich mehr für den Hintergrund der Gefechte interessieren, ist das Spiel voll gepackt mit historischen Daten. Vor jeder Mission kann per Knopfdruck ein »Geschichtsbildschirm« aufgerufen werden, auf dem die wichtigsten Ereignisse und Daten zur jeweiligen Schlacht nachzulesen sind. Unter den »Specials« im Hauptmenü gibt es zudem zu jeder Einheit oder Waffe im Spiel massig Informationen und sogar ein Video. Speziell für Weltkriegs- und Waffenfans sicherlich ein interessanter Zusatz, den es in diesem Ausmaß noch in keinem anderen Spiel gab.



giebigen Schlachten ist der Himmel schwarz vor lauter dichtem Qualm.

ONLINE-GENERÄLE

Man mag es bei der aufregenden Kampagne gar nicht glauben, aber »Battlestations: Midway« ist zu drei Vierteln auf ausgiebige Online-Schlachten ausgelegt. Auf insgesamt neun Karten kämpfen bis zu acht Generäle um bestimmte Missionsziele. Wer jetzt schon schreit »Oh nein! Nur neun Karten!«, sollte sich erst einmal beruhigen. Denn aufgrund der extrem taktischen Note des Spiels kann so eine Online-Schlacht schon einmal bis zu einer Stunde dauern. Zudem ist nahezu kein Auftrag nach dem Schema »Töte alle feindlichen Einheiten« aufgebaut. Vielmehr gilt es, je nach der gespielten Kriegspartei, bestimmte Ziele zu erreichen. Auf Seiten der Japaner beispiels-

weise, müssen die Spieler mit ihren Truppen versuchen, eine Meerenge zu durchqueren. Klingt leicht, ist es aber nicht. Denn die Amerikaner besitzen kurz vor dem Nadelöhr eine Hafenanlage und ein Flugfeld. Zu allem Überfluss bewachen auch noch zwei Schlachtschiffe der »King George V«-Klasse das Ende der Meerenge. Nur mit der richtigen Strategie und vor allem der richtigen Zusammenarbeit der Einheiten ist ein Sieg möglich. Damit es beim Befehligen der Truppen nicht zu einem wüsten Chaos kommt, werden den einzelnen Spielern bereits vor Missionsbeginn entsprechende Einheiten zugewiesen. Während Spieler A beispielsweise einen Flugzeugträger (mitsamt Flugzeugen) und einen Zerstörer befehligen darf, konzentriert sich Spieler B auf die U-Boote. Verliert einer der Mitstreiter seine Einheiten, dürfen ihm seine Kame-

raden auch Fahrzeuge zuweisen. So ist also niemand zum Zuschauen gezwungen. Besonders harte Taktiker treten jedoch nicht im Team, sondern einer gegen einen an. Dann liegt die Befehlsgewalt über die gesamte Flotte bei einem Kommandanten. Wenn man bedenkt, dass es sich dabei um bis zu 50 verschiedene Truppenteile handelt, kann man sich vorstellen, wie viel taktisches Können in einem Match von Nöten ist. Gut also, dass die Einzelspielerkampagne jeden Spieler auf diese Mammut-Schlachten vorbereitet. Von Mission zu Mission gesellen sich mehr Einheiten unter den Befehl von Henry, sodass niemand überfordert wird. Wir gehen davon aus, dass »Battlestations: Midway« speziell bei Taktik- und Strategie-Fans auf Xbox-Live einschlagen wird wie eine Bombe. Aber auch Actionfans sollten den Titel im Auge

behalten. Damit die Spieler online möglichst lange am Ball bleiben, plant Eidos neue Mehrspieler-Missionen zum Download. Wenn es soweit ist, erfahrt ihr das natürlich sofort in unserem Community-Teil. In der nächsten Ausgabe gibt es einen ausführlichen Test und wir klären, ob sich unser Ersteindruck bei der Einzelspielerkampagne und logischerweise auch dem Mehrspieler-Modus bestätigt.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Netter Genre-Mix, der zeigt, was man aus der Weltkriegs-Thematik noch herausholen kann.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Einzelne Episoden, echter Central Park, massig Action
- Ist Eden zu ehrgeizig und übernimmt sich mit diesem Projekt?



Erscheint/ September 07

AUF EINEN BLICK

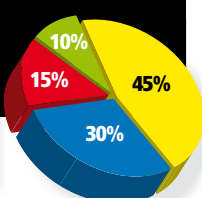
Publisher/ Atari
Hersteller/ Eden Studios
Genre/ Horror
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Ehrgeiziges Sequel zur Kultserie. Könnte das Genre neu erfinden. Oder ziemlicher Mist werden.

DAS STECKT DRIN

- Dunkelheit
- Episoden
- Rätsel
- Waffen



ALONE IN THE DARK

Gruseln, Grauen, Gänsehaut ...

Wir lieben Horror-Games. Besonders auf der 360. Natürlich lieben wir auch so ziemlich alle anderen Genres, aber nur Survival-Horror schafft es, uns emotional so tief ins Spiel reinzusaugen. Wenn es ein Game schafft, dass der Angstschweiß literweise strömt, wir uns bei jedem kleinen Geräusch umdrehen, und unser Herzrhythmus neue Geschwindigkeitsrekorde aufstellt, dann haben die Entwickler alles richtig gemacht. Zwar sind »Condemned« und »F.E.A.R.« fantastische Vertreter dieses Genres, aber rein quantitativ etwas wenig. Und da »Resident Evil 5« noch länger auf sich warten lässt, wären wir froh, wenn es bald Nachschub gäbe.

Genau da kommen nun Atari und die Eden Studios ins Spiel. Sie versuchen den Urvater alles Horror-Games wieder auferstehen zu lassen, um uns das Gruseln in einer ganz neuen Dimension zu lehren.

Die Voraussetzungen sind schon mal nicht schlecht: Wieder einmal spielen wir als Edward Carnby, der schon der Held früherer

Folgen war, nur diesmal etwa acht Jahre nach den Ereignissen aus dem Original-»Alone in the Dark«. Ort der Handlung ist der New Yorker Central Park, der bis auf den letzten Grashalm originalgetreu nachgebildet wurde. Das gilt nicht nur für den Park an sich, sondern auch für alle Gebäude und Objekte, die es in New Yorks »grüner Lunge« gibt. Wir alle wissen, wie gespenstisch ein Park in der Dunkelheit aussehen kann. Da es den Entwicklern aber nicht reicht, einfach nur ein paar mordlustige Zombies über den Rasen torkeln zu lassen, fügten sie noch umfangreiche Areale im Untergrund hinzu. Dadurch

„Das Ende treibt die Spannung ins Unermessliche“



Stilvoll gesetzte Wechsel zwischen Licht und Schatten unterstreichen die düstere Gesamterscheinung



Wir wollen niemand diskriminieren. Aber irgendwie glauben wir nicht, dass dieser Typ für unsere Sache kämpft

liveundonline

■ Bisher hält sich der Hersteller bedeckt ■ Uns gegenüber wurden Downloads von neuen Episoden angedeutet ■ Mehrspieler-Herausforderungen sind aber eher unwahrscheinlich

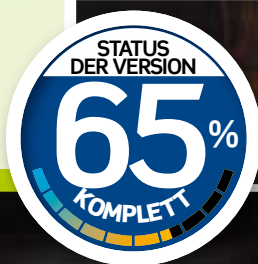
1



UND ACTION ...

Helden leben länger

Anders als beispielsweise ein »Silent Hill«, lebt »Alone in the Dark« eher von der Action. Das Spiel will einen schocken und überhaupt alle Stilelemente guten Horrors nutzen; aber der Anteil an Action scheint uns doch beachtlich. Man darf sich auf fette Explosionen, jede Menge Schrott und komplett in sich zusammenstürzende Gemäuer gefasst machen.



2



ERST SCHIESSEN, DANN FRAGEN

Die Gegend erkunden ist ganz nett, die Umgebung zerstören noch viel netter

Die Fülle an Bäumen und das fahle Licht bilden den perfekten Rahmen für ein atmosphärisch dichtes Abenteuer, das an den Nerven zert.

Anders als in so manch einem Spiel mit realem Setting, kannst du hier wirklich alle Gebäude betreten und erkunden. Dabei wird besonders auf die authentische Nachbildung von

Architektur und Größenverhältnissen geachtet.

Obwohl das Setting eine wichtige Rolle spielt, setzt »Alone in the Dark« nicht auf einseitige Schockmomente, sondern bietet die ganze Palette an Elementen, um die richtige Atmosphäre zu erzeugen. Ein wichtiger Punkt ist auch Bewegungsfreiheit: Der Held wird an einer langen Leine geführt.

1

2

3

kann der Park so authentisch wie möglich bleiben, und zusätzlich können wir uns auf einige klaustrophobische Abenteuer in engen Gängen freuen. So viel künstlerische Freiheit muss sein.

Die wirklich große Neuerung ist aber der episodenhafte Aufbau des Spiels. Anstelle einer durchgehenden Storyline, wie in den meisten Games, werden hier einzelne Episoden mit je 30 bis 40 Minuten Spieldauer verknüpft. Man muss sich das in etwa so vorstellen, wie bei der TV-Serie »24«. Es existiert zwar eine durchgängige Story, aber die ist auf mehrere Teile verteilt. Zu Beginn einer Folge wird zusammengefasst, was bisher geschah, und am Ende wartet ein waschechter Cliffhanger und treibt die Spannung ins Unermessliche.

Klingt vielleicht anfangs nach nichts Besonderem, aber es dürfte große Auswirkungen auf das Gameplay haben. Die schätzungsweise zwölf Stunden Spieldauer können Hardcore-Gamer am Stück durchspielen. Aber Gelegenheitsspieler brauchen sich nicht zu sorgen, dass die Spannung verfliegt, da

man mit den Rückblenden wieder mitten ins Geschehen versetzt wird und auch zwischendurch einen Abschluss hat. So kann jeder nach seinem Geschmack alles auf einmal oder eben häppchenweise konsumieren – wer »24« oder »Lost« auf DVD besitzt, weiß, wie das gemeint ist. Es bietet sich da natürlich die Möglichkeit, über Xbox-Live neue Inhalte

Trotz aller Bewegungsfreiheit, man wird subtil doch gelenkt: In so ein Feuer beispielsweise rennt wohl niemand freiwillig rein



herunterzuladen und eventuell um einzelne Episoden zu erweitern. Die große Frage aber ist, ob das System wirklich funktioniert, und ob die Spieler es annehmen. Konkrete Aussagen können wir noch keine machen, aber der Grundgedanke weiß uns durchaus zu gefallen. Mit »Resident Evil 5« steht zwar ein harter Konkurrent ins Haus, aber alle Fans werden dies begrüßen. Denn das Horror-Genre ist auf der Xbox 360 bisher wahrlich dürftig besetzt.

Seckin Özdündar

360
SAGT ...

Das Spiel ist momentan noch schwer zu beurteilen. Aber viele Anzeichen deuten auf ein ziemlich einmaliges Erlebnis hin.



360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Zelda« (Wii),

»Call of Duty 3«

FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«,

»Lost Planet«



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister

GENRES/ Action, Abenteuer, Sport

SPIELT GERADE/ »Viva Piñata«,

»Pro Evo Soccer 6«

FREUT SICH AUF/ »Virtua Tennis 3«,

»Halo 3«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Rainbow Six: Vegas« (online),

»Final Fantasy XII« (PS2)

FREUT SICH AUF/ »Lost Planet«, »Mass Effect«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Sputtelgirle

GENRES/ Abenteuer, Puzzle

SPIELT GERADE/ »Viva Piñata«,

»Tony Hawk's Project 8«

FREUT SICH AUF/ »Blue Dragon«,

»Mass Effect«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK

GENRES/ Abenteuer, Rollenspiele, Strategie

SPIELT GERADE/ »Phantasy Star Universe«,

»Gothic 3« (PC)

FREUT SICH AUF/ »Lost Odyssey«,

»Kane & Lynch«



SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660

GENRES/ Sport, Racing

SPIELT GERADE/ »Dead or Alive

Xtreme 2«, »Wii Sports« (Wii)

FREUT SICH AUF/ »Forza Motorsport 2«,

»Project Gotham Racing 4«



CHRISTOPHER NORDHOFF REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Chrizzly

GENRES/ Abenteuer, Sport

SPIELT GERADE/ »Zelda« (Wii),

»Pro Evo Soccer 6«

FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »Lost Odyssey«



MANFRED SCHMIDT TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ Leseschleife

GENRES/ Abenteuer, Strategie

SPIELT GERADE/ »Anno 1701« (PC),

»Neverwinter Nights 2« (PC)

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

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion GmbH

HERAUSGEBER

Florian Petrich, Airmotion GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

PROJEKTLEITUNG

Redaktionsbüro Richard Löwenstein, Tassiloplatz 7,
81541 München

PRODUKTION

Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München

CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

Nicholas Buracas

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Seckin Özdündar, Matthias Lausmann,
Jan Kahlert, Paolo Biggio, Ann-Kristin Witter

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Rolf Mai

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Manfred Schmidt, Tomas Soucek, Hannah Klaiber

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE

Richard Löwenstein

DRUCK

Stiehler Druck & media GmbH
Robert-Bunsen-Str. 6, 79211 Denzlingen

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG

Airmotion GmbH, Rebekka Sigl, Tassiloplatz 7,
81541 München, Tel.: 089 / 856327-77,
Fax: 089 / 856327-41, Email: marketing@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE

Tel. 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel. 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

Redaktionsbüro Richard Löwenstein / 360-Magazin
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude, 81541 München
E-Mail: redaktion@360-live.de

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: monatlich. Vertrieb: in deutschsprachigen
Raum über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte.
Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind
urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und
Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist
nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright
an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim
jeweiligen Inhaber. Manuskripte: nimmt die Redaktion gerne entgegen.
Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung
übernommen. Gesamtherstellung:
Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und
in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth,
England produziert.
Covermotiv: Lost Planet, Capcom
Postermotiv: Lost Planet, Capcom und
Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Ubisoft
Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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

Lohnt sich's?

- 88 Original-Schiffe, Originalsprecher, gute Eindeutschung
- Keinerlei Kinoflair, altbackene Technik, PAL-Streifen



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

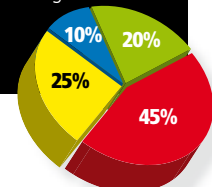
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Mad Doc Software
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Strategie
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Action im »Star Trek«-Universum, vermischt mit einer Prise Strategie.

DAS STECKT DRIN

- Klingonen
- Sternenflotte
- Romulaner
- Borg



STAR TREK LEGACY

Ein Traum für Trekkies? Der Rest des Universums gähnt ...

Der Weltraum: unendliche Weiten. Ausreichend Platz für gute Spiele. Sogar welche mit »Star Trek«-Lizenz. Davon gab es in den letzten Jahren einige, das tolle Echtzeitstrategiespiel »Armada« zum Beispiel, und die Ego-Shooter aus der »Elite Force«-Reihe. Und worauf stoßen wir jetzt mit der 360? Auf Weltraum-Schlachten zwischen der Sternenflotte, Klingonen und Borg. Das Spiel deckt fast alle »Star Trek«-Serien ab, nur »Voyager« nicht, und damit leider auch keine Spezies 8472. Sonst ist alles drin. Die »Enterprise«, das »Nächste Jahrhundert« sogar die Weltraumstation »Deep Space Nine« hat einen Gastaufritt. Der Spieler startet in der ursprünglichen Enterprise - Modell NX-01 - mit Captain Archer an Bord. Man kommandiert das Schiff durch eine Trainingsmission und sucht ein verschwundenes Forschungsschiff der Vulkanier. Die Steuerung geht fix von der Hand. Mit einem Druck auf B starten die Triebwerke, anschließend wird das Raumschiff mit dem linken Analogstick

durch den Weltraum geflogen. Wendemanöver fühlen sich an wie sie in der Serie aussehen – träge. Uns ist schon klar, dass so eine Enterprise kein X-Wing ist, trotzdem wäre ein Schuss mehr Dynamik schön gewesen.

Auf Wunsch steht eine taktische Karte zur Verfügung, auf der man Befehle in Echtzeit erteilen darf. Nachdem wir ein paar Planeten erfolglos gescannt haben, geraten wir in einen Hinterhalt der Romulaner. Ab hier geht es zur Sache, allerdings ohne hektische Action. Ein Ziel wird angewählt und dann mit Phasern beschossen. Will der Feind mit geschickten Manövern aus der Ziellinie fliehen, kann der Spieler die Triebwerke herunterdrosseln. Damit nimmt die

„ So eine Enterprise ist halt kein X-Wing „



In diesem Nebel sollte sich das Spiel verstecken. Rauskommen darf es wieder, wenn Grafik und Gamedesign stimmen

liveundonline

- 36 Erfolge: Das Training abschließen oder in der Kampagne kein Schiff verlieren
- Zwei Mehrspieler-Modi: Deathmatch und Koop
- 16 Deathmatch-Karten, vier Koop-Missionen
- Bis zu 8 Spieler

1

MASSIG SCHIFFE

Das gibt's alles

Im Verlauf der Einzelspielerkampagne hat der Spieler die Wahl aus insgesamt 30 Sternenflottenschiffen. Von der Defiant-Klasse bis zum Kriegsschiff aus der Sovereign-Reihe. In den »Deathmatch«- und »Koop«-Modi kommen dann noch mal 58 Exemplare aus den Lagern der Romulaner, der Klingonen und der Borg hinzu. Ideale Ausgangslage für ausgedehnte Xbox-Live-Duelle.

WAS TUN NACH DER KAMPAGNE?

Auf ins Gefecht!

Wer keine Lust auf den Ruhm als einzelgängerischer Sternkapitän hat: Das heimliche Highlight sind die Xbox-Live-Modi. Im »Koop«-Modus können vier Szenarien mit bis zu drei Kumpels durchgespielt werden. Hier verteidigen wir beispielsweise mit der USS Defiant die bekannte Weltraumstation »Deep Space Nine«.

Sämtliche Raumschiffe stehen dabei zur freien Auswahl. Hier nimmt

es die Enterprise von Captain Kirk mit blutrünstigen Klingonen auf. Aber das eigentliche Highlight ist etwas ganz anderes ...

Widerstand ist zwecklos! Im riesigen Borg-Würfel verarbeitet der Spieler vergleichsweise winzige Sternenflottenschiffe zu Weltraumstaub. Leider steuert sich das Teil ein wenig seltsam ... wie ein Würfel im All eben.

2

3

2

3

Enterprise die Kurven deutlich straffer. Abdrücken darf der Spieler das Phaserfeuer zwar selbst, richtig Zielen muss er dabei jedoch nicht. Die Automatik trifft selbst dann, wenn das Fadenkreuz weit daneben liegt. Dafür kommt es auf die clevere Nutzung der Waffen bei den Scharmützeln an: Mit Phasern die Schilde des feindlichen Schiffes kaputt lasern und anschließend mit einem Photonentorpedo ein kleines Feuerwerk veranstalten. Bei schwierigeren Gefechten kommt es außerdem darauf an, die Energie richtig zu verteilen. Bei einem Hinterhalt beispielsweise: Hier lieber volle Power auf Schilde und Waffensysteme, damit die Romulaner, Klingonen oder Borg nichts mehr zu lachen haben. Im Verlauf des Spiels gesellen sich bis zu drei Raumschiffe zum Hauptschiff, entweder weil es die Story so vorgibt, oder weil man einen Einkaufsbummel gemacht hat. Denn für jede bestandene Mission gibt es so genannte Befehlspunkte, mit denen neue Schiffe oder Upgrades erworben werden. Zwischen den Kreuzern wird bequem per Digikreuz hin- und hergewechselt – womit die »taktische« Note im Großen und Ganzen auch schon beschrieben wäre. Immerhin, später im Spiel ist es durchaus von Bedeutung, dass man zur rechten Zeit das richtige Schiff mit den richtigen Attributen dem Gegner ins Kreuz lenkt. Die inzwischen pausierenden Schiffe verhalten sich ohne Zutun schlau, das nimmt aus größeren Gefechten den Druck. Trotzdem lässt sich eine Niederlage manchmal nicht vermeiden. Leider wird auf Rücksetzpunkte während der Missionen verzichtet, was beson-

ders bei längeren Aufträgen nervt – eine 45-minütige Mission nochmal zu spielen, ist ein zweifelhaftes Vergnügen.

Neben der Einzelspielerkampagne dürfen sich bis zu acht Spieler über Xbox-Live duellieren. In insgesamt 16 Abschnitten geht es dann in »Deathmatch«-Manier zur Sache. Dabei haben die Spieler freie Hand bei ihrer Schiffswahl. Wer es lieber kooperativ mag, versucht sich mit einem Kumpel in vier speziellen »Koop«-Missionen. Das Auge wird dabei allerdings nicht gerade verwöhnt. Vor allem bei den Explosionen. Statt eines gewaltigen Effektfeuerwerks gibt es nur ein paar müde Feuerzungen zu sehen, Feindsschiffe zerbröseln in unspektakulären Explosionen. Okay, die Schiffe sehen ausreichend gut aus, die Nebel- und Lichteffekte gehen in Ordnung. Aber diese Clipping- und Grafikfehler! Auf einer Xbox 360! Hallo? Und dann ruckt das Spiel auch noch, sobald mehr als drei Schiffe über den Bildschirm schlurfen. Zumindest wird beim Sound nicht gekleckert. Sehr schöne Musik, überzeugendes Phaser- und Photonentorpedogerumpel. Gut auch, dass im Rahmen der Dialoge größtenteils die originalen Synchronsprecher zum Einsatz kommen. Jedoch – unfassbar, aber wahr – man sieht im gesamten Spiel keine einzige Figur, keine Videos, keine Landungen auf Planeten. Stattdessen sind selbst während der Dialoge immer nur Sterne, Sterne, Sterne zu sehen. Unter dem Strich bleibt »Star Trek Legacy« somit weit unter den Möglichkeiten, die sich aus der Lizenz ergeben hätten. Das – plus Schnitzer im Gamedesign und die bisweilen

unlogische Bedienung – werden tolerante Trekkies aber wohl hinnehmen. Warum auch nicht. Nach dem lahmten Einstieg werden sie ja doch noch halbwegs gut unterhalten.

Nicholas Buracas

Star Trek Legacy

GRAFIK/

Nette Schiffsmodelle, aber Clippingfehler und Ruckler.

5

SOUND/

Authentische Geräusche, Originalsprecher der Serien.

8

STEUERUNG/

Ein wenig träge, aber schnell erlernt.

7

Trekkies werden die Probleme vielleicht tolerieren. Andere nicht.

6.1 aus 10

Erscheint/ erhältlich



liveundonline

■ Beach Volleyball zwischen zwei Spielern ■ Jetski-Wettrennen zwischen maximal vier Mitspielern
■ Weltrangliste ■ Videotrailer als Download in 420p und 720p. ■ sollte Tecmo nicht noch neue Bikinis, Ohringe und Steckblumen zum Download nachreichen?

Lohnt sich's?

-  Viel nackte Haut, und mehr Kurven als in »Project Gotham Racing«.
-  Schlampige Eindeutschung, nur 60-Hz-Video, kein Mehrspielermodus an einer Konsole

DEAD OR ALIVE XTREME 2

Wenn kleine Kinder mit Möpsen spielen wollen, laden sie sich Nintendogs auf den DS. Große Kinder laden sich Tecmos Softproduktion in die Xbox 360.

Die Video-Einleitung ist jedenfalls dazu angetan, Männerphantasien zu erfüllen: während Mejas Seicht-Popsong »How Crazy Are You?« vor sich hin schmachtet, drückt sich erst ein lila Oberteil, dann ein lila String-Höschen ins Bild. Frauenkörper räkeln sich im Abendrot der untergehenden Sonne, eine blonde Schönheit genießt eine prickelnde Dusche am Strand. Wir sehen Kasumi und Hitomi, Pobacke an Pobacke, aneinander geschmiegt und an einem Eis leckend, während sich Christie wie eine Raubkatze an einer Palme hinauf tastet und der warmen Sonne entgegen reckt. Drei Minuten geht das so, dann klemmen sich zwei der Girls auf einen Jetski, flitzen der untergehenden Sonne entgegen und bringen das Rendervideo zu Ende. Dann quietscht einem im Titelbild ein vergnügtes Stimmchen ein fröhliches »Dead or Alive Xtreme 2« entgegen. Wer sich hier jetzt ein bisschen umguckt, könnte beispielsweise die Bildhelligkeit oder den Kontrast an seinen Fernseher anpassen – ein sehr lobenswertes Feature – oder sich davon überzeugen, wie sehr sich »Dead or Alive Xtreme 2« als Urlaubs-Simulation versteht. Nichts könnte das besser verdeutlichen als die Angabe der Spieldauer im Speichermenü: Sie wird als „Gesamtzeit der Ferien“ angegeben. Maximal 14 Tage dauern die Ferien pro Mädchen. Zwischen Strand und Palmen vergnügen sich Kasumi, Ayane, Hitomi, Leifang, Christie, Helena, Tina, Lisa und Kokoro. Insgesamt neun Mädels also. Welches der Girls man zwei Wochen lang begleitet und hätschelt, bleibt einem selbst überlassen. Insgesamt ergeben sich so 132 Tage fiktive Spieldauer. Die Zeit vertreibt man sich mit einem Dutzend Minigames, Spaß bei Foto-Sessions und viel Shopping.

Also alles genauso wie beim Vorgängertitel »Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball« auf der original Xbox, oder? Dabei sieht's anfangs gar nicht danach aus. Auf die Damenwahl und den Start des Urlaubs folgt ein rasant geschnittenes Rendervideo, dass einen Typ namens Zack und seine Gespielin Niki zeigt, beide im U-Boot tief unten im Meer. Dann ein paar Kamerafahrten, XXL-Raubfische, Explosionen, Weltraum, Raketen – sind wir hier bei »Bioshock«? Irgendwann wächst dann aber eine Insel aus dem Ozean, und damit ist New Zack Island geboren, Urlaubsparadies und Tummelplatz für kindische Frauen. Ferienstimmung liegt in der

Luft: Die Insel macht einen einladenden Eindruck, die sich grell in den Wellen spiegelnde Sonne macht Lust auf Meer. So oder so ist Tag Eins auf New Zack Island für das Kennenlernen der wesentlichen Einrichtungen reserviert: Hotel, Sportshop, diverse Strände und eine Radiostation – zwecks Wahl zwischen 16 Musikstücken, meistens Gute-Laune-Pop und Reggae Marke Hilary Duff, Inner Circle oder B-Witched. Alle Strände und Einrichtungen sind nur einen Tastendruck entfernt. An diesem ersten Tag stehen auch Trainingseinheiten an, und zwar in den Disziplinen Jetskifahren, Poolhüpfen und Volleyball. Das urige Seabreeze Cottage, die luxuriöse Gemstone Suit und das ländliche Moonlight Reef bieten sich als Übernachtungs-Etablissements an. Unterschiede zwischen den drei Hotels gibt es keine, von der Optik mal abgesehen. Man könnte sein Mädchen jetzt ins Bett schicken, verbunden mit der Hoffnung auf eine stilvolle Entkleidungs-Szene. Die aber nicht kommt. Also vielleicht doch ab ins Kasino, verbunden mit der Hoffnung, bei simplen Varianten von Poker, Black Jack, Roulette oder dem einarmigen Banditen das Vermögen zu mehren? Warum nicht? Beim zarten Balance-Akt zwischen Gewinn und Verlust ist aber vor allem das Glück Zünglein an der Waage.

Am Tag Zwei wird dann ziemlich schnell klar, warum »Dead or Alive Xtreme 2« nicht mehr die Sportart »Beach Volleyball« im Titel trägt. Das pritschen und baggern ist zwar nach wie vor ein integraler Bestandteil der Minigame-Sammlung, teilt sich die dominante Position diesmal aber mit den Jetski-Rennen. Richtig anspruchsvoll fühlen sich die zwei – diesmal auch via Xbox Live spielbaren – Topthemen allerdings nicht an. Die Steuerung der Jetski beschränkt sich auf Gas, Lenkung und eine Handvoll Tricks mit X: Mit der X-Taste lassen sich Salti schlagen, das Girls dreht sich während der Fahrt um die Körperachse, oder turnt ähnlich herum. Gelingt der Trick, hagelt's nach der Zieldurchfahrt Extrapunkte. Davon abgesehen ist wenig zu beachten: in die Kurven legen, Rampen richtig nehmen und Tricks kurz vor dem Wellenkamm auslösen – nach zwei bis drei Trainingsrennen klappt das wie von selbst. Schön, dass der Wellengang ziemlich realistisch aussieht, und dass die Rundkurse gelegentlich anders gesteckt werden. Die ersten paar Male markieren Bojen im offenen Meer eine

AUF EINEN BLICK

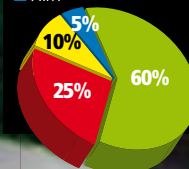
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Tecmo / Team Ninja
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: Girls spielen Volleyball, fahren Jetski, kichern, gackern, tollen am Strand und massieren sich den Rücken. Treibt dahin wie ein entspannter Urlaub.

DAS STECKT DRIN

- Bälle
- Jet-Ski
- Kichern
- Him



TAMAGOTCHI-TUSSIS

Freundschaft ist kalkulierbar

Damit die Mädels gut drauf bleiben, müssen das Startkapital von 300.000 Zacks und die später folgenden Siegprämien in knappe Bikinis, schönen Schmuck, edle Schuhe, Hibiskus fürs Ohr und ähnlichen Zierrat investiert werden. Derart aufgepöschelt, macht nicht nur das eigene Mädchen eine gute Figur; man kauft sich so auch die Freundschaften anderer Girls. Leider kostet schon der Nagellack um die 5000 Zacks, 550.000 Zacks sind für einen coolen Jetski-Flitzer fällig, 880.000 Zacks für die paar Bindfäden, die zusammengeknotet das Bikinimodell »Beryl« ergeben

– das ist aber den Preis wert. Allein die Liste mit den Badeanzügen belegt 15 Bildschirmseiten mit jeweils 20 Teilen. Dazu kommen noch mal neun Bildschirme mit Accessoires, sieben Bildschirme mit... jedenfalls, ein Schlaraffenland für Jäger und Sammler. Keine Ahnung, wer das jemals alles frei spielen soll – und dazu noch die 46 Erfolge. Diesen hier zum Beispiel: in der Spielzeit von zwei fiktiven Wochen sechs Freundinnen für die hintertriebene Auftragskillerin Christie finden – wir haben gerade mal eine geschafft.



» gefahrlose Strecke, später werden dann Flüsse und Strände in das Rennen einbezogen. An Engstellen und Brücken droht dann schon mal Zeitverlust durch Karambolagen. Trotzdem gehen einem die paar Kurse nach zwei Abenden in Fleisch und Blut über. Und mit Hilfe des ein- bis zweimal abrufbaren Turbos erarbeitet man sich locker Vorsprung vor den zwei bis vier Computergegnern.

Die andere Hauptdisziplin, Beach Volleyball, setzt auch nicht gerade Maßstäbe in Sachen Anspruch. Zwei Teams, zwei Volleyballerinnen pro Team, eine steuert die Konsole, die andere der

Sportspielen möglichst schnell auf die A-Taste ein – aus die Maus. Das bereits aus dem Vorgängerspiel bekannte Hüpfen über im Pool schwimmende Luftkissen zeigt sich ein bisschen verfeinert. Man muss wie gehabt die Weite zwischen den Luftkissen und die Weite der Sprünge richtig abschätzen, diesmal aber im Wettlauf mit einer Konkurrentin. Wer dabei die A-, B-, X- und Y-Aktionstasten entsprechend den Farben der Luftkissen antippt, räumt zusätzliche Bonuspunkte ab. Ziemlich frech auch der Po-Fight: eine Luftmatratze dümpelt im Pool, zwei Mädels balancieren drauf und stupsen sich mit dem

„ Beim Vorbau sind Chefdesigner Tomonobu Itagaki wohl die Hormone durchgegangen „

Spieler. Passen, blocken, abgeben, mit mehr belastet einen die Steuerung nicht. Klappt locker und leicht, trotzdem ist beim Timing genug Potenzial drin, um an sich selbst zu arbeiten und bessere Ergebnisse zu erzielen. Nur fällt im Vergleich mit »Dead or Alive Extreme Beach Volleyball« eine durchaus zweifelhafte Neuerung auf: Die Kamera wählt jetzt oft Positionen, aus denen zwar die Nähte an den Bikinis erkennbar sind; dafür aber leider nicht mehr das komplette Spielfeld. Ergo bleibt es der groben Einschätzung überlassen, wohin der Ball wohl gerade fliegt und wohin man seine Figur steuern muss.

Im Spielverlauf kommen weitere Minigames dazu, beispielsweise Tauziehen oder der Strand-Wettlauf. Bei dem hackt man wie früher bei klassischen

Hintern gegenseitig ins Wasser. Nachdem sich das erste Schmunzeln wegen der schrägen Spielidee verflüchtigt, bleibt nicht viel: den Attacken nach vorne oder seitlich ausweichen, das ist es auch schon. Fühlt sich anfangs wegen des hohen Tempos wie zufallsgesteuert an, lässt sich mit etwas Reaktion und Timing aber doch handhaben. Ähnlich oberflächlich: die Wasser-Rutsche. Im Gummireifen stürzt man sich den Sturzbach hinunter. Beschleunigen, bremsen und sich in die Kurven legen, mehr ist nicht zu tun. Ist eine temporeiche Angelegenheit, weil sich enge und weite, linke und rechte Kurven häufig abwechseln; und weil die Kamera nicht nur stur hinter dem Mädel herflitzt, sondern gelegentlich in die Totale wechselt. Aber wirklich anspruchsvoll fühlt sich auch das nicht an.

MULTIPLAYER-MACKEN

Der Salto-Papageienfisch

Mit am meisten hatten wir uns von den Mehrspieler-Partien versprochen. Tja, umso größer die Enttäuschung: Tecmo hat nur die beiden Hauptspiele Volleyball und Jetski für Xbox Live tauglich gemacht. Beim Volleyball dürfen zwei, beim Wasser-Wettrennen vier Spieler teilnehmen. Die Lobby? Ein Witz! Dass der Spielleiter eine Partie als privat oder öffentlich deklarieren, und ihr eine Landesflagge zuordnen kann, ist auch schon alles. Warum man auf der Suche nach Mitspielern nicht mit den Mädels durch die Lobby spazieren darf, sondern mit bunten Krebsen und Fischen über ein Eiland hoppst, wissen wohl auch nur die Gamedesigner. Einzig nettes Detail: Mit dem rechten Analogstick löst man ein paar akrobatische Saltos aus und vertreibt sich so die Zeit. Oh, und hatten wir die massiven Schwächen im Netzwerkcode erwähnt? Volleyball geht gerade noch. Aber Jetski-Racing zwischen vier Spielern? Das blieb bis zum Redaktionsschluss zum vergessen rücklig. Die Sargnägel: Aus laufenden Partien ist kein Ausstieg möglich, und weder Volleyball noch Jetski sind auf einer Konsole im Mehrspieler-Modus spielbar.

KURZ GESAGT...

Spin-Off So nennt die Fernseh-Industrie eine Serie, die aus einer anderen Serie aus- und abgekoppelt wird. Die Girls hier rekrutieren sich aus der Fightgame-Serie »Dead or Alive«. Nur hauen sich Kokoro, Hitomi, Kasumi und Freundinnen diesmal nicht die Nasen ein, sondern necken sich am Pool.



Sollten die Übungen nicht binnen eines Abends in Fleisch und Blut übergehen, dann hängt das mit der Gliederung des 14-Tage-Urlaubs zusammen. Pro Tag bleiben einem beispielsweise nur drei Versuche auf der Wasserrutsche, schon bricht der Abend an und Lisa, Kokoro und ihre Freundinnen machen sich bettfrein. Diese Unterbrechungen stören, umso mehr, als dass das Spiel ohne sie angenehm dahin fließen würde. Die Ladepausen zum Beispiel sind kurz und durch Kamerafahrten angenehm unauffällig getarnt. Technisch betrachtet ist das Spiel nämlich durchaus auf Zack. Das Wasser glänzt, die Wellen laden zum plantschen ein, die Palmen wiegen sich im sanften Wind. Das fühlt sich an wie Urlaub zuhause. Und die Mädels sind eine Augenweide, klare Sache. Diese lebendige Animation, dieser herrlich naive Look! Übrigens ein geschickter Schachzug der Designer: Durch das Manga-Design entzieht sich das Spiel der Gefahr, allzu sehr ins Frivole oder Vulgäre abzugleiten. Bei genauer Beobachtung fallen aber doch Kleinigkeiten auf, die die Xbox

360 schöner zeichnen könnte. Wenn der Wind durch die Haare fährt oder der Pferdeschwanz beim herumtollen am Strand über die Schulter fällt, dann sieht das manchmal etwas kantig aus. Und obwohl die Animation der Figuren grundsätzlich natürlich wirkt, gilt das für den Vorbau der Damen nur in eingeschränkter. Scheinbar sind bei Chefdesigner Tomonobu Itagaki die Hormone durchgegangen, denn jetzt schwabbeln die Melonen nach Purzelbäumen oder ähnlich akrobatischen Aktionen extrem nach – und das nicht einmal annähernd im Gleichtakt. Schwamm drüber! Denn letztlich arbeitet die Grafik mit knackigen Texturen und bringt Bilder von bestechender Schärfe hervor. Naturgemäß kommt die volle Farbbrillanz und Detailtreue erst auf einem HD-Ready-Fernseher zur Geltung. Aber auch Besitzer von Röhrenfernsehern können zufrieden sein. Wenigstens sind die Schriften angenehm groß und lesbar.

Blöd nur, dass das Spiel auf dem hierzulande unüblichen 60-Hz-Videoformat besteht. Überhaupt muss sich die

Anpassung an deutsche Verhältnisse Kritik gefallen lassen. Die Dialoge finden ausschließlich in englischer oder japanischer Sprache statt, nur die Untertitel und einige Bildtexte sind deutsch. Nicht alle, leider, denn zum Beispiel heißt Zacks Shop manchmal »Sammelsurium«, manchmal »Zack of all Trades«. Ähnliche Schlampereien finden sich an allen Ecken und Enden: Im Sportshop zum Beispiel sind die Attribute der Jetskis als »Cornering« und »Acceleration« angegeben. Zudem fehlt es der Übersetzung an Stilsicherheit. Die Po-Schubsereien beispielsweise heißen im englischen »Butt Battle«, im Deutschen »Po Gepöbel«. Das trifft's halt nicht ganz. Und das gilt irgendwie für das ganze Spiel. Da springt der Funke nicht so spontan rüber da wünscht man sich mehr Substanz. Was spräche zum Beispiel gegen einen ernst zu zunehmenden Karrieremodus, der die Motivation der neun Girls beschreibt; der die ganze Minigame-Sammlung in einen erzählerischen Rahmen bringt und dadurch mit Sinn erfüllt? So ist »Dead or Alive Xtreme 2« halt ein zweifellos

hübscher, aber inhaltsarmer Zeitvertreib. Es sind weniger die Minigames, die einen vorwärts treiben; es ist vielmehr der Drang, alle Freispiel-Extras zu ergattern und durch Geschenke Freundinnen zu gewinnen. Höhepunkte inhaltlicher Art fehlen.

Richard Löwenstein

Dead or Alive Xtreme 2

GRAFIK/

Knallige Farben, Urlaubsatmosphäre, knackige Girls.

8

SOUND/

16 Musikstücke, viel Gekicher, ein paar Effekte.

7

STEUERUNG/

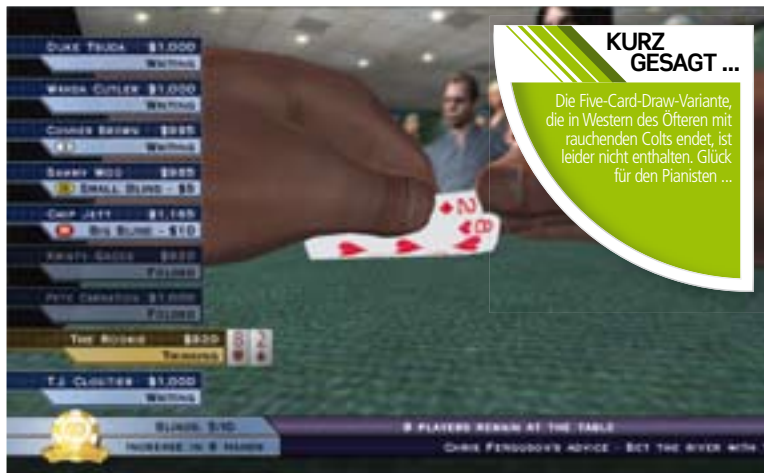
Anspruchslos, aber immerhin einsteigerfreundlich und handlich.

6

Lässt sich nur schwer benehmen. Wer entspannen und gaffen mag, könnte sich hier wohl fühlen.

5.9
aus 10

Erscheint/ erhältlich

KURZ
GESAGT ...

Die Five-Card-Draw-Variante, die in Western des Öfteren mit rauchenden Colts endet, ist leider nicht enthalten. Glück für den Pianisten ...



Details

Publisher/ Activision Hersteller/ Left Field Preis/ ab 39 Euro Genre/
Sport Spieler/ 1 - 9 Xbox Live/ ja USK/ o. A.

WORLD SERIES OF POKER 2007

Bluffen will gelernt sein

Nach dem letzten Flop im Pokerbereich zweifelten viele an Activision's Fortsetzung von »World Series«-Poker. Zum Glück ist der Jahrgang 2007, Untertitel »Tournament of Champions«, viel mehr Revolution als Evolution und kann mühelos »Texas Hold'em« übertrumpfen. Die Hintergrundgeschichte des Singleplayer-Modus versetzt einen in das Jackett eines Schützlings von Chris »Jesus« Ferguson, der sich zum Turnier der Champions im »Rio Resort«, Las Vegas, hochspielen will. Die verschiedenen Spielräume übernehmen dabei die Funktion eines Menüs zur Auswahl beispielsweise der Regelkombinationen. Es stehen mehrere Varianten bereit, vorneweg das allseits beliebte »Texas Hold'em« in seinen Limit-, No-Limit-, und Pot-Limit-Varianten. Des Weiteren sind »Omaha«, »Seven-Card-Stud« und »Horse« vertreten. In den für Anfänger zugleich hilfreichen, wie unterhaltsamen Video-Tutorials bringt Chris Ferguson dem Spieler persönlich die Spielregeln in kurzer Zeit näher, sodass man sich eigentlich gleich an den virtuellen Spieltisch setzen und loslegen kann. Die Spielmecha-

nik ist sowohl im Einzelspieler- als auch im Mehrspieler-Modus auf das Grundlegendste reduziert. Und Extras sind nur in Form von statistischen Spielhilfen - wie Gewinn- und Blattchancen - vorhanden, die dem Anfänger wirklich helfen, ohne die Gegner zu benachteiligen, oder den Wert des Spieles zu senken. Die Steuerung ist denkbar einfach und bequem zu benutzen und alle Texte wie Statistiken sind ausnahmslos deutlich zu lesen. Auch und gerade auf Röhren-Fernsehern. Wodurch »Tournament of Champions« sich wirklich auszeichnet, ist vor allem die realistische Atmosphäre. Da kann man so richtig eintauchen und alles um sich herum vergessen, vor allem weil die Spieltische mit viel Liebe zum Detail gezeichnet sind. So kann man zum Beispiel den Namen des jeweiligen Casinos erkennen, während der Geber gemütlich die Karten verteilt. Die stetig wechselnde Kameraperspektive stört dabei nicht im Geringsten, da sie immer das richtige Bild zur richtigen Zeit einfängt. Nahaufnahmen zeigen die brütenden Spieler, die Totale den Tisch und die darumstehende Menge. Auch die Animationen der

Spieler selbst sind treffend gestaltet und abwechslungsreich, was den Eindruck entstehen lässt, man säße wirklich mit Profis am Tisch.

Ein weiteres Plus sind die zwei Kommentatoren, die sich wie bei einer richtigen TV-Übertragung die Bemerkungen zuspähen. Schade nur, dass sich Hersteller Activision eine Übersetzung spart. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, den erwarten grandiose Spiele mit den größten Namen der Szene, darunter Tom Franklin, Edward Moncada, Scott Nguyen und die Oscar-nominierte Schauspielerin Jennifer Tilly, um ihnen die begehrteste Trophäe des professionellen Pokers streitig zu machen. Und dabei muss man sich richtig anstrengen, denn im Vergleich zum Vorgänger bringt »Tournament of Champions« eine der besten KIs mit an den Tisch. Die spielt durchweg solid, leistet sich sogar den einen oder anderen Bluff. Via Xbox-Live geht es gegen Gegnern aus der ganzen Welt. Auf Wunsch mit einem selbst geknipsten Portrait per Xbox-Live-Vision-Kamera. Die Bilder der Mitspieler werden in kleine Fenster am rechten Bildrand eingeblendet.

Alles in allem ist Activision eine durchweg gelungene Umsetzung des beliebten Kartenspiels gelungen. Solide Spielführung, überzeugende Mehrspieler-Modi und nicht zuletzt eine greifbare Atmosphäre – echt ein gutes Blatt!

Paolo Biggio

World Series of Poker 2007

GRAFIK/

Etwas karge Details, fade Animationen.

6

SOUND/

Cooler Western-Sounds und heiße Kommentare.

7

STEUERUNG/

Einfach und solide.

8

Clevere KI und tolle Umgebung. Sicher eines der besten Pokerspiele auf dem Markt.

7.6
aus 10

Erscheint/ 12. Januar 07



KURZ GESAGT ...

Der Name ist hier mal kein Amen: Entgegen dem Titel umfasst diese Snooker-Simulation auch die bei uns sehr viel gebräuchlichere Spielvariante Billard.



Details

Publisher/ Sega **Hersteller/** Blade Interactive **Preis/** ab 65 Euro
Genre/ Sport **Spieler/** 1 - 2 **Xbox Live/** ja **USK/** o. A.

WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2007

Kampf mit Stöcken ... aber diesmal unter Gentlemen

Es gibt Menschen, die verfolgen die Weltmeisterschaften im Snooker und sind vom Billard-Fieber infiziert. »World Snooker Championship 2007« bietet dieselbe Infektionsgefahr und entführt Spieler in die elegante Welt zwischen Queue und Kugeln. Aber wie gesagt, bei diesem Titel ist nicht nur Snooker vertreten, sondern auch Billard in seinen 8- und 9-Ball Varianten. Sogar an Trick-Shot-Wettbewerben können Benutzer teilnehmen und sich mit den 104 weltbesten Profi-Spielern messen, darunter Dennis Pitney und Simon Kennedy. Dabei darf man entweder in die Weste eines der Profis schlüpfen, oder sich einen eigenen Spieler bauen. Das Optionsmenü bietet hierzu eine ganze Fülle von Möglichkeiten: Haarstil, Augenfarbe, Gesichts- und Nasenform, das Übliche eben. Nur das Fehlen von weiblichen Modellen enttäuscht, gerade wegen dieser Vielfalt.

Das Spiel an sich ist übersichtlich strukturiert. Neulinge lassen sich zu Anfang in den Tutorials von einem Trainer beraten, um

dann direkt in den Turnier-Modus zu wechseln, bei dem man sich durch die Rangliste der Besten nach oben spielt. An einer Konsole - oder über Xbox-Live - können sich zwei Spieler messen. Zwar nur im direkten Zweikampf, ohne Turnier-Rahmen, aber immerhin. Die Bedienung bleibt in allen Spielvarianten handlich, übersichtlich und doch vielseitig, da Richtung, Kraft, Drall und Winkel des Queues mit den analogen Sticks oder den Aktionstasten bestimmt werden. Nun, zumindest war das wohl so gedacht. Denn wegen der enormen Sensibilität scheint es anfangs kaum möglich, den gewünschten Punkt an der Kugel zu treffen oder die exakte Kraft des nächsten Stoßes zu bestimmen. Das kann in Frust ausarten - braucht halt Übung! Ein weiteres Manko sind die viel zu langen Ladezeiten. Hindernisse ganz anderer Natur muss der Spieler in Form seiner Gegner bewältigen, denn die haben es bezüglich der Spielstärke wirklich in sich und legen auch mal eine ganze Partie am Stück hin, ohne dass man auch nur ein Mal zum Zug kommt. Auch

sonst ist die KI sehr gut entwickelt und spielt taktisch geschickt. Dem Spieler kommen hingegen visuelle Unterstützungen, wie Winkelberechnungen und Kugelve-läufe zugute. Allerdings kann die Anzeige der »Stillstandszone«, in der die weiße Kugel bei beendetem Stoß zur Ruhe kommen soll, bei zu vielen Kugeln im Weg oft verwirrend falsch sein. Ansonsten unterstützt »World Snooker Championship« den Spieler noch durch die verschiedenen Blickwinkel, mit denen man seinen Stoß unter die Lupe nehmen kann. Die Ich-Perspektive vermittelt erste Eindrücke, die Nahe-am-Tisch-Variante ermöglicht eine höhere Präzision, und zuletzt die Vogel-Perspektive. Sie erlaubt eine größere Übersicht und taktische Überlegungen. Zur Simulation an sich gibt es wenig zu sagen. Die Kugeln rollen dahin, wohin sie sollen, so wie man das erwarten würde. Passt, sitzt, hat Luft. Zur Grafik ist anzumerken, dass sie halt schon ein wenig leblos wirkt, obwohl die Figuren sehr gut animiert und die Spielhallen bis ins kleinste Detail den realen Austragungsorten nachempfunden sind. Man hat dabei keine Mühen gescheut und auch ans Publikum gedacht, das während eines Billardspiels begeistert applaudiert, während in einer Snooker-Halle eine wesentlich steifere Atmosphäre herrscht. Selbst die Spielstatistiken und Texteinblendungen sind den »Euro-sport«-Ausstrahlungen nachempfunden. Doch am Markantesten sind die Spracheinla-

gen der Kommentatoren und Trainer, die bei Billardspielen die Züge in sattem Amerikanisch erklären, während bei Snooker-Wettbewerben ein voller Londoner Akzent aus den Lautsprechern plätschert. Aber dieses hübsche Detail hat auch eine Kehrseite: Es gibt leider von diesem Spiel keine eingedeutschte Version. Alle Texte sind auf Englisch. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, den erwartet mit »World Snooker Championship 2007« ein Billard-Alleskönner, der mit einer schönen Atmosphäre, solider KI und einem gelungenen Mehrspieler-Modus punktet.

Paolo Biggio

World Snooker Championship 2007

GRAFIK/

Ein wenig in die Jahre gekommen.

7

SOUND/

Superbe Kommentare. Very British.

8

STEUERUNG/

Könnte etwas genauer arbeiten.

6

Feines Teil für Billard-Interessierte, egal ob Anfänger oder Profi.

7.3 aus 10

Erscheint/ erhältlich



CARS

Die Piston-Cup-Saison ist wieder eröffnet!

Du warst begeistert vom Film? Na, dann freu dich, hier triffst du alle »Helden« wieder: Lightning McQueen, Sally und Hook. Im Kinofilm versucht McLightning, ein Teufelskerl von einem sprechenden Rennwagen, den Piston-Cup zu gewinnen. Plötzlich kommt er von der Route 66 ab und trifft in Radiator Springs auf den alten Abschleppwagen Hook und auf eine Porschelady namens Sally. Sie werden Freunde. Das Spiel knüpft an den Film an, Grafik und Sound treffen den Punkt ziemlich genau. So haben die Autos dieselben deutschen Synchronstimmen und sind - wie auch die Umgebung - herrlich bunt animiert. Beim alten Hook bewegen sich die Hasenzähne im Kühlergrill, wenn er was zu sagen hat; und Sally kann auch im Spiel wunderschön mit den Augen, sprich Scheinwerfern blinzeln. Mit etwas gutem Willen könnte man sogar sagen, dass der Story-Modus von der Machart her an den Karriere-Mode bei »Need for Speed: Carbon«, erinnert - man kann frei herumfahren und Aufgaben suchen. Allerdings bewegen wir uns hier wegen

des Umfangs auf einem ganz anderen Niveau. Leider weit darunter.

Die Geschichte beginnt mit dem Radiator Springs-Grand-Prix. Durch Beenden des Rennens werden zwei neue Events freigeschaltet. Das große Ziel: Fünf Highspeed-Rennen im Look der amerikanischen »Nascar«-Serie gewinnen, und so den Piston-Cup abräumen - davor und zwischendrin eine bunte Mischung aus weiteren Rennen und Herausforderungen. So fährt man Stück für Stück alles frei, vielleicht zwei Abende lang, dann war's das aber leider schon. Die Steuerung der Autos fühlt sich nie wirklich präzise an; man hat immer das Gefühl, die wilden Drifts nicht so ganz unter Kontrolle zu haben. Wenn jemand trotzdem am Ball bleibt, dann wegen der herrlich liebevollen Aufmachung. Und weil sich halt doch ab und zu was tut. Plötzlich liegt das kleine Südstaaten-Kaff Radiator Springs offen vor einem wie ein Buch, später dann auch der Rest des Ornament Valley und der Tailfin Pass. Überall kann man frei herumfahren, sich die Gegend ansehen, nach Bonuspunkten Ausschau halten und markierte Ankerpunkte ansteuern. Die

Bonuspunkte schalten weitere Figuren, Lackierungen, Skizzen und Filmausschnitte frei. Standard eben.

Der eine oder andere Höhepunkt ergibt sich aus der Tatsache, dass unter den vielen Freispiel-Extras auch acht Minispiele sind. Eines davon stellt die Film-Szene nach, in der McLightning spätnachts auf einer Weide schlafende »Kühe« erschrickt. Auf der Leinwand eine urkomische Sache, weil die Viecher Traktoren sind. Sieht halt zu grell aus, wenn die erst auf dem Rücken schlafen und dann mit lautem Geblöke hochfahren, sobald McLightning sie umwirft. Das kommt nur leider im Spiel viel weniger lustig rüber. Immerhin kann die dazugehörige Fluchtscene schon ans Nervenköstchen gehen: Man darf sich von den Scheinwerfern des fiesen Mähdreschers Frank nicht erfassen und erwischen lassen. Insgesamt 19 Straßen-, fünf Piston-Cup-Rennen und acht Minispiele im Arcade-Modus, viel mehr steckt nicht dahinter. Okay, vielleicht noch der Trainingsmodus, in dem der Spieler allein unterwegs ist und sein fahrerisches Können verbessert. Aber Racing via Xbox-

Live? Pustekuchen. Immerhin können sich zwei Raser in einigen Wettbewerben am Splitscreen im Mehrspieler-Modus messen. Und wenigstens stimmt die Bedienung. Die Menüs sind übersichtlich, und auch der Spielbildschirm stellt die Informationen in einfacher und gut erfassbarer Form dar. Abwechslungsreiche Country- und Rockmusik untermalen die Positionskämpfe. Alles schön und gut, aber ist es nicht so, dass ein Pixar-Film Klein und Groß, Jung und Alt unterhält? Das Spiel ist aber nur für die Kleinsten toll.

Ann-Kristin Witter

Cars

GRAFIK/

Liebevoll animierte Autos, aber arm an Effekten.

7

SOUND/

Abwechslungsreiche Country-Rhythmen, unauffällige Effekte.

7

STEUERUNG/

Schwammige Steuerung, nervige Ladepausen.

5

Quietschbunter Rennspielspaß, leider etwas inhalts- und effektarmer.

5.0

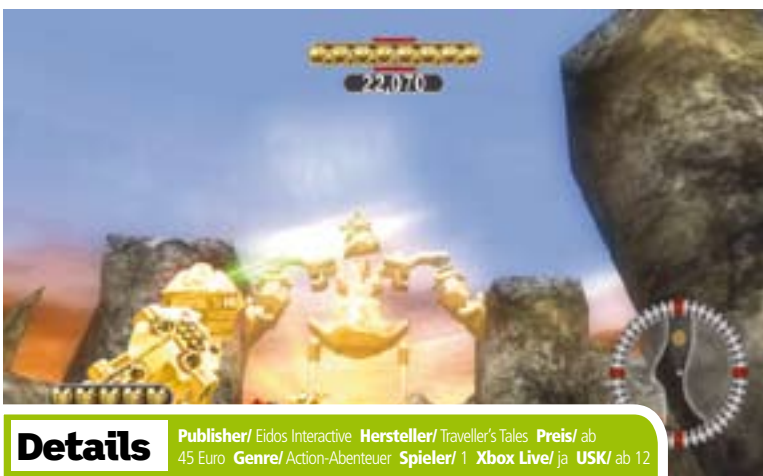
aus 10

Erscheint/ erhältlich



KURZ GESAGT ...

Der Jugendschutz hat entschieden, dass diese explodierenden Bauklötzchen erst Teenagern ab 12 Jahren zuzumuten sind. Die Original-Bionicles von Lego werden ab 8 Jahren empfohlen.



Details

Publisher/ Eidos Interactive **Hersteller/** Traveller's Tales **Preis/** ab 45 Euro **Genre/** Action-Abenteuer **Spieler/** 1 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 12

BIONICLE HEROES

Cyber-Krieger zwischen Palmen

Seit einigen Jahren halten sich die Furcht erregenden Bauklötzchen-Krieger der Bionicle-Serie als feste Größe in den Spielegeschäften. Nun liefern sich die kybernetischen Inselbewohner in dieser Lego-Ballerei eine Schlacht mit den fiesen Pirakas, um ihnen die Masken des Lebens aus den gierigen Greifzangen zu reißen. Okay, den Aufbau der Kulissen und Figuren aus lauter bunten Spielzeug-Bauklötzchen, den kennen und lieben wir seit »Lego Star Wars«. Ungewohnt ist allerdings die Kamera-Perspektive. Die Spielfigur – ein Bionicle-Krieger – ist an den linken Bildschirmrand verbannt, die Kamera folgt dichtauf. Die Umgebung sieht man über die Schulter, und das leider oft eher schlecht als recht – die Figur deckt halt schon beachtliche Teile der Umwelt ab. So schießt man sich mit seinem Team aus Cyber-Kriegern, die man durch Knopfdruck wechselt, durch sechs Spielbereiche und merkt recht schnell: Huch, zu achtzig Prozent besteht das Spiel aus hirnlöser Action! Ergo stürzen sich fiese Lego-Insekten auf unsere Helden, ein besonders cleveres Angriffsschema ist uns dabei nicht aufgefallen. Womit wir zum größten

Schwachpunkt kommen, nämlich dem Schwierigkeitsgrad. Der ist nämlich so niedrig eingestellt, dass unsere Helden genauso gut Erbsen verschießend auf die Jagd gehen könnten. Beispiel gefällig? Den ersten Endgegner Guurahk haben wir erstmal so richtig beharkt – ohne große Gegenwehr und ohne Taktik. Als er dann, mit der Unterstützung von ganzen Horden von Lakaien, endlich unsere Lebenspunkte erschöpft hatte, verschwand lediglich ein Held aus der Gruppe und schon ging's weiter. Ohne Sinn und Verstand. Aber auf Voya Nui wird nicht nur geballert, sondern gelegentlich auch ganz in bewährter Lego-Tradition gebaut. Generell basiert das ganze Spiel darauf, dass man die eigenen Kameraden in der richtigen Situation zur Hand hat und deren Fähigkeiten einsetzt. Immer wieder stoßen unsere Helden auf Stellen, an denen ihnen etwa nur ihr Team-eigener Ingenieur weiterhelfen kann, indem er die verschiedensten Bausteine zu Brücken, Toren und sogar Motorbooten zusammensetzt. Der Haken an der Sache ist, dass man Mitstreiter wie ihn erst einmal durch das Finden ihrer Masken aktivieren muss, um ihnen dann

die hieß begehrten Fähigkeiten im Shop des Heimatdorfes zu kaufen.

Das Problem ist also: Wie kaufe ich eine Fähigkeit mitten in einem Level voller Gegner? Und die Lösung lautet: Das Level nachher noch mal spielen, womit wir bereits beim zweiten großen Manko wären: Wiederholungen. Es kommt leider oft vor, dass man einen Abschnitt wieder und wieder spielen muss, um an bestimmte Extras heranzukommen. Auch der Spielfluss ändert sich während der gesamten Dauer des Games nicht, und verfällt immer wieder in bekannte Muster. Übrigens ein Trend, der sich auch bei der Musik bemerkbar macht und spätestens im dritten Level den Griff zur Stumm Taste fast schon erzwingt. Immerhin sind die Bildtexte einwandfrei ins Deutsche übersetzt, auch wenn bestimmte, spielrelevante Kommentare oft ein wenig zu schnell verschwinden. Die Grafik ist gar nicht so übel: Keine PAL-Balken auf Röhrenfernsehern, fein ausgearbeitete Texturen und ansehnliche Reflektionen, die trotz der niedrigen Polygonzahlen eine angenehme Atmosphäre erzeugen. Vor allem Fans der Bionicle-Serie, die sich mit der hintergründigen Mythologie ausken-

nen, werden bei der Ballerei durch die Tropeninsel schnell feststellen, dass »Bionicle Heroes« lediglich ein kurzlebiger Zeitvertreib ist, der zufälligerweise ihre Lieblingshelden enthält. Zwar kann mit diesem Spiel wegen der lockeren Atmosphäre sowohl ein Zwölfjähriger als auch ein Erwachsener seine Zeit totschlagen, doch selbst Ersterer dürfte sich nach spätestens dem vierten Spielbereich langweilen. Die Einzigen, die mit diesem Spielprinzip sicher glücklich werden, wären jüngere Kinder. Aber die dürfen ja nicht ran.

Paolo Biggio

Bionicle Heroes

GRAFIK/

Hightech-Look, mit ermüdenden Effekten.

7

SOUND/

Sich ständig wiederholende Themen nerven.

5

STEUERUNG/

Einfach zu lernen, schwer zu meistern.

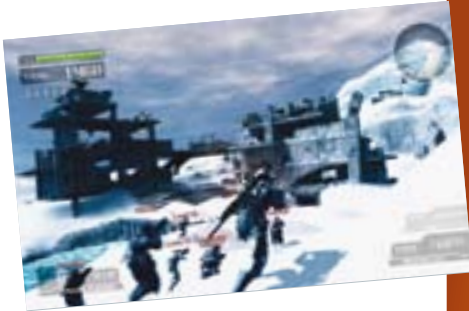
5

Sture Ballerei mit toller Kulisse und ein paar komödiantischen Lichtblicken.

5.8
aus 10

JETZT ABONNIEREN!

DEIN GESCHENK!



DEINS! GRATIS!

Als neuer Abonnent erhältst du das mehrfach prämierte Action-Abenteuer »Kameo« oder den intelligenten Actionthriller »Perfect Dark Zero«. Sofort und kostenlos! Die ersten Einsender erhalten zusätzlich den Download-Code für eine exklusive, für andere nicht erreichbare, Mehrspieler-Karte aus Capcoms »Lost Planet«. Nur solange der Vorrat reicht.



DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du jetzt ein neues Abo abschließt, erhältst du eines dieser beiden tollen Spiele für deine Xbox 360! Und zwar gratis, ohne Zuzahlung! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben!

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360-Live-Magazin ab sofort zu. Ich habe markiert, welches Spiel ich mir als Abo-Geschenk wünsche. Teilnehmen kann ich nur, wenn mein Wohnsitz in Deutschland liegt. Das Abo gilt für ein Jahr (10 Hefte: 8 monatliche Ausgaben, zwei Sommer-Doppelausgaben). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 11 Ausgaben zum Preis von 10. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 36,- Euro per Bankeinzug einverstanden. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich 360-Live nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiterbeziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Das von mir gewünschte Abo-Geschenk habe ich angekreuzt. Ich bestätige, dass ich die von der USK für die Spiele empfohlene Altersgrenze erreicht habe.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ Mein Abo-Geschenk: Kameo, USK: ab 12 Jahren ☐ Mein Abo-Geschenk: Perfect Dark Zero, USK: ab 18 Jahren

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Airmotion
360 Live / Abo
Tassiloplatz 7
81541 München

GANZ EINFACH BESTELLEN:



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



TELEFON
Einfach anrufen:
Tel.: 089 / 856327-77



BRIEF
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an:
Airmotion GmbH, 360 Live / Abo
Tassiloplatz 7, 81541 München
Tel.: 089 / 856327-77
Fax: 089 / 856327-41.
Selbstverständlich reicht auch eine Kopie dieser Seite.

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACHEN UND GEWINNEN HOL DIR DEN HELDEN NACH HAUSE! EXKLUSIVES ERAGON-FANPAKET ZU GEWINNEN!

JETZT HEISST ES SCHNELL SEIN! TEILNAHME NUR BIS ZUM 30. JANUAR!



1. -3. PREIS: EIN EXKLUSIVES ERAGON- FANPAKET

Seit dem 14. Dezember räumt die Verfilmung von Christopher Paolinis Jugendbuch in den Kinos ab. Das dazu gehörende Spiel macht da weiter, wo der Film aufhört – nämlich mit Fantasy-Action, die die tollsten Momente von der Leinwand mit Szenen und Figuren aus der Buchvorlage kombiniert. Reichlich Schwertergeklirr, ein toller Koop-Modus für zwei Spieler und atemberaubende Reitzszenen auf einem fliegenden Drachen prägen die Xbox 360-Version von »Eragon«. Zur Feier des Tages spendieren Spiele-Hersteller Vivendi und der Buchverlag Blanvalet drei tolle Fanpakete: Jedes davon setzt sich zusammen aus dem Spiel, einer exklusiven Faceplate, dem Roman, dem Soundtrack (inklusive dem exklusiven Stück »Keep Holding On« von Avril Lavigne), Poster und Schlüsselband. Ein glücklicher Gewinner erhält darüber hinaus ein wunderschön gerahmtes Poster, signiert von Sienna Guillory, die im Film (und im Spiel!) die Elfe Arya spielt. 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:
Airmotion GmbH, 360 Live Magazin,
Tassiloplatz 7, 81541 München



ONLINE

Gehe 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 30. JANUAR!**

360 Gewinnspiel

Januar 06

FOLGENDE SYSTEME NUTZE ICH INTERESSIEREN MICH

PC	☐	☐
Playstation 2	☐	☐
Playstation 3	☐	☐
Gamecube	☐	☐
Xbox	☐	☐
Xbox 360	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐
Nintendo Wii	☐	☐
PSP	☐	☐

ICH NUTZE DAS INTERNET

regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

Action	☐	Abenteuer	☐
Ego-Shooter	☐	Fightgames	☐
Action-Abenteuer	☐	Sport	☐
Rollenspiele	☐	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 30. Januar 2007. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 31. Januar 2007 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von PSM&W Kommunikation, Vivendi Games, von Airmotion 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

Kurz vor Silvester wird's mal wieder Zeit für ein paar gute Vorsätze. Den hier zum Beispiel: Vermehrt Zuschriften aus dem Forum abdrucken, weil die Fans es so wollen. Ob's mit unserem Vorhaben geklappt hat? Überzeug dich selbst. Gleich hier und jetzt. Auf dieser Doppelseite.

Richard Leumann

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 Airmotion, 360 Magazin/Leserpost, Tassiloplatz 7, 81541 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

MR. RO-BOT-O

□ Hallo erst mal! Also ich muss sagen, dass die Xbox 360 hammergeil ist. Aber eine Sache hätte ich schon auszusetzen: Wo sind die intelligenten Bots im Deathmatch-Modus? Vielleicht habe ich sie übersehen, aber in »Advanced Warfighter« oder diesem neulich indizierten Shooter von Epic gibt es absolut keine ernstzunehmenden Gegner in diesem Modus. Bei Letzterem gibts ja noch nicht einmal Bots, man kann nur gegen einen zweiten Spieler spielen. Ja zugegeben, man kann ja per Xbox Live online zocken... Aber hey, ich will mal wieder in aller »Killzone-Manier« ein Deathmatch spielen, wo man mit/gegen Bots um den Sieg kämpfen und dabei auch noch den Schwierigkeitsgrad einstellen kann. Gezockte Grüße, **Willy Lehmann**

Bots sind nun mal ein Relikt aus den 90ern, als Gamer noch einsam, übergewichtig und sozial isoliert waren. Heute sind wir geliebt, muskelgestählt und dank Xbox Live gesellschaftlich vorzeigbar. Wir haben deswegen immer genug Online-Freunde zum Daddeln. Du siehst, die Zeiten ändern sich. Auch wenn Richy grad rüber ruft, er würde schon auch gern mal wieder ein Online-Rennspiel erleben, wo man das Feld mit Computergegnern auffüllen kann. Er ist halt ein Ewig-Gestriger.



ÜBERLÄUFER IN SPE

□ Ich bin gerade dabei, meine Xbox 360 für ihre Rückreise zu Microsoft vorzubereiten. Warum? Weil dieses Meisterwerk der Technik am Samstag seinen Geist aufgegeben hat. Vorhin durfte ich mich eine halbe Stunde mit irgendeiner Trulla von der Microsoft-Telefonhotline herumärgern, die mich für blöd verkaufen wollte: »So etwas kommt ganz selten vor, und das bei so vielen verkauften Geräten«. Verarschen kann ich mich selber, die Dinger verrecken reihenweise, die PS2 wurde zigfach mehr verkauft und machte so gut wie nie Probleme. Dabei wollte ich mir das Gerät erst eigentlich gar nicht kaufen. Jetzt sitze ich hier und warte. Und mein Entschluss, doch die PlayStation

3 zu bestellen, wird zunehmend konkreter. Wenn der qualitative Unterschied so ist wie der zwischen Windows- und Mac-Rechnern, lege ich sogar gerne noch ein paar Euro drauf!

Bastian Fischer

Ohne die Frau von der heißen Line jetzt unnötig in Schutz zu nehmen, aber sie hat Recht: Derartige Abstürze sind schon wirklich die Ausnahme. Von allen 360-Geräten, die seit 2005 ausgeliefert wurden, war lediglich ein Bruchteil fehlerhaft. Und der bestand in der Regel aus den allerersten Exemplaren. Was natürlich nichts an Deinem Ärger ändert. Den Boxen, die heute im Handel stehen, sollten diese Kinderkrankheiten eigentlich ausgetrieben sein. Unsere drei Redaktions-Boxen verrichten seit nun mehr einem Jahr brav ihren Dienst. Okay, bei der ersten war gleich nach dem Auspacken das Netzteil hin. Und mitten im letzten Redaktionsschluss hat sich die andere Konsole mit drei rot blinkenden »Lights of Death« abgemeldet. Aber wie gesagt, die sind ja auch aus der ersten Lieferung...

EUPHORIE

□ Als Neuling auch mal ein Kommentar zu eurem aktuellen Heft. Zuerst die teilweise Augenkrebs erzeugende Schrift. Auf Seite 19 diese verwaschene braun-weiße Schrift auf braunem Hintergrund, oder auf Seite 66 die dunkelgraue Schrift auf hellgrauem Untergrund. Und dazu auch noch sauklein. Also da sollte man was tun. Musste gestern Abend echt Festtagsbeleuchtung einschalten, um vernünftig lesen zu können.

Top Thema

□ Hi Jungs.

Ich habe mir gerade zu Weihnachten eine eigene 360 geleistet.

Ich. Ausgerechnet ich, ein

Sony-Fan, der seit 1995 der

Playstation ewige Treue geschworen hat.

Aber dieses Mal ging's nicht anders. Ich

bin jetzt in den letzten Monaten von der

Playstation 3 so oft verprellt worden, dass

ich irgendwann die Geduld verloren habe.

Nicht nur, dass ich immer noch auf die

europäische Version von »Final Fantasy

XII« warte, oder einige Firmen wie Sega

oder Activision ihren ersten Titeln auf der

PlayStation 3 die Online-Unterstützung

versagen. Als auch noch bekannt wurde,

dass die Sony-Konsole erst im März bei

uns auf den Markt kommt, war's aus.

Zum Saturn gefahren, 360 eingepackt

und alle meine Probleme waren geges-

sen. Unter anderem auch wegen eurer

Zeitschrift, die, wie ich als alter Sony-Hase

sagen muss, echt gut geworden ist.

Jetzt aber zu meinem eigentlichen Anlie-

gen. Ich bin ganz schön erstaunt, zu

sehen, dass dieses Konsolen-Gebashe

nicht nur in Sony-Kreisen besteht. Man

sieht's im Forum, man sieht's auf diesen

glorreichen Seiten. Microsoft-Fans sind in

der Hinsicht kein bisschen besser als die

Playstation-Jünger. Echt schade! Dabei ist

es doch ganz egal, welche Konsole man

zu Hause hat. Letztendlich geht's doch nur

um die Spiele. Und die sind auf der Xbox

360 wie auch auf der PlayStation 3

großartig. Deswegen lasst doch endlich

mal diesen albernen Konsolen-Rassismus.

Stefan Kotmann

Die Spiele auf der PlayStation 3 saugen.

Nein, kleiner Scherz. Nur die meisten

Spiele saugen. »Resistance« ist ganz nett,

haut uns aber auch nicht um. Oben ein

Bild aus dem Spiel. Das mit dem Biest.

WILLKOMMEN IM CLUB

□ Liebes 360-Team.

Ich bin so sauer auf diese dummen Politiker! Da ist irgend so ein Gestörter Amok gelaufen, schon meinen die Politiker, das sei die Schuld der so genannten Killerspiele. Jetzt wollen die doch tatsächlich Ballerspiele ganz verbieten! Dabei ist Deutschland

doch schon das strengste Land, was die Freigabe von Videospielen anbelangt. Könnt ihr da nicht mal was machen? Bitte, bitte tut was dagegen, denn sowas kotzt mich wirklich an!

Klaus Daminski

LASS ES RAUS! UNSERE MOTZECKE

Das Thema „Killerspiele“ ist und bleibt umstritten in Deutschland. Nur ist es jedes Mal wieder faszinierend zu sehen, dass diejenigen am lautesten krähen, die von der Materie an sich überhaupt keine Ahnung haben. Nichts gegen unsere verehrten Politiker, aber bei den meisten beschränkt sich doch deren Spiele-Karriere auf nostalgische Reminiszenzen an »Pac-Man« aus der Studienzeit und eine Runde »Solitär« während langweiliger Fraktionssitzungen. Ob das reicht, um sich zu dem Thema eine konstruktive Meinung zu bilden?

Ansonsten kamen mir die Berichte so unglaublich positiv vor. Irgendwas gibt es doch normalerweise immer zu meckern, aber in den Berichten lese ich immer nur, das sich das Spiel wohl zu einem Hit entwickeln wird. Sind die Spiele wirklich so verdammt gut, oder habt ihr vor lauter Aufregung die Kritik vergessen?

Skull77 aus dem Forum

Dass die Previews in der Regel so positiv ausfallen, liegt in erster Linie erst mal an unserem Auswahlverfahren. Die Titel, die wir in der Vorschau behandeln, sollten natürlich schon irgendwie Potential haben. Denn wozu sechs Seiten auf »Lost Planet« verwenden, wie in dieser Ausgabe, wenn wir denken, dass das Game nichts kann? Übrigens... Gratulation:

Du bist der Beste, der sich über eine so kleine Schriftart beschwert. Und Du hast das gewonnen: ein Spiel, dass wir hier nicht mehr brauchen.

PREISSTURZ

□ Liebes 360-Team, zum Verkaufsstart der Playstation 3 soll der Preis für die Xbox 360 reduziert werden. Wisst ihr zufällig, um wie viel ungefähr? Sind das eher 30 oder 100 Euro? Vielen Dank für eure Antwort

Euer Robert

Das sind alles Spekulationen, die immer wieder mal durch das Internet geistern. Wir rechnen vorerst nicht mit einer spürbaren Preissenkung, denn warum sollte Microsoft die durchführen? Nintendos Wii würde wohl eher nicht unterboten, und die Playstation 3 ist ohnehin teurer.

FREMDGEHER

□ Liebes 360-Team. Ich bin schon seit mehreren Monaten stolzer Besitzer einer Xbox 360 und ja eigentlich auch mehr als zufrieden. Trotz allem stehe ich kurz davor, fremd zu gehen... oder besser: Zweigleisig zu fahren. Mein neuestes Objekt der Begierde: Die Nintendo Wii. Am Anfang war ich ja noch etwas skeptisch, aber seitdem ich nun ein bisschen nachgeforscht habe, bin ich doch sehr neugierig geworden. Deswegen mal Hand aufs Herz: Lohnt sich's, trotz Xbox 360 nochmal 250 Öcken für eine Zweitkonsole hinzublättern?

Metty

Nintendo hat unseren Chefredakteur bestochen. Sie haben ihm eine Wii-Konsole zusammen mit dem neuen »Zelda«-Spiel geschickt. Seitdem ist ihm das Grinsen nicht mal mehr mit einem Meisel aus dem Gesicht zu treiben. Also, wenn man ihm glaubt, dann lohnt sich Wii allein schon wegen diesem Spiel. Oder besser gesagt, überhaupt nur deswegen. Und weil im neuen Jahr noch ein neues »Metroid« und ein neues »Mario« kommen. Allerdings

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Deutschland und die »Killerspiele«. Alle haben eine Meinung dazu und tun diese auch öffentlich in den Medien kund. Nur einer wird gerne übergangen: Der Spieler selbst. Höchste Zeit, das zu ändern. Eure Stellungnahmen aus dem Forum:

Gaggerer Edmund Stoiber hat jetzt angekündigt, dass das Bundesland Bayern einen Antrag zum Verbot von Killerspielen vorlegen will.

Richard Das ist echt mal wieder so typisch. Niemanden juckt's, wo der die Waffen her hat, aber gleich wieder mit dem Killerspielekrampf anfangen. Diese Stammtisch-Polemik vom Stoiber, mir reicht's langsam. Dabei bin ich ein geborener Schwarzer... Der bringt mich noch dazu, ins grüne Lager zu wechseln.

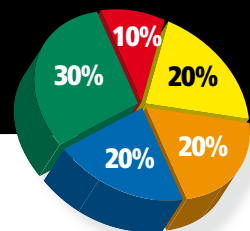
Tetsujin Also ich bin mal echt froh, dass ich ein Österreicher bin. Ihr habt ja da Sensiblenchen in der Politik.

1337 Erstaunlich, dass unsere Politiker relativ einsam mit ihrer Meinung sind. Sämtliche Wissenschaftler, und nebenbei auch die Grünen, sind wie wir der Auffassung, dass solch ein Verbot nicht den Nerv treffen wird.

AARG In Holland ist die höchste Einstufung ab 16. Und dort läuft niemand Amok! Schon im Kindergartenalter lernt man den Unterschied zwischen realer und virtueller Welt. So war's zumindest bei mir. Aber vielleicht bin ich ja ein Übermensch.

LESERPOST IN ZAHLEN

- »Halo 3«
- Dies und das
- Nintendos Wii rockt ...
- ... die PS3 nicht.
- Killerspiele-Diskussionen



ist Richy halt auch schon 36 Jahre alt und sieht nicht mehr ganz klar. Liegt vermutlich an der viel zu kleinen Schriftart hier im Heft. Deshalb stört ihn die schlichte Wii-Grafik nicht. Andere schon...

SCHEIBENKLEISTER

□ Also ich war Samstag in Stuttgart-City zum Shoppen unterwegs und wäre durchaus bereit gewesen, noch die eine oder andere HD-DVD für mein jüngst gekauftes HD-Laufwerk zu besorgen. Aber zu meinem Entsetzen musste ich feststellen, dass diese Technologie wohl den Weg in den tiefen Süden der Republik noch nicht gefunden hat. In den vier Märkten, in denen ich war, gab es keine einzige HD-DVD zu kaufen. Es gab auch nirgends Geräte, keine Werbung, nirgendwo etwas zu Demozwecken. Lediglich im Saturn gab es einen Blu-Ray-Player zu kaufen - allerdings ohne Filme. Und das Gerät lief auch nicht. Irgendwie merkwürdig, dass der Handel nichts macht, um die neue Technik an den Mann bzw. die Frau zu bringen, oder?

Mirko-76 aus dem Forum

Ja, wir haben hier in München ähnliche Erfahrungen gemacht. Das HD-DVD-Angebot ist im Moment so überschaubar wie das Haupthaar von Charlie Brown, wenn du verstehst. Wir haben keinen einzigen wirklich guten Streifen gefunden. Unser Tipp: Ebay. Ach ja, lustig übrigens: Bei uns im MediaMarkt um die Ecke gibt's jede Menge Blu-Ray-Discs. Dafür keine Player. Vielleicht sollten wir uns zusammen tun.

SMS-SCHNIPSEL

WIR WOLLEN SHENTUE 3 FÜR DIE XBOX 360.

Hatten wir die SMS nicht schon mal?

MR SEO SPITZEL ICH LIEBE EUCH. NICHT WEITER SO.

Keine Sorge. Das tun wir.

ITPAX

... äh... Mini?

IST METAL GEAR SOLID 4 EIGENTLICH GEPLANT?

Ja. Allerdings nicht für die Xbox 360. Obwohl, wer weiß. Es gibt da ein Gerücht...

FUNKTIONIEREN REGULÄRE USB-KEYBOARDS MIT DER 360?

Aber ja doch. Am besten das aller-einfachste Modell besorgen. Da ist die Wahrscheinlichkeit, dass es zu Hardware-Konflikten kommt, verschwindend gering.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

□ Ich lese euer Mag eigentlich sehr gerne, nur eines nervt in letzter Zeit immer mehr: nämlich diese ständige Hetze gegen die Playstation 3. Was interessiert mich die Playstation 3 in einem 360-Magazin? Gar nicht. Juckt doch keinen, was Sony da macht. Es geht hier doch um die 360. Und als Leser eines 360-Magazins möchte ich von euch zu hundert Prozent 360-News, Previews, Tests und sonst nichts anderes. Als Käufer der Xbox 360 und eures Blatts kann ich doch erwarten und verlangen, dass das der Platz mit 360-Artikeln bis zum Rand gefüllt wird. Wenn ich was über Playstation 3 oder Wii lesen will, kauf ich mir halt ein anderes Magazin. Deshalb nutzt den Platz nur für die eine Konsole, die eure Leser einzig interessiert. Für die Xbox 360.

Xbot Tom aus dem Forum

Wir haben es gerade gezählt: In der letzten Ausgabe verwenden wir exakt 1/16328stel an Platz auf allen 84 Seiten für die Worte "PlayStation 3" und "Wii". Wir finden das wirklich nicht zuviel. Denn um Spiele für die Xbox 360 richtig genießen zu können, sollte man auch ein bisschen ein Bild von dem haben, was auf anderen Systemen vor sich geht. Amen.

COMMUNITY

360

Was tut sich alles rund um Xbox Live?

SZENE

Xbox-Watch, Szene-News

NACHRICHTEN

Neues aus der Consoles Sport League

DOWNLOADS

Test Drive Unlimited, Saints Row

XBOX LIVE ARCADE

RoboBlitz, Defender, Double Dragon, Root Beer Tapper

TABELLEN

Die Ladder-Meister der Consoles Sport League

CONSOLES SPORT LEAGUE

Erste Sieger der Premierships

Nun stehen also die restlichen Gewinner der Premierships fest. Die besten der besten sozusagen. Auf die Gewinner warten Preise im Wert von insgesamt 2000 Euro. Darunter Sennheiser Headsets, Pokale und FIFA 07 für die Xbox 360. Wir gratulieren allen Gewinnern und wünschen ihnen viel Spaß mit ihren Preisen. Der Vollständigkeit halber nun die gesamte Liste der Premiership-Sieger:

Dead or Alive 4/ THE TACTICAL (dzs)

FIFA Weltmeisterschaft 2006/ PATRICK (dzs)

Halo 2 1on1/ PrOGamEr (dzs)

Pro Evolution Soccer 5/ TCS.KingFresh123 (TCS)

Project Gotham Racing 3/ Johnson (xTjp)

Table Tennis/ DZS Dani1981 (dzs)

Shoot-Outs

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

Dead or Alive 4/ THE TACTICAL (dzs)

Battle of Mittle Earth II/ M4CN1F1TY (eAxis)

Halo 2 1on1/ PrOGamEr (dzs)

Halo 2 2on2/ dzs just woY (dzs)

Burnout Revenge/ PurePlaya2097 (aim.complex)

Table Tennis/ real toto

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



Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Emsdetten. Amoklauf. Ein 18-Jähriger. Er hat »Counter Strike« und »Doom 3« gespielt. Diese Fakten genügen, um reflexartig die Diskussion über die Gewalt in Videospielen loszutreten. Man muss nicht lange auf die Politiker aus den hinteren Reihen warten, die in die vorderen Seiten der Boulevardzeitungen drängen und ein Verbot fordern. Stopp! Innehalten! Nachdenken! Doch bevor auch in diesem Blog die Diskussion losgeht, muss eines gesagt werden: Unser Mitleid ist mit den Opfern. Wer immer jetzt über dieses Thema spricht, sollte erst einmal einen Moment schweigen und mit den Betroffenen mitleiden.

Einig sind sich die Analysten, dass wir es beim Attentäter mit einer Außen-Seiter-Existenz zu tun haben. Ein Werther, der in seiner eigenen Welt lebt, ein Raskolnikov. Natürlich bietet sich bei dieser Ego-Veranlagung der Rückzug in die virtuellen Welten an. Ein Landkarten-Baukasten wie ihn »Counter Strike« mitliefert, ist ideal, um die eigene Schule nachzubauen und sich in der Scheinwelt abzureagieren.

Damit die Quasi-Realität verlassen wird und Handlungsmuster umgesetzt werden, bedarf es aber etwas mehr, als nur ein paar Spiele und der darin erlernten Handlungsmuster. Der Täter etwa hat zwei Klassen wiederholt. Wer weiß, was Pädagogen über die Demütigung durch Sitzbleiben seit einem Jahrhundert schreiben, könnte nach dem Attentat auch fordern, das Wiederholen von Klassen zu verbieten.

Die Pädagogik kennt für die Lebensphase, in welcher der Täter sich befand, den Ausdruck des »Moralischen Rigorismus«. Jeder von uns ringt in der Jugend um Werte und wenn er mühsam einen Halt gefunden hat, dann verteidigt er diesen erst einmal. Erst später werden die Einsichten differenzierter. Bei Bastian reihte sich wohl eine Kette Kränkungen, Zurückweisungen von Mädchen und Vereinsamung aneinander. Ob er objektiv Recht hatte, ist gleichgültig, es zählt das innere Erleben, um die

Wirklichkeit wahr sein zu lassen. Es ist dieser spezielle Mix aus persönlicher Veranlagung und einer besonderen Umwelt, damit dann Medien katalytisch wirken können. Das kann eine Romanvorlage sein, ein Film oder ein Spiel. Das Game selbst ist aber nie der Auslöser. Zumal alle genannten Titel von der USK, die es nur in Deutschland gibt, beschränkt wurden und somit nicht frei zugänglich sind.

Wenn wir jetzt also wieder über Gewalt in den Spielen diskutieren, dann reden wir über Gewalt als Ausdruck der Gesellschaft. Über eine Komödie wie »Mr. & Mrs. Smith«, in der ein bildschönes Paar wegen Ehestreitigkeiten Dutzende Menschen en passant mordet. Was wäre, wenn wir das in unseren Ehen nachmachen? Oder wir reden über einen Top-Manager, der trotz Traumrenditen die Jobs der Väter der Heranwachsenden eliminiert. Das würden viele gerne kopieren, doch es ist etwas schwerer, Personalverantwortung zu erlangen, als Molotow-Cocktails zu bauen.

Jugendkultur verstärkt gesellschaftliche Tendenzen. Die Gewalt ist derzeit überall. Wenn auch nur selten in Form von Aliens oder Counter-Terrorists.



BIO

NAME/ Thomas Kaspar
SCHON GEWUSST?

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

INTERVIEW



Unter vier Augen mit Shadow Force X

RAPHAEL TESSMER, »RTMC«, CLANLEADER SFX

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

RT: Das Wichtigste am Clanleben ist definitiv das Zusammengehörigkeitsgefühl der Spieler. Man findet sich zusammen, lernt sich besser kennen und spielt schlussendlich natürlich auch zusammen. Bei uns im Clan haben wir uns bis heute eine freundschaftliche Basis erhalten und können auf ein langes und erfolgreiches Zusammenleben im Clan zurückschauen.

360: Wie oft trainiert ihr in euren einzelnen Squads pro Woche?

RT: Wir haben zurzeit fünf aktive Squads, demnächst werden noch drei bis vier neue dazukommen. Da ist es sehr schwierig, das pauschal zu beantworten. Jeder Squadleader darf und sollte das natürlich so handhaben, wie es für den Squad am besten ist. Das heißt, man stimmt die Trainingszeit auf die Spieler ab, um so effektiver zu trainieren. Bei Spielen, die eine gewisse taktische Komponente voraussetzen, ist pro Woche sicherlich drei bis vier Mal Training Pflicht. Bei Spielen wie beispielsweise »Burnout« beschränkt sich das auf ein Mal pro Woche.

„Bei taktischen Spielen sind drei bis vier Mal Training Pflicht“

360: Was haltet ihr von der Consoles Sport League?

RT: Die Consoles Sport League ist eine exzellente Möglichkeit, für Clans unkompliziert und schnell spielerisch mit anderen Clans in Kontakt zu treten. Sie wird von vielen Clans genutzt und auch wir unterstützen das Projekt voll und ganz. Allerdings seien hier auch mal die anderen Portale für die deutschen Xbox-Live-Clans wie xbox-liveforum.de, xboxdynasty.de und xblive.de genannt. Diese haben sich aus einer großen Community heraus immer wieder mit starken Ligen, Ladders und Competitions einen Namen gemacht. Wir selber haben uns viel für diese Portale engagiert, ich selber war bei Consoles und fungiere immer noch bei Xboxdynasty als Admin. Genau wie SFX Botzelmann, der bei Consoles weiterhin als Admin sehr engagiert ist. Des Weiteren findet man bei diesen Portalen auch in Form von großen Foren eine Vielzahl von deutschen Clans als Ansprechpartner vor. Hoffe ich zumindest.



SAINTS ROW

Preis/ 80 **Herst./ THQ**
Auch wenn in der deutschen Version gährende Leere auf Xbox Live herrscht, könnte diese Meldung für den einen oder anderen interessant sein. Inzwischen gibt es die erste neue Mehrspielerkarte zum Download. Die Karte des »Industrial Map Packs« darf in den Modi »Bandenkrieg« und »Fette Ketten« gespielt werden. Wer also noch immer nicht genug von Stilwater kriegen kann und vielleicht doch den einen oder anderen kennt, der das Spiel auch im Mehrspielermodus spielt, kann zugreifen. Schließlich kostet die Karte nur 80 Points.

KLEINES DASHBOARD-UPDATE

Preis/ gratis
Herst./ Microsoft
Ende November hat Microsoft ein weiteres Dashboard-Update veröffentlicht. Richtige Neuerungen gibt es im Gegensatz zum Herbstupdate keine. Dafür wurde aber die Unterstützung der 1080p-Auflösung für VGA-Displays verbessert. Weiterhin sollten die Plug&Play-Probleme der Headsets mit dem Wireless-Controller der Vergangenheit angehören. Um das Ganze abzurunden, ist die Liste der zuletzt gespielten Spiele ein wenig getunt worden – so soll die Übersicht verbessert werden.

DER PATE

Preis/ 40/70/150 **Herst./ Electronic Arts**
Die Mannen von Electronic Arts lassen scheinbar nichts aus, um den Spielern mit unsinnigen Downloads das Geld aus der Tasche zu ziehen. Waren die Cheats zum Kaufen bei »Tiger Woods 07« halbwegs nützlich – zumindest für Spieler die weniger drauf haben – erreichen wir bei »Der Pate« ein neues Tief. Für 40, 70 oder 150 Points dürfen sich Pleitegeier 50-, 150- oder 250-Tausend Dollar im Spiel freischalten lassen. Lustigerweise kann jeder Download nur einmal pro Gamertag getätigt werden. Na ja, wer's braucht...

TEST DRIVE UNLIMITED

NEUER SECHS-APPEAL FÜR DIE INSEL-RASEREI

Inzwischen hat es das erste richtige Autopaket zu Ataris Inselraserei auf den Marktplatz geschafft. Für 350 Points – das entspricht umgerechnet rund 4,20 Euro – werden insgesamt sechs Nobelkarossen bei den entsprechenden Autohändlern freigeschaltet. Neu auf den Automarkt kommen illustre Modelle wie der brandneue und enorm exklusive Ruf GT, der pfeilschnelle Koenigsegg CCR, der englische Noble M400, das wunderschöne Corvette C6 Cabrio, der extrem edle Ferrari 250 GTO von 1962 und der klassische Lamborghini Countach in der 25th Anniversary Edition. Erreichbar sind die Autos über die gängigen Handels-

Zonen innerhalb des Spiels. Das Paket sollte also für jeden etwas parat haben, der zumindest einen Tropfen Benzin im Blut hat. Ach ja, zwei haben wir ja außerdem noch: Neben dem Sixpack feschter Wagen sind zeitgleich auch noch zwei kostenlose neue Automobile zum Herunterladen verfügbar. Dabei handelt es sich um die Chevrolet Corvette C1 Hardtop von 1957 – ein schönes Auto. Dazu kommt noch der Lexus IS 350. Na ja, ein Straßenauto mit Power, sicher kein Höhepunkt. Aber wie heißt's? Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul.

TURNIER-BERICHT

HARZER XBOX BATTLE VOL. 4

Am Freitag, den 24. November 2006, öffnete die nun schon vierte Harzer Xbox Battle ihre Pforten. Um 19 Uhr begann der Einlass und relativ schnell hatten sich die 50 Teilnehmer eingefunden. Nach einem kleinen Rahmenprogramm, um sich an die Location zu gewöhnen, begann um Schlag Mitternacht das »Halo 2 Free for All«-Turnier. Hier setzte sich NG GUS MeTaLL durch. Der Samstag startete um 13 Uhr mit einem »Project Gotham Racing 3«-Turnier, bei dem sich Anubis an die Spitze fahren konnte. Danach folgten noch weitere Events in »Dead or Alive 4«, »FIFA 07«, »Call of Duty 2« und »Halo 2«. Am Sonntag ging die LAN pünktlich zur Mittagszeit zu Ende. Unser Resümee: nicht die

Größe macht alles aus, die Klasse zählt. Und da sind sich Teilnehmer und Veranstalter einig!

HALO- FREE FOR ALL, DIE DRITTE

Bereits zum dritten Mal startete ein Free-for-All-Turnier in »Halo 2«. Dieses Mal war der Andrang sogar so groß, dass der Cup an insgesamt zwei Wochenenden ausgespielt werden musste. Das Teilnehmerfeld bestand aus 64 begeisterten »Halo«-Spielern, die vor allem um Ruhm und Ehre, aber auch einen kleinen Preis kämpften. Zu gewinnen gab es diesmal ein Exemplar von »Fifa 07«. Am Ende setzte sich der Portugiese Lourenco vom Team Console Sports durch.

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

LIVE ARCADE TOTAL

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

DOUBLE DRAGON

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Empire Interactive **Schwierigkeit/** schwer

Anno 1987 steuerten die Spielhallen-Fans dieser Erde das erste Mal den Schlägertypen Billy Lee durch vier Kulissen. Billy will seine Freundin Marian aus den Händen übler Schurken befreien. Also prügelt er sich durch Ghettos und Wälder, schlägt zu, tritt zu, haut zu. Später im Spielverlauf kommen außerdem noch Messer und Baseballschläger zum Einsatz. Deshalb gehen den angreifenden Punkern, Halbstarken und Wrestlern aber noch lange nicht die Lichter aus, denn »Double Dragon« ist so bockschwer wie früher. Schuld daran ist vor allem die ungenaue Kollisionsabfrage, die Treffer gelegentlich schlicht nicht wahrnimmt. Dies sorgt immer wieder für Frustration. Wenigstens darf man sich noch einen Kumpel dazu holen, der dann in die Rolle von Bruder Jimmy Lee schlüpft. Das funktioniert jederzeit an einer Konsole und über Xbox-Live. Feine Sache. Kenner des Originals werden sicher auch den Döldelpieps-Sound und die Marionetten-Animation zu schätzen wissen. Die zuschaltbaren Verbesserungen beschränken sich leider auf Kantenglättung. Spaßig? Na ja. Frustig? Auf jeden Fall.



ROBOBLITZ

Preis/ 1.200 Points **Hersteller/** Naked Eye Entertainment **Schwierigkeit/** mittel

Als Robotechniker Blitz muss der Spieler eine mächtige Weltraumkanone in Stellung bringen, um eine Invasion übler Weltraumpiraten zu verhindern. Dazu löst er in insgesamt sechs Etappen Kombinationspuzzles und baut so Stück für Stück die Kanone zusammen. Man muss im Munitionslager ein Projektil laden, im Kühlraum die Ventilatoren starten und im Sicherheitstrakt die Abschusscodes mopsen. Dazu werden allerhand Schalterrätsel gelöst, von denen einige ein bisschen unlogisch erscheinen. Zwischendurch gibt's ein bisschen Pfeffer, wenn sich Blitz per EMP-Gewehr gegen die Piraten aus dem All wehrt; manchmal benutzt Blitz auch seine Fäuste oder er bewirft die bösen Buben mit Fässern, Kisten und anderem Gerümpel. Eigentlich ein netter Genre-Mix, der dank »Unreal 3«-Engine (kein Scherz!) ansprechend aussieht. Sogar ein Introvideo ist im 50-MB-Download enthalten, leider aber auch PAL-Streifen. An der Steuerung hätte der Hersteller jedoch wirklich feilen sollen: Sie fühlt sich etwas zu zappelig und ungenau an.



LIVE ARCADE WAS SICH SONST SO TUT ...

DEFENDER

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

Ein wegweisender Retro-Shooter: »Defender« war 1980 das erste Arcade-Game, das auf statische Hintergrundgrafik gepfeifen hat und die Kulissen zugunsten von toller Dynamik hin- und her schob. Okay, viel zu schieben gibt's nicht, nur Nacht und ange-deutete Berge. Aber immerhin: Mit einem Raumschiff hereinströmende Ufos ablasern und nebenbei Erdenbürger vor Ufo-Kidnapping beschützen, das fetzt wegen des hohen Tempos und der flüssigen Spielbarkeit auch heute gut. Ist die Lage aussichtslos, darf man per Knopfdruck Smartbomben zünden oder sich an einen zufälligen Punkt der Karte teleportieren lassen. Schade nur, dass die Trefferzonen ein wenig ungenau sind, weshalb das ein oder andere Ableben ein wenig unfair erscheint. Und weshalb zwischen originaler und modernisierter Grafik unterschieden wird, ist uns auch ein Rätsel – sieht beides retro aus. Macht aber nix. Macht Spaß. Zugreifen.



ROOT BEER TAPPER

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

Noch einmal Retro, noch mal Midway. »Root Beer Tapper« hat mit seinem süchtig machenden Spielprinzip anno 1984 begeistert. Der Spieler als Schankwirt, der seine Gäste an vier Theken mit Bier versorgen muss. Per Knopfdruck zapft er das Getränk, ein weiterer lässt den gefüllten Krug Richtung Abnehmer sausen. Damit wird die durstige Gesellschaft aus dem Laden gebracht. Wollen die Gesellen mehr als ein Getränk, werfen sie den leeren Krug wieder zum Schankwirt zurück, der ihn dann auffangen muss. Das alles sieht zwar wirklich leicht spröde aus, hat aber Charme. Optional gibt's noch einen Koop- und Versus-Modus für zwei Spieler per Xbox-Live, der leider nur abwechselnd spielbar ist. Meine Güte, für 400 Points geht das schon in Ordnung.

CSL-CHARTS

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

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

HALO 2

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	PrOGamEr	●	1369	23
2	Lourenco	▲	1217	24
3	Tok I Ninja	▲	1207	59
4	Squall Ka pWn	▲	1207	18
5	moerder master	▲	1197	26



GOW

Grimmige Aliens und eine düstere Zukunft, darum geht's bei Epics Action-Game, einem der vielen aktuellen Neuzugänge in der CSL. Die besten Spieler in der 1-on-1-Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	KrAyZ1e	●	1314	27
2	SaD I TheOne	●	1299	30
3	WC Ente	●	1132	27
4	AuT pBo Grotz	●	1107	5
5	ChAos	●	1104	5

FIFA 07

Winterpause? Keine Spur! Auf der Xbox 360 wird gedribbelt und gekickt, bis die Waden krampfen. Die besten Torschützen von »FIFA 07« gibt es hier:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Nebukadnezar000	▲	1330	76
2	ProfiCH	▲	1326	33
3	galafreak	▲	1317	40
4	Fernando	●	1285	67
5	Straschek	▲	1278	42

NEED FOR SPEED: CARBON

Der neue Arcade-Racer von Electronic Arts pfeilt sich nicht nur an die Spitze der Verkaufs-Charts, sondern fährt auch in der CSL schon ganz vorn mit. Hier die Übersicht über die besten Streeteracer der 1-on-1-Ladder.

	Clan		Punkte	Matches
1	Hias	●	1175	16
2	Extern	●	1167	13
3	CroTAlus	●	1155	14
4	TCS.x PHOENIX x	●	1114	6
5	CyClon XS	●	1083	8



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Nach einigen Verbindungsproblemen ist inzwischen ein Patch erschienen. Nun läuft alles wie Butter in der »Pro Evo«-Welt. Die fünf besten unter den glücklichen Spielern sind:

	Spieler		Punkte	Matches
1	MoNchHiChii	●	1311	19
2	TCS.KingFresh123	▲	1261	25
3	Eifersucht	▲	1251	19
4	karolski	▲	1233	32
5	TCS.gla paz	▲	1228	37



GOTHAM RACING 3

Nach wie vor das beliebteste Rennspiel auf der 360, jedenfalls was Xbox-Live betrifft. Wer die Kurven am besten nimmt und die meisten Kudos einsackt, sieht ihr hier. Die besten fünf Fahrer der Liga:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Johnson	▲	1258	15
2	TCS.x PHOENIX x	▲	1255	20
3	Moerte	▼	1250	16
4	Mafia	▲	1141	16
5	zuzutf6ztrdio67o	▲	1140	8

GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

Wir sprechen mit einem der besten deutschen Gamerpoints-Jäger: i2za verrät seine Tricks

i2za



Rep

★★★★★

G

58659

Zone

Family

Name/ René Walzer **Age/** 26
Stadt/ Mainz **GamerPoints/** 57324
Weltrangliste/ 70. Platz, Platz 2 in Deutschland

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

RW: Im Großen und Ganzen spiele ich nicht nur auf Gamerscore, sonst wären es bestimmt schon ein paar mehr! Mich faszinieren eher die Spiele an sich, die Points sind da ein gern gesehener Bonus. Trotzdem sind die Erfolge sehr wichtig, da man jetzt die Spiele oftmals auf ganz anderen Wegen bewältigen muss.

360: Da du ja scheinbar auch auf eine japanische 360 zurückgreifst, gibt's da denn keine Sprachprobleme?

RW: Nicht unbedingt! Um eins zu sagen, jeder hat immer Angst vor Import-Games. Das aber zu Unrecht, da die meisten Games mit englischen Menüs und Texten unterteilt sind. Probleme gibt es lediglich bei Rollenspielen, beispielsweise »Spectral Force« oder »ZIRIA«, bei denen Dialoge und Story eine große Rolle spielen. Auch in Bezug auf Erfolge! Ich spiele seit über 13 Jahren auf Import-Konsolen und hab bis jetzt immer nur gute Erfahrungen gemacht. Wenn man sich vorher gut informiert, hat man nichts zu befürchten und es steht der Japan-360 nichts im Weg.

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?

RW: Kommt darauf an, wie das Spiel gemacht ist. »King Kong« hat beispielsweise wirklich Spaß gemacht, war zwar etwas kurz, aber echt gut! Trotzdem mag' ich die Herausforderung aber lieber! So etwas wie »Call of Duty 3« auf »Veteran« oder »Rainbow Six: Vegas« auf »realistisch«. Das fühlt sich dann einfach besser an, wenn man sich die Erfolge anschaut.

360: Würdest du bei dem System mit den Erfolgen irgendetwas ändern oder bist du damit soweit zufrieden?

RW: Ich glaube, da spreche ich im Namen meiner ganzen Freundesliste: Es sollte beispielsweise alle 5000 Gamerpoints eine kleine Belohnung an Microsoft Points geben. Das wäre mal was! Da würden sich sicherlich noch einige deutlich mehr anstrengen, um die Erfolge zu holen. Darunter auch die ganzen Online-Gamer, die der Gamerscore sowieso noch nie interessiert hat. Ich denke, das wäre eine neue Herausforderung für den Gelegenheitsspieler und eine Bereicherung den Profis gegenüber! Denkt mal drüber nach!

DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Ein paar Pünktchen lassen sich bei Konamis Vorzeigekicker selbst als Nicht-Fußballer holen. Es reicht nämlich, wenn man auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad durch die verschiedenen Pokale prescht. Für den Reebok-Pokal und die Internationale Liga einfach die Zahl der Teams so niedrig wie möglich einstellen. Das spart Zeit, bringt aber trotzdem noch die gewünschten Erfolge. Fröhliches Torschießen!

Den Reebok-Pokal gewinnen:	40
Den Asien-Ozeanien-Pokal gewinnen:	40
Den Afrika-Pokal gewinnen:	40
Den Amerika-Pokal gewinnen:	40
Den Europa-Pokal gewinnen:	40
Den International-Pokal gewinnen:	40
Den Konami-Pokal gewinnen:	40
Die internationale Liga gewinnen:	40

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 320

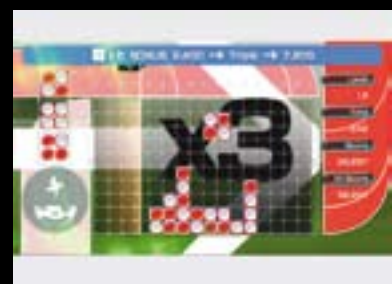
LUMINES LIVE!

Die Erfolge bei »Lumines« reichen von unfassbar simpel bis unschaffbar schwer. Einige bekommt man aber ganz einfach durch spielen. Bei den »Time Attack«-Erfolgen bloß nicht versuchen, irgendwelche tollen Kombos zu schaffen. Stattdessen die Blöcke so schnell wie möglich wieder vom Spielfeld löschen. Dann sollte zumindest der 60-Sekunden-Erfolg keine allzu große Hürde sein. Und schaffst du den, bekommst du mit ein klein wenig Übung die restlichen auch noch.

20000 Punkte schnappen:	20
Time Attack 60sek 30 Blöcke:	10
Time Attack 180sek 90 Blöcke:	10
Time Attack 300sek 150 Blöcke:	10
Time Attack 600sek 300 Blöcke:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:

60



PHANTASY STAR UNIVERSE

Um die vollen 1000 bei »Phantasy Star Universe« zu kassieren, sollte man ein bisschen Zeit mitbringen. Dafür sind diese wirklich gemütlich zu schaffen. Keine fiesen Spezialbosse, unfaire Superaufgaben oder gar unrealistische Online-Erfolge. Nein, der Spieler muss einfach nur den Storymodus beenden und sammelt auf dem Weg gemütlich seine Punkte. Wie gesagt, zeitaufwändig, aber nicht anstrengend.

De Ragan besiegen	100
Onmagoug besiegen	100
Adahna Degahna besiegen	100
De Ragnus besiegen	100
Magas Maggahna besiegen	100
Dimmagolus besiegen	100
Dulk Fakis besiegen	200
Dulk Fakis 2 besiegen	200

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:

1000





SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Das Training schafft sicherlich jeder. Einfach durch die beiden Parcours schleichen und schon wandern die ersten 50 Punkte auf das Konto. Um als »Menschlicher Lichtschalter« durchzugehen, einfach die EMP-Funktion der Pistole 20 Mal benutzen und diverse Lichtquellen ausschalten. Dann einfach nur noch ein paar Gadgets wie Gummigeschosse oder Haftschocker einsetzen und schon hat sich Sam insgesamt 90 Punkte verdient.

TRAINING GESCHAFFT:	10
MUSTERSCHÜLER:	40
MENSCHLICHER LICHTSCHALTER:	20
TECHNIKER:	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 90

LIVE LEXIKON

Diesen Monat ... Invertiert oder nicht?!

Jeder kennt ihn: Den Fluch, gemeinsam mit einem Kumpel an einer Konsole abwechselnd einen Ego-Shooter spielen zu müssen. Man selbst hat sich gerade einen Wolf gekämpft, steht endlich vor dem Bossgegner. Okay, jetzt ist der Kumpel dran, das war vorher so abgesprochen. Also wird der Controller weitergereicht, der zweite Spieler startet. Sofort sieht er den Gegner auf einer Plattform stehen und reagiert prompt – er zielt aber auf den Boden, anstatt in die Luft, und verwandelt sich mit dem Raketenwerfer selbst in ein kleines Häufchen Asche. Schnaubend vor Wut schaltet das selbstmörderische Opfer in den Optionen-Bildschirm, nur um seine Vermutung bestätigt zu sehen: Die invertierte Steuerung ist an!

Doch wer hat nun Recht? Die kleine, aber doch sehr renitente Anhängerschaft dieser Unsitte, oder die klassischen Konsolen-Shooter-Spieler? Schwer zu sagen, weil es doch ziemlich davon abhängt, welchen Steuerungstyp der erste Ego-Shooter hatte, den jemand gespielt hat. Klar, die ganz alte Schule, die Jungs die mit den ersten Werken der US-Spieleschmiede id aufgewachsen sind, die sind da vermutlich neutral. Denn damals konnte der Spieler noch nicht nach oben oder unten schauen. Erst bei späteren Ego-Shootern kam die Maus als bevorzugte Steuerungsmethode ins Spiel. Die unterschiedlichen Vorlieben bei der Steuerung kommen von der jeweils bevorzugten Plattform. Wenn man beispielsweise einen PC mit der Maus bedient, bewegt man einen Cursor über einen statischen Desktop, deshalb wäre hier eine Invertierung ein wenig unsinnig. Spielt man hingegen einen Ego-Shooter, »bewegt« man quasi den Bildschirm, während das Fadenkreuz eine statische Position hat. Das könnte ein Grund sein, warum eingefleischte PC-Spieler (wenn sie denn überhaupt einen Ego-Shooter auf Konsole anrühren) fast nur mit invertierter Steuerung spielen. Spieler, die die Standardsteuerung bevorzugen, gehen hingegen eher davon aus, dass sie eben das Fadenkreuz durch die Umgebungen steuern. Im Endeffekt geht es bei der Steuerungsfrage also eher darum, was im Kopf vor sich geht.

DIG DUG

Um an die diversen Früchte zu kommen, muss man in der jeweiligen Stufe zwei Felsbrocken zerstören, indem man unter ihnen hindurch gräbt. Rübe, Pilz und Gurke gibt's in Level 2 bis 4. Danach werden die Sprünge größer. Im sechsten lässt sich die Aubergine finden, im achten der grüne Pfeffer und im elften schließlich die Tomate. Nach längerer Durstrecke versteckt sich die Wassermelone im fünfzehnten und ab Level 18 gibt's die Ananas. Puh! Am besten die Levels erst freischalten und dann direkt anwählen, wenn man eine Frucht verpasst hast.

RÜBE:	10
PILZ:	10
GURKE:	15
AUBERGINE:	15
GRÜNER PFEFFER:	20
TOMATE:	20
WASSERMELONE:	25
ANANAS:	35

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 150

ERAGON

Wer sich schon immer gewundert hat, was hinter den geheimen Erfolgen von »Eragon« steckt, wir haben die Antwort: Erfolge, die der Spieler durch das Bestehen der einzelnen Kapitel kassiert. Insgesamt 360 Punkte gibt es so zu holen. 100 weitere springen aufs Konto, wenn Eragon alle versteckten Dracheneier findet. Für die restlichen 540 Punkte muss das Spiel auf »schwer« durchgespielt werden, dafür am besten einen Kumpel ins Haus bestellen und das Game kooperativ meistern.

RSPIEL AUF NORMAL BEENDEN	360
ALLE DRACHENEIER FINDEN	100

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 460

Deutschlands erfolgreichste Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	The Express	↑	69630	Splinter Cell: Double Agent, FIFA 07, Project Gotham Racing 3
2	i2za 	●	57324	versteckt
3	The Third Wave 	●	53499	Alaskan Adventures, World Series of Poker, Marvel: Ultimate Alliance
4	Turambar360	●	53495	Saints Row, Joust, Small Arms
5	doM nexsim	↑	50535	Small Arms, Phantasy Star Universe, Eragon

Quelle: www.mygamer.net, Stand: 28. November 06

XBOX 360!

UND WO?

Okay, du hast eine Xbox 360 unter dem Weihnachtsbaum gefunden und sicher auch schon ein bisschen damit gespielt. Aber wie das Maximum aus der Kiste herausholen? Nicholas Buracas und Richard Löwenstein mit ein paar generellen Anregungen und vielen Geheimtipps.

Viele Millionen Menschen sind heute glücklicher als noch vor ein paar Wochen. Sie haben eine Xbox 360 unter dem Weihnachtsbaum gefunden. Doch Glück will gepflegt sein. Wer das Meiste aus der frischgebackenen Beziehung zwischen Mensch und Maschine herausholen will, der sollte was tun, sollte sich schlau machen. Zum Beispiel darüber, was die Konsole alles kann. Sie ist nämlich mehr als nur ein toller Spielpartner. Viel mehr. Was also kann die neue Konsole? Welches Zubehör ist zu empfehlen? Und vor allem: Welche Spiele taugen etwas, und was bringt die Zukunft? Wir beantworten die wichtigsten Fragen, beleuchten die schönen Möglichkeiten. Auf Schritt-für-Schritt-Anleitungen verzichten wir dabei ganz bewusst, denn mal Hand aufs Herz – ist das Schönste an jedem Neuerwerb nicht das Gefühl, wenn man all die kleinen Schalter und Rädchen probiert, und guckt, was

damit passiert? Genau diesen Reiz des Neuen wollen wir dir erhalten und stattdessen nur einen Anstoß hier und dort Tipps geben. Der vielleicht wichtigste Ratschlag ist: Die Konsole gehört ans Internet, denn erst dann entfaltet sie all ihre Möglichkeiten. Die Rede ist natürlich von der Online-Plattform Xbox-Live. Über zwei Millionen Mitglieder haben sich inzwischen weltweit angemeldet und die Zahl wächst und wächst. Kein Wunder, denn Xbox-Live kann vieles. Bringt Menschen zusammen, damit sie gemeinsam Spiele genießen, sich gegenseitig anfeuern, sich miteinander messen. Ist aber auch eine tolle Service-Plattform. Denn was nicht jeder weiß: Die Xbox 360 lädt über das Internet in regelmäßigen Abständen neue Versionen der Betriebs-Software. Sie wird dadurch weiterentwickelt und verbessert, und zwar spürbar. Das aktuelle Dashboard hat mit dem allerersten Dashboard vom Starttag am 2. Dezember 2005



VIERZEHN FRAGEN? VIERZEHN ANTWORTEN!

Stimmt schon, die Anleitung kennt die Antworten auf ein paar Fragen. Aber wer liest das Blatt schon? Und unsere Geheimtipps stehen da auch nicht drin ...

Okay, die Konsole hab ich jetzt. Was brauch ich noch?

Grundsätzlich nur noch ein Spiel. Aber es gibt so ein paar Kleinigkeiten, die wir für ziemlich nützlich oder unterhaltsam halten. Ein paar davon haben wir in den kreisförmigen Kästen auf dieser Seite untergebracht. Ohne jede Garantie auf Vollständigkeit.

Was ist denn ein »Dashboard«?

Das »Dashboard« ist der erste Bildschirm, den du zu Gesicht bekommst, wenn du die Konsole startest und kein Spiel eingelegt hast. Das Dashboard ist der Dreh- und Angelpunkt für alle Funktionen der 360. Hier werden eingelegte Spiel gestartet, neue Inhalte vom Xbox-Live-Marktplatz heruntergeladen oder eine gemütliche Partie per Xbox-Live-Arcade geぞckt. Alle verfügbaren Optionen sind auf dem Dashboard schön übersichtlich angeordnet, wie bei einem Armaturenbrett im Auto.

Tipp: Unbedingt immer die Konsole aktuell halten. Am besten per Dashboard-Update!

Und was ist bitte ein Dashboard-Update?

Microsoft entwickelt die in der Konsole eingebaute Software ständig weiter, bringt ihr neue Fähigkeiten bei. Diese Neuerungen werden online auf die Konsole übertragen; automatisch, sobald man die 360 einschaltet. Dashboard-Updates gibt es immer wieder mal, alle paar Monate. Wer die Xbox 360 nicht im Internet hängen hat, keine Sorge: Die Updates sind auch auf aktuellen Spiele-DVDs enthalten und werden wiederum automatisch installiert.

Tipp: Kein Xbox-Live-Besitzer? Da kann ein Anruf beim Microsoft-Service zum Erfolg führen. Der schickt das Update auf einer DVD per Post zu.

Was ist ein Gamertag?

Kurz gesagt: dein Spitzname. Unter ihm werden Spielstände gespeichert, mit ihm machst du dir in der Online-Welt von Xbox-Live einen Namen und schließt vielleicht sogar neue Freundschaften. Jeder Xbox-360-Besitzer hat einen Gamertag. Tipp: Unsere Gamertags findest du weiter vorne im Heft, und zwar auf der »Das sind wir«-Seite.

Was ist eine Gamercard?

Die Gamercard ist quasi dein persönlicher Ausweis für Xbox-Live. Gamertag, Gamerpoints, Ruf und Einstellung zum Spiel sind für andere Mitglieder auf der Stelle zu sehen. Wer übrigens eine Xbox-Live-Vision-Kamera besitzt, kann auch sein eigenes Foto als Gamer-Pic verwenden.

Tipp: In der Standardeinstellung können alle Live-Mitspieler sehen, welche Spiele du gespielt hast, wann du zuletzt online warst, was du gerade spielst. Wer das nicht will, kann diverse Optionen an- und abstellen. Dazu im Dashboard den Menüpunkt »Spielerprofil bearbeiten« und »Datenschutzeinstellungen« anwählen.

Mein kleiner Bruder hat sich »Darklord69« genannt. Das muss ich ändern. Wie?

Entweder erstellst du ihm ein komplett neues Profil, was aber zu einigen Unbequemlichkeiten führen kann, sofern schon Microsoft Points mit dem Gamertag verknüpft sind. Daher unser ...

Tipp: In den Spielereinstellungen die Option »Gamertag ändern« suchen, finden und 800 Microsoft Points abdrücken. Geht leider nicht anders.

Xbox Live Gold? Xbox Live Silber? Hä?

Microsofts Onlineservice Xbox-Live gibt es mit zwei Angeboten, nämlich als Silber- und Gold-Version. Silber ist quasi der Standard und wird in dem Moment aktiv, wo du mit der Xbox 360 online gehst. Silber ist kostenlos und ausreichend für Leute, die lediglich auf Downloads und grundlegende Funktionen wie Sprach-Chat oder Freundeslisten scharf sind. Online-Gaming ist damit allerdings nicht möglich. Wer sich mit anderen Spielern weltweit messen will, braucht ein Xbox-Live-Gold-Abo. Das kostet 59,99 Euro im Jahr; es gibt aber auch Angebote für drei und sechs Monate. Der Betrag ist bequem per Kreditkarte bezahlbar. Oder aber man zahlt durch Eingabe eines Codes, den man sich per Prepaid-Rubbelkarte im Fachhandel besorgt.

Tipp: Vielen Neuerscheinungen liegt ein Schnupper-Abo für ein bis zwei kostenlose Tage bei.

Was sind denn bitte Gamerpoints und Microsoft Points?

Gamerpoints sind quasi ein Motivationsansporn, sie sprechen direkt den Jäger und Sammler in dir an. Wenn du Bossgegner besiegst, Etappen schaffst und andere Erfolge erzielst, kriegst du Gamerpoints gutgeschrieben. Wie viele sich im Lauf der Zeit ansammeln, das ist auf der Gamercard zu sehen. Und zwar nicht nur für einen selbst, sondern für jeden Spieler auf Xbox-Live, sobald man mit der Xbox 360 online geht. Auf der Seite www.mylgamerpoint.net kannst du deine Erfolge mit Spielern aus der ganzen Welt vergleichen.

Nicht zu verwechseln ist das Ganze mit den so genannten »Microsoft Points«. Die sind quasi die Währung auf der Xbox 360. Wenn man sich zum Beispiel Arcade-Titel vom

Marktplatz lädt, wird in Points bezahlt. 2100 Points kosten im Fachhandel 23,99 Euro. Man kann online bestellen und per Kreditkarte zahlen, oder per Rubbelkarte, die der Fachhandel oft auch unter dem Namen »Live Points Card« verkauft.

Tipp: Zwecks Kostenkontrolle lohnt der Weg ins Internet. Auf der Webseite www.gangsterpanda.com gibt es einen Konvertierungsrechner zwischen Euro und Microsoft Points.

Kann ich den 360-Controller am PC benutzen? Und mein PC-Lenkrad an der 360?

Ja und nein. Der Kabel-Controller funktioniert auch am PC, sofern man sich den Treiber von der Microsoft-Webseite lädt. In naher Zukunft sollte es dann auch der kabellose Controller am PC tun; jedenfalls hat Microsoft gerade einen so genannten »Wireless Adapter« in Arbeit, den man am PC anstöpseln kann und der dann den Wireless-Controller erkennt. Soll jetzt zum Jahreswechsel erhältlich sein, ab 20 Euro. Nicht zu verwechseln übrigens mit dem »Wireless LAN Adapter«, der eine drahtlose Verbindung ins Internet ermöglicht.

Tipp: USB-Tastaturen vom PC funktionieren auch an der Xbox 360. Einfach nur in eine der beiden USB-Buchsen einstecken, die bei der Xbox 360 an der Front hinter der Klapp-Blende verborgen sind. Eine prima Sache, wenn man Codes eintippen oder Nachrichten an Freunde schreiben möchte.

In »Enchanted Arms« sprechen alle englisch! Was mach ich falsch?

Anders als im Kino oder im Fernsehen ist es in der Videospiel-Branche leider nicht selbstverständlich, dass Spiele komplett eingedeutscht werden. Bei manchen Spielen macht sich der Hersteller die Mühe, bei vielen werden nur die Bildtexte eingedeutscht – und »Enchanted Arms« bleibt komplett englisch. Wir gehen in den Tests auf die Qualität der Eindeutschung ein.

Tipp: Grundsätzliche Angaben zur Sprache von Handbuch, Spieltext, Untertiteln und Sprachausgabe sind auf den Rückseiten der Spiele-Verpackungen zu finden.

Ich flieg morgen nach Tokio, übermorgen nach Miami. Kann ich dort Spiele kaufen und auf meiner deutschen Xbox 360 starten?

Kaufen? Sicher. Starten? Hm. Spiele aus dem europäischen Ausland laufen auf jeden Fall. Titel aus den USA oder Japan manchmal. Einige haben eine Ländercode-Abfrage eingebaut; solche Titel starten nicht auf europäischen Systemen. Die Logos »PAL« und »NTSC« auf den Vorderseiten der Verpackung haben da leider überhaupt keine Aussagekraft. Ein »Dead or Alive 4« läuft, aber viele japanische Produktionen machen Probleme.

Tipp: Sich vorher oder vor Ort informieren. Ein guter Fachhändler sollte weiterhelfen können. Für Deutschland empfehlen wir Wolfsoft. Webadresse: www.wolfsoft.de

Kann ich mit der Xbox 360 im Internet surfen? Oder E-Mails schreiben?

Surfen? Nein. E-Mails schreiben? Ja. Man kann sogar Bilder – beispielsweise mit der Live-Vision-Kamera aufgenommene – dazu packen. Allerdings werden die Mails nur innerhalb des Xbox-Live-Netzwerks versendet, nicht an eine PC-Adresse.

Tipp: Die E-Mail-Funktion ist im Dashboard zu finden, unter der Option »Xbox Live«. Ach ja: Und wie oben erwähnt, tippt es sich mit der Tastatur viel leichter.

Wie schalte ich die Konsole ein und aus?

Eines der kleinen, aber genialen Details an der Xbox 360: Man kann sie per Controller ein- und ausschalten, auch mit dem Wireless Controller. Einfach nur den Licht-Ring auf dem Controller zwei Sekunden gedrückt halten. Das schaltet die Konsole an und aus. Im Fall von »aus« natürlich erst nach vorheriger Rückfrage.

Tipp: Tippt man den Licht-Ring auf dem Controller nur kurz an, wird das laufende Spiel – oder die Video-DVD – pausiert und ein Menü schiebt sich ins Bild. Hier kann man beispielsweise den Musikplayer aktivieren und das Spiel mit eigener Musik unterlegen.

Wieder mein kleiner Bruder. Ich will ihn vor bösen Killerspielen und gemeinen Schnetzel-Movies schützen. Wie?

Besorgte Geschwister und Eltern dürfen aufatmen: Die Xbox 360 hat eine Alterssperre eingebaut. Sie startet auf Wunsch nur Spiele, die eine gewisse Alters-Höchstgrenze unterschreiten. Zu finden ist die Sperre im Dashboard, unter dem Menüpunkt »System/Jugendschutz«. Die Hürden entsprechen den gesetzlich verankerten Empfehlungen der USK. Es gibt die Stufen ohne Altersbeschränkung, ab 6, 12, 16 Jahren, und ohne Jugendfreigabe. So kann der kleine Bruder seine »Spongebob«-DVD gucken; und Papi geht später bei »Rainbow Six: Vegas« auf Terroristenjagd, nachdem er via Controller eine griffige Tastenkombination eingegeben und so den Start von Spielen für Volljährige erlaubt hat.

Tipp: Die Jugendschutz-Hürden sind für Xbox-Live getrennt regelbar. Hierfür kann man extra ein Xbox-Live-Kinderprofil mit Zugangsfunktionen anlegen.

360 LIVE MAGAZIN
JEDEN MONAT NEU!

€ 3,60

PLAY-AND-CHARGE KIT

€ 20,00

ZWEITER CONTROLLER
FÜR SPLITSCREEN-DUELLE

€ 35,00

KOMPONENTEN
HD-AV-KABEL
FÜR SCHARFE BILDER

€ 30,00

RGB/SCART-
VIDEO-KABEL
FÜR RÖHREN-FERNSEHER

€ 25,00

WIRELESS-
NETZWERK-ANTENNE

€ 70,00

KAMEO: ELEMENTS
OF POWER

€ 30,00

THE ELDER
SCROLLS: OBLIVION

€ 30,00

GHOST RECON:
ADVANCED WARFIGHTER

€ 30,00

PROJECT GOTHAM
RACING 3

€ 30,00

SPICHERKARTE 64 MB
FÜR FESTPLATTENLOSE

€ 35,00

HD-DVD LAUFWERK
FÜR CINEASTEN

€ 160,00

Vielfältiger als es scheint

Wer sich den Spielspaß auf die Xbox 360 holen mag, dem stehen dazu im Prinzip drei Möglichkeiten offen. Zum einen gibt es Neuerscheinungen zum Vollpreis von circa 60 Euro, zu haben im Fachhandel, bei Discountern und Internet-Versendern. Seit September 2006 werden rund ein Jahr alte Titel in der »Classics«-Reihe recycelt. Der Preis sinkt dann auf 29 Euro. Bisher gibt es nur zwei solche Klassiker, nämlich »Perfect Dark Zero« und »Kameo«. Allerdings finden sich in den Schnäppchen-Stapeln mittlerweile viele weitere Oldies in Originalverpackung, zum Beispiel »King Kong« und »Project Gotham Racing 3«. Davon abgesehen empfehlen wir den regelmäßigen Besuch auf dem Marktplatz von Xbox-Live. Da warten nämlich Schnupper-Versionen

kommender Spiele, fertig zum Download auf die Festplatte; prima, um sich einen ersten Eindruck zu verschaffen. Unser Geheimtipp ist aber die Abteilung »Xbox Live Arcade« – eine Art Spielhalle für neckische Minigames, hier warten interessante Independent-Produktionen und Remakes alter Spielhallen-Klassiker, wie zum Beispiel »Defender« und »Street Fighter 2«. Die Preisstaffel: 400, 800 oder 1200 Microsoft Points, je nach Umfang und Qualität. Das entspricht zwischen fünf bis 14 Euro. Auf Xbox-Live-Arcade erscheinen alle ein bis zwei Wochen neue Titel. Seit dem letzten Dashboard-Update kann man die Xbox 360 sogar so einstellen, dass sie alle neuen Demo-Versionen automatisch auf die Festplatte zieht.



Die volle Packung: Zwischen 50 bis 65 Euro kosten aktuelle Produktionen für die Xbox 360 mit dem kompletten Programm aus Gameplay, Grafik und Sound



Ältere Top-Titel werden in der »Classics«-Reihe recycelt, zu erkennen an der silbernen Verpackung. Trotz Sparpreis handelt es sich um komplette Spiele, nur halt etwas älter – was man der Grafik gelegentlich auch ansieht



Xbox-Live-Arcade ist genau das Richtige für den kleinen Spielehunger zwischendurch. Bei einer knackigen Runde »Geometry Wars« werden Jugenderinnerungen wach!



XBOX 360! UND NON?

» nur noch oberflächliche Gemeinsamkeiten. Die Updates finden automatisch statt, sobald welche verfügbar sind. Das passiert etwa alle halbe Jahre. Wenn man dann mit der Konsole online geht, wird das Update geladen und installiert. Eine Sache von Sekunden. Zwar unumgänglich und unumkehrbar, aber halt eben auch enorm praktisch.

DIE XBOX-GEMEINSCHAFT

Die Xbox ist als multimedialer Tausendsassa konzipiert, der mit unzähligen Features beispielsweise auch experimentierfreudigen Cineasten und Musikfreunden einiges zu bieten hat. Man kann Video-DVDs glotzen (einfach ins Laufwerk einlegen), Musik-CDs hören oder auf die Festplatte kopieren (siehe Dashboard/Medien) und die Stücke sogar in laufende Spiele einbinden – dazu im Spiel den Licht-Ring auf dem Controller antippen und den Musikplayer anwählen, fertig. Klappt alles kinderleicht und selbsterklärend. Wer ein bisschen experimentiert, kann sogar Bild- oder Musikdateien von der Playstation Portable oder dem iPod per USB-Kabel auf die 360 holen und dort speichern. Dank der regelmäßigen Dashboard-Updates kommen immer wieder neue Funktionen dazu. Ein gutes Beispiel dafür sind die jüngsten Ergänzungen für das HD-DVD-Laufwerk und Video-Streaming vom PC. Auch die Verbindung zum Internet klappt dank des klugen Online-Konzepts kinderleicht. Über eine Breitband-Verbindung – also DSL oder Kabel – ist die Konsole in Nullkommanichts mit dem Internet verbunden. Mit IP-Adresse, Gateway, DNS-Servern und anderen kryptischen Netzwerk-Fachbegriffen muss sich niemand herumärgern; die Konsole findet alle Einstellungen in der Regel automatisch, und ist mit wenigen Handgriffen bereit für das Internet. Genauer gesagt Xbox-Live, denn so nennt sich das Netz auf der Xbox 360. Hier legst du deine Gamercard an, gibst dir einen Spitznamen (Gamertag), erweiterst im »Marktplatz« deine Spiele um neue Charaktere, Level und Maps oder kommunizierst über Headset mit Freunden in der ganzen Welt. Wenn du übrigens schon mit der alten Xbox online gewesen bist, kannst du dein Gamertag inklusive Freundesliste auch behalten. Dafür musst du lediglich eine Windows-Live-ID über xbox.com anmelden und diese mit dem Gamertag verknüpfen. Danach kann die 360 den alten Gamertag ohne Probleme übernehmen. Bei der Internet-Verbindung sollte aber darauf geachtet werden, dass ein ausbalancierter Wert für Up- und Download zur Verfügung steht. Deshalb sind SkyDSL oder T-DSL-Light zwar für Downloads – wo Daten vom Netz zur Konsole wandern – okay, aber fürs Gaming – wo viele Daten von der Konsole ins Netz wandern – nicht oder nur bedingt geeignet. »Ghost Recon: Advanced Warfighter« zum Beispiel kickt bei hohem Andrang schon gerne mal Leute aus dem Match, die mit T-DSL-Light unterwegs sind. Zudem empfiehlt sich die Anschaffung einer Flatrate. Den beim Online-Gaming vergeht die Zeit schneller als man denkt, daher gehen Volumen- oder Zeittarife schnell ins Geld. Flatrates gibt es inzwischen inklusive Anschlussgebühren und allem schon ab 29,95 im Monat. Vergleichstabellen der Anbieter sind im Internet zu finden, beispielsweise unter der Adresse: www.dsl-tarif.de. Besitzern eines drahtlosen W-LAN-Routers wollen wir übrigens den – als Zubehör erhältlichen »Wireless LAN Networking Adapter« ans Herz legen. Haut zwar 80 Euro vom Konto, ist aber absolut empfehlenswert. Denn Netzkabel quer durchs Wohnzimmer gehören damit der Vergangenheit an; bei uns arbeitet das Ding seit Monaten extrem zuverlässig. Unter dem Strich kann die Xbox 360 auf ein sehr ausgereiftes Online-Konzept bauen, das neuen Spielmöglichkeiten wirklich Tür und Tor öffnet.

HIGH-DEFINITION-GAMING



DIE VOLLE SCHÄRFE

Die Sache mit High-Definition-Video

**Noch Fragen? Triff die
360-Community auf
www.360-live.de!**

Dank Abwärtskompatibilität rotieren zusätzlich noch die erfolgreichsten Titel der ersten Xbox-Generation auch im Laufwerk des Nachfolgers, »Halo 2« beispielsweise. Aber keine Panik, wenn ein Spiel nicht auf Anhieb funktioniert. Die Rückwärtskompatibilität ist nämlich nicht 100-prozentig, wird aber regelmäßig erweitert. Bestes Beispiel: Electronic Arts Ego-Shooter »Black«.

Nicholas Buracas, Richard Löwenstein

“Die klanglichen Fähigkeiten der Konsole beeindrucken. Wir empfehlen dringend den Anschluss an eine 5.1-Soundanlage!”



GIRL P



OWER

Frauen, das zarte Geschlecht? Vergiss es. Sogar in der früher mal männlich dominierten Videospielebranche setzt sich langsam aber sicher die Emanzipation durch. Das hat tief greifende Folgen. Nicht nur die Spiele werden schöner und vielfältiger, sondern auch die Menschen, die sich damit unterhalten. Matthias Lausmann über Girls, die am Controller ihren Mann stehen. »

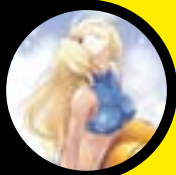


GIRLPOWER

DAME SPIELEN

SAMUS (METROID)

Ausgerechnet Nintendo, hartnäckigster Verweigerer des Pixel-Feminismus, schockierte männliche Spieler anno 1986 im Abspann des Weltraumabenteuers »Metroid«: Samus Aran war – schluck – eine Frau! Für die damalige Zeit ein absolutes Branchen-Novum. Auch wenn in dem NES-Pixelbrei die primären Geschlechtsmerkmale nur mit Mühe zu erkennen waren.



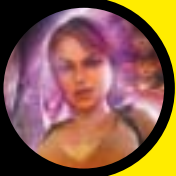
CHUN-LI (STREET FIGHTER 2)

Die quirliche Chun-Li aus Capcoms Kult-Prügler »Street Fighter 2« ist die Grande Dame der Automaten-Beat'em-Ups. In einem Genre, das bis dato nur von anabolika-geblähten Muskelmännern bevölkert war, stand sie mit flinken Händen und Füßen ihren Mann ... pardon ... ihre Frau. Und das äußerst erfolgreich. Weder Sumo-Fleischberg Honda noch das russische Wrestling-Monster Zangief waren ihrer Schnelligkeit gewachsen und mussten bei ihren gefürchteten »Hubschrauberattacken« in Windeseile das Handtuch werfen. Das ist wahre Girl Power. Und das sogar viele Jahre vor den Spice Girls.



LARA CROFT (TOMB RAIDER)

Ursprünglich war Lara Croft das Ergebnis einer typisch männlichen Überlegung bei Eidos: »Wenn man im Spiel dem Charakter stundenlang von hinten auf den Allerwertesten starren muss, kann man aus dem Helden doch ebenso gut eine Heldin machen.« Gesagt, getan: Lara Croft ward geboren. Und mit ihren hautengen Klamotten und der melonengroßen Oberweite verhalf Madame der »Tomb Raider«-Serie zu lang anhaltendem Weltruhm. Und Millionen von pubertären Videospielern zum ersten Hormonstau ihres Lebens. Aber selbst Frauen scheinen von den Fähigkeiten der Croft zutiefst beeindruckt zu sein. Anders lässt es sich nicht erklären, dass Lara in Frauenmagazinen bereits mehrere Male als beliebtestes weibliches Idol angeführt wurde.



SHODAN (SYSTEM SHOCK)

Obwohl lediglich ein Produkt Künstlicher Intelligenz, ist Shodan für Millionen von Videospielern die Cyber-Zicke schlechthin: herrisch, rachsüchtig und intrigierend nutzt sie den Spieler schamlos aus, um ihre Machtinteressen durchzusetzen. Und wir alle haben ihr gehorcht. Bei der erotischen Stimme auch kein Wunder. Später haben wir dann »Halo« gespielt und Cortana kennen gelernt, Shodans Schwester im Geiste. Seitdem wissen wir, dass Frauen aus dem Computer nicht unbedingt böse sein müssen. Aber ist es nicht gerade eine gewisse Unnahbarkeit, die weibliche Wesen für Männer so interessant macht?



Ob man's glaubt oder nicht, aber die Zeiten ändern sich. Ehrlich. Die Welt hat einen deutschen Papst, Prinz Charles endlich geheiratet, und unsere Bundeskanzlerin einen vorzeigbaren Haarschnitt.

Auch die Welt der Videospiele ist immer wieder voll von Überraschungen. Wer hätte noch vor ein paar Jahren gedacht, dass Nintendo die Marktführung verliert? Oder dass sich ausgerechnet Microsoft-Online-Gaming auf Konsolen durchsetzt? Oder Videospiele zu einem Hobby werden, das nicht nur pubertierende Teenager anspricht, sondern auch Männer jenseits der 20. Und sogar Frauen!

EINE NEUE ÄRA

Über die Jahre hat sich der Anteil daddelnder Damen kontinuierlich erhöht. Laut einer neuen Studie des US-Branchenverbands »Consumer Electronics Association« sind derzeit 29 Prozent aller Videospieler weiblich. Sie formen Clans wie etwa die »GamerchiX«, metzeln sich Seite an Seite mit männlichen Kollegen durch endlose Online-Abenteuer oder führen in Strategiespielen mit ausgebufften Taktiken ihre Mannschaft zum Sieg. Tossgirl aus Korea ist nur eine davon. Aber sie ist die Beste. Als amtierender Welt-Champion des Blizzard-Klassikers »Starcraft: Brood War« beherrscht sie das Dirigieren ihres Teams wie kein(e) andere(r) auf dem Globus. Zahlreiche Wettbewerbe konnte die quirliche Asiatin bereits für sich entscheiden. Ihr Konterfei

erscheint in Zeitungen rund um die Welt, ist in der Szene überall bekannt. Doch mit dem aufkommenden Ruhm kamen auch Schattenseiten des Erfolgs, mit denen sie überhaupt nicht gerechnet hatte. Tossgirl: »Seitdem bekannt ist, dass sich hinter meinem Nickname eine Frau verbirgt, reagieren viele Leute ganz komisch auf mich. Vor allem im Internet werde ich regelrecht in die Mangel genommen. Die User zerreißen sich das Maul über mich, hinterlassen beleidigende Postings im Internet oder lästern bei Clan-Events über meinen Kleidungsstil. Und das alles nur, weil ich eine Frau bin.«

Beleidigungen dieser Art sind leider kein Einzelfall. Auch Batgirl aus dem »PMS«-Clan fühlt sich in ihren ehemaligen Lieblings-Chatrooms auf Xbox-Live zunehmend unwohl: »Oft schreibe ich nach einem Online-Match nur noch »gutes Spiel« und verziehe mich dann, weil ich die dämlichen Antworten überhaupt nicht mehr lesen will. Sobald du dich im Internet als weiblicher Spieler outest, wirst du in eine Schublade gesteckt, aus der du einfach nicht mehr herauskommst.«

MUCHO MACHO

Aber woher kommt dieses Macho-Gehabe weiblichen Videospielern gegenüber? Ist das Internet so anonym geworden, dass man auf die Regeln des Knigge verzichten kann? Ein User von Xbox.com – selbstverständlich anonym – glaubt, die Antwort zu kennen: »Seit die Community besteht, waren wir Videospieler dem Gespött der Leute ausgesetzt. Und jetzt, wo sich die Szene langsam im Mainstream





Bitte lächeln:
Blitzlichtgewitter
sind die Mädels
von den Frag Dolls
mittlerweile gewöhnt

“In Videospielen sind Frauen noch heute nach Männerfantasien gestaltet”

etabliert, meint die holde Weiblichkeit, sich bei uns einzuschleichen und von den Annehmlichkeiten profitieren zu können, um die wir jahrelang gekämpft haben. Nicht mit mir!« Vielen Dank für das Gespräch, der Herr. Trotzdem: Fakt bleibt, dass die Videospielbranche ursprünglich eine starre Männerdomäne war, in der sich Haltungen wie die oben zitierte ungestört festfahren konnten. Schuld daran sind zum Beispiel so genannte Messe-Babes, die in knappen Kleidchen die Hallen auf- und abstaksen, um für die Videospiele ihres Arbeitgebers zu posieren. Oder natürlich auch Videospiele selbst, bei denen Heldinnen bis heute nach pubertären Männerfantasien gestaltet sind. Rund 75 Prozent des Körpergewichts verteilen sich bei den Polygon-Nixen auf kilometerlange Beine und einen Brustumfang, dem die Schwerkraft im wirklichen Leben sofort ein Ende setzen würde. Vor allem die Oberweite von Lara Croft nahm über die

Jahre eine immer beachtlichere Größe an. Und hätte Eidos mit »Tomb Raider Legend« nicht endlich dem aufgeblasenen Busen-Syndrom den Garaus gemacht, sähe die Archäologin heute wohl aus wie Lolo Ferrari mit Sonnenbrille.

Aber egal ob Körbchen-Größe Doppel-F oder nicht: Miss Croft repräsentiert nach wie vor ein Frauenbild, mit dem die Videogamer rund um den Globus seit den 80er Jahren aufgewachsen sind: Die weibliche Heldin als begehrten Gespielin, die sich dem Willen des Daddlers unterwerfen muss. Da ist es nur verständlich, dass einige Herren etwas verstört reagieren, wenn Frau auf einmal selber aktiv wird und in der ehemals männlich dominierten Zocker-Szene einen Platz für sich beansprucht. Selbst professionelle Spielerinnen, die auf eine langjährige Daddelerfahrung zurückblicken können, werden immer noch äußerst kritisch beäugt und als Kuriosität »

SEX SELLS

DEAD OR ALIVE

Als eines der ersten Spiele der Welt verfügte die »Dead or Alive«-Serie über so genannte »Jiggle Physics« - ein Verfahren, das die Brüste der Prügelamazonen realistisch umherwippen lässt. Vor allem für männliche Käufer eine bahnbrechende Erfindung, die für lang anhaltende Freude sorgt. Und das in solchem Maß, dass Hersteller Tecmo sogar eine Spin-Off-Serie springen ließ, in der sich die Mädels auf Zaks Insel zu einer Runde Volleyball zusammenrotten. So scheint es zumindest. In Wirklichkeit räkeln sich die Damen stundenlang am Pool, planschen sich gegenseitig nass oder lassen sich mit der »Ausruhen«-Option ausgiebig von den Spielern begaffen. Was für Luder!



LEISURE SUIT LARRY

Die Serie um den triebgesteuerten Polyesterhengst Larry hat nun bald 20 stolze Jahre auf dem Buckel. Und vermutlich gegen jeden Kodex weiblicher Emanzipation verstoßen. Die Mädels, auf die der alternde Dandy im Laufe seiner Abenteuer trifft, sind der Albtraum einer Alice Schwarzer: Mit knappen Kleidchen und Namen, die eher an Pornodarstellerinnen als an selbstbewusste Frauen denken lassen, sind sie ständig auf der Suche nach ausgefallenen Sexabenteuern und wechseln ihre Partner wie andere Leute Unterhosen. Nur schade, dass Larry nie zu den Glücklichen zählt und eine Chance nach der anderen vergeigt. Ob ihm in neunten Teil endlich der große Wurf gelingt?





GIRLPOWER

POWER-FRAUEN

Erwischt: Girls beim Zocken, Girls beim Clan-Gaming, Girls die mal eben einen 360-Superhit entwickeln ...



Einsatzbesprechung bei den Girls von »maedchenblut«. So klappt's auch mit dem Sieg

DIE MÄDELS VON MAEDCHENBLUT

Der vielleicht bekannteste Girl-Clan in Deutschland hört auf den schönen Namen »maedchenblut«. Er setzt sich aus immerhin 17 Spielerinnen zusammen. Okay, Management und Organisation nehmen dann doch wieder zwei Kerle in die Hand. Aber sonst zocken fast ausschließlich Mädels: Susi, Chickengirl, Blutjungfer, Mia, Tweety, Tanja und einige mehr. Ein Paar der der Girls sind auf der populären Webseite www.zockerweibchen.de engagiert. Und sie schrecken auch vor neckischen Herausforderungen nicht zurück. Wie zum Beispiel die Sache, die Ende Oktober auf der LAN-Party »TwinLoc« stattgefunden hat. Ein »Counterstrike«-Duell Mädchen gegen Männer. Ein Dreier-Female-Squad der »maedchenblut«-Girls gegen jeden, der sich traut. Der Wahnsinn. Nur doof, dass die Mädchen auf dem PC daddeln. Schenkt denen doch mal jemand eine 360-Konsole!



Klein, aber oho: Tossgirl bei der Arbeit

TOSSGIRL, CHAMP IN STARCRAFT

Man mag es dem zarten Persönchen nicht ansehen, aber bei Tossgirl haben wir es mit dem ungeschlagenen »StarCraft«-Champion zu tun. Zahlreiche Clan-Matches hat sie bereits für sich entscheiden können, ihr Gesicht ist in der ganzen Szene bekannt. Für die Koreanerin ein großer Erfolg, der aber leider auch das eine oder andere Opfer erforderte. Tossgirl: »Für meinen Beruf als Spielerin habe ich mein Studium aufgeben müssen. Für meine Eltern damals ein ganz schöner Schock. Aber heute hat sich das zum Glück alles etwas entspannt. Spätestens seit meinem ersten TV-Auftritt wissen sie, wie ernst es mir mit meinem Beruf ist, und heute stehen sie zu 100 Prozent hinter mir. Mom und Dad sammeln sogar Zeitungsartikel über mich und archivieren sie in einem speziell angelegten Foto-Album. Sie sind jetzt wirklich stolz auf mich.«



Jade sieht toll aus und macht tolle Spiele. »Assassin's Creed« nämlich ...

JADE RAYMOND, PRODUZENTIN VON UBISOFTS ASSASSIN'S CREED

Auf der diesjährigen »E3« hätte man die hübsche Jade locker für ein »Booth Babe« halten können, das am Ubisoft-Stand fleißig Werbung für Spiele macht. Aber weit gefehlt: Madame ist Produzentin von »Assassin's Creed« und somit Vertreterin eines neuen Trends in der Branche: weibliche Spieleschöpfer. Die junge Kanadierin hatte schon bei vielen Titeln von EA und Sony ihre grazilen Finger im Spiel. Nach einem abgeschlossenen Studium der Computer-Wissenschaften zog es sie zunächst zu Electronic Arts, wo sie bei »Die Sims Online« eine führende Position innehatte. 2003 übernahm sie einen Job als Moderatorin bei der britischen Videospiel-Sendung »Electric Playground«, wo ihr makellostes Perlweiß-Lächeln fleißig die Einschaltquoten nach oben trieb. Kürzlich kehrte sie wieder in ihr Heimatland zurück, geradewegs in die Arme von Ubisoft. Eine nette Karriere für gerade mal 30 Jahre ...



Cherie-Cherie-Lady: Miss Roberts gibt uns interessante Einblicke in ihr Arbeitsleben. Zu bestaunen im Netz unter www.myspace.com/cherieroberts

CHERIE ROBERTS, IGN

Cherie ist eine richtige Betriebsmudel. Sie war bereits Model, Journalistin, Fotografin und arbeitet mittlerweile nun auch freiberuflich für die Spieleseiten IGN.com und SuicideGirls. Ihr größter Traum? »Mein eigenes Videospiel. Ich bin aber insgesamt sehr schräg drauf, deswegen wäre das Ergebnis wohl eine ziemlich abgedrehte Sex-Simulation. Vermutlich sogar schlimmer als diese schmutzigen Dinger aus Japan. Das ist mein Traum, eine große Videospiel-Orgie.« Und auch sonst ist Cheries Libido stark von digitalen Fantasien geprägt: »Ich erzähl es ja eigentlich sehr ungern, aber Tommy Vercetti aus »GTA: Vice City« ist mein absoluter Traummann. Ich meine, schaut ihn euch doch mal an, wie er Autos klaut, Prostituierte verprügelt ... ist das nicht geil?« Um ehrlich zu sein ... äh... nein. Jedenfalls nicht so geil wie die andere Anekdote, die uns Cherie zum Besten gab: »Ich hatte da dieses Foto-Shooting, und eines der Models wollte von mir doch tatsächlich Tipps und Strategien für World of Warcraft.« Uhh ... Models, die Video spielen ...



Leseratte: Für ihre Fans durchforstet Stephanie Chan jeden Monat zahlreiche Comic-Neuerscheinungen

STEPHANIE CHAN, PULPARCADE.COM

Mit ihrer Homepage »Pulp Arcade« steht die Grafikerin von Marvel Comics ganz schön allein da. Und zwar im positiven Sinne. Denn die Seite widmet sich ausschließlich News und Informationen rund um Comics, die etwas mit Videospielen zu tun haben. Stephanie: »Es gibt eine unüberschaubare Menge an Videospiel-Comics, von denen die meisten Fans noch nie etwas gehört oder gesehen haben. »Pulp Arcade« will dieses Defizit stopfen. Und das machen wir nun schon seit Oktober 2005.« Was Videospiele an sich betrifft, würde Stephanie gerne ein bisschen mehr Originalität erleben: »Für mich schreibt das Leben immer noch die besten Geschichten. Deswegen würde ich gerne eine lebensnahe Simulation programmieren. Eine Art Schwangerschaft-Sim zum Beispiel. Zu erleben, wie so ein junges Leben in einer Frau heranreift, finde ich faszinierend und überaus geeignet für ein Videospiel. Und das Finale des Spiels ist dann die Geburt deines Kindes.« Klingt wie eine Extrem-Version von Capcoms »Trauma Center: Under the Knife« ...



“Frauen wollen Spiele, die mehr bieten als doofe Rette-die-Welt-Action”

» abgetan. Die Mädels von den »Frag Dolls« können beispielsweise ein Lied davon singen. Denn sobald der Frauen-Clan auf LAN-Touren auftritt, bricht bei Fans und Journalisten ein Blitzlichtgewitter sondergleichen los. Nicht etwa, weil sie als Ausnahmespielerinnen permanent Rekorde brechen, sondern einfach deshalb, weil sie Frauen sind. Aufmerksamkeit, die vielen Spielerinnen unangenehm ist. Morgon von MyGamerCard.com gehört da zweifellos dazu: »Ich kann es sehr gut verstehen, wenn Spielerinnen dieser ganze Wirbel um ihr Geschlecht zu viel wird. Auf der anderen Seite denke ich aber, dass ein gewisses Maß an Medienpräsenz gar nicht schadet. Vielleicht sogar notwendig ist. Denn die Videospielszene ist und bleibt in männlicher Hand. Da ist es gar nicht so schlecht, wenn ein paar Mädels mitmischen und deutlich machen, dass Games nicht nur etwas für Jungs sind, sondern auch für Frauen jeden Standes und Alters. Hauptsache, das Game hat Substanz.«

WAS FRAUEN WOLLEN

Und genau daran hapert es in den meisten Fällen. Der Meinung ist zumindest Sheri Graner Ray, eine langjährige Spiele-Entwicklerin von Sony Online Entertainment: »Meiner Meinung nach bieten viele Spiele einfach zu wenig Inhalt für uns Frauen. Was sollen wir schon mit einem 3D-Action-Shooter anfangen, in dem es um nichts als blinde Zerstörungswut geht? Was wir Frauen wollen, sind Spielideen, die einfach ein bisschen tiefer gehen. Und das funktioniert einfach nicht mit einem 08/15-Rette-die-Welt-Action-Titel.«

Aber mit Strategiespielen à la »Die Sims«, dessen Gameplay Männer und Frauen gleichermaßen zu schätzen wissen. Mehr als 40 Prozent der Käufer des Titels waren anno 2002 nach Angaben von Electronic Arts doch tatsächlich weiblich. Und auch Genres wie Online-Rollenspiele liegen bei der holden Weiblichkeit ganz hoch im Kurs. Und Claudia Nimmesgern, ihres Zeichens Webjournalistin und passionierte Daddlerin, weiß auch, warum: »MMORPGs bieten mehr Spieliefe als jedes Genre zuvor. Durchschnittlich 100 Stunden verbringt ein Spieler im Schnitt mit seinem Helden. Man hilft ihm beim Charakteraufbau, schlägt sich mit ihm durch dick und dünn, rückt ihm für Wochen keinen Schritt mehr von der Pelle. Ganz so, wie es bei einem guten Freund im echten Leben der Fall wäre. Auf diese Weise kommt es tatsächlich zu einer Identifikation mit der Spielfigur. Und so

etwas gefällt uns Frauen. Na ja, das und das soziale Zusammengehörigkeitsgefühl, das man mit Tausenden von Mitspielern teilt.«

Kein Wunder also, dass auch andere gesellschaftsträchtige Genres wie Partyspiele beim hübschen Geschlecht hoch im Kurs stehen. Games wie »EyeToy« oder Konamis »Dance Dance Revolution«-Serie werden von unzähligen Frauen gespielt. Und auch »Singstar« ist unter Spielerinnen äußerst gefragt. Und zwar so sehr, dass sich der Marktanteil weiblicher Playstation-2-Besitzer in den letzten Jahren laut Sony von fünf Prozent auf zwanzig Prozent gesteigert hat. Ein Ergebnis, mit dem auch Nintendos Wii rechnen kann. Denn die Konsole ist mit einem auffällig partylastigen Steuerungssystem bewusst auf männliche wie auch weibliche Spieler jeden Alters getrimmt. Und mal ehrlich, welche Frau wird denn dem ulkigen Hasen von »Rayman Raving Rabbids« widerstehen können?

Aber auch die Xbox 360 wird für Frauen immer interessanter. Vor allem dank der umfangreichen Online-Funktionen. Wie selbstverständlich hechelt man sich mit Damen im Team durch »Final Fantasy XI«, flirtet mit holden Maiden in zahlreichen Chat-Rooms oder wagt ein Spielchen gegen Cybergirls aus aller Welt auf Xbox-Live-Arcade - das sich im Übrigen ganz besonderer weiblicher Beliebtheit erfreut. Wie uns Xbox-Chef Robbie Bach bestätigt, sind 65 Prozent der Nutzer von Live-Arcade tatsächlich weiblich und spielen - aber das ist nur eine Vermutung - meistens »Uno«. Viel erstaunlicher noch: Ein Großteil der Damen-Klientel ist sogar bedeutend älter als ursprünglich erwartet: »Die meisten Frauen auf Xbox-Live-Arcade sind tatsächlich jenseits der 35 Jahre. Das ist ein völlig anderes Publikum, und das müssen wir begeistern, wenn die Branche wachsen soll.« Und das soll sie. Das soll sie richtig.

AUFBRUCHSTIMMUNG

Man sieht, in der Spielbranche tut sich was. Alte Strukturen werden bewusst aufgebrochen, neue Erlebnisse geschaffen, um neben den Herren auch die Frauen der Schöpfung zu begeistern und an die Welt der Videospiele heranzuführen. Natürlich stößt man nach wie vor auf verbohrte Macho-Daddler, die sich eher einen Fuß abhacken, statt eine Frau ans Pad zu lassen. Aber diese Fraktion verliert zunehmend an Bedeutung. In unserem Forum (die Adresse:

live.de) zum Beispiel. Dort sprach sich eine überwältigende Mehrheit von 84,6 Prozent ausdrücklich für eine Gleichberechtigung bei den Spielern aus. Forum-User Fremde zum Beispiel: »Mir persönlich ist es egal, ob ich online gegen eine Frau oder einen Mann spiele, solange der andere spielen kann.« Und unser aller Lieblingsmoderator »toterkenny« bringt es auf den Punkt und damit diese Reportage zu einem würdigen Abschluss: »Es sollte jedem klar sein, dass die Branche ohne Frauen zum Scheitern verurteilt ist - unabhängig vom gebotenen Genre!« Na, wenn das so ist, worauf wartet ihr noch, Jungs? Die Pubertät ist vorbei. Es ist in Ordnung, mit Mädchen zu spielen.

**Matthias Lausmann
Richard Löwenstein**



Damit die »maedchenblut«-Mädels sich gegenseitig an ihre Namen erinnern können, haben sie sie auf ihre T-Shirts gedruckt. Frauen denken eben praktisch

AB DEM 31. JANUAR!

Jetzt monatlich: »mehr Spiele »mehr Bilder »mehr Meinungen

**GLEICH
ABONNIEREN,
PRÄMIE
ABGREIFEN,
EHER LESEN:
SEITE 62**

TEST

BATTLESTATIONS

Das Jahr: 1941. Der Schauplatz: Pazifik. Eidos versucht sich an einem vielschichtigen Weltkriegs-Shooter mit viel Persönlichkeit und interessantem Action-Taktik-Konzept. Wie gut die Idee funktioniert, ob der Multiplayer-Modus wirklich »Battlefield 2: Modern Combat« ablösen kann - das klären wir im Test.



LOST PLANET

Die Eiszeit kommt! Und nicht nur hierzulande, sondern auch in Capcoms neuestem Action-Reißer. Wir spielen die Solokarriere durch, prüfen den Multiplayer-Teil auf Herz und Nieren. Test!

WELTEN VERSCHMELZEN

Am 30. Januar erscheint »Windows Vista«. Komplett mit eingebauter Vernetzung und Unterstützung für die Xbox 360. Wir prüfen, was geht mit Video-Streaming, Daten-Übertragung und so weiter. Oder ob es »Windows XP« dafür nicht genauso tut.

HALO 3

Jeden Monat schiebt Bungie ein paar neue Informations-Häppchen rüber. Für die nächste Ausgabe rechnen wir mit mehr. Mit einem Exklusiv-Interview. Dann wäre nur noch Cortana näher dran am Masterchief, als das 360 Live Magazin.

PLUS!

ALAN WAKE

Mal wieder Lust auf Horror und Grusel? Dann mach dich bereit für das neue Werk der »Max Payne«-Erfinder. Wir spielen den Gänsehaut-Kracher und fühlen der Story auf den Zahn.

SPIEL DES JAHRES 2006

Unsere Leser haben gewählt, die Sieger stehen fest. Wer trägt die begehrte Krone in diesem Kampf der Titanen nach Hause? Die Auflösung im nächsten Heft.

COMMUNITY

Der Community-Teil, stark wie selten. Voll mit Turnieren, CSL-News, Ranglisten, Live-Arcade-Games. Und einer Einladung zu zwei offiziellen Turnieren. Nur im 360-Live-Magazin!

DIE BESTEN GAMES

ALLE HITS ...

Army of Two, Assassin's Creed, Bioshock, Blue Dragon, Crackdown, The Darkness, Def Jam: Icon, Forza Motorsport 2, Fable 2, Half-Life 2, Kane & Lynch Dead Men, Lost Odyssey, Medal of Honor: Airborne, Mercenaries 2: World in Flames, NBA Street Homecourt, Shadowrun. Und mehr, viel mehr ...

AM KIOSK, AB MITTWOCH, DEN 31. JANUAR 2007!

