

360

LIVE

DOKTORSPIELE EXKLUSIV-REPORTAGE

Schwächen Videospiele
die Psyche, macht Gaming krank?
Wir klären auf!

NUR FÜR



XBOX 360

NUR FÜR ERWACHSENE!

KANE & LYNCH

Das neue Werk der Hitman-Erfinder
6 Seiten, exklusive Bilder, heiße Infos

TEST UND POSTER

BATTLESTATIONS

MIDWAY

Weltkriegs-Action ganz
anders als bei COD 3

**Vielseitig, abwechslungsreich, mit
begeisternden Mehrspieler-Ideen**

NEU JETZT
MONATLICH
NUR 3,60 €

LOST PLANET

TEST AUF 4 SEITEN

Verblüffende Grafik! Aber: Richtig
gut nur mit unseren Tuning-Tipps!

WELTEN VERSCHMELZEN

4-SEITEN-ANALYSE

Vista und Xbox 360: Alles über Vernetzung,
Videostreaming und Live-Gaming

PLUS

Alan Wake

Guitar Hero 2

Virtua Tennis 3

Colin McRae: Dirt

Advanced Warfighter 2

UEFA Champions League

HALO 3

Ganz schön heftig!
Muss Bungie entschärfen?



CRACKDOWN

Zu krass für Deutschland!
Bericht und Kauf Tipps



MASS EFFECT

Das Mega-Abenteuer 2007
Neue Bilder, neue Infos



SPIEL DES JAHRES

Unsere Leser haben entschieden:
Das sind die Abräumer 2006!



Willkommen beim 360-Magazin!



In Deutschland werden Gesetze nicht für Jugendliche gemacht, sondern gegen Erwachsene. Diesen Eindruck muss gewinnen, wer in den letzten Wochen dem bayerischen CSU-Mann Dr. Günther Beckstein zugehört hat. Er fordert mehr Verbote und noch mehr Verbote, damit die bösen Killerspiele endlich verschwinden. Sollte Beckstein nicht stattdessen Eltern auffordern, die Jugendschutzsperrn in der Xbox 360 oder im neuen »Windows Vista« zu nutzen? Er lässt's bleiben, weil er vermutlich nichts davon weiß. Wie auch? Microsoft spricht ja kaum drüber. Dabei könnte man so den eifrigen Verbotsforderern gut Wind aus den Segeln nehmen.

Stattdessen sehe ich schon jetzt immer wieder ein Kopfschütteln, wenn ich mit Journalistenkollegen aus Österreich oder England telefoniere und von aktuellen Entscheidungen der deutschen Jugendschutzinstanzen erzähle. Zum Beispiel, dass »Crackdown« - das exklusiv für die Xbox 360 produzierte Werk des »Grand Theft Auto«-Erfinders Dave Jones - in Deutschland nicht erscheinen wird. Die USK hat eine Kennzeichnung verweigert. Trotzdem hätte Microsoft das Spiel bewerben und veröffentlichen können, aber einer freiwilligen Selbstbeschränkung folgend wird das nun nicht mehr passieren. Für mich ist's nicht zu fassen, wie knapp »Crackdown« an einer Freigabe vorbei geschrammt ist, und sei sie auch nur für Erwachsene. »Stand Spitz auf Knopf«, hat mir ein USK-Mitarbeiter erzählt, der bei der Entscheidungsfindung beteiligt war. »Crackdown hätte bei einer anderen politischen Lage vielleicht eine Kennzeichnung bekommen.« Im Spiel kommt es zur Gewaltanwendung gegen Menschen. »Aber als Genremix und mit dem alternativen Universum, da wäre trotzdem eine Kennzeichnung möglich gewesen«, wird mir am Telefon erzählt. Sogar die Ragdoll- und Körpertreffer-Systeme hätten nach Einschätzung meines Gesprächspartners drin bleiben können, weil »das Spiel durch seinen Cartoon-Look ja keinen realitätsnahen Gesamteindruck macht.« Dass die USK trotzdem den Segen verweigert, liegt an der Tatsache, dass man bei Menschen am Boden nachtreten, und dass man Leichen in die Luft werfen und mit der Waffe draufhalten kann. Nun muss man wissen, dass derlei übertriebene Gewaltdarstellungen zu einer Indizierung führen können. Dafür ist aber nicht die USK, sondern eine Behörde namens BPjM zuständig. Das USK-Gremium muss lediglich einschätzen, ob eine Indizierung droht. Falls ja, ist die USK per Gesetz gezwungen, eine Kennzeichnung zu verweigern. Die USK hat sich also lediglich an das Gesetz gehalten.

Den schwarzen Peter für das Nichterscheinen eines weiteren attraktiven Erwachsenen-Spiels in Deutschland muss man letztlich Microsoft und dem Entwickler Real Time Worlds zuschieben. Die Brutalo-Features hätte man meiner Meinung nach locker entfernen können, ohne dem Spielerlebnis zu schaden - aber Microsoft lässt's bleiben - laut Pressemeldung, um das authentische Spielgefühl nicht zu beschneiden. Für mich eine klare Fehlentscheidung! Lieber eine dezent angesetzte Schere wie bei »Saint's Row« oder »Grand Theft Auto«, als gar kein Spiel. Nun, jetzt ist das Kind in den Brunnen gefallen. Wir als Fachmagazin können unseren Lesern über 18 Jahren nur noch auf Bezugsquellen hinweisen. Und sparen helfen: wer das 360-Live-Magazin liest, erhält »Crackdown« beim Spiele-Versandhändler Wolfsoft um fünf Euro preiswerter. Viel Spaß damit, und...

...viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360-Magazin

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

Battlestations Midway

Das Thema Zweiter Weltkrieg lässt sich auch anders aufbereiten als mit einem Ego-Shooter. In »Battlestations: Midway« reisen Piloten und Kapitäne zu Schlachtfeldern im Pazifik und messen sich in Flugzeugen, Schlachtschiffen und U-Booten aus den Jahren 1941 bis 1945. Das Spiel begeistert durch seinen umfassenden Einzelspielermodus und der durchdachten Struktur des Mehrspielermodus. 6-Seiten-Test und Poster.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

50 COVERSTORY

Battlestations: Midway
Preview und Poster

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

16 PREVIEWS

Die Spiele von
Morgen

50 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

72 REPORTAGE

Doktorspielchen,
Welten verschmelzen



BRUTALE INFOS

16 HALO 3

Zwei Seiten brandheiße Infos über KI-Verbesserungen und Waffen-Details: all das und mehr im Preview!



EISKALT GETESTET

56 LOST PLANET

Umwerfende Grafik, nonstop Action, aber auch einige Probleme: »Lost Planet« im 4-Seiten-Test.

AKTUELL

- 06** UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007
- 06** AGE OF CONAN
- 07** GHOST RECON ADVANCED WARFIGHER 2
- 08** XBOX LIVE GOES TV
- 12** CHARTS UND TERMINE
- 14** SPIEL DES JAHRES

COMMUNITY

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

PREVIEW

- 16** HALO 3
- 18** KANE & LYNCH: DEAD MEN
- 24** CRACKDOWN
- 26** ALAN WAKE
- 28** MASS EFFECT
- 32** ROGUE WARRIOR
- 34** GUITAR HERO 2
- 36** COMMAND & CONQUER 3
- 38** COLIN MCRAE: DIRT
- 40** VIRTUA FIGHTER 5
- 45** NBA STREET HOMECOURT
- 46** VIRTUA TENNIS 3



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

66 COMMUNITY

Neue Downloads, neue
Live-Arcade-Games

TEST

- 50** BATTLESTATIONS: MIDWAY
- 56** LOST PLANET
- 60** CABELA'S ALASKAN ADVENTURE

POSTER

- 41** BATTLESTATIONS: MIDWAY
- 42** FORZA MOTORSPORT 2

REPORTAGE

- 76** DOKTORSPIELE

360 TECH

- 72** WELTEN VERSCHMELZEN

SERVICE

- 48** IMPRESSUM
- 62** ABO
- 63** GEWINNSPIEL
- 64** LESERBRIEFE
- 82** VORSCHAU

COVERTHEMA

50 BATTLESTATIONS: MIDWAY

Taktische Schlachten, spannende Dogfights und ein top Mehrspielermodus: Der Zweite-Weltkriegs-Knaller im 6-Seiten-Test



TOPSPIELE

16 Halo 3

18 Kane & Lynch



24 Crackdown
26 Alan Wake

36 Command & Conquer 3



28 Mass Effect
40 Virtua Fighter 5

34 Guitar Hero 2



46 Virtua Tennis 3
56 Lost Planet

38 Colin McRae: Dirt

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

KOPFLOS

Age of Conan

ANPFIFF

UEFA Champions League

INTERVIEW

Advanced Warfighter 2

BISSIG

Neue Alien-Games

WANN UND WO?

Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / GAUTE GODAGER

Das nächste große Ding nach »Oblivion« und »World of Warcraft« heißt »Age of Conan«. Ein Fantasy-Rollenspiel, das uns online und offline faszinieren will.

Ab Ende des Jahres werden Köpfe rollen. Dann konfrontiert »Conan« die 360-Besitzer mit einer düsteren und geheimnisvollen, aber auch von Gewalt und Sünde durchfluteten Fantasywelt. Das zumindest sind die Pläne von Hersteller Funcom – und zwar schon seit zwei Jahren. Das Rollenspiel »Age of Conan – Hyborian Adventures« wurde bereits im April 2005 angekündigt, damals noch exklusiv für den PC. Seitdem hat sich einiges getan. Zwischenzeitlich hat sich beispielsweise die Grafik so stark entwickelt, dass Microsoft »Conan« inzwischen als ein Paradebeispiel heranzieht, wenn's um die Vorzüge der neuen Grafikschnittstelle »Direct X 10« im neuen »Windows Vista« geht. Jetzt hat Funcom auch das Okay von Microsoft für eine Xbox-360-Version bekommen. Mehr darüber weiß Projektleiter Gaute Godager: »Ich war immer schon ein großer Fan der Serie. Dass ich jetzt an dieser Umsetzung von Robert E. Howards Romans arbeiten kann, da wird ein Traum für mich wahr.« Die Spielwelt teilt sich die drei Regionen Aquilonia, Cimmeria and Stygia, und die wiederum gliedern sich in 30 Areale. Undurchdringlicher Dschungel, brennende Wüsten, ehrfurchtgebietende Gipfel, tiefe Schluchten, düstere Dungeons und glitzernde Städte bilden die Kulissen für ein Erlebnis, dass vor allem durch vielschichtige Echtzeit-Kämpfe geprägt sein soll. Funcoms



BIO

NAME/ Gaute Godager

FIRMA/ Funcom

POSITION/ Game

Director

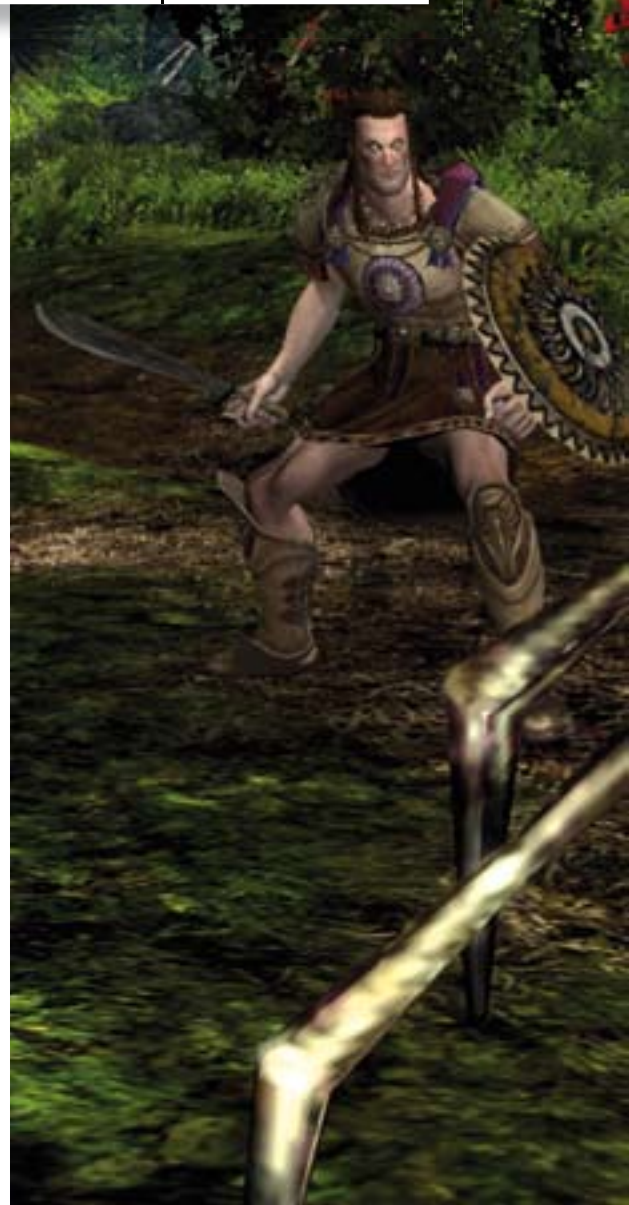
ARBEITE GERADE

AN/ Age of Conan

SCHON GEWUSST/

Age of Conan basiert auf den Fantasy-Erzählungen aus der »Conan“-Reihe, die Robert E. Howard ab 1932 verfasst hat. Die PC-Version hat auf der vergangenen Fachmesse E3 jede Menge Auszeichnungen abgeräumt, unter anderem als »bestes Spiel«.

»Real Combat Engine« ist die Basis für Duelle zu Fuß und im Sattel edler Rösser, zwischen Schwertern und Äxten, zwischen Einzelkämpfern und Streitmächten, zwischen Krieger, Orks und Dämonen. »Teambildung, Absprachen und die Eingliederung von NPCs sind das A und O«, erzählt Gaute Godager. Viel versprechend klingt die Ankündigung, dass man die gewaltige Spielwelt einerseits online bereisen und erobern kann; andererseits ist sie aber auch die Basis für eine ernst zu nehmende Einzelspieler-Kampagne komplett mit Handlungsrahmen und allem Drumherum. Das Funcom packende Geschichten erzählen kann, dafür spricht die Tatsache, dass die Norweger mit »The Longest Journey« und »Dreamfall« bereits zwei ganz ausgezeichnete PC-Abenteuer aus der Taufe gehoben haben. Während die PC-Version von »Age of Conan« bereits den Status eines offenen Betatests erreicht hat und im Frühjahr erscheinen soll, steht ein Termin für die Xbox-360-Version noch nicht fest. Wir würden nicht vor Ende des Jahres damit rechnen.



Fußball für Champions

Die Bundesliga hat ihre Winterpause beendet, der Fußball rollt wieder. Ab Mitte März auch auf der Xbox 360, mit »UEFA Champions League 2006-2007« von EA Sports. Wir haben schon mal eine erste Probestunde auf der Playstation 2 gewagt. Unser Eindruck: Weltbewegendes tut sich im Vergleich zur »FIFA«-Serie nicht, aber durch viele kleine Detailverbesserungen macht das Spiel eine viel versprechende Figur. Man darf sich anhand eines transparenten Radars orientieren, kann die schwarzen Cinemascope-Balken wegschalten und

Kamerafahrten jederzeit abbrechen – dadurch kommen Abstoß, Ecke oder Einwurf sofort zur Ausführung, was einen tollen Spielfluss ergibt. Die Spielmodi sind: »Saison« und »Freundschaftsspiel«, »Lounge« und »Ultimate Challenges« mit großen Momenten aus der Champions-League-Geschichte. Die 360-Version lag uns noch nicht vor, sie soll jedoch mit der neuen »FIFA«-Engine arbeiten, wird mit einem 360-exklusiven Sammelkarten-System getunt und lädt bis zu acht Mitspieler zum Duell via Xbox-Live ein.





“ DIE FARBEN DES SOUNDS
PASSEN ZU DEN FARBEN
AUF DEM BILDSCHIRM ”

Oliver Dauba



GHOST RECON AD-
VANCED WARFIGHTER 2

Oliver Dauba, Content
Producer Ubisoft Studio
Paris, über technische Kniffe
bei Ubisofts kommendem
Taktik-Höhepunkt

360 LIVE: DAS NEUE RAUCH- UND PARTIKELSYSTEM IST DAS HIGHLIGHT DER VERBESSERTEN ENGINE. KÖNNEN SIE BEISPIELE GEBEN?

OD: Dynamisches Feuer und Rauch sind, wenn auch schwierig zu entwickeln und zu beherrschen, recht einfach erklärt. Sie werden in »GRAW 2« deutlich besser aussehen, viel interessanter ist allerdings das Verhalten dieser beiden Faktoren. Im richtigen Leben beispielsweise, wechseln Feuer und Qualm ihre Flugbahn, wenn Wind auf sie trifft. Und genau das werden sie in »GRAW 2« tun. Explosionen werden das Verhalten ebenfalls dramatisch ändern, was für zusätzlichen Realismus sorgt und den Spieler damit noch tiefer in die Spielwelt hineinzieht. Natürlich wirken sich Rauch und Staub auch auf die Sichtweite des Gamers aus und natürlich der der KI.

360 LIVE: WIE SIEHT ES MIT DEM WETTER AUS? WIRD ES WÄHREND DER MISSIONEN WECHSELN, WIE REAGIERT DIE FEIND-KI DARAUF?

OD: Man wird in sehr unterschiedlichen Wetterlagen in »GRAW2« spielen. Beispielsweise finden manche Missionen in Sandstürmen oder unter heftigen Regenfällen statt, was für eine starke Atmosphäre sorgt. Zusätzlich behalten wir die zusammenhängende Levelstruktur von ersten »GRAW«. Da merkt man zusätzlich, dass die Umgebung nach einem Regenguss deutliche Spuren behält. Der Boden ist nass, man sieht schimmernde Wasserlachen auf dem Boden, Wasser rinnt von Dächern und so weiter. Wegen der verschlechterten Sichtverhältnisse wird sich die KI, sowohl Freund als auch Feind, deutlich anders verhalten.

360 LIVE: DAS ZUSAMMENSPIEL VON SOUND UND GRAFIK SPIELT EINE BESONDERE ROLLE BEI »GRAW2«. KÖNNEN SIE DAS NÄHER ERKLÄREN?

OD: Wir sind der Meinung, dass Grafik und Sound zusammenhängen. Nicht nur, um die Erfahrung aufzubauen, sondern auch um ganz spezielle Emotionen hervorzurufen. Wir benutzen einen dynamischen Soundtrack, also höheres Tempo bei mehr Druck. Zusätzlich wollen wir diesen zusammen mit den grafischen Filtern und den Soundeffekten benutzen, um die Gefühle zu verstärken. Besser gesagt, die Farben des Sounds passen zu den Farben auf dem Bildschirm. Im Zusammenspiel verstärken diese beiden Faktoren das emotionale Eintauchen ins Spiel.



**Klein-
gedruckt**

NEUE 360?

» Im Internet kursieren seit Januar Bilder einer Xbox 360 mit HDMI-Videoausgang. Gerüchte besagen, dabei handele es sich um ein neues Modell der Konsole, das außerdem über eine 120-GB-Festplatte und die überarbeiteten Prozessoren in 65nm-Technologie verfüge – womit die Konsole, so die Hoffnung, deutlich leiser liefe. Allerdings handelt es sich bisher nur um Gerüchte, und eine Bestätigung durch Microsoft ist nicht zu bekommen. Vor Ende des Jahres würden wir mit einem derart überarbeiteten Modell allerdings nicht rechnen.



Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

**5 IN 5
SEKUNDEN**

»**DEAD OR ALIVE 4**«...
... mittlerweile 1.000.000 mal verkauft.

SQUARE-ENIX...
... kündigt für Dezember eine Überraschung an:
»Final Fantasy XIII« für die 360?

CHRIS AND TIM STAMPER...
... verlassen Rare. Sie sind die Gründer.

»**DEAD OR ALIVE**«-
SCHÖPFER ITAGAKI...
... wurde wegen sexueller Belästigung angeklagt.

**MEHR ALS 4000
UNTERSCHRIFTEN...**
... hat Medialog e.V. gegen ein Killerspielverbot gesammelt.

Endlich in die Röhre gucken!

XBOX LIVE GOES TV

Für manche ist Xbox Live ja mittlerweile ein zweites Zuhause geworden: Chatten, Freunde treffen, Online-Spiele, Retro-Games, Filmtrailer, Musik, 360-Redakteure anpöbeln – all das gibt's im berühmtesten Internet-Portal zu erleben. Und ab Herbst sogar ein bisschen mehr. Denn Microsoft will die Plattform künftig für ein völlig

neues Metier nutzen: das Fernsehen. Neben der Ermittler-Serie »CSI« und »Survivor« umfasst das Angebot dann Folgen von »Star Trek«, »Pimp my Ride«, »Spongebob Schwammkopf« und der Chaos-Truppe aus »South Park«. Auch Sportveranstaltungen wie die Highlights des NASCAR Nextel Cup sind im Programm enthalten, das teils auf die Festplatte aufgezeichnet, teils aus dem Datennetz gestreamt wird. Zum

Programm zählen auch eine breite Palette von Kinofilmen, die von namhaften Verleihern zur Verfügung gestellt werden. So steuert Paramount Pictures unter anderem »Nacho Libre«, »Jackass: Der Film« und »Mission Impossible III« mit Tom Cruise und »Missile« bei, während Time Warner »Matrix«, »Superman Returns« und »V wie Vendetta« ins Rennen schickt.

Zum Anschauen wird das Wunschprogramm einfach auf die Festplatte der 360 heruntergeladen, wo es für maximal zwei Wochen verbleibt und sich 24 Stunden nach erstmaliger Nutzung selbstständig löscht. In dieser Zeit kann man die Daten jedoch so oft abspielen, wie man will, und unbeschwertes Kino-Feeling genießen. Eigentlich eine nette Idee, wenn sie nicht so verdammt teuer wäre. Denn der Download der Video-Daten ist – wie so alles im Leben – nicht umsonst. So werden für Fernsehserien in der Standard-Auflösung 160, für das HDTV-Pendant sogar 240 Points fällig. Und auch der Download von Kinofilmen ist finanziell nicht ganz ohne. Die bewegen sich preislich immer irgendwo zwischen 320 und 480 Punkten. Das sind umgerechnet bis zu 9 Euro, die man für einen aktuellen Blockbuster hinblättern müsste. Ganz schön saftig, wenn man bedenkt, dass man den Film für viel weniger Geld in der Videothek um die Ecke bekommt. Hoffen wir daher also mal, dass die Film- und Seriendatenbank etwas erschwinglicher wird, wenn sie zu uns nach Europa kommt. Denn dieser Service bleibt vorerst amerikanischen Xbox-Live-Kunden vorbehalten.



Kinofilme ausleihen, ohne sich durch das triste Februarwetter quälen zu müssen? Xbox Live macht's möglich.

SEGA BEISST ZU

Neue Alien-Games

In Zusammenarbeit mit dem Filmverleiher 20th Century Fox will uns Sega eine Spieleserie auf Basis der »Alien«-Filme auf die Xbox 360 bringen. Zunächst sind zwei Spiele geplant: ein Ego-Shooter, für den der US-Hersteller Gearbox (»Brothers in Arms« und »Halo« auf PC) verantwortlich zeichnet. Dazu kommt ein ausladendes Rollenspiel aus der Schmiede Obsidian Entertainment, die sich vor allem mit »Neverwinter Nights 2« einen Namen gemacht hat. Storytechnisch soll die Reihe das Aliens-Universum um einige Charaktere und Episoden erweitern und die Geschehnisse aus den vier

Filmvorlagen weiterführen. Allerdings nicht mehr im laufenden Jahr. Sondern wohl frühestens im nächsten. Daher ist's schon klar, warum wir bei Sega nur ein lachen geerntet haben auf die Frage, ob wir Bilder kriegen könnten. Naja, als kleinen Appetitanreger drucken wir hier ein Foto aus einem anderen »Alien«-Game. Ist aus dem Jahr 2001. Also, stell dir das Ganze jetzt in HD-Optik, mit steilen Lichteffekten und tonnenweise Details vor, da kommt's dem Actiongame wohl nahe...



**360
HEISSE
AUSSICHTEN**

PROJECT SYLPHEED

Noch ein tolles Actiongame, welches hierzulande kaum einer je spielen wird.

Microsoft wird nicht müde, zu betonen, dass man den europäischen Markt gegenüber den USA und Japan nicht vernachlässigen würde. Für Deutschland gilt das jedoch nur eingeschränkt, wie wir seit »Condemned«, »Dead Rising«, »Gears of War« und »Crackdown« wissen. Zur leider immer länger werdenden Liste der niemals in Deutschland erhältlichen Spiele gesellt sich jetzt noch ein weiterer Titel dazu: der Weltraum-Shooter »Project Sylpheed« von Square-Enix. Na ja, immerhin gibt's diesmal keinen Grund, neidisch auf die Nachbarländer Schweiz oder Österreich zu schielen. Denn Square-Enix hat jetzt offiziell verlautbaren lassen, dass das vor Effekten und Grafik nur so strotzende Action-Feuerwerk überhaupt nur in

Japan abgefeuert wird, sonst nirgends. Ergo haben sich die Actionfreaks in der Redaktion ein Muster aus dem Land der aufgehenden Sonne besorgt, zwecks kurzem Erfahrungsbericht. Liebhaber klassischer Shooter ahnen es: »Project Sylpheed« ist ein weiterer Ableger aus der »Silpheed«-Serie – ja, ursprünglich mit »i« geschrieben. Also wieder ein auf alte Schule gebürstetes Weltraum-Ballerspiel, diesmal aber in fescher 3D-Grafik und deutlich unterhaltsamer als die doch etwas zahmen Vorgänger. Worum geht's? Man wieselt mit seinem Raumjäger durch grell gestyltes Universum und lasert alles ab, was sich auf den Bildschirm wagt. Klingt banal, löst aber eine Action-Überdosis aus: überall Explosionen und Trümmer, Abgas-Streifen von wärmeverfolgenden Raketen, Dutzende Projektile auf Zielsuchflug. Was könnte befriedigender sein als dem bösen Mutterschiff eine kochende Feuersbrunst entgegen zu schicken, es damit in tausend Teile zu sprengen und sich dann mit einer eleganten Fassrolle in den Himmel zu schwingen? Das Spiel ist geprägt durch glitzernde Raumschiffe, junge Helden, sexy Girls, herrliche Anime-Fetzen zwischendurch und überhaupt diesen speziellen Japano-Charme, den bisher so wenige 360-Games ausstrahlen. Schade, dass das Spiel Deutschland niemals erreichen wird – und dass die Importversion auch nicht auf hiesigen Konsolen läuft. Wir winken ein letztes Mal zum Abschied.



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



Mit dem Wii hat Nintendo alles auf eine Karte gesetzt – und offenbar gewonnen. Wenn man aktuellen Verkaufszahlen Glauben schenken will, bricht

das Videospielwunder derzeit in der ganzen Welt Rekorde. Allein in England wurden innerhalb von zwei Tagen mehr als 100.000 Konsolen verkauft. Damit ist die Wii die am schnellsten verkaufte Konsole überhaupt auf der britischen Insel. Und auch in anderen Ländern ist ein regelrechter Run auf die Maschine ausgebrochen. So wurden in den USA mehr als 600.000 Einheiten über die Ladentheke gereicht, in Japan ist die magische Grenze der 500.000 auch bald durchbrochen, in Europa sind bislang mehr als 325.000 Stück des weißen Wunders ergattert worden. Das macht mehr als eine Million Exemplare der Wii in zwei Monaten. Wir sagen einfach mal: Wow!

SUPER SONY-SCHLAGZEILEN



Der ganze Medienhype in der Presse hat offenbar kaum was geholfen: Wie die Marktforscher der NPD Group herausgefunden haben wollen, konnte Sony von seiner PS3

in Amerika gerade mal 197.000 Einheiten verkaufen. Damit hat das Unternehmen sein selbst gestecktes Verkaufsziel von 400.000 Konsolen bis zum Jahresende 2006 deutlich verfehlt. Schuld an der Flaute sei nach Angaben Sonys allerdings nicht das mangelnde Kundeninteresse als viel mehr die limitierte Stückzahl der verfügbaren Konsolen, die aufgrund von Lieferschwierigkeiten zustande kam. Trotz allem gibt sich Firmenpräsident Ryooji Chubachi nach wie vor sehr zuversichtlich: »Die Verfügbarkeit der PS3 erlebte in den letzten Wochen einen unangenehmen Engpass. Aber ich denke nicht, dass wir deshalb unsere Auslieferungsziele überarbeiten müssen.«

NEUES AUS JAPAN

TRENDWENDE?

Ist das etwa ein kleiner Lichtschimmer, den wir da am Ende des Tunnels erblicken? Ja, tatsächlich. Es sieht fast so aus, als hätte es Microsoft geschafft, seine Fanbasis in Japan zu erweitern. Schuld daran ist vor allem das Mistwalker-Rollenspiel »Blue Dragon«, das mit seinem japanophilen Knuddel-Look bereits Monate vor dem Release für kräftig Furore gesorgt hat. Verständlich, immerhin stecken so namhafte Persönchen wie Dragonball Z-Schöpfer Akira Toriyama und das »Final Fantasy«-Mastermind Hironobu Sakaguchi hinter dem Projekt, die beide im Land des Lächelns absoluten Kultstatus genießen. Kein Wunder also, dass die Veröffentlichung des Titels am 7. Dezember zu einem kleinen Großereignis avancierte. Wie das japanische Spielmagazin Famitsu beschreibt, wurde in Akihabara sogar eine offizielle Release-Feier ins Leben gerufen, zu der 180 Gäste geladen waren, um das Opus der Mistwalker Studios gebührend zu feiern. Und so kam es dann auch: Mittlerweile sind mehr als 80.000 Exemplare von »Blue Dragon« verkauft, und selbst das Xbox 360-Bundle, das neben der Core-Version der 360 auch das Spiel samt exklusiver »Blue Dragon«-Faceplate beinhaltet, ist mittlerweile schwer zu beschaffen. Ob das den 360-Stein in Japan endlich ins Rollen bringt? Wir werden sehen...

“ DIE VERÖFFENT-
LICHUNG VON BLUE DRAGON
AVANCIERTE ZU EINEM
KLEINEN GROSSEREIGNIS. ”

WIR WISSEN ES BESSER

360 VERKAUFT SICH BLENDEND

Das Branchenfachmagazin Games-Markt berichtet, dass die Xbox 360 in den USA das erste Next-Gen-Weihnachten klar für sich entschieden hat. Demnach hätte das Microsoft-System die beiden verkaufstarken Monate November und Dezember dominiert. Wie die Marktforscher der NPD Group errechneten, setzte der Softwarekonzern in der diesjährigen Saison rund zwei Mio. 360-Konsolen allein im US-Markt ab. Den eigenen Planzahlen, bis Ende 2006 zehn Mio. 360-Konsolen weltweit an den Mann gebracht zu haben, dürfte Microsoft somit ein gutes Stück näher gekommen sein. Offizielle Verkaufszahlen legt der Konzern jedoch noch nicht vor. Als der erwartete ernst zu nehmende Herausforderer stellte sich Nintendos Wii heraus. Den NPD-Daten zufolge belegte der Konsolenneuling mit 1,8 Mio. verkauften Geräten im US-Weihnachtsgeschäft den zweiten Platz. Abgeschlagen auf Platz drei kam Sony mit PlayStation 3 ins Ziel. Zahlen für Deutschland fehlen, jedoch berichten Einzelhändler von sehr starken Verkäufen, während große Ketten eher enttäuscht waren vom Verkauf der Konsole.



CAPCOM
lostplanet-thegame.com

NUR FÜR
XBOX 360

XBOX
LIVE

LOST PLANET™
EXTREME CONDITION

BIS DAS BLUT GEFRIERT

Jump in.

SCH-WII-NG DEIN DING

PARTY-CONTROLLER FÜR DIE XBOX 360

In Zeiten von berührungsempfindlichen Wii-Controllern und PS3-Pads mit Tilt-Technologie mag die konventionelle Steuerungseinheit der Xbox 360 fast wie ein Relikt aus alten Videospieltagen wirken. »Zeit, das zu ändern«, dachte sich der britische Peripherie-Hersteller In2Games und präsentiert ab Herbst 2007 sein Projekt »Gametrak Fusion«: eine Reihe von Controllern, die ebenso wie die Wii Remote Bewegungen im Raum wahrnehmen und an die Konsole weiterleiten. Nur angeblich deutlich präziser. Möglich wird das durch ein einzigartiges Patent, das Infrarottechnik, Ultraschall und Beschleunigungsmessungen in sich vereint und völlig neue Spielerlebnisse ermöglichen soll. Und das auf allen Plattformen. Die Geräte werden nämlich einfach an den handelsüblichen USB-Port der Konsole gedockt und stehen Spielern dann sofort zur Verfügung.

Bislang umfasst die »Gametrak Fusion«-Reihe eine Palette von fünf Endgeräten, die alle das einzigartige Wireless-Patent in sich tragen. Neben einem Baseball-Schläger steht auch eine Art Schwert, ein Tennis-Racket, ein Golfschläger und sogar eine Bowling-Kugel als Steuereinheit geplant. Allesamt in feschem Weiß und optisch irgendwie frappierend der Wii-Remote nachempfunden, nur nicht ganz so stylisch. Wir wollen ja nicht gehässig sein, aber zumindest design-technisch erinnern ein paar der Geräte doch schon sehr an eine Mischung aus Spielzeug-Laserschwert und futuristischem Küchengerät. Und mal ehrlich: Wer will schon einen Shooter mit einem Plastik-Kochlöffel spielen?

HA-DEH IM PE-ZEH

ZWECKENTFREMDUNG LEICHT GEMACHT

Wenn HD-Laufwerke im PC bislang zu teuer, zu ungewiss oder schlichtweg zu hässlich waren, der sollte jetzt mal seine Lauscherchen aufsperrern: Denn den Bastel-Profis von Xbins.org scheint es in Heimarbeit gelungen zu sein, das High-Definition-Drive der Xbox 360 an einen regulären Computer zu stöpseln und – jetzt kommt's – auch tatsächlich zum Laufen zu bringen. Wie die Homepage berichtet, muss man dazu lediglich die regulären HD-DVD-Treiber der Firma Toshiba installieren und anschließend beten. Denn mit etwas Glück steht das Drive nach erfolgreichem Reboot im Windows-Explorer als komplett betriebsfähiges Laufwerk zur Verfügung und verrichtet anstandslos seinen Dienst. So war es den Testpersonen unter anderem möglich, den Dateninhalt eines HD-Mediums problemlos über das Microsoft-Laufwerk zu begutachten. Bevor euphorische HD-Fans aber nun in Scharen die Seite stürmen, um die Treiber herunterzuladen, wollen wir kurz warnen: Denn eine derartige Zweckentfremdung von 360-Hardware ist nicht nur moralisch verwerflich und führt geradewegs in die Hölle. Sie kann auch das HD-Laufwerk dauerhaft beschädigen. Also wundere dich nicht, wenn dir das teuer gekaufte Drive auf einmal rauchend um die Ohren fliegt...

Geknackt: Das HD-Laufwerk der Xbox 360 lässt sich mit ein paar Kniffen auch für einen handelsüblichen PC missbrauchen.



„EIN SCIENCE-FICTION-FEUERWERK, DAS ALLES ANDERE IN DEN SCHATTEN STELLT.“ **360 MAGAZIN**



„UNGLAUBLICH COOL. EIN GANZ HEISSER FAVORIT AUF DAS SPIEL DES JAHRES 2007. **90% GAMEPRO**“



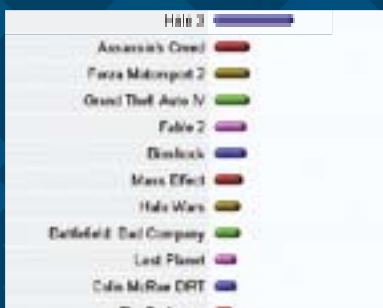
Character Name by ©Lee Buring Huu/FANTOM CO., LTD. ©CAPCOM CO., LTD. 2006. ALL RIGHTS RESERVED. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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



DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Jan. 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Lost Planet	Capcom
2	Rainbow Six Vegas	Ubisoft
3	Need for Speed Carbon	EA
4	Call of Duty 3	Activision
5	Smackdown vs. Raw 2007	THQ

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Jan. 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Indiziert	Microsoft
2	Call of Duty 3	Activision
3	The Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games
4	Madden NFL 07	EA
5	Indiziert	Capcom

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte Jan. 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Indiziert	Microsoft
2	Lost Planet	Capcom
3	Call of Duty 2	Konami
4	Blue Dragon	Microsoft
5	Earth Defence Forces 3	D3 Publisher

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

21,09%

Tendenz



Einschätzung/ Sehr gut

Der Master Chief hat die Fans im Griff. Auch in diesem Monat ist Bungies Meisterwerk das heiß ersehnte Stück Software in der Xbox 360-Welt.



2

ASSASSIN'S CREED
PUBLISHER/ UBISOFT

7,83%

Tendenz



Kreuzfahrern auflauern, christliche Wüstenlager infiltrieren, unwillige Monarchen ausschalten – im wahrsten Sinne des Wortes ein Mordsspaß. Das finden auch unsere Leser und wählen »Assassin's Creed« auf den zweiten Platz.

Einschätzung/ Sehr gut



3

FORZA MOTORSPORT 2
PUBLISHER/ MICROSOFT

7,61%

Tendenz



Einen Gang zugelegt: Langsam aber sicher schiebt sich »Forza Motorsport 2« an die Pole Position der Charts. Willkommen in den Top 3!

Einschätzung/ Sehr gut



4 Grand Theft Auto IV

7,17% Einschätzung/ Sehr gut

5 Fable 2

6,74% Einschätzung/ Sehr gut

6 Bioshock

6,30% Einschätzung/ Sehr gut

7 Mass Effect

5,00% Einschätzung/ Sehr gut

8 Halo Wars

4,78% Einschätzung/ Sehr gut

9 Battlefield: Bad Company

4,13% Einschätzung/ Sehr gut

10 Lost Planet

3,91% Einschätzung/ Sehr gut

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

1

OBLIVION
PUBLISHER/ 2K GAMES

9,85%

Tendenz



360-Wertung/ 9.3

Auch diesen Monat nichts Neues im Westen: Das Endlos-Rollenspiel verführt immer noch zu stundenlangen Erkundungstouren durch Cyrodiil.



2

TEST DRIVE
UNLIMITED
PUBLISHER/ ATARI

9,36%

Tendenz



Hochauflösende Fahrzeugmodelle, irrsinnige Geschwindigkeiten und ein Sound, dass es jedem Bleifuß die Socken auszieht: »Test Drive Unlimited« gefällt.

360-Wertung/ 8.5



3

ADVANCED
WARFIGHTER
PUBLISHER/ UBISOFT

6,90%

Tendenz



Bis der Nachfolger erscheint, gilt es, die Wartezeit zu überbrücken. Am besten mit dem hochgelobten Vorgänger.

360-Wertung/ 9.1



4 Call of Duty 2

5,91% Wertung/ 8.8

5 Call of Duty 3

4,68% Wertung/ 8.7

6 Saints Row

4,43% Wertung/ 8.5

7 Project Gotham Racing 3

4,19% Wertung/ 9.0

8 Battlefield 2: Modern Combat

3,69% Wertung/ 7.1

9 Splinter Cell: Double Agent

3,45% Wertung/ 8.8

10 FIFA 07

3,45% Wertung/ 8.7

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



TWO WORLDS

Ein Blick auf die ersten Bilder, und man könnte glatt versucht sein, diese Produktion für das neue Werk der »Oblivion«-Erfinder zu halten, so ähnlich sehen sich Look und Grafik. Dabei entsteht »Two Worlds« keineswegs drüben auf dem amerikanischen Kontinent, sondern vielmehr direkt um die Ecke, bei Zuzzex in Karlsruhe und dem polnischen Entwickler Reality Pump. Die Geschichte erzählt zwar nichts Neues – ein Ober-Ork entführt die Schwester des Helden und will dann noch die Menschheit unterjochen – trotzdem scheint uns gegen Ende des Jahres ein ziemlich dickes Ding zu erwarten. Genauer gesagt ein richtig großes Fantasy-Rollenspiel, mit viel Handlungsfreiheit, jeder Menge Monstern und einigen guten Ideen – Abkürzungen zum Beispiel, damit die Wege gegen Ende des Spiels nicht so lang werden.

QUARTAL 1 2007

Battlestations: Midwas	EIDOS
Brian Lara International Cricket 2007	
	CODEMASTERS
Bullet Witch	ATARI
Carnage	NICE TECH
Def Jam Icon	EA
Disney's trifft die Robinsons	BUENA VISTA
	GAMES
Ghost Recon: Advanced 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
Elveon	10TACLE STUDIO
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
GTR	THQ/SIMBIN
John Woo's Stranglehold	MIDWAY
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
Lost Odyssey	MICROSOFT
Mass Effect	MICROSOFT
Monster Madness	ARTIFICIAL STUDIOS
NBA Street Homecourt	EA SPORTS
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
Burnout 5	ELECTRONIC ARTS
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
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Driver 4	UBISOFT
Duke Nukem Forever	2K GAMES
Fable 2	MICROSOFT
Fall of Liberty	CODEMASTERS
Frontlines: Fuel of War	THQ
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR GAMES
Golden Axe	SEGA
Half-Life: Episode Two	VALVE
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

Overlord	CODEMASTERS
Project Gotham Racing 4	MICROSOFT
Ratatouille	THQ
Resident Evil 5	CAPCOM
Shrek the Third	ACTIVISION
Skate	EA
Stuntman 2	PARADIGM
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

WOLFSOFT!
Schulstraße 3 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

Geräte sofort lieferbar...

Software ab 34,99 Euro

So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + PGR 3, Kameo, 1 Spiel	399,99 Euro
nach Wahl & 3 Monate Xbox Live	
Xbox 360 Premium Konsole	359,99 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	198,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	35,99 Euro
Perfect Dark Zero (nicht CLASSIC, usk18)	19,99 Euro
Perfect Dark Zero Limited Edition (usk18)	33,33 Euro
Kameo Original (nicht CLASSIC, usk12)	19,99 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)	39,99 Euro
Lost Planet (usk16)	49,99 Euro
Crackdown UNCUT AT VERSION (usk18, 23.02)	69,99 Euro

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

Xbox 360 Umbau ab 49,99 Euro

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

0700 WOLF SOFT - www.wolfsoft.de

SPIEL DES JAHRES

Insgesamt 37 Kandidaten haben sich zur Wahl gestellt, weit über 4.000 Stimmen wurden abgegeben. Jetzt haben unsere Leser entschieden: Das Spiel des Jahres 2006 ist »Oblivion«!



DU HAST GEWÄHLT!

In der letzten Ausgabe hatten wir unsere Leser zur Entscheidung aufgerufen – wir wollten wissen, was ist das Spiel des Jahres 2006? Welches Actiongame hat alle begeistert, bei welchem Rennspiel geht's am besten ab? Knapp 4.200 Stimmen wurden über das eigens eingerichtete Wahl-Forum auf unserer Webseite abgegeben, entsprechend umfangreich war die Auswertung der Ergebnisse. Darunter die eine oder andere Überraschung: So steht an der Spitze der Lesergunst keines der viel geschmähten Killerspiele, sondern – man höre und staune! – ein Rollenspiel-Abenteuer. Noch dazu mit deutlichem Vorsprung vor den Mitbewerbern. Auch unter Xbox Live wird offenbar lieber gerätselt als geschnetzelt. Ein deutliches Indiz, dass uns und den Menschen da draußen beweist, dass Kopfschüsse und abgetrennte Gliedmaßen nicht das höchste der Spielergefühle sind, dass auch andere Konzepte bestens funktionieren. Vielen Dank noch einmal an unsere Leser, die sich so fleißig an der Abstimmung beteiligt und zu einem Ergebnis beigetragen haben, das extrem viel Wert hat: nämlich, weil nicht die Mitglieder irgendeiner abgehobenen Jury entschieden haben, sondern genau die Menschen, die die Spiele kaufen und genießen. Fünf glückliche Teilnehmer dürfen sich über opulent ausgestattete Spielepakete mit »Viva Pinata«, »N3«, »Dead or Alive Xtreme 2«, »Kameo« und »Perfect Dark Zero« freuen; die Namen der Gewinner werden im Internet-Forum veröffentlicht. Herzlichen Glückwunsch an alle Sieger!

Die Liste der Gewinner auf forum.360-live.de

DAS SPIEL DES JAHRES 2006 DIE BESTEN DER BESTEN AUF EINEN BLICK

1

OBLIVION
PUBLISHER/ 2K GAMES

35.09%

Klarer Fall: Der Thron gehört 2K Games und dem Endlos-Rollenspiel »Oblivion«. Herzlichen Glückwunsch!



2

RAINBOW SIX: VEGAS
PUBLISHER/ UBISOFT

14.04%



Gerade mal drei Monate auf dem Markt und Platz Zwei abgeräumt. Respekt!

3

ADVANCED WARFIGHTER
PUBLISHER/ UBISOFT

12.28%



Ubisofts Next-Gen-Schlacht hat sich über die Monate eine riesige Fangemeinde erspielt. Chapeau!

4 **Project Gotham Racing 3**Microsoft **Prozent/** 10.53%5 **Call of Duty 3**Activision **Prozent/** 8.77%6 **Burnout Revenge**EA **Prozent/** 5.26%7 **F.E.A.R.**Sierra **Prozent/** 5.26%8 **Splinter Cell: Double Agent**Ubisoft **Prozent/** 5.26%9 **Pro Evolution Soccer 6**Konami **Prozent/** 3.51%10 **Need for Speed: Carbon**EA **Prozent/** 0.00%

BESTES ACTIONSPIEL Die Resultate aus der Shooter-Fraktion

1

RAINBOW SIX: VEGAS
PUBLISHER/ UBISOFT

38.89%



Die Stadt der Sünde hat eine neue Attraktion. Bester Actiontitel 2006!

2

F.E.A.R.
PUBLISHER/ SIERRA

31.48%



Überraschung: Psychopat Paxton hat sich Platz Zwei des Action-Throns erguselt.

3

ADVANCED WARFIGHTER
PUBLISHER/ UBISOFT

29.63%



Ubisofts Next-Gen-Truppe erkämpft sich einen tollen dritten Platz.

BESTES ROLLENSPIEL Die Top 3 der Fantasy-Perlen

1

OBLIVION
PUBLISHER/ 2K GAMES

86.79%



Keine Chance für die Konkurrenz: die Weiten von Cyrodiil begeistern jeden!

2

ENCHANTED ARMS
PUBLISHER/ UBISOFT

9.43%



Das erste japanische Rollenspiel für die 360 auf Platz Zwei.

3

PHANTASY STAR UNIVERSE
PUBLISHER/ SEGA

3.77%



Segas Rollenspiel-Serie ist noch neu auf der 360. Trotzdem Platz 3.

BESTES RENN Spiel Das Siebertreppchen der Bleifuß-Anbeter

1	PROJECT GOTHAM RACING 3 PUBLISHER/ MICROSOFT	2	BURNOUT REVENGE PUBLISHER/ EA	3	NEED FOR SPEED: CARBON PUBLISHER/ EA
45.45%		30.91%		23.64%	
Das erste Rennspiel für die 360 hält die Pole Position. Gratulation!		Überraschung: Criterion's Brachial-Raser vor »Need for Speed« – wer hätte das gedacht?		Optik ist nicht alles: »Carbon« musste sich älteren Genre-Kollegen beugen.	

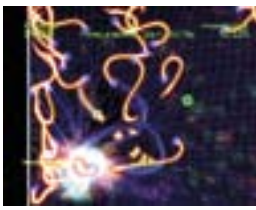
BESTES ABENTEUER-Spiel Drei Helden zum Verlieben

1	TOMB RAIDER LEGEND PUBLISHER/ EIDOS	2	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT PUBLISHER/ UBISOFT	3	JUST CAUSE PUBLISHER/ EIDOS
44.64%		35.71%		19.64%	
Dieses Comeback hat sich wirklich gelohnt: Lara Croft ist so beliebt wie eh und je!		Unbestritten der schönste Teil der Serie. Die Fans danken es mit einem zweiten Platz.		Jeder Fünfte findet: Newcomer Rico kann was - Platz 3!	

BESTES SPORT Spiel Die besten Titel virtueller Leibesertüchtigung im Überblick

1	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PUBLISHER/ KONAMI	2	NBA 2K7 PUBLISHER/ 2K SPORTS	3	NHL 2K7 PUBLISHER/ 2K SPORTS
44.00%		34.00%		22.00%	
Volltreffer: Die heiß erwartete Konami-Kickerei holt doch glatt Gold!		Gott sei's gedunkt: »NBA 2K7« unterhielt Korbball-Fans in diesem Jahr ganz fabelhaft.		Mehr als zwanzig Prozent unserer Leser stehen auf Hockey. Hätten wir nicht gedacht.	

BESTES LIVE-ARCADE-Spiel Die Top 3 gepflegten Online-Schabernacks

1	UNO PUBLISHER/ MICROSOFT	2	GEOMETRY WARS PUBLISHER/ BIZARRE CREATIONS	3	LUMINES PUBLISHER/ Q ENTERTAINMENT
66.00%		20.00%		14.00%	
Dank Kameraunterstützung und simpler Spielregeln Platz Eins. Toll!		Action wie in einem LSD-Rausch, und vielleicht gerade deswegen so fesselnd.		Musik, Style, Farben: der »Tetris«-Klon schafft Platz 3.	

BESTES COMMUNITY-Spiel Gemeinsam sind wir stark

1	CALL OF DUTY 2 PUBLISHER/ ACTIVISION	2	TEST DRIVE UNLIMITED PUBLISHER/ ATARI	3	MODERN COMBAT PUBLISHER/ EA
50.98%		43.14%		5.88%	
Multiplayer-Fans sind treu: Das beliebteste Community-Spiel hält die Spitze seit einem Jahr.		Ganz knapp dahinter: Racing auf Oahu.		Der etwas schmucklose Shooter hatte keine Chance gegen die hochkarätigen Mitbewerber.	

BESTE KONSOLE

Die begehrtesten Spielmaschinen des Jahres

1	XBOX 360 PUBLISHER/ MICROSOFT
77.42%	
War es anders zu erwarten? Nein! Die Xbox 360 ist eure Konsole des Jahres 2006!	

2	NINTENDO WII PUBLISHER/ NINTENDO
17.74%	
Unsere Leser honorieren Nintendos Mut zur Innovation. Finden wir gut!	

3	PLAYSTATION 3 PUBLISHER/ SONY
4.84%	
Sony hat in der Lesergunst verloren, einen anderen Schluss lassen die unter fünf Prozent kaum zu.	

BESTES ZUBEHÖR

Die Lieblings-Peripheriegeräte im Überblick

1	WIRELESS CONTROLLER PUBLISHER/ MICROSOFT
55.36%	
Handlich, praktisch, gut: Unsere Leser stehen auf den »Wireless Controller«. Handschlag!	

2	HD DVD LAUFWERK PUBLISHER/ MICROSOFT
37.50%	
Neu auf dem Markt, aber heiß begehrt: High-Definition-Video auf der Xbox 360.	

3	WIRELESS LAN ADAPTER PUBLISHER/ MICROSOFT
7.14%	
Der »Wireless LAN«-Adapter ist teuer, aber praktisch. Platz 3.	

Erscheint/ 2007

HALO 3

Brutal: Jetzt wissen wir, warum die Brutes so heißen, wie sie heißen.

Das Zeitalter der Brutes ist angebrochen. Da das Kriegervolk in Teil Zwei von Bungies Shootersaga ein wenig zu kurz gekommen ist, feiern die Fellknäuel nun ihr Comeback. Nachdem sich die Eliten aus dem Verband der Covenant abgesplittert haben, nehmen sie nun die Rolle des Hauptgegners des Master Chiefs ein. Blutrünstig und noch dazu ein wenig dumm, die perfekten Kriegsmaschinen also. In einem kürzlich veröffentlichten Video kann man sich schon einen Eindruck der neuen Brutes machen. Sahen die Vertreter im Vorgänger noch ein wenig aus wie inzestöse Wookies, wirken sie nun deutlich bedrohlicher. Auch ihr Verhalten ist um einiges brutaler geworden. So sind im Video Szenen zu sehen, in denen einem unvorsichtigen Menschen die Arme mit einem ordentlichen Ruck förmlich abgerissen werden. Wir gehen aber davon aus, dass »Halo 3« ein Schicksal wie das von Epics Shooterhit erspart bleibt – schließlich ist es nicht der Held, der seinen Kräften wider die Menschheit einsetzt. Aber nicht nur in punkto Brutalität haben die Brutes zugelegt. Sie bekommen zusätzlichen Hirnschmalz spendiert, was die Schusswechsel nicht nur abwechslungsreicher, sondern auch ein wenig schwieriger gestalten soll. Anstatt alleine in den sicheren Tod zu stürmen, greifen sie beispielsweise in organisierten Jagdgruppen an. Ist schon deutlich spannender, wenn einem statt einer fünf oder sechs Granaten entgegen geflogen kommen. Könnte also gut passieren, dass dem Rennen-und-Schießen Gameplay der »Halo«-Serie eine ordentliche Prise Taktik spendiert bekommt. Bleibt nur zu hoffen, dass das Team von Bungie schafft, eine gute Balance im Schwierigkeitsgrad zu finden. Denn unfaire Situationen ver-

graulen einen Spieler schneller als Bill Gates »Vista« sagen kann. Über die Hintergrundgeschichte verraten die Jungs aus Redmond nach wie vor nichts und füttern die hungrigen Fans lieber mit weiteren verwirrenden Szenen. Wie in einem kürzlich in den USA ausgestrahlten Werbespot, in dem sich der Master Chief scheinbar an seine Kindheit erinnert. Werden wir vielleicht in Teil 3 endlich erfahren, wer dieser Supersoldat wirklich ist? Und wie ist eigentlich die Lage der Eliten? Schlagen sie sich vielleicht sogar auf die Seite der Menschheit? Wir werden es wohl dieses Jahr erfahren. Was »Halo 3« in technischer Hinsicht auf dem Kasten hat, lässt sich bisher noch nicht genau sagen. Das bisherige Material aus einer frühen Version kann schon mit atmosphärischen Licht- und Spiegelungseffekten punkten, kommt aber noch mit arg unspektakulären Texturen daher. Angenehm sind uns die flüssigen Bewegungsabläufe der gegnerischen Horden aufgefallen. Wir hoffen jedoch, dass die Entwickler ihr Versprechen halten und wir nicht wieder auf nervige Landschafts-Popups oder eintönige Innenlevel stoßen. Das Jahr bleibt spannend.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Auch wenn es grafisch bisher nicht hitverdächtig anmuten mag, das Spiel wird eines der großen 2007.

Hitpotenzial

AUF EINEN BLICK

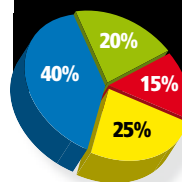
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bungie
Genre/ Egoshooter
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf der 360: Der krönende Abschluss von Bungies Shooterreihe. Oder kommt da noch mehr?

DAS STECKT DRIN

■ Master Chief
■ Brutes
■ Schießseisen
■ Eliten?



NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

Wie beim Vorgänger darf man auch diesmal eigene Mehrspielermodi austüfeln. Neu ist dabei die enorme Anzahl an unterschiedlichen Einstellungen, die bearbeitet werden dürfen. So kann der Chief beispielsweise »völlig losgelöst« höher springen, wenn die Gravitation heruntergeregt ist.

NIEMANDSLAND

In einigen der größeren Karten, wie der abgebildeten »Snowbound«-Karte, bewachen Selbstschussanlagen die Grenzen des Geländes. Wer diese überquert und länger als 30 Sekunden überlebt, ist ein echter Profi-Gamer. Vielleicht gibt es ja sogar einen Erfolg dafür?

MEHRSPIELER-BETA

Was ist nun Sache?

Wir hatten ja vor zwei Ausgaben berichtet, dass ein Betatest für den Mehrspielermodus bevorsteht. Aber jetzt? Pustekuchen! Anders als zunächst von Bungie angekündigt, handelt es sich doch nicht um einen für jedermann offenen Beta-Test wie beispielsweise bei Segas »Phantasy Star Universe«. Nur einige wenige Xbox-Live-Gamer wurden per Losverfahren dazu auserwählt, am Probelauf des Mehrspielermodus von »Halo 3« teilnehmen zu dürfen. Wann der stattfindet, ist noch unklar. Nähere Informationen soll es Ende Februar geben.



Demokratie wie nie: Wem im Mehrspielermodus die aktuelle Karte nicht zusagt, der kann die anderen Teilnehmer aus der laufenden Partie heraus zur Wahl einer neuen Karte aufrufen.



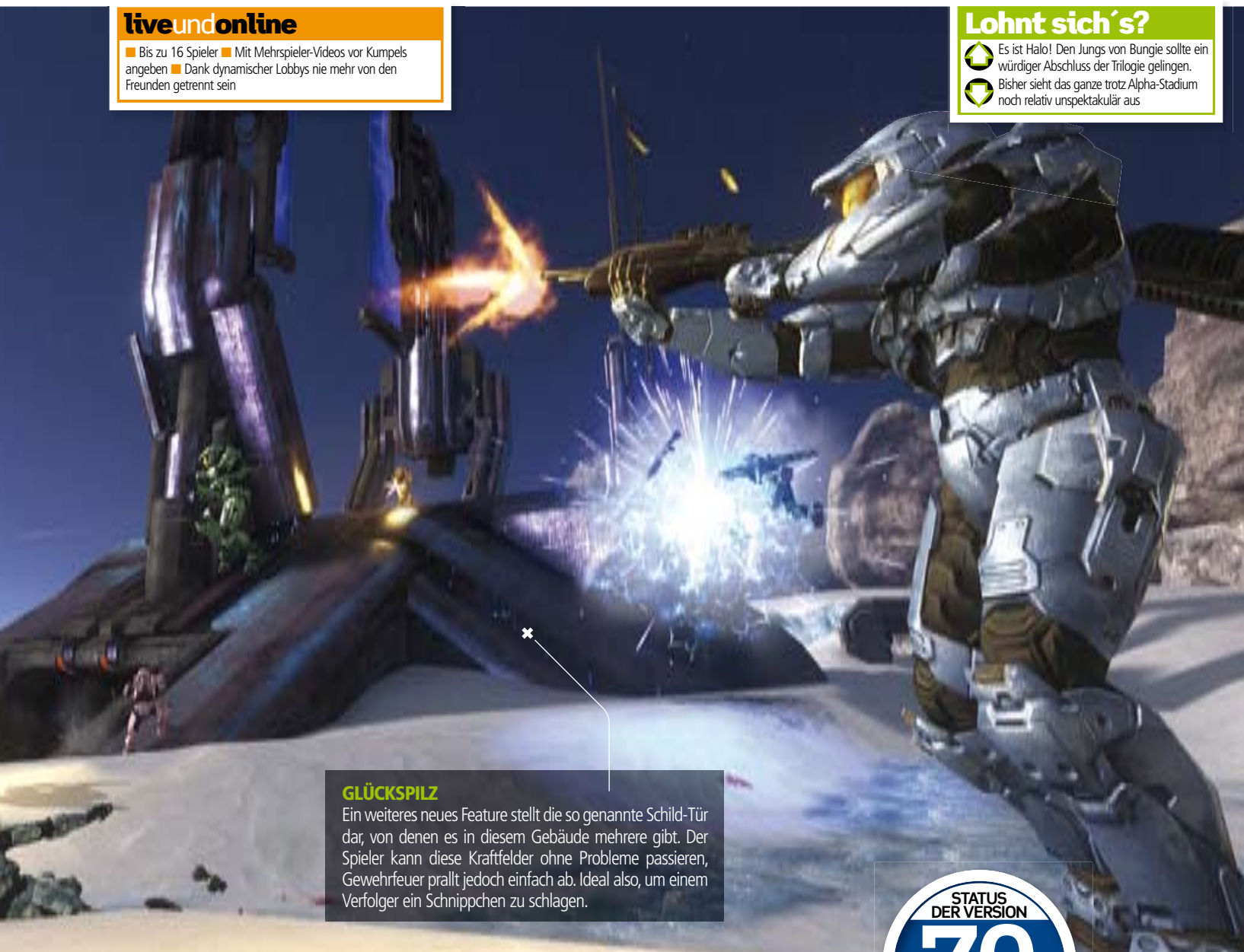
Das Sturmgewehr aus dem ersten Teil feiert ein Comeback. Endlich wieder Dauerfeuer!

liveundonline

■ Bis zu 16 Spieler ■ Mit Mehrspieler-Videos vor Kumpels angeben ■ Dank dynamischer Lobbys nie mehr von den Freunden getrennt sein

Lohnt sich's?

🏠 Es ist Halo! Den Jungs von Bungie sollte ein würdiger Abschluss der Trilogie gelingen.
👁️ Bisher sieht das ganze trotz Alpha-Stadium noch relativ unspektakulär aus



GLÜCKSPILZ

Ein weiteres neues Feature stellt die so genannte Schild-Tür dar, von denen es in diesem Gebäude mehrere gibt. Der Spieler kann diese Kraftfelder ohne Probleme passieren, Gewehrfeuer prallt jedoch einfach ab. Ideal also, um einem Verfolger ein Schnippchen zu schlagen.

TRAGBARER HAMMER

Jeder mag große Laser

1 Neben dem verbesserten Needler, der umgewandelten Maschinenpistole, dem Brute Spiker und den drei Gewehrvariationen, hat der Chief diesmal auch den Spartan Laser im Gepäck. Hat ein bisschen was vom »Hammer der Morgenröte« aus einem indizierten Epic-Game, dessen Namen uns soeben entfallen ist ...

Aber anders als beim Hammer, benötigt man keinen wolkenlosen Himmel für den Einsatz. Alles was dazu-

gehört, trägt der Held auf seiner Schulter. Er muss lediglich den Abzug durchziehen, gut zielen und bis drei zählen.

Nach dieser Aufladepériode schießt ein Schwall zerstörerischer Energie aus dem Lauf der wuchtigen Waffe und zerstört alles, was im Weg ist. Ideal also, um Fahrzeuge auseinander zu nehmen. Allerdings stellt der Chief in der Ladeperiode ein leichtes Ziel für Scharfschützen dar.



Der Mongoose kann zwar auf keinerlei Bewaffnung zurückgreifen, ist aber das perfekte Fluchtfahrzeug.



Erscheint/ 2007



Neue
BILDER

Nur im 360 Magazin!

Lohnt sich's?

- 📦 Packende Story und wahnwitzige Figuren. Hitpotential!
- 🎮 IO Interactives Pläne scheinen fast so wahnsinnig zu sein wie Lynch

Exklusiv
INTERVIEW
mit Jens-Peter Kurup

KANE & LYNCH DEAD MEN

Das wird was werden: Die Entwickler von »Hitman: Blood Money« kündigen ausdrücklich ein Spiel für Erwachsene an. Team-Action mit einem furchtlosen Söldner und einem schizophrenen Irren. Ein Paar, das sich nicht leiden kann.

Was macht ein Spiel für Erwachsene aus? Muss es ein Krieg gegen eine Übermacht von Aliens sein, der über das Weiterbestehen der Menschheit entscheidet? Oder ist es vielleicht ein kleines Zeichentrick-Männchen, das in Vice City mit einer Kettensäge Amok läuft? Vielleicht Inhalt für Erwachsene? Wenn man der USK glaubt, dann macht lediglich der Grad an Sex und Gewalt den Unterschied zwischen einem Kinder- und einem Erwachsenen-Spiel aus. Aber sind solche Spiele auch ansprechend für Erwachsene? Und ist das wirklich alles, was wir von einem Spiel erwarten können, das sich selbst »Spiel für Erwachsene« nennt? Diese Frage bereitet Akademikern schon seit einiger Zeit Kopfzerbrechen und eine definitive Antwort gibt es bislang unseres Wissens nach nicht. Und es ist genau diese Frage mit der »Kane & Lynch: Dead Men« keine Berührungspunkte hat. Die dänischen Entwickler von IO Interactive haben vor, einen Shooter zu schaffen, der bereits durch seine Erscheinung nicht mit einem Kinderspiel verwechselt werden kann. Hier ist Action pur angesagt und hier wird die Gewalt auch nicht mit Zuckerguß überzogen. Alles was Kane und Lynch im Laufe ihrer Geschichte passiert, ist tief in der Realität verwurzelt und man fragt sich manchmal: »Wie würde ich wohl in so einer Situation reagieren?« So fühlt sich die Gewalt, die das Leben der beiden Hauptfiguren

zu beherrschen scheint, nur umso realer und beängstigender an. Nicht etwa weil Blut fließen oder Körperteile fliegen würden. Sondern wegen des grimmigen Gefühls, das sich überall breit macht. Was die Emotionen betrifft, dürfte selbst ein »Hitman: Blood Money« von diesem Schocker auf die Plätze verwiesen werden. Herausstechend ist, dass Kane und Lynch keine Superhelden sind, keine ausgebildeten Killermaschinen, oder im Genlabor gezüchtete Attentäter. Sie sind ganz gewöhnliche Menschen, die sich einfach zur falschen Zeit am falschen Ort aufhalten. Sie haben Fehler und werden von ganz normalen Wünschen und Sehnsüchten getrieben. Irgendwie landen sie aber halt immer in ziemlich gewalttätigen Situationen.

Aber erfreulicherweise sind die Hauptfiguren nicht das Einzige, was dieses Spiel in die Erwachsenen-Liga erhebt. Die Geschichte hat Tiefe und handelt vor allem von menschlichen Schwächen. Wir begegnen Kane und Lynch ausgerechnet auf ihrer letzten Reise, nämlich auf dem Bus, der sie in die Todeszelle bringen soll. Und was macht man so auf einer Reise zum eigenen Tod? Man vertreibt sich die Zeit mit der Lebensgeschichte seines Gegenübers. Lynch, ein Mann der seine besten Jahre schon hinter sich hat und dessen zurückgehende Haarlinie mehr als Beweis dafür ist, erinnert sich an sein Leben in Detroit. Er war glücklich verheiratet, »

AUF EINEN BLICK

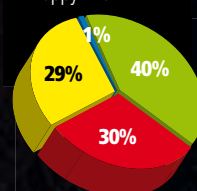
Publisher/ Eidos
Hersteller/ IO Interactive
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

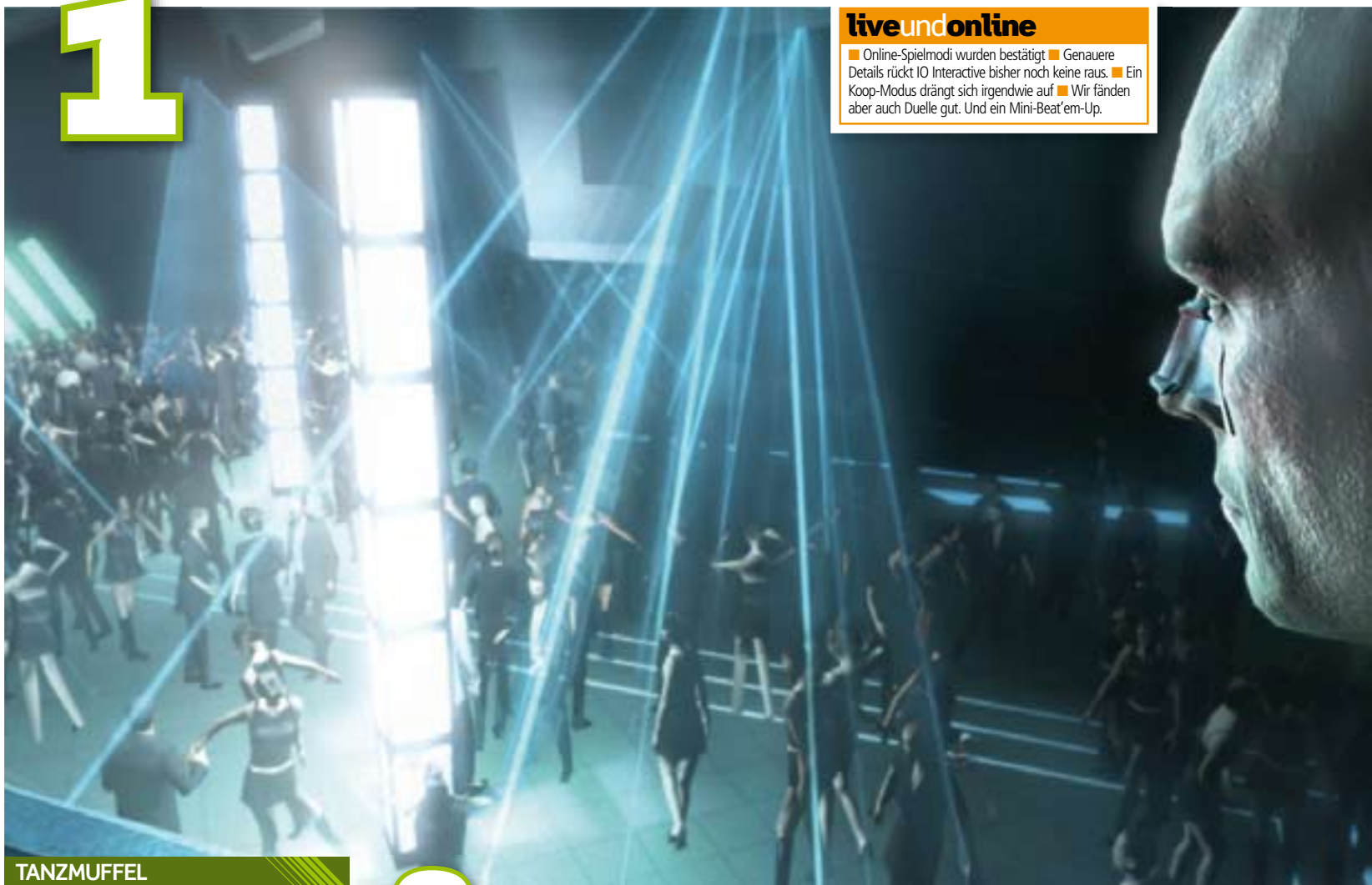
IO Interactive bereitet die ultimative Verschmelzung von Action mit einer intensiven Story vor. Wir können's kaum erwarten.

DAS STECKT DRIN

- Schimpfwörter
- Abgedrehte Leute
- Unnötiges Gemetzel
- Happy End



1



liveundonline

■ Online-Spielmodi wurden bestätigt ■ Genauere Details rückt IO Interactive bisher noch keine raus. ■ Ein Koop-Modus drängt sich irgendwie auf ■ Wir fänden aber auch Duelle gut. Und ein Mini-Beat'em-Up.

TANZMUFFEL

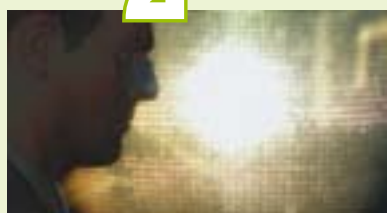
↳ Kane & Lynch in der Disco

Irgendwo in diesem Getümmel befindet sich das Ziel. Aber es bleibt genug Zeit, um für eine Weile innezuhalten und die lebendige Menge zu bewundern. »Crowd«-Engine nennt IO Interactive seine Simulations-Technik für größere Menschen-Mengen.

Sobald das ahnungslose Ziel ausgemacht worden ist, mischen sich Kane und Lynch zwischen die Leute. Was vorher eine fröh-

liche Tanzmeute war, wird zum Schauplatz eines tödlichen Katz- und Mausspiels.

Ach, zum Teufel mit der Schleicherei! Hat man das Mädchen erstmal im Sack, gilt es, schnell zu verschwinden. Also fegt Kane die Tanzfläche mit ein Paar Schüssen in die Luft leer. Panik bricht unter dem tanzenden Volk aus: die ideale Deckung für zwei Flüchtende und ihr Mitbringsel.



2

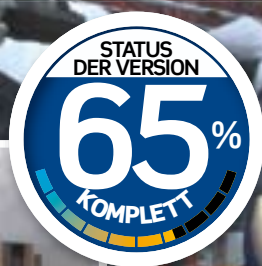


» und obwohl er nicht gerade ein Rockstar, oder Atomphysiker war, hatten er und seine Frau ein gutes Leben. Dann kam die Schizophrenie-Diagnose und Lynch hatte mehr und mehr Probleme, seine gewalttätigen Ausbrüche im Zaum zu halten. Da half auch der gelegentliche Gedächtnisschwund nicht unbedingt weiter – und eines Tages fand Lynch seine Frau ermordet im Haus. Was war geschehen? Hatte er sie selbst getötet? Der Richter schien davon überzeugt, aber Lynch zweifelte: kaltblütiger Killer, oder doch nur unschuldiger Irrer?

Auch Kanes Lebensgeschichte ist nicht minder tragisch: Auch er hatte mal eine Familie und einen Job im Consulting-Bereich. Das Leben war ein Schokoladenkuchen, bis zu dem Tag, an dem sein Sohn die Waffe fand und sich damit selbst erschoss. Die Familie bricht auseinander und Kane zeigt eine seiner vielen Schwächen: Er drückt sich vor seiner Verantwortung und haut ab. Jahre später finden wir Kane, von Schuldgefühlen zerfressen, als Angehörigen der Söldnertruppe »The Seven«. Die Gruppe plant einen großen Coup in Venezuela, der sie alle steinreich machen soll, aber die Dinge gehen unweigerlich schief und Kane bleibt als einziger mit dem ganzen Geld übrig. Opportunist, oder Verräter? Hat er einfach das Beste aus seiner Lage gemacht, oder hat er die Sache so eingefädelt, dass er den großen Reibach machen kann? Aber bevor er noch irgendwas dazu sagen konnte, tauchen seine tot



Kane und Lynch haben sich als Reinigungsleute verkleidet. Das hält sie aber nicht davon ab, eine Schweinerei anzurichten



Das kann jetzt aber nicht sein, dass Agent 47 aus »Hitman« hier eine Nebenrolle bekommt. Oder?

BLUT WIRD FLIEßEN

Echt kein Kindergeburtstag

Nach allem, was wir bisher von Kane & Lynch gesehen haben, würde der Name »Pain & Lynch« mindestens genauso gut passen. Es geht heftig her, aber nicht geschmacklos. Das Spiel lebt eher von den Emotionen, die es in einem auslöst. Eben ein Spiel für Erwachsene.

geglauhten Ex-Kumpane auf und befreien ihn aus dem Gefangenentransport. Die Befreiung stellt sich aber schon bald als Entführung heraus: »The Seven« erpresst Kane und zwingt ihn, die Diamanten aus dem Venezuela-Coup wieder zu beschaffen. Lynch soll Kane bei seinen Bemühungen nicht von der Seite weichen und zusehen, dass er sich auch schön brav an die Abmachung hält. Und so begibt sich das merkwürdige Duo auf eine Reise voller Kanonen, Flüchen, Explosionen und einem stetig größer werdenden Leichenstapel. Aber dabei wird die Story nie in den Hintergrund gedrängt und die Dänen achten darauf, dass sie dem Gameplay immer ebenbürtig bleibt. Denn obwohl sie gezwungen sind, zusammenzuarbeiten, können sich Kane und Lynch nicht leiden und sind ständig anderer Meinung. Wie ein altes Ehepaar streiten die beiden sich über alles und trauen dem anderen nicht über den Weg. Anders als ein altes Ehepaar haben die Zwei aber jede Menge Knarren und befinden sich immer wieder in Situationen, aus denen sie nur zusammen wieder rauskommen.

MITGEFANGEN, MITGEHANGEN

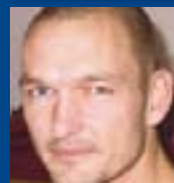
Zwei Hauptfiguren, die sich nicht riechen können? So eine art »Stirb Langsam: Jetzt erst recht« oder »Bad Boys 2«? Es ist auf jeden Fall nichts, was man jeden Tag zu Gesicht bekommt, aber es ist das perfekte Beispiel, wie »Kane &

Lynch« mehr darum bemüht ist, ein originelles Spiel zu schaffen als uns noch einen stupiden Shooter unter vielen zu liefern. Um ein weiteres offensichtliches Beispiel zu nennen, braucht man sich nur das Design der beiden anzusehen. Die angehende Billardkugel Lynch und der vernarbte Kane sind so weit vom Idealbild eines Helden entfernt wie es nur geht. Aber es gibt etwas viel gefährlicheres an Kanes Nasenpflaster und Lynchs zurückweichender Haarlinie. Etwas viel verstörenderes, etwas viel... menschlicheres: Es sind auf keinen Fall Charaktere zum gern haben. Genaugenommen sind es Charaktere, denen man kaum über den Weg traut. Aber genau »



ES SIND GUTE MÄNNER, DIE IN GEWALTÄTIGE SITUATIONEN GERATEN.

IM GESPRÄCH MIT JENS-PETER KURUP



Er ist der Game-Director. Das heißt, er ist der Mann mit den Antworten.

360 LIVE: WAS IST DAS WESENTLICHE KENNZEICHEN VON KANE & LYNCH?

JK: Wir wollten von Anfang an ein Spiel machen, das so erwachsen wie möglich ist, ohne dass der Spieler den Anschluss daran verliert. Ein Hardcore-Spiel für Gelegenheitsspieler eben, mit Inhalten die sicher nicht kindgerecht sind. Die Atmosphäre ist grimmig und die Hauptfiguren... Na ja, es sind gute Männer, die aber in gewalttätige Situationen geraten.

360 LIVE: UNS IST VÖLLIG UNKLAR, AUS WELCHEN GRÜNDEN KANE UND LYNCH SO HANDELN, WIE SIE HANDELN. HABEN SIE KLARE ANTWORTEN FÜR UNS?

JK: Die Geschichte und die Hintergründe entwickeln sich so, wie sie Kane im Laufe des Spiels auch mitkriegen würde. Tut Lynch also etwas widersprüchliches, oder ohne uns was davon zu sagen, dann wissen wir, dass er lügt. Wir lernen also mit Kane mit, und obwohl einiges sehr klar ist, überlassen wir das meiste dem Spieler. Alles klar? Nein? Sorry.

360 LIVE: WAS GLAUBEN SIE, WIRD DEN SPIELERN AM BESTEN GEFALLEN?

JK: Das ist unterschiedlich. Ich persönlich mag die Gruppendynamik am meisten, da sie so flüssig und einfach zu lernen ist. Aber ich mag auch die häufigen Tempowechsel sehr gern. Eines der Dinge, die wir mit diesem Spiel versucht haben, ist, wie weit wir ein und dasselbe Steuerungs-Schema treiben konnten. Wie viele Szenarien können noch durch das selbe Schema bedient werden? Im Nachtclub zum Beispiel wird Lynch viel angreifbarer, weil er ja die Geisel tragen muss. Dadurch wirkt die Action viel intensiver.

360 LIVE: WELCHER MOMENT WIRD DEN SPIELERN AM NÄCHSTEN GEHEN?

JK: Das werden einige sein. Aber von denen, die ich jetzt schon erwähnen kann, ist das Nachtclub-Level mit Sicherheit eines der Highlights mit den stärksten Reaktionen. Es gibt auch Story-Elemente auf die ich schon ganz gespannt bin. Da die beiden Hauptfiguren ständig miteinander kommunizieren, entwickeln sie sich auch ständig weiter. Dadurch verändert sich das Gameplay permanent.

360 LIVE: WIE ERSCHAFFT MAN SYMPATHISCHE ANTI-HELDEN?

JK: Man muss ihnen menschliche Züge und Motivationen geben. Selbst einen Bastard kann man mögen, solange er kein kalter Bastard ist. Wir wollen eigentlich auch gar nicht, dass die Spieler Kane und Lynch mögen. Sie sollen nur das mögen, was das Duo erreichen will. In den meisten Games weiß man auch, dass die Figur am Ende auf die gute Seite wechselt. Diese Erwartungshaltung versuchen wir zu nutzen. Für nette Überraschungen, die so vielleicht nicht jeder erwartet.

FENSTERPUTZER GEFÄLLIG?

Ran an die Yakuza!

Wie bekommt man ein Team aus einem Meuchelmörder und einem abzugswilden Psychopathen unauffällig in ein Bürogebäude geschmuggelt? Richtig, man seiht sie als Fensterputzer verkleidet vom Dach herunter. Hat man dann das richtige Stockwerk erreicht, das eindeutig durch das Folteropfer zu erkennen ist, wird schnell eine Bombe am Fenster angebracht. Und sobald die Bombe ein Loch frei gesprengt hat, fallen Kane und Co. Über die ahnungslosen Yakuza her und machen alles nieder was bei »Drei!« nicht im Lift ist. Alles cool anzusehen, aber der Hit an der Sache ist natürlich, dass man das ganze live steuert. Solche Hochspannungs-Momente will IO Interactive so oft wie möglich in das Spiel integrieren.



Deckung ist hier nicht so wichtig wie bei einem jüngst indizierten Actiongame aus dem Hause Epic, aber es kann einem die eine oder andere Kugel ersparen.

» das macht es so attraktiv, sie zu spielen. All dies ist aber bedeutungslos, wenn das Spiel die Story nicht auf Gameplay satt aufbauen kann. Sieht aber so aus, als müssten wir uns in dieser Hinsicht keine Sorgen machen. Obwohl unser moralisch fragwürdiges Duo den Kern des Geschehens ausmacht, können sie allerhand kriminelles Gesindel anheuern, das ihnen bei ihren Streifzügen hilft. Und hier wird auch die Gruppen-Dynamik dieses Titels offensichtlich. Unkompliziert, aber dennoch vielseitig, kann man durch einfaches Zielen auf ein Objekt situationsabhängige Aktionen vom Zaun brechen: Geh hier in Deckung, knall dort den Typen ab, gib mir Feuerschutz! Durch einmaliges Drücken wird der Befehl an das ausgewählte Teammitglied gegeben, hält man die Taste aber gedrückt, folgt das ganze Team dem Befehl. Da kommt IO Interactive ihre Erfahrung mit dem Team-Shooter »Freedom Fighters« zugute, doch man bemerkt auch wesentliche Unterschiede. Im Vergleich beispielsweise zu »GoW« wird hier mehr Wert auf die Action gelegt; hier brennt die

„Endlich ein Spiel, in dem die Story dem Gameplay mehr als nur ebenbürtig ist.“

EIN SUPERMODEL...

...ist unser Lynch ja nicht gerade, mit seinen fast vierzig Jahren, der angehenden Platte und dem nervösen Zucken im linken Augenwinkel. Aber auf eine psychotische Art und Weise kommt er ziemlich cool rüber. Und ist eine willkommene Abwechslung zu den ganzen Muskelmännern, die sonst so rumballern.

BIS DER PUTZ VON DER DECKE FÄLLT

Dass man seine Umgebung in Schutt und Asche legen kann, ist nicht unbedingt neu. Aber wenn unser Duo anfängt richtig aufzuräumen, kommt man sich vor wie in Matrix. Zum Glück ist die Yakuza ja gut gegen Einschusslöcher versichert.



Luft. Das bedeutet aber nicht, dass man sich stupide durchballern kann. Durch die einfache, aber dennoch vielseitige Steuerung hat der Spieler ein ganzes Arsenal an Befehlen, mit denen er sein Team durch die Gegend hetzen kann, ohne jedoch die ganzen Befehle mühsam lernen zu müssen. Man kann also sofort in die Action einsteigen und taktisch kluge Entscheidungen treffen, ohne dass man sich fühlt wie in einem missratenen Schachspiel. Viel wichtiger ist jedoch die Tatsache, das sich über die gesamte Länge des Spiels die Steuerung kaum verändert. Egal ob man sich jetzt gegen anpreschende Yakuza-Horden wehren, oder sich durch einen überfüllten Nachtclub kämpfen muss, jede Situation wird an das bestehende Steuerungs-Schema angepasst, anstatt wie üblich umgekehrt. Das macht die Steuerung zu einem Fels in jeder Brandung, auf den man sich verlassen kann.

TANZEN BIS ZUM UMFALLEN

Apropos Nachtclub: Wir müssen an dieser Stelle einfach unsere Begeisterung für dieses beson-



SINNLOSE GEWALT?

Wie sagt noch der Lord Marshal im SF-Streifen »Riddick«? »Obwohl ich brutale Gewalt äußerst schätze, dürfte mein Weg in diesem Fall der bessere sein.« Genauso ist es hier. Kane und Lynch sind keineswegs zimperlich, aber doof rumballern führt trotzdem nicht zum Ziel.

DYNAMISCHES DUO

Da kann man gespaltenen Meinung sein

Obwohl IO Interactive sich über die genauen Details zum Xbox Live-Modus ausschweigt, bleibt noch abzuwarten, ob der Offline-Multiplayer seinen Weg ins endgültige Spiel findet. Die größte Schwierigkeit ist, dass die Geschichte vor allem dadurch lebt, wie Kane mit Lynchs Doppeldeutigkeiten umgeht. Trotzdem würde ein Koop-Modus dem ohnehin schon schmackhaften Paket den letzten Schliff geben.



Wenn wir's nicht besser wüssten, würden wir sagen, diese Szene stammt aus dem Hollywood-Movie »Heat«.

dere Level zum Ausdruck bringen. Als eines der ersten spielbaren Demo-Levels zeigt der Nachtclub, wie ambitioniert die Dänen an dieses Projekt auch von der technischen Seite heran gehen und uns fragen lassen: Was könnte außerdem noch kommen? Es geht nicht anders: Man steht staunend da und beglötzt Dutzende von Nachtclubbesuchern, die sich rhythmisch zur Musik bewegen. Neonlichter und Bassboxen stampfen im Rhythmus, Laser durchschneiden die Luft, während Kane und Lynch sich durch die Menge schieben. Atmosphäre pur! Dabei benutzen die beiden auch schon mal die Ellbogen, oder schieben sich seitlich vorwärts. Als die beiden den Wachmann außer Gefecht setzen und sich seine Waffe unter den Nagel reißen, kommt die so genannte »Crowd«-Engine, die bereits in »Hitman: Blood Money« zum Einsatz kam, so richtig in Fahrt. Hunderte von Leuten rennen auseinander wie aufgeschreckte Tauben; dann werfen sie sich in Deckung vor den herumfliegenden Kugeln.

Das Ganze ist aber dann auch noch in eine schicke Kino-Umgebung gebettet, die durch einige sehr clevere Entscheidungen noch bestärkt wird. Zum einen versperren keinerlei lästige Gesundheitsbalken den Blick auf die Action. Wenn man zu oft getroffen wurde wird die Sicht von einem roten Schleier getrübt und die Kamera kommt in eine gefährliche Schiefelage. Spätestens dann sollte man sich hinter der nächsten Deckung verkriechen und warten, bis sich die Sicht wieder normalisiert hat. Schafft man das nicht, bekommt man den nächsten Geniestreich der Dänen zu spüren:

Hübsches Paar: Lynch ist der Typ links, Kane der Typ rechts, mit dem Pflaster.



Kommt Kane in eine Nahtod-Situation, fangen Ereignisse aus seiner Vergangenheit an, blitzartig vor seinem Auge aufzutauchen. Ähnlich flüssig zeigen sich die wenigen Zwischensequenzen, in denen man trotzdem noch die eigene Sicht herumschwenken kann, was den Eindruck vermittelt, immer mitten drin zu sein. Diese ganze Atmosphäre drängt den Vergleich mit einem Kinofilm geradezu auf, aber die Wahl, welchem Hollywood-Streifen »Kane & Lynch« am ehesten entspricht, fällt schwer. Wahrscheinlich wäre es eine Mischung aus »Matrix« – weil Wände und Säulen darum betteln, dass jemand sie in Schutt und Asche ballert, aus »The Departed – Unter Feinden« – wegen des Verrats an jeder Ecke, und »Heat« – klar, da laufen zwei ältere Herren ja ebenfalls im Katz- und Maus-Thriller zur Hochform auf.

Was den Multiplayer-Teil betrifft, hüllt sich IO Interactive noch in Schweigen. Es macht allerdings den Eindruck als sei der Online-Koop-Modus über Bord gegangen. Zeitmangel. Andererseits ermutigt Microsoft jedes neue Entwicklerteam, ein paar besondere Schmankerl für die Xbox Live aufzubewahren und IO Interactive verspricht, »das es so was noch nicht gegeben hat.« Also können wir nur gespannt abwarten, was die Dänen in dieser Beziehung für uns im Sack haben.

Abschließend kann man trotz des noch nicht genau festgelegten Erscheinungstermins bereits jetzt sagen, daß dieses Spiel absolutes Hitpotential hat. Bleibt nur zu hoffen, daß mit der Eindeutschung die Atmosphäre nicht den Bach runter geht. Und dass die besten Szenen den Gang durch die Jugendschutz-Instanzen unbeschnitten überstehen.

Paolo Biggio

360 SAGT ...

IO Interactive trauen wir zu, dass aus diesem Spiel wird, was die Entwickler versprechen. Cool, erwachsen und kontrovers... was will man mehr?

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Lebendige Welt, total abgedrehtes Szenario, schicke Superkräfte
- Erscheint nicht bei uns. Dafür in Österreich und der Schweiz



Wäre erschienen/ 23. Februar 07



Bisher kannte man nur den »Wie-Blade-nur-auf-Anabolika«-Typ als Helden-Figur. Jetzt ist klar: Es gibt acht Helden. Können zwar alle dasselbe, sehen aber unterschiedlich aus.



Genau so ein Gefährt wünschen wir uns für die Münchner Innenstadt. Hach ja, nie wieder Stau...

liveundonline

Den kompletten Story-Modus mit einem Kumpel im Koop-Modus durchspielen. Gegeneinander-Modi wird es wohl keine geben, ergibt sich aber notfalls auch im Koop.

AUF EINEN BLICK

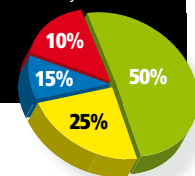
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Real Time Worlds
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Wieder ein Spiel mehr, von dem wir in Deutschland nichts mitkriegen.

DAS STECKT DRIN

- Die Agentur
- Shai-Gen Konzern
- Los Muertos
- Volk Syndikat



CRACKDOWN

Und tschüss! Der Jugendschutz bewahrt uns Deutsche vor dem nächsten GTA-Klon

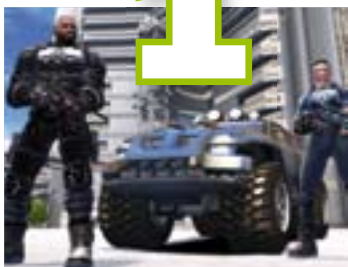
Pacific City ist keine wirklich einladende Stadt. Der äußere Schein trägt: Die schillernde Hightech-Metropole ist fest in der Hand von drei Gruppierungen: Die Straßengang Los Muertos, der Hightech-Konzern Shai-Gen und das Volk Verbrechersyndikat kämpfen mit ihren zahllosen Untergebenen um die Vormachtstellung in Pacific City. Die Polizei hat längst resigniert, weshalb nun härtere Maßnahmen nötig sind. Zur endgültigen Eliminierung der verbrecherischen Organisationen wird die Agentur gegründet, die sämtliche Gangsterbosse ausmachen und kaltstellen soll. Dazu schickt sie Agenten mit Superkräften durch die Straßenschluchten, die sich schnell als ziemlich effektiv herausstellen.

Vor Spielbeginn wählt man eine aus sechs verfügbaren Heldenfiguren, mit der man Pacific City frei erkunden darf. Und mit »frei« meinen wir nicht die »Teile-der-Stadt-sind-mysteriöserweise-nicht-erreichbar«-Freiheit der vergangenen »Grand Theft Auto«-Spiele,

sondern das volle Programm. Der Spieler darf Missionen ausführen, Straßenrennen gewinnen, Pacific City erkunden, sich einfach generell bei weitreichender Aktions- und Bewegungsfreiheit umsehen. Insgesamt 21 Verbrecherbosse müssen ausgeschaltet werden, sechs Generäle und ein Bigboss pro Gruppierung also. Mit Waffengewalt oder der Bärenstärke der Agenten hält man sich die bösen Buben vom Hals. Dabei fällt das automatische Zielsystem sofort positiv auf. Mit dem linken Trigger wird ein Gegner fest angewählt und mit dem rechten schließlich ins Nirvana geschickt. Auf Wunsch darf allerdings auch manuell gezielt werden, was vor

„Mit Superkraft auf Verbrecherjagd“

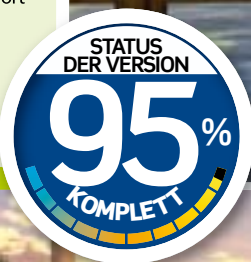
1



WOHER NEHMEN?

360 Live hilft! Und spart dir bares Geld!

Wer zwecks Kauf nicht nach Österreich oder in die Schweiz fahren mag, dem können wir helfen: Zusammen mit dem Versandhändler Wolfsoft bieten wir jedem volljährigen Interessenten die Möglichkeit, das Spiel in der ungeschnittenen Uncut-Version für 65 Euro zu beziehen – also gut fünf Euro preiswerter als Kunden, die dieses Magazin nicht in Händen halten. Einfach die Telefonnummer 02622 / 88620 wählen und das Codewort »360 Live« nennen. Online-Besteller (www.wolfsoft.de) geben das Codewort bitte im Bemerkungsfeld ein. Achtung: Das Angebot gilt nur für Volljährige, Nachweis wird gefordert!



2

KOOP-FREUDEN

Zu zweit in der großen Stadt

Was macht mehr Spaß als alleine eine riesige Stadt voller Verbrecher zu erkunden? Richtig, genau dasselbe gemeinsam mit einem Kumpel zu machen! Das komplette Game ist im Koop-Modus spielbar, online oder per Systemlink, nur nicht an einer Konsole.

Frei nach dem Motto »zwei Gewehre schießen besser als eines« werden die ausufernden Schießereien deutlich angenehmer.

Außer natürlich, der jeweilige Spielpartner will einen ärgern und schießt einem selbst in den Rücken.

Wenn es aber mit der Zusammenarbeit klappt, ist es umso spannender. Wie hier beispielsweise: Unser Freund hat sich hinter das Lenkrad geklemmt, während wir die verfolgenden bösen Buben aufs Korn nehmen. Auch, wenn wir ohnehin davongerast wären...

2

3



3

allein bei größeren Gegneransammlungen sinnvoll ist. Das Stufensystem mit dem der eigene Agent aufsteigt, erinnert fast schon ein wenig an »Oblivion«. Statt Erfahrungspunkte zu sammeln, steigert man die vier Fähigkeiten Stärke, Schießen, Fahren und Sprengstoff, indem man sie einfach anwendet. Das Attribut Gewandtheit stellt jedoch eine Ausnahme dar. Wildes Gehüpfe reicht nicht, stattdessen muss der Agent hierfür Upgrade-Kanister sammeln, die bevorzugt an schwer erreichbaren Orten herumliegen.

Das definitive Highlight des Spiels ist jedoch der Koop-Modus über Xbox Live oder Systemlink. Wenn der Spieler mit seiner Xbox online ist und durch die Straßen der Stadt pflügt, kann ein Kumpel jederzeit ins Spielgeschehen einsteigen. Damit Störenfriede erst gar keine Chance haben, benötigt man die Zustimmung des Spielleiters, um mitmischen zu dürfen. Die beiden Superhelden sind übrigens nicht aneinander gebunden. So kann der eine gemütlich die Stadt erkunden und Geheimnisse aufdecken, während der andere für die Agentur ackert. Benötigt die dann doch Unterstützung, kann sich Spieler Eins auf den Weg machen und direkt mitmischen. Einen Neustart der jeweiligen Aufgabe gibt es ebenfalls nicht. Anstatt immer wieder von vorne zu beginnen, startet man nach dem Ableben an einem der zahlreichen Rücksetzpunkte der Agentur.

Von dort aus geht es zurück zum Missionsgebiet, wo alles noch so ist wie vor dem eigenen Ableben. Das sollte den Frustfaktor bei besonders knackigen Stellen niedrig halten. Allerdings besteht dabei wiederum die Gefahr, dass der besondere Kick fehlt. Mit diesem Problem hatte seiner Zeit auch »The Outfit« zu kämpfen: drauflosstürmen, sterben, wieder drauflosstürmen... Auf diese Art und Weise ist jedes Level machbar. Bleibt also zu hoffen, dass die Entwickler hier ebenfalls noch eine interessantere Lösung finden.

Wir deutschen Xbox-360-Besitzer müssen uns da aber ohnehin wenig Gedanken machen, weil das Spiel von der USK keine Altersfreigabe erhalten hat. Ergo folgt Microsoft den sich selbst auferlegten Regeln und veröffentlicht das Spiel hierzulande nicht. Der Grund für die verweigerte Altersfreigabe? Wir spekulieren: Leichen von Gegnern und Passanten werden durch die Gegend geworfen. Außerdem ist der Beschuss von Menschen nicht nur möglich, sondern unerlässlich, damit die Heldenfigur ihre Fähigkeiten steigert. Beides sind K.O.-Kriterien nach dem Maßstab der USK. Dennoch finden wir, dass der Inhalt durch den surrealen Look und die völlig überzeichnete Machart ausreichend entschärft wird. Das Spiel ist somit für Erwachsene absolut tragbar. Wie auch immer: Deutsche »Crackdown«-Interessenten sind wieder ein-

mal gezwungen, bei Importhändlern nach Versionen aus Österreich und der Schweiz Ausschau zu halten. Und sei es nur, weil speziellen Versionen des Spiels ein Zugangscode für den angekündigten Multiplayer-Test von »Halo 3« beiliegen soll. Wer sich auf den Comic-Look einlässt, darf sich auf ein gelungenes Actionspiel freuen. Dank des online spielbaren Koop-Modus' sollte damit die Wartezeit bis zum vierten »Grand Theft Auto« gut zu überbrücken sein.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Das Spiel hat sich definitiv gemacht. Umso ärgerlicher und unverständlicher, dass es nicht in Deutschland erscheint.

Hitpotenzial

**Exklusive
BILDER**

Der Alptraum beginnt

“Das Areal ist
so groß wie 20.000
Fußballfelder!”

Erscheint/ Unklar

ALAN WAKE

Remedy kommt uns mit einem neuen Gruselschocker.
Alptraum oder Realität?

Es sollte mittlerweile hinreichend bekannt sein, das Horror und Spiele sich gut miteinander vertragen. Das Grauen von Filmen wie »Scream« oder »Schweigen der Lämmer« wird nur umso realer, wenn man plötzlich mittendrin ist. Leider sind Survival-Horror und Psychothriller auf der 360 bislang Mangelware. Dem will jetzt der skandinavische Entwickler »Remedy Entertainment« Abhilfe schaffen.

Der als »Psychologischer Actionthriller« bezeichnete »Alan Wake« hat seinen Namen von der Hauptfigur. Alan ist ein erfolgreicher Bestsellerautor, der an Depressionen und Schlaflosigkeit leidet, seit seine Freundin spurlos verschwunden ist. Um ein wenig Abgeschiedenheit zu finden, fährt er in das kleine Kaff Bright Falls. Aber hier fängt der Ärger erst richtig an: Alan wird zunehmend von Alpträumen geplagt, und findet mysteriöse Einträge in seinem eigenen Tagebuch. In der ersten Mission macht sich Alan auf den Weg in eine kleine abgeschiedene Hütte. Auf der Straße dahin nimmt Alan einen Anhalter mit. Alan erzählt ihm, dass in seinem Buch die Hauptfigur ebenfalls einen Anhalter mitnimmt. Und als Alan seinem Fahrgast gera-

de das Ende dieser Szene erzählen will... beendet dieser seinen Satz für ihn. Damit aber nicht genug! Gleich darauf muss Alan schwer in die Eisen steigen, weil auf der Straße ein Autowrack steht. Kaum ist Alan aus dem Wagen gestiegen, um nachzusehen, erfasst ein Lastwagen sein Auto und tötet seinen Mitfahrer. Aber als Alan nachsieht, sind sowohl der Anhalter, als auch das Autowrack verschwunden.

Schon neugierig? Wir sind's auf jeden Fall! Spätestens seit uns die Köpfe hinter »Alan Wake« die ersten spielbaren Szenen des Spiels gezeigt haben. Die Grundstruktur scheint episodisch aufgebaut zu sein, um mehrere Enden zu unterstützen. Der Erzähler ist dabei meistens Alan selbst, der die Szenen in seinem Kopf mitkommentiert. Glücklicherweise werden wir dabei wohl nicht auf unsere Englischkenntnisse angewiesen sein: Laut Microsoft ist eine komplette Eindeutschung bereits geplant.

Wo das Spiel allerdings neue Maßstäbe setzt, ist mit Sicherheit die Grafik. Das so genannte High Dynamic Range Lighting stellt nämlich sowohl die Figuren als auch die Umgebung fast photorealistisch dar. Die Figuren selbst sind anscheinend noch in der Entwicklung, aber da

AUF EINEN BLICK

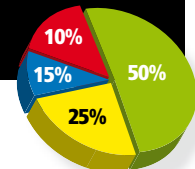
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Remedy Entertainment
Genre/ Psychothriller
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: Alan weiß nicht, ob er träumt oder nicht. Wenn's ein Traum ist, dann ein verdammt schlechter. Aber wenn's Realität ist...

DAS STECKT DRIN

- Anhalter
- Straßen
- Stürme
- Terror



Dialoge mit anderen Leuten werden im Game eine große Rolle spielen. Jetzt muss Alan nur noch herausfinden, mit wem er wirklich geredet hat und wen er sich einbildet.

Lohnt sich's?

- Vorzeigegrafik, Atmosphäre lässt fürchten, herrlich düster
- Start wirklich erst 2008?

NATURSCHAUSPIEL



Zum Wandern wie geschaffen...?

Der bewölkte

Himmel hat etwas Erdrückendes. Man erkennt fast jedes einzelne Blatt an den Bäumen und man kann den Regen fast schon schmecken. Wir können unseren Augen kaum glauben.

2

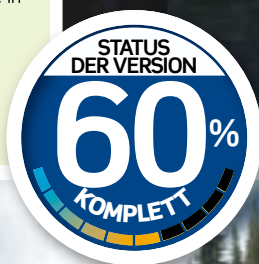
Plötzlich ein Hoffnungs-schimmer.

Ein gleißender Lichtstrahl durchbricht die Wolken und streicht

sanft über den Morgentau. Durch den geschickten Einsatz von Licht und Schatten wirkt die Umgebung fast echt.

Schließlich neigt sich der Tag dem Ende zu. Doch wo andere Leute Ruhe finden, wird Alan von seinen Träumen bedroht. Die Atmosphäre in »Alan Wake« ist so dicht, das man sie schon mit der Kettensäge teilen muss.

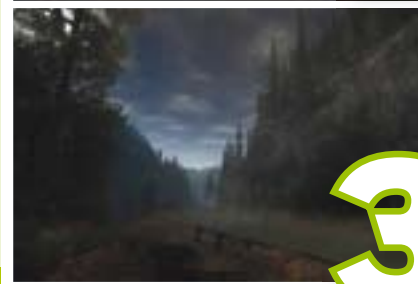
3



LICHTSPEKTAKEL

Spezialeffekte

Man sagt ja, dass gute Effekte noch lange keinen guten Film machen. Das gilt sicher für Spiele. Aber wenn diese Effekte von der Qualität sind wie in »Alan Wake«, kann man nur noch staunen. Wenn Alan seine treue Taschenlampe zieht, entsteht ein wahrer Tanz von Licht und Schatten. Lampen flackern und dünne Lichtstrahlen ziehen sich durch die Räume. Dieser Stimmung kann sich niemand entziehen.



stellt sich die Frage: Wie real sollen Alan und Co. eigentlich noch aussehen? Was die Umgebung angeht, erkennt man auf den ersten Blick die Liebe zum Detail. Man sieht fast jede Nadel an den Tannen und selbst komplizierte Schattenspiele scheinen für die Engine kein Problem zu sein. In einer Szene läuft Alan durch eine Garage, mit mehreren sich überschneidenden Lichtquellen. Jeder einzelne Schatten ist dabei klar und deutlich auszumachen und trägt zur düsteren Stimmung bei. Auch sonst scheint Remedy ein gutes Gespür für Atmosphäre zu haben und die Entwickler nutzen jedes ihnen zur Verfügung stehende Mittel rigoros aus. Das Areal, das die Skandinavien für Alans Abenteuer gebaut haben, ist die Nachbildung einer Region im Amerikanischen Nordwesten und hat die Größe von 20.000 Fußball-

feldern. Ein weiteres beeindruckendes Element ist die dynamische Umgebung, die uns die Entwickler liefern: Man erschaffe auf Knopfdruck einen Tornado und lasse diesen quer durch ein Haus rasen. Das Resultat in »Alan Wake« ist Kleinholz vom Feinsten. Tonnenweise fliegen Schutt und Splitter durch die Gegend und das alles in Echtzeit. So müssen Partikeleffekte aussehen!

Das große Fragezeichen bis jetzt ist aber das Gameplay. Das Interface scheint einfach gehalten zu sein: Unten links findet sich in Alans Handschrift die aktuelle Mission. Die Bewegung von Alan scheint wie gewohnt über die Analog-Sticks zu funktionieren. Aber wie genau sich unser Schriftsteller steuern lässt, und ob sich die Steuerung der Gefährten zum Beispiel anders verhält, konnten wir leider noch nicht erfahren. In diesem Zusammenhang macht uns auch die oben erwähnte Größe des Areals ein wenig Sorgen. Denn realistisch betrachtet, bräuhete man selbst im Auto von einem Ende der Region

zum anderen volle zehn Minuten. Obwohl, das wäre bei »Oblivion« wohl genau so. Und dieses Game haben unsere Leser gerade zum »Spiel des Jahres 2006« gewählt. Aus dieser Sicht sind Sorgen wohl unbegründet, höchstens vielleicht noch wegen des Starttermins. Ursprünglich war ja von 2007 die Rede, aber jüngst tuschelten Quellen bei Remedy eher etwas vom Jahr 2008. Wir zählen die Tage...

Paolo Biggio



Selbst das Wetter ist ein Schlüsselement für die unheimliche Atmosphäre. Dieser Nebel steigert den Gruselfaktor gleich um das Doppelte.

360 SAGT ...

Obwohl die Entwicklung noch nicht ganz fertig ist, sieht »Alan Wake« jetzt schon wie der beste 360-Thriller aus. Bleibt nur zu hoffen, dass das Gameplay mitkommt.

Hitpotenzial

Erscheint/ 2007

AUF EINEN BLICK

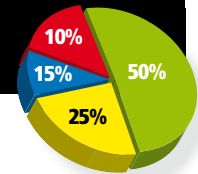
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ BioWare
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: Erforsche das größte Universum, das je für eine Konsole entwickelt wurde.

DAS STECKT DRIN

- Alien-Geplauder
- Galaxien erforschen
- Eingeborene ärgern
- Darth Vader vermissen



MASS EFFECT

Eine Welt zwischen Innovation und Entdeckung

Als auf Microsofts Hausmesse X05 vor knapp anderthalb Jahren die ersten Gerüchte über eines der ambitioniertesten Spiele der Xbox 360 zum ersten Mal die Runde machten, konnten es die meisten zunächst nicht glauben. Doch BioWare, unter anderem für solche Erfolge wie »Knights Of The Old Republic«, »Jade Empire« und nicht zuletzt »Baldur's Gate« verantwortlich, zeigte ein Jahr später auf der X06 ein Gameplay-Video. Betrachter staunten und berechnete Hoffnung kam auf, dass das kanadische Entwicklerteam für die 360 dasselbe tun wird, wie damals für die alte Xbox: nämlich sehr große Dinge.

Was gibt es einige Monate später Neues zu berichten aus der Software-Schmiede? Erfreulicherweise eine ganze Menge und die Leute von BioWare sind nur zu gerne bereit, zu erzählen, wie »Mass Effect« die stetig wachsende Masse von Rollenspielern begeistern wird. Und vielleicht am wichtigsten - hält BioWare-Boss Greg Zeschuk sein Wort, das er auf der X06 gegeben hat? Kommt das Spiel wirklich noch in diesem Winter? Die Antwort: sieht nicht so aus! Wir lassen uns zwar gerne eines Besseren belehren, aber momentan macht »Mass Effect« auf uns nicht den Eindruck eines Spiels, an dem nur

noch ein paar Feinarbeiten anstehen. Wir müssen uns aber natürlich auf das verlassen, was wir gezeigt bekommen - vielleicht steckt also mehr dahinter? Wer weiß... Bei »Crackdown« zum Beispiel geht jetzt plötzlich ja auch alles ganz schnell, obwohl man vorher wochen- und monatelang nichts von der nahenden Beendigung der Produktionsarbeiten gehört hatte. Was »Mass Effect« betrifft, konnten wir jedenfalls einige aktuelle Eindrücke sammeln. Mit jedem Blick wird klarer, welche Erfahrung von »Mass Effect« zu erwarten ist. Das Team will - von den Grenzen des »Star Wars«-Universums befreit - das Potential der Xbox 360 entfesseln und eine Welt schaffen, die größer, bevölkerter und vor allem glaubhafter ist als alles was es bisher gab. Gleich zu Beginn wird man mit einer voll interaktiven Karte der Milchstrasse konfrontiert, die auf echten astronomischen Beobachtungen basiert, und die der Spieler nach Herzenslust bereisen und auskundschaften kann.

Die Geschichte ist ungefähr 200 Jahre in der Zukunft angesiedelt. Die Menschen haben auf dem Mars die Technologie für überlichtschnelles Reisen gefunden und damit das galaktische Netzwerk betreten. Sie haben sich schnell in die Gesellschaften eingewöhnt, die

Lohnt sich's?

- Die schiere Größe dieses Spiels ist atemberaubend.
- BioWare hat den Veröffentlichungstermin immer noch nicht preisgegeben.



TEAMWORK

Commander Shepards Drei-Mann-Team reagiert auf jede Situation entweder eigenständig oder nach den Befehlen ihres Anführers. Das ergibt Taktik vom Feinsten auch in schwierigen Situationen.



Die Actionszenen werden aus der Verfolger-Perspektive gespielt.

WAFFENEXPERTE

Gewinnt man im Verlauf des Spiels Erfahrungspunkte, kann man damit nicht nur Fertigkeiten, sondern auch die eigene Waffe, oder die seiner Mitstreiter aufrüsten. Selbst am Teamfahrzeug kann geschraubt werden.

BIO SCHOCK

Auch wenn jeder in Shepards Team eine Menge Feuerkraft zu bieten hat, spezialisieren sich die Charaktere auf verschiedene Gebiete, die separat gesteigert werden können, z.B. Biotechnik.

liveundonline

- Downloadbare Inhalte und Missionen
- Episodische Updates

die Milchstrasse bewohnen. Die Menschen stehen kurz davor, einen Sitz im wichtigsten politischen Gremium, dem Citadel-Konzil, zu bekommen. Natürlich gibt es Neider. Und nachdem die Menschen nach dem ersten Kontakt zu einer anderen Rasse zunächst einen Krieg vom Zaun gebrochen hatten, bezweifeln viele, dass sie schon so weit sind, auf dieser politischen Ebene mitzuspielen. Und in diesem gespannten Klima der politischen Unsicherheiten übernimmt der Spieler die Rolle von Commander Shepard: erfahrener Veteran in den menschlichen Streitkräften und erstes menschliches Mitglied der Spectres. Diese sind eine Gruppe von Eliteagenten, die geschworen haben, die Galaxis unter allen Umständen zu beschützen. Shepard und sein Team werden nur gegen die kritischsten Bedrohungen für die galaktische Sicherheit eingesetzt und müssen meist Katastrophen von monumentalem Ausmaß verhindern. Der einzige Nachteil daran, zu den Wenigen zu gehören, die in das größte Geheimnis des Universums eingeweiht sind, ist, dass man auch zu den Wenigen gehört,

die etwas dagegen tun können. Und was ist dieses große Geheimnis? Eigentlich nur, dass alle 50.000 Jahre eine unbarmherzige Maschinenrasse die Galaxis von allen zivilisierten Rassen reinigt. Sie lässt gerade genug Technologie liegen, dass sich die nächsten Würmer aus dem Dreck erheben können. Und die Zeit ist fast abgelaufen. Also ist es Commander Shepards Aufgabe, loszuziehen und die Agenten der Maschinen aufzuspüren und die kommende Invasion abzuwenden. Aber das sind nicht die einzigen Aufgaben der Spectres: Grenzstreitigkeiten, verschwundene Schürfer und aggressive Roboter sorgen dafür, dass der gute Commander und sein Team auch anderweitig immer gut beschäftigt sind.

UNENDLICHE WEITEN

Da »Mass Effect« eine solch großartige Story spendiert bekommen hat, dachten sich die Entwickler, diese gleich als Trilogie anzulegen. Aber anders als bei anderen Fortsetzungsspielen, soll der Gamer hier nicht benachteiligt werden, wenn er die vorangegangenen»

MEHR POWER!!!

Schrauben bis das Chassis raucht

Neben dem Steigern von Waffen und Fertigkeiten, kann auch der Mako, das sechsrädrige Kraftpaket mit dem das Team Planeten erforscht, aufgemotzt werden. Neben UKW-Radio und elektrischen Fensterhebern kommt der schnittige Buggy in der Standard-Ausführung mit Sprung-Jets und einer Auswahl an Knarren daher. Aber man kann ihm auch eine ganze Menge Extras spendieren. Wie wär's zum Beispiel mit einem schicken Satz neuer Schubdüsen, um auch Gegner aus der Luft zu beharken? Oder ein Paar neuer Stoßdämpfer, um selbst das schwierigste Gelände zur Autobahn zu machen?



1



WILLENSSTARK



Die Kutte macht den Mönch

Irreführend: Bisher hat BioWare vor allem Bilder herausgegeben, die diesen kahl rasierten Waffennarren als Heldenfigur zeigen. Ist auch in Ordnung so. Nur, man muss ihn keineswegs zwangsweise spielen.

Es steht einem offen, einen männlichen, oder weiblichen Protagonisten zu

wählen. Und man darf ihn oder sie anschließend mit allen Fähigkeiten, Waffen und Spezialisierungen ausstatten, die man für angemessen hält.

Die hart erarbeiteten Erfahrungspunkte bleiben einem auch über das erste Spiel hinaus erhalten, da man einen Charakter auch in den nächsten Teil der Weltraum-Sage importieren kann.

2



» Teile nicht kennt. Jedes Spiel soll eine in sich geschlossene Handlung haben und die Wartezeit auf den nächsten Teil soll mit genug herunterladbaren Missionen versüßt werden, so dass man für die gesamte Lebensdauer der Xbox 360 im Weltall verschollen bleiben kann. BioWare hat bereits angekündigt, dass man seinen Charakter auch in die nächsten Teile importieren kann, so dass die ganze Zeit, die man mit seinem Protagonisten verbracht hat, nicht verloren geht. Die verschiedenen Charaktere – oder »digitale Darsteller«, wie die Entwickler sie nennen – sind ein grundlegender Bestandteil des Spiels: Schließlich wirken sie lebendiger als alles, was es bisher gegeben hat; Auch subtile Emotionen können zum Beispiel durch Augenrollen oder Handbewegungen dargestellt werden. Wenn man dann noch das ausgefeilte Dialogsystem dazunimmt, dann ist man wirklich im Geschäft. Statt einer Reihe von vordefinierten Optionen bieten die Echtzeit-Gespräche eher die Möglichkeit, den Ton der Konversation zu bestimmen. Es werden lediglich kurze Sätze gezeigt, die der Spieler auswählen kann, und die eher eine Intention als eine wirkliche Antwort darstellen. Das erspart lange Leseпаusen. Auf diese Art entwickelt sich bei Gesprächen eine fast lebendige Eigendynamik ohne Längen, die so einfach von der Hand geht, als würde man persönlich mit

„Uns hat's echt umgehauen, wie viele der Planeten man hier bereisen kann!“

Jeder Planet hat ein anderes Terrain, ein anderes Klima und andere Bewohner. Also sei auf alles gefasst!



ARSENAL

Qual der Wahl

In keinen der bisherigen Ausblicke auf das Spiel wurde das Waffenarsenal unseres Helden so richtig besprochen, und auch Bilder von Kampfsequenzen sind Mangelware. Wir konnten aber einen kurzen Blick auf einige Extras werfen. Etwa den Flammenwerfer, der Gegner in Brand setzt. Oder die Verdampfer-Kanone, die genau das tut, was der Name verspricht.



Einzelgänger retten keine Galaxien: Man muss sein Team clever einsetzen und die Stärken der Mitstreiter klug wählen



Die Multiple-Choice-Dialoge lassen einem die Qual der Wahl zwischen hart oder zart. Bei der Wortwahl, natürlich...

den Gestalten reden, die das »Mass Effect«-Universum bevölkern. Und die möglichen Antworten beschränken sich nicht nur auf seichtes Geplapper, oder mal die ein oder andere Drohung, sondern man kann dabei auch die Fäuste sprechen lassen, ohne gleich in eine Kampfsequenz zu gelangen. Letztendlich ist es dem Spieler überlassen, wie er welche Situation zu meistern gedenkt. Aber man sollte immer dabei berücksichtigen, dass die eigenen Teamkameraden auch Gefühle und moralische Vorstellungen haben. Sie könnten sich eventuell von einer bestimmten Vorgehensweise beleidigt oder gar verletzt fühlen. So drückt zum Beispiel ein Teammitglied sein Missfallen aus, wenn Commander Shepard einen Bartender zu heftig befragt - nämlich mit vorgehaltener Waffe.

Aber bei »Mass Effect« geht es nicht nur darum, zu schwatzen wie bei Omas Teekränzchen, es erwarten einen Abendteuer, neue Rassen und regelrechte Massen von neuen Welten, die man erforschen kann. Wir waren von der schieren Anzahl der Planeten, die man bereisen kann, wortwörtlich sprachlos. Die interaktive Karte auf dem Deck der Normandy, dem Sternenschiff unseres Teams, hat wahrlich epische Ausmaße und wenn man erst realisiert, dass wirklich jedes kleinste Lichtpünktchen eine ganze Welt, mit ungeahnten Möglichkeiten ist, begreift man die Tragweite dieses Spiels. Auch wenn wir uns noch keinen dieser Planeten aus der Nähe ansehen konnten: Ersichtlich war, dass ein so breites Spektrum an Umgebungen und Witterungsverhältnissen zur Verfügung steht, dass sich jeder Planet vom anderen unterscheidet.

ALLZEIT BEREIT!

Jedes Mal, wenn man auf einem Planeten landet, kann etwas Unvorhergesehenes passieren: Das Team stolpert in eine Mini-Mission, entdeckt ein wichtiges Teil der Hauptstory oder muss sich mit feindlichen Kräften auseinandersetzen. Auf dem Kampfsystem liegt ein besonderes Augenmerk. Da dies ein Rollenspiel ist, hängt ein Großteil der Entscheidungen während des Kampfes von der Spezialisierung und der Bewaffnung der Charaktere ab. Da der Spieler auch noch die Kontrolle über sein ganzes Team hat, ist jeder Kampf eine neue taktische Herausforderung. Die Steuerung der Mitstreiter kann entweder über das Erteilen simpler Kommandos erfolgen, oder über die präzise Steuerung des jeweiligen Teamkameraden und seiner speziellen Fähigkeiten. Da sich die Charaktere im Lauf des Spiels unterschiedlich entwickeln, bieten sich auch immer mehr Optionen, um seine Ziele zu erreichen. Zum Beispiel können Techniker sich in fremde



Systeme hacken und deren Waffen und Schilder ausschalten, während die Biotechs dem Gegner mit ihren telekinetischen Kräften zusetzen. Aber die Teamkameraden sind nicht nur stupide Marionetten, die gesagt bekommen müssen, auf welcher Seite ihrer Waffe sich der Lauf befindet. BioWare verspricht eine solide und clevere KI, die einem in Krisensituationen vieles abnehmen kann, aber anhand der handlichen Steuerung erscheint uns das kaum nötig.

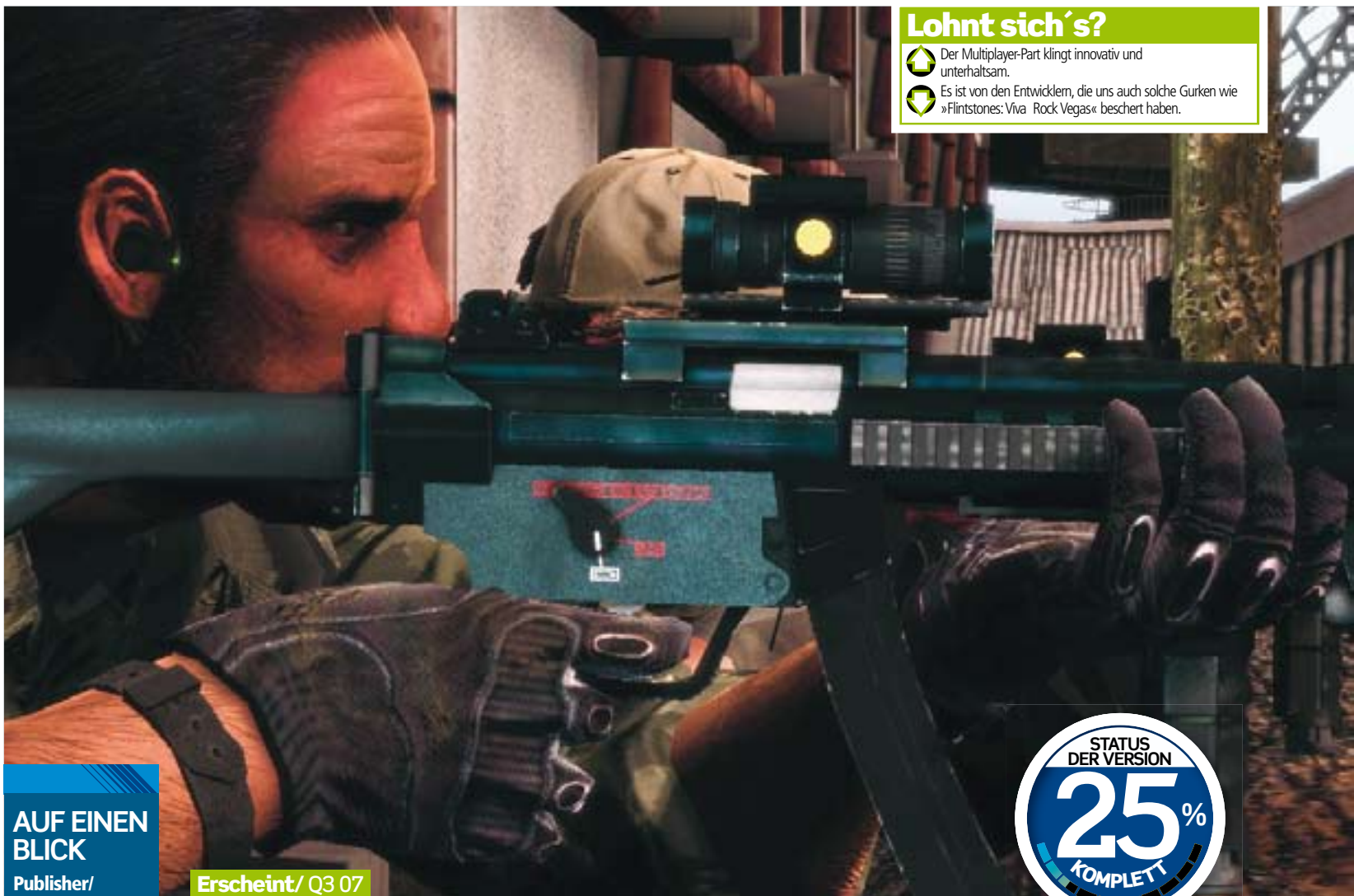
Auch wenn uns bisher keine spielbare Version vergönnt war, ist aus dem Ausmaß, dem Detailreichtum und der Ambition dieses Projektes herauszulesen, dass »Mass Effect« eines von Microsofts wichtigsten Aktivposten werden wird. Und obwohl BioWare noch mit keinem Veröffentlichungstermin herausgerückt ist, lohnt es sich definitiv, auf dieses Spiel zu warten.

Paolo Biggio

**360
SAGT ...**

Dieses Spiel wird eines der Highlights des Jahres. Bleibt nur zu hoffen, dass BioWare endlich mal fertig wird!

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Der Multiplayer-Part klingt innovativ und unterhaltsam.
- Es ist von den Entwicklern, die uns auch solche Gurken wie »Flintstones: Viva Rock Vegas« beschert haben.

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Bethesda Softworks
Hersteller/ Zombie Studios
Genre/ Taktik-Shooter
Players/ unklar
Xbox Live/ ja

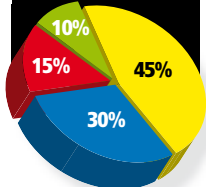
KURZ & KNAPP

Ein weiterer team-basierter Shooter, der sich aber durch seine Story und den innovativen Mehrspieler-Teil von der Masse abhebt.

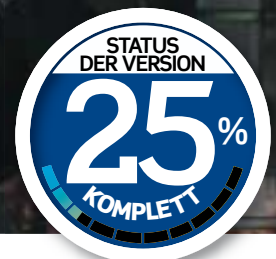
DAS STECKT DRIN

Das Leben eines Soldaten besteht aus ...

- Wahrer Krieg
- Multiplayer-Features
- Riesige Levels
- Koop-Modus



Erscheint/ Q3 07



ROGUE WARRIOR

Huch: Bald kommen die Erfinder von »Oblivion« mit einem Ego-Shooter

Taktik-Shooter sind ein beliebtes und auf der 360 auch nicht gerade seltenes Genre. Sich neben solchen Hochkarättern wie »Rainbow Six« und »Ghost Recon« zu behaupten, ist wahnsinnig schwer. Das hält Bethesda jedoch nicht davon ab, es zu versuchen. Zusammen mit den Zombie Studios und dem Ex-Navy-SEAL und Kriegs-Biographen Richard Marcinko, will man den beiden Tom-Clancy-Platzhirschen die Taktik-Shooter-Krone streitig machen.

Was bei Kriegsfilmern schon lange üblich ist, hält nun auch Einzug in Videospiele. Anstatt sich eine mehr oder weniger platte Alibi-Story (vor einem authentischen Kriegshintergrund) zur Verknüpfung einzelner Episoden auszu-denken, greifen die Entwickler hier auf die Autobiographie Marcinkos zurück. Jedenfalls fast, denn Marcinko kämpfte in Vietnam, »Rogue Warrior« spielt aber im Korea der Gegenwart. Wahrscheinlich, um dem Ganzen

etwas mehr aktuelle Brisanz zu verleihen. Als Anführer einer vierköpfigen Einheit der Navy-SEALs sollte er eigentlich nur eine einfache Aufklärungsmission in Nordkorea durchführen, aber dann kommt doch wieder alles anders. Gerade als sie die Grenze in Richtung Norden überschritten haben, startet Nordkorea einen Angriff auf den Süden und plötzlich befindet sich der Trupp hinter den Frontlinien des Krieges wieder, mitten im Feindesland also. Abgeschnitten von den Versorgungsrouten und ohne jede Unterstützung ihrer Kameraden, müssen sich die Männer in einem fast aussichtslosen Kampf um Leben und Tod in den sicheren Süden durchkämpfen.

Um die Kriegsschauplätze so lebensecht wie möglich darzustellen, kann sich das Spiel auf die Power der »Unreal-3«-Engine verlassen. Die hat schließlich schon »Rainbow Six: Vegas« zu optischen Höchstleistungen verholfen. Damit lassen sich riesige Landschaften darstel-

len, die durch verschiedene Vegetationstypen führen. Um ein authentischeres Feeling zu sichern, wurde außerdem auf ein HUD verzichtet. Stattdessen lässt sich der Shooter sowohl aus der Ego- als auch aus der Verfolger-Sicht spielen.

Wie schon aus »Oblivion« bekannt, nutzt man auch hier ein so genanntes »Freeform Battlefield«, was dir alle Freiheiten lässt und verschiedenen Möglichkeiten bietet, um eine Mission abzuschließen. Du kannst eine feindliche Stellung in bester »Rambo«-Manier stürmen oder du gibst deinen Kameraden den Befehl, die Gegner zu flankieren oder abzulenken. Auch Schleicheinlagen sind drin. Da wir es hier wohl mit keinem typisch missionsbasierten Gameplay zu tun haben, wird es unsere Hauptaufgabe sein, uns irgendwie zur Grenze durchzukämpfen. Wie und auf welchem Weg, das bleibt uns überlassen. Nichts ist geskriptet, alles ist non-linear. Neue Waffen und Munition

BASIERT AUF WAHREN BEGEBENHEITEN



Hier kriegen wir es mit echten Kerlen zu tun

1

So ein Kriegsschauplatz ist kein Kindergarten. Hier sehen wir Richard Marcinko in Aktion. Er ist Autor der Buchvorlage, auf der das Spiel basiert. Und es ist seine Geschichte, die wir hier nacherleben. Ein Augenzeugenbericht von der Front!

Richard bei Nacht. Der Einzelkämpfer

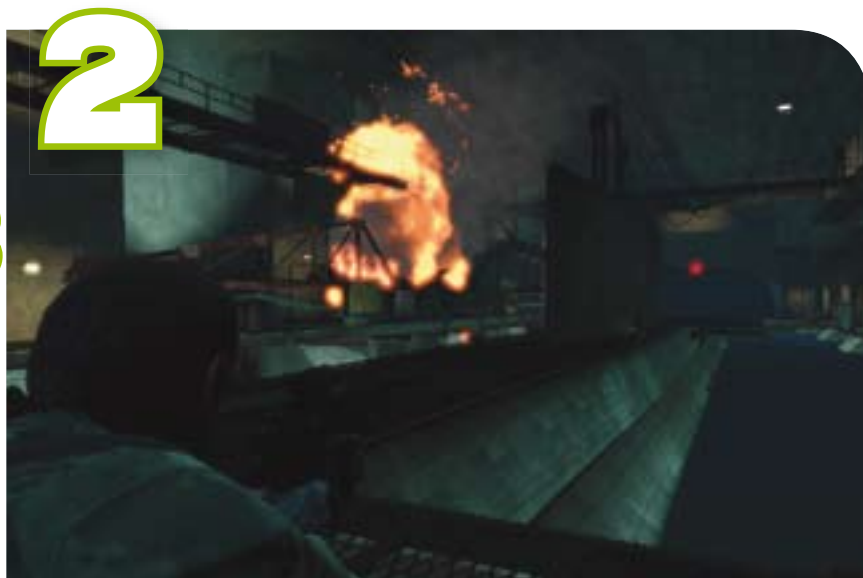
kann sich auf die Hilfe seines Kameraden Dan Capel verlassen. Ein Artillerie- und Sprengstoff-Spezialist, der mit Richard im SEAL-Team »Four« und bei »Red Cell« diente. In Marcinkos Buch wird er »Nasty Nick Grundle«

genannt. Warum? Keine Ahnung.

2

Bethesda will die Atmosphäre so dicht hinkriegen, als spüre man am eigenen Leib, was es heißt sich durch die Hölle zu kämpfen. Marcinkos einziges Zugeständnis an die Entwickler: Sie durften seine Vietnam-Erlebnisse in die Kulissen des modernen Korea verpflanzen.

3



liveundonline

- 10 Mehrspieler-Modi
- Über 200 Karten
- Vier-Spieler-Koop-Kampagne



ALLES SCHON DA GEWESEN

Was ist denn neu?

Den Ansatz mit dem Plus an Realismus finden wir schon mal reizvoll. Auch die Idee hat was, Multiplayer-Maps eigenhändig basteln zu dürfen. Aber um mit »Battlefield« und den anderen großen Taktik-Shootern mithalten zu können, muss auch das Gameplay überzeugen. Und dazu gibt es bisher wenig zu sehen. Die uns vorliegenden Screenshots deuten auf zahlreiche Situationen hin, in denen man das Scharfschützengewehr gut brauchen kann.

können wir uns unterwegs besorgen, was auch nötig sein wird. Je näher wir an die Grenze herankommen, desto härter werden die Gegner. Anfänglich sind es nur kleine Trüppchen und gemeine Fußsoldaten, aber an der Front warten die harten Brocken in Form von koreanischen Elite-Soldaten auf uns.

Nicht nur Einzelkämpfer dürfen sich auf »Rogue Warrior« freuen, auch die Ideen für den Mehrspieler-Teil machen uns neugierig. Noch wurde nur wenig enthüllt: Es soll zehn Modi geben, die mit bis zu 24 Teilnehmern gespielt werden können. Wenn nötig, kann man auch auf Bots zurückgreifen, falls mal Spieler fehlen sollten. Die Maps sind allerdings nicht von vornherein bekannt, denn sie müssen erst zusammengesetzt werden. Jedes Team wählt dazu eine fertige »Kachel«, die als Ausgangspunkt fungiert. Die CPU fügt dann willkürlich weitere »Kacheln« hinzu, sodass eine von 200 möglichen Karten entsteht.

Jede so entstandene Variante kann bei hellem Tageslicht oder in der finsternen Nacht gespielt werden. Das hat Vor- und Nachteile, da keiner weiß, welche »Kacheln« der Gegner und welche die CPU wählt. Hier ist es mal nicht so, dass wir unsere Taktik an die Map anpassen, sondern umgekehrt. Sniper wählen deshalb »Kacheln« mit offenem Gelände als Startbasis, Nahkämpfer einen Häuserblock.

Neben der »Unreal 3«-Engine teilt »Rogue Warrior« noch etwas mit »Gears of War«: Den »On-the-fly«-Koop-Modus. Du kannst also jederzeit in ein laufendes Spiel einsteigen und deinen Kumpel unterstützen, ohne den Spielfluss der Kampagne zu beeinträchtigen. Hersteller Zombie verspricht uns sogar, dass wir über Xbox-Live zu viert kooperativ spielen dürfen. Da wir noch beinahe ein ganzes Jahr auf den Titel warten müssen, lässt sich bisher noch keine wirklich treffende Aussage über die Qualität des Gameplays



ES SIND DIE KLEINEN DINGE, die ein Spiel realistisch wirken lassen. Details wie dieses Zielfernrohr zum Beispiel

machen. Wollen wir einfach mal hoffen, dass die Zombie Studios über sich hinauswachsen. Die einzelnen Elemente für einen Action-Hit sind schon vorhanden. Jetzt müssen die Jungs aus den USA die Einzelteile halt noch zu einem Gesamtwerk zusammenfügen.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Die Zutaten für einen gelungenen Taktik-Shooter sind vorhanden. Und ein paar neue Ansätze tun dem Genre immer gut.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- 📺 Zehn Extra-Tracks auf Xbox 360, u.a. von Alice Cooper, Pearl Jam und Iron Maiden
- 📺 ...bekommen allerdings dieselbe Songlist wie die Playstation-Jünger

Erscheint/ März 07

Der zweite Spieler übernimmt die Bass-Gitarre. In einigen Songs muss er jedoch zur Rhythmus-Variante greifen.

AUF EINEN BLICK

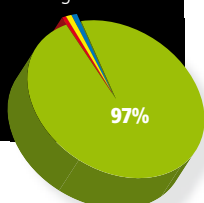
Publisher/ Harmonix
Hersteller/ Activision
Genre/ Musikspiel
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Das musikalische Partyspiel rockt dank herunterladbarer Songs auf der 360 gleich noch mehr.

DAS STECKT DRIN

- Rock
- Gitarrencontroller
- Koop
- Posing



GUITAR HERO 2

Luft raus aus der Luftgitarre? Macht nix. Bald kannst du auf der 360 schrammeln!

Was haben Rage Against The Machine, Van Halen und Megadeth gemeinsam? Richtig, alle sind Rockbands. Aber was noch viel wichtiger ist, alle drei stehen auf der Songliste des Musikspiels »Guitar Hero II«. Im November letzten Jahres sorgte Harmonix' Hit auf Sonys Playstation 2 für rockende Wohnzimmer, während musikalische 360-Besitzer nur traurig daneben stehen durften. Im Frühjahr 2007 springen die Entwickler allerdings in die Presche, um auch die 360 zu rocken.

Warum macht das Spiel aber so viel Spaß? Ganz einfach, wegen dem interessanten Gitarren-Controller. Möchtegern-Rocker müssen nicht mehr die Luftgitarre spielen, sondern können auf dem Controller, der dem Spiel übrigens beiliegt, fleißig schrammeln. Das Spielprinzip ist dabei ebenso einfach wie süchtig machend: Mit der Fisher-Price-mäßigen Plastikversion einer Gibson X-Plorer spielt man Songs nach, indem man fünf Knöpfe (die »Fret Buttons«) am Hals der Gitarre drückt. Das richtige Timing kommt

dann beim Betätigen der »Strum Bar« zum Einsatz. Das ist quasi eine Art Plektron am Bauch der Gitarre, mit dem schließlich der korrekte Ton zur korrekten Zeit gespielt werden muss. Ist bei den ersten Songs noch recht einfach, wird im Verlauf des Spiels aber zunehmend kniffliger. Für aufsteigende Sterne am Rockhimmel ist die Meinung des Publikums von nicht geringer Bedeutung. Wer beim Ton zu oft danebengreift, wird von der Bühne gebuhnt und der Song gilt als nicht geschafft. Wer absolut fehlerfrei spielt, freut sich schnell über Multiplikatoren bei der Punktzahl. Richtig, »Guitar Hero 2« ist eins von diesen Spielen, in dem man immer nach dem Highscore greift. Das sorgt auch für die enorme Langzeitmotivation der virtuellen Schrammelei und ist das Erfolgsrezept. Dazu kommt natürlich die vorbildliche Songliste. Insgesamt 50 Rockhits von Nirvana, Guns'n'Roses und Co. kommen auf der DVD daher. Diese Klassiker sind zwar allesamt von Coverbands eingesungen, der Unterschied zum Original ist aber wirklich kaum hörbar. Zusätzlich gibt's noch 24 Songs von eher

unbekannten Independent-Bands. Damit 360-Spieler der Playstation-2-Fassung etwas voraus haben, werden in der Zeit nach dem Erscheinen immer wieder neue Songs zum Download per Xbox Live erscheinen. Ideal für Profis, die alle 64 Lieder schon in und auswendig können. Um dem Ganzen schließlich noch die Krone aufzusetzen, bringt »Guitar Hero 2« noch einen Koopmodus. Hier übernimmt der zweite Spieler dann den Teil der Bass- beziehungsweise Rhythmus-Gitarre. Dieses Spiel wird jede Party zum Rock-Event machen!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Da klingt nichts mehr schief. Ein weiterer sicherer Hit für die 360.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- ↑ Tolle Grafik, großer Charme, viel versprechende Steuerung
- ↓ Ein Fragezeichen hinter der Steuerung. Folgt erst einige Wochen nach der PC-Version.

**Exklusive
BILDER**
der 360 Version

Erscheint/ Sommer 2007

AUF EINEN BLICK

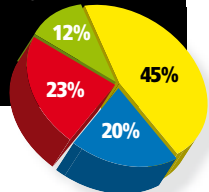
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Los Angeles
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Mit einer neuen spielbaren Rasse und alten Bekannten zieht die C&C-Reihe jetzt auch auf der 360 ein.

DAS STECKT DRIN

- Aliens
- Story
- Kane
- GDI



COMMAND & CONQUER 3

Damit dürfte sich Echtzeit-Strategie endgültig auf der 360 etablieren: Hier kommt ein ganz starkes Stück!

Wir schreiben das Jahr 2047. Umweltkatastrophen gigantischen Ausmaßes haben ganze Teile der Erde unbewohnbar gemacht. Millionen verdursten in der Einöde. Ein globaler Konflikt, der schon seit Jahrzehnten andauert, ist neu entflammt. Alles begann, als man nach einem Meteoriteneinschlag in Italien ein neues Mineral fand: Tiberium. Die gute Nachricht ist, dass es die Antwort auf jede Energiekrise ist, und dass es sich obendrein ganz von selbst verbreitet. Die schlechte Nachricht: Tiberium ist wohl das giftigste Material auf der Erde. Und wie es wohl mit allen großen Entdeckungen der Menschheit ist, hat Tiberium auch gleich einen Krieg auf globaler Ebene ausgelöst. Auf der einen Seite befindet sich die »Globale Defensiv-Initiative« (GDI), die versucht, die bestehenden Strukturen aufrecht zu erhalten. Auf der anderen Seite steht die Bruderschaft von Nod, eine Terrororganisation, die nach eigener Aussage

für die Rechte der Unterdrückten einsteht. An der Spitze der Bruderschaft sitzt Kane, ein mysteriöser Mann, der bereits nach den letzten Tiberium-Konflikten für tot gehalten wurde. Kane aber hat anscheinend mehr Leben als ein ganzer Sack voll Katzen. Und jetzt kommt noch eine dritte Fraktion hinzu: die geheimnisvollen »Scrib«. Eine Alien-Rasse, die anscheinend schon seit Ewigkeiten in unserem Sonnensystem Winterschlaf hält. Jetzt wurden sie von einem ominösen »Signal« aufgeweckt. Wie können diese Wesen mitten in Tiberium-Feldern leben? Wieso sind sie jetzt hier und was hat Kane mit ihnen zu schaffen? All diese Fragen stehen zu Beginn des Spiels im Raum und

**„Ich bin der
Messias...“**

Die Karten der Scrib sind effektiv und atmosphärisch ausgeleuchtet. Eine echte Augenweide.



Wenn GDI-Panzer auf Nod-Buggys treffen, geht es heiß her. Da muss der Panzer schon Unterstützung mitbringen, um gegen die wendigen Raketenmobile zu bestehen.

liveundonline

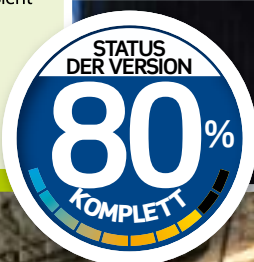
- maximal acht Spieler in diversen Scharmützeln
- insgesamt vier Spielmodi, davon zwei exklusiv auf der Xbox 360 Extramodi mehr als bei der PC-Version
- downloadbare Inhalte sind zu erwarten

1

DER KANE, DER KANN

Das Stehaufmännchen unter den Psychopathen

Ein Verrückter ohne Skrupel und einer Schwäche für Atomwaffen, dafür aber mit einem Messias-Komplex. Das ist der charismatische Anführer der Bruderschaft von Nod und Ultimativbösewicht der bisherigen C&C-Reihe: Kane. PC-Spieler wissen, dass er im Finale jedes Tiberium-Konflikts gestorben ist. Oder? Sieht ganz so aus, als erhebe sich Kane wieder wie Phönix aus der eigenen Asche und führe seine Bruderschaft erneut in den Kampf.



3

KINOGEFÜHL PUR

Hollywood lässt grüßen

Eines der Markenzeichen der C&C-Reihe bleibt uns auch in der neusten Inkarnation erhalten: Alle Zwischensequenzen sind mit Hollywood-Stars im HD-Videoformat gedreht, beispielsweise Tricia Helfer aus »Kampfstern Galactica«.

Dabei fügen sich die Szenen nahtlos ins Spielgeschehen ein, da die Geschichte erstmals auch durch Sequenzen während der Missionen weiter-

zählt wird. Die Figuren werden dadurch stetig fortentwickelt und müssen oft schwierige Entscheidungen treffen.

So gibt es beispielsweise innerhalb der GDI Streitigkeiten zwischen dem Befehlshaber (Billy Dee Williams, der Lando aus »Krieg der Sterne«) und dem kommandierenden Offizier (Michael Ironside, der Lt. Rasczak aus »Starship Troopers«).

2

1

2

3

werden hoffentlich nach drei Kampagnen und insgesamt fast 40 Missionen beantwortet.

Für alte Fans dieser Echtzeit-Strategie-Reihe wird es wie in alten Zeiten sein. Doch auch Neulingen sollte der Einstieg nicht sonderlich schwer fallen. Alte Bekannte wie der Orca-Senkrechtstarter und der Predator-Panzer sind wieder mit von der Partie. Aber auch neue Einheiten haben sich dem Kampf angeschlossen. Vorneweg die riesigen Avatare, turmhohe Battlemechs, die an der Seite der Bruderschaft kämpfen und eine ganz besondere Fähigkeit mitbringen: Man kann eigene Einheiten opfern, um deren Waffen in die Avatare zu packen. Und wenn so ein schweres Geschütz erstmal in dem eh schwerer gepanzerten Avatar steckt, sieht's am anderen Ende plötzlich ganz düster aus. Wenn man dann auch noch den Tempel von Nod hochgezogen hat, fängt beim Gegner das große Zittern an. Sobald der Tempel nämlich steht, beginnt ein Countdown, der Kanes Lieblingswaffe ankündigt: den Atomschlag.

Eine noch unbekannte Größe sind die Scrin. Anders als die menschlichen Parteien, scheinen die Scrin wenige »Mittelgewichte« zu haben. Entweder greifen sie in Scharen von kleinen Einheiten an, oder überrollen einen mit übermächtigen Mutterschiffen. Die so genannten »Shock Trooper« und die mittleren Panzer der Scrin scheinen übrigens direkt aus »Starship Troopers« entsprungen zu sein. Storytechnisch hüllen sich die Entwickler bezüglich der Scrin in Schweigen. Sie lassen aber

durchscheinen, dass Kane möglicherweise mit ihnen verbündet ist. Leider konnten wir bisher nur die PC-Version anspielen, doch uns wurde versichert, dass sich auf der Xbox 360 inhaltlich nichts ändert. Natürlich wird aber die Steuerung an die Konsole angepasst, und zwar von den Leuten, die schon für »Schlacht um Mittelmeer 2« verantwortlich zeichnen. Ein magnetischer Cursor, der beschleunigte Aufbau von Kommando- beziehungsweise Bau-Menüs, und optimierte Gruppierungs-Befehle sollen die Handhabung weiter verbessern. Zusätzlich bekommt die Xbox zwei exklusive Multiplayer-Modi spendiert: In »Capture the Flag« legt man zu Anfang des Spiels fest, wie die eigene Armee aussehen soll. Für den Rest des Spiels kann man dann nichts mehr bauen. Dieser Modus ist für kurze und heftige Spiele zu zweit gedacht. Bei »Siege« hat man fünf Minuten Zeit, um seine Basis aufzubauen, ohne vor gegnerischen Repressalien Angst haben zu müssen. Und sonst? Mehr Spaß mit der Live-Vision-Kamera! Wer sie besitzt, kann seine Mitspieler in der Multiplayer-Lobby von Auge zu Auge einschüchtern - und sie nach gewonnener Partie höchstpersönlich auf einem Ich-hab-dich-dominiert-Bildschirm demütigen. Außerdem will EA die Ladezeiten eliminieren, den Spielfluss inklusive Bildwiederholrate erhöhen, und mit Lichteffekten plus einem neuen Terrain-System grafische Höhepunkte setzen. Klingt richtig gut!

Bleibt nur zu hoffen, dass »Command & Conquer 3: Tiberium Wars« einigermaßen intakt den deutschen Markt erreicht.

Schon im ersten »Command & Conquer« wurden nämlich teilweise vollkommen abstruse Schnitte in den Video-Zwischensequenzen vorgenommen, und menschliche Soldaten waren plötzlich Roboter und Cyborgs. Hoffen wir also, dass die USK ein Einsehen hat und dass wir auch in Deutschland die Geschichte um Kane und die Aliens ungefiltert genießen können. Bleibt noch abzuwarten, wie EA weitere offene Fragen beantwortet: Wie steuert sich das Spiel wirklich? Wie sehen so viele Einheiten auf einem PAL-Fernseher aus? Wie gut wird die Übersetzung? Mehr darüber demnächst hier ...

Paolo Biggio

360 SAGT ...

Die tolle Story und das großartige Gameplay machen diesen C&C-Titel zum Hitkandidaten. Bleibt nur abzuwarten, wie die Konsolen-Umsetzung ausfällt.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Haufenweise Fahrzeuge, überzeugendes Schadenssystem
- Wir wollen mehr Material!

Erscheint/ TBA 07

AUF EINEN BLICK

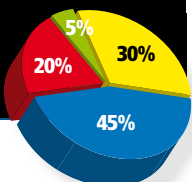
Publisher/ Codemasters
Hersteller/ Codemasters
Genre/ Rennspiel
Players/ unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Das sechste Spiel der »Colin McRae«-Reihe, die bald neun Jahre alt wird und auf zehn Systemen zu Hause ist.

DAS STECKT DRIN

- Irre Kräfte
- Schmutz
- Steile Klippen
- Co-Piloten



COLIN MCRAE: DIRT

Kurvendriften für Schmutzfinken

Rennspiele sind auf der 360 ziemlich beliebt und Titel wie »Project Gotham Racing 3«, »Burnout Revenge« oder »Need for Speed Carbon« zählen zu den besten ihres Fachs. Aber ein Sub-Genre blieb bislang außen vor: das Rallye-Spiel. Doch nach zwei Jahren Rennpause gehen die Jungs von Codemasters wieder ran und lassen Rallye-Veteran Colin McRae erneut auf die staubig-schmutzigen Pisten dieser Erde los. Harte Konkurrenz für den angekündigten Arcade-Titel »Sega Rally Revo«. Die sechste Drifterei aus der Reihe, passenderweise als »DIRT« (englisch für »Schmutz«) untertitelt, beinhaltet 40 original lizenzierten Fahrzeuge in zwölf Klassen. Von pfeilschnellen Suzuki-Motorrädern über klassische Rallye-Boliden bis hin zu ratternden Range-Rover-Kopien geht so ziemlich alles an den Start, was über unwegsames Gelände preschen kann. Sogar ein heißer Oldtimer ist mit dabei: Walter Röhrls 600-PS-Flügelmonster, der Ur-Quattro aus den 80er-Jahren.

Mit diesen authentischen Flitzern darf der Spieler natürlich auch über reale Kurse brettern, den »Pikes Peak International« etwa in Colorado

und andere schwindelerregende Berg- und Tal-Etappen. Und was ist mit der neuen Grafikkengine, die die Autos und Strecken von »DIRT« so richtig zum Leben erwecken soll? »Neon« heißt das gute Stück und wird speziell für dieses Rallye-Spiel entwickelt. Mit den Physik- und Grafikeffekten will das Team von Codemasters zeigen, welche Power in der Xbox 360 steckt. Wenn der Spieler beispielsweise über die Pisten rast, wird das Gras plattgedrückt, während sich drumherum Grünzeug und Flaggen in den Wind schmiegen. Je nachdem wie schnell das jeweilige Fahrzeug unterwegs ist, fallen diese Effekte unterschiedlich stark aus. Die vorherrschenden Winde sollen sich aber nicht nur auf die Umgebungen auswirken. Je nach Streckenabschnitt verändert sich durch sie auch das Handling der Fahrzeuge. So steuern sich Flitzer in einem Wald deutlich stressfreier, als bei einer weitläufigen und windigen Wüstenfahrt. Und was passiert, wenn der Spieler einmal die Kontrolle über sein Gefährt verliert? Dann gibt es einige spaßige Effekte zu sehen. Bäume werden splitternd umgerissen, Glas zerspringt, Aluminiumrahmen werden gedehnt und gestaucht. Das



Die hohe Kunst des Driftens wurde im Rallye-Sport erfunden. Hierbei braucht es extrem gutes Timing und viel Fingerspitzen-Gefühl



Bei soviel aufgewirbeltem Staub muss man schon genau hinsehen, damit man auf der Zielgeraden nicht mitten in die Zuschauermenge rast

liveundonline

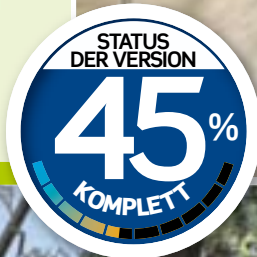
- Eventuell Rennen gegen andere Fahrer, nicht nur gegen die Uhr
- Bestzeiten mit anderen Spielern vergleichen



TRAVIS PASTRANA

Ein Profi leiht seine Stimme

Travis Pastrana, seines Zeichens Gewinner des zwölften X-Games-Rallye-Events, wird ebenfalls in »DIRT« einen Auftritt haben. Doch statt gegen ihn anzutreten, fungiert er hier als eine Art Moderator. Er stellt kommende Etappen vor und beglückwünscht den Spieler nach erfolgreichen Rennen oder Stufenanstiegen. Beim oben genannten Event hat sich Colin McRae übrigens selbst auf den zweiten Platz befördert: Dank eines kleinen Fahrfehlers überschlug sich sein Wagen. Gibt es demnächst vielleicht die »Travis Pastrana Rallye«?



ZAUBERHAFTER TAG

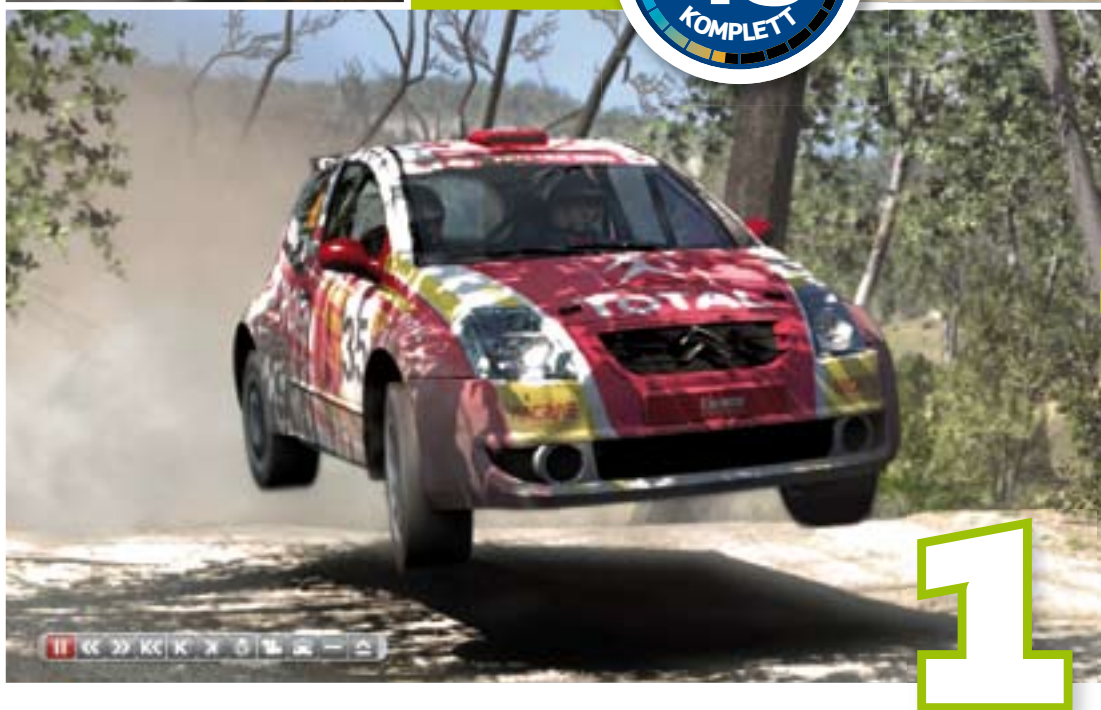
Hübsche Grafik und überzeugende Physik

Es hat schon etwas Idyllisches, wenn die Schatten der Blätter über die Motorhaube des Autos huschen. Laut den Entwicklern soll die »Neon«-Grafikengine dafür sorgen, dass sich das Laub je nach Windlage auch korrekt bewegt.

Bleibt zu hoffen, dass bei eventuellen Online-Duellen die Staub- und Dreckwolken ebenfalls im Spiel bleiben.

Schließlich möchte man dem Gegner möglichst eins auswaschen! Oder wäre ihn »einnebeln« das passendere Wort?

Die zahlreichen Fans, die die Strecken säumen, sind nicht mehr platte 2D-Bitmaps wie früher, sondern voll ausgewachsene 3D-Persönlichkeiten. Ob sie auch in Deckung gehen, wenn man die Kontrolle über sein Fahrzeug verliert?



Schadenssystem wird mit dem Material richtig hart umgehen. Der Produzent des Spiels, Alex Grimbley, geht sogar noch einen Schritt weiter. Seiner Aussage nach erlaubt es die »Neon«-Engine, sein Fahrzeug sprichwörtlich »um einen Baum zu wickeln«.

Letzteres würden wir aber niemals empfehlen. Erst recht nicht mit dem brandneuen R4. Dieser hat mit dem gleichnamigen Renault-Modell aus dem Jahre 1961 allerdings nichts zu tun. Vielmehr handelt es sich dabei um den Prototyp eines Autos, das Colin McRae entwickelt hat. Wir freuen uns schon darauf, mit diesem Renner um die Kurven zu sliden. Schließlich prangt auf der offiziellen Website des Fahrers der Spruch »Von einem Sieger entwickelt für Sieger«. Da kann doch nichts mehr schief gehen, oder?

Wie die ganzen Features auf Xbox-Live übertragen werden, steht noch in den Sternen. Allerdings ist davon auszugehen, dass es Online-Ranglisten für die eigenen Bestzeiten geben wird. Gerüchten zu Folge soll es allerdings auch Online-Rennen geben, in denen - ganz rallye-untypisch - mehrere Teilnehmer gleichzeitig nach der Spitzenposition streben. Das erste Bildmaterial sieht jedenfalls schon äußerst viel versprechend aus. Besonders die enorme Effektdichte, die

Kein Rallye-Spiel ohne einen Subaru: Die blauen Flitzer wühlen auch 2007 wieder rund um die Welt im tiefen Dreck



naturgetreue Abbildung von Autos, Zuschauern und Kulissen, und der punktgenau Einsatz von Bewegungsunschärfe bei schnellen Drifts machen einen außerordentlich guten Eindruck. Selbst kleinste Sponsoren-Aufkleber sind auf den Boliden noch astrein zu erkennen, während die aufwirbelnden Staubwolken schon fast aus dem Fernseher herausquellen möchten. Was wir allerdings noch vermissen, sind unterschiedliche

Witterungsverhältnisse - keine Spur von Schnee, Eis, Hagel oder Regen bisher. Da wir aber bis dato noch in jedem »Colin McRae«-Game im Matsch wühlen durften, gehen wir mal ganz optimistisch davon aus, dass dies auch diesmal klappen wird. Rallye-Fans sollten sich also auf jeden Fall schon einmal anschnallen. Denn bisher haben es die Mannen von Codemasters immer auf die Reihe gebracht, die besten Rallye-Spiele in den Handel zu bringen. Wem »Sega Rally« zu arcadelastig ist, merkt sich den guten Colin vor. Starttermin? Wir tippen auf Herbst 2007.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Hit aus.

Bisher hat noch kein Teil der Serie enttäuscht. Wir gehen also von einem

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Geniales Kampsystem und traumhafte Optik. Der Traum jedes Prügelspiel-Fans!
- Schade, dass es keine Onlinekämpfe über Xbox Live gibt...

STATUS DER VERSION
70%
KOMPLETT

El Blaze ist einer der beiden neuen Charaktere. Er ist ein Wrestler aus Mexiko, der den »Lucha Libre«-Kampfstil anwendet.

Erscheint/ Herbst 2007

AUF EINEN BLICK

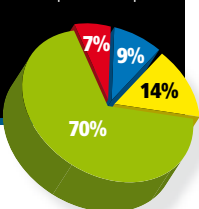
Publisher/ Sega
Hersteller/ AM2
Genre/ Prügelspiel
Spieler/ 1-2
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Fightgame mit Tradition, genialer Grafik und anspruchsvollem Kampsystem.

DAS STECKT DRIN

- Wuchtige Würfe
- Trampelnde Tritte
- Fliegende Fäuste
- Komplexe Kämpfe



VIRTUA FIGHTER 5

Beat'Em-Up mit Tiefgang

Anno 1994 sorgte Sega in Spielhallen und wenig später auch in den heimischen Wohnzimmern für eine Revolution im Prügel-Genre. »Virtua Fighter« machte 3D-Polygon-Grafik in dem von Bitmaps regierten Reich salonfähig. Neben der grafischen Leistung überzeugte das Spiel vor allem wegen seines komplexen Kampsystems. Zwölf Jahre später kommt uns Teil Fünf auf die Xbox 360 – das erste »Virtua Fighter« überhaupt für ein Microsoft-System! Eine kleine Überraschung also, schließlich wurde das Spiel ursprünglich exklusiv für die PlayStation 3 angekündigt. Nachdem eine 360-Version aber noch nicht in spielbarer Reichweite ist, haben wir uns durch die Spielhallenversion geprügelt – die laut Sega im Wesentlichen identisch ist. Insgesamt treffen 17 Prügelnaben und -damen in wechselnden Arenen aufeinander. Der Großteil der Figuren dürfte Kennern der Serie bekannt sein, schließlich schafften es nur zwei neue Charaktere ins Spiel. Das mag nach wenig klingen, reicht aber aus. Denn ein Hauptmerkmal der »Virtua Fighter«-Reihe war schon immer das absolut ausgeglichene Kämpferfeld. Hier gibt es

keine Super-Spielfiguren mit denen jeder mit Leichtigkeit den Sieg erringt. Stattdessen wird vom Spieler Können verlangt. El Blaze, Eileen, Kage und Konsorten haben bis zu 150 Moves im petto, die es zu beherrschen gilt. Korrektes Timing und die richtige Strategie bringen jedoch jeden Gegner zu Fall. Die Komplexität des Spiels ist leider aber auch genau der Grund, warum sich viele Zocker gar nicht erst an das Spiel heranwagen. Klar braucht es Einarbeitungszeit, im Dojo lassen sich allerdings sämtliche Kampfmanöver in Ruhe trainieren, bis man das Timing für einige Kombos drauf hat. Hat man seine ersten Bewegungen einigermaßen erlernt, lassen die ersten Erfolge nicht lange auf sich warten. Schade, dass es keinen Xbox Live Modus geben wird. Die Entwickler begründen das Wegfallen damit, dass schon die kleinste Zeitverzögerung durch Verbindungsprobleme den Spielfluss zu stark stören würde. Durchaus nachvollziehbar, aber dennoch schade. Dafür macht das Spiel grafisch umso mehr her. Die Charaktere sind detailliert bis auf die letzte Falte im Karateanzug, die Arenen stilvoll. Eine Arena hat uns besonders gut gefallen: Die Kämpfer trei-

ben auf einem großen Floß einen Fluss hinunter, während im Hintergrund in weite Ferne grün bewachsene Hügel und Berge entlang ziehen – echt beeindruckend! Aber das Wichtigste bei einem so komplexen Prügelspiel ist die Bildwiederhol-Rate. Wenn das Timing auf die Millisekunde genau sein muss, darf da kein Ruckeln sein. Ist es auch nicht. Wenn also bei der Portierung von der Spielhalle auf die 360 nichts mehr schief geht, steht hier definitiv ein Hit bevor.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Spielerisch schlägt »Virtua Fighter« wohl abermals die Konkurrenz aus dem Ring.

Hitpotenzial



A dramatic movie poster for the film 'Battle Stations: Midway'. The scene is set during a naval battle at sea. In the foreground, the dark, metallic hull of a battleship is visible, with several large gun turrets and searchlights. Bright orange and yellow explosions erupt from the ship's deck. In the sky, a large Japanese Zero fighter plane is prominently featured, flying towards the viewer. It has a dark green body and a white star insignia on its side. Numerous other aircraft, including American fighters and bombers, are scattered across the sky, some firing missiles or bombs. The background shows a hazy, smoke-filled sky with a warm, orange glow from the battle. The title 'BATTLE STATIONS' is written in a large, white, serif font, underlined, and set against a dark red background. Below it, the word 'MIDWAY' is written in a similar font, flanked by two white stars. The overall tone is intense and action-packed.

BATTLE STATIONS

★ MIDWAY ★

FORZA 2

MOTORSPORT.



www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN

360
LIVE



Microsoft
game studios

Microsoft, Forza Motorsport, Xbox 360 and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corp. in the United States and/or other countries. The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN

www.360-live.de

360
LIVE

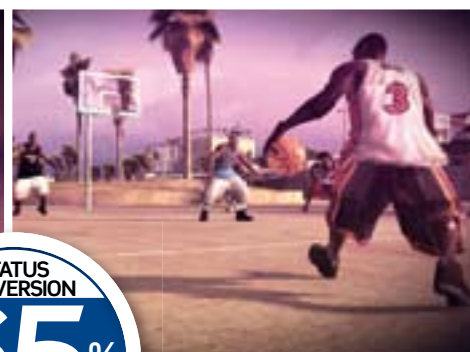
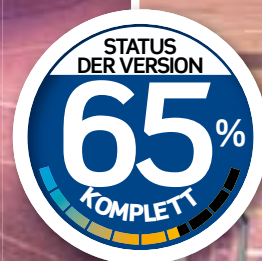
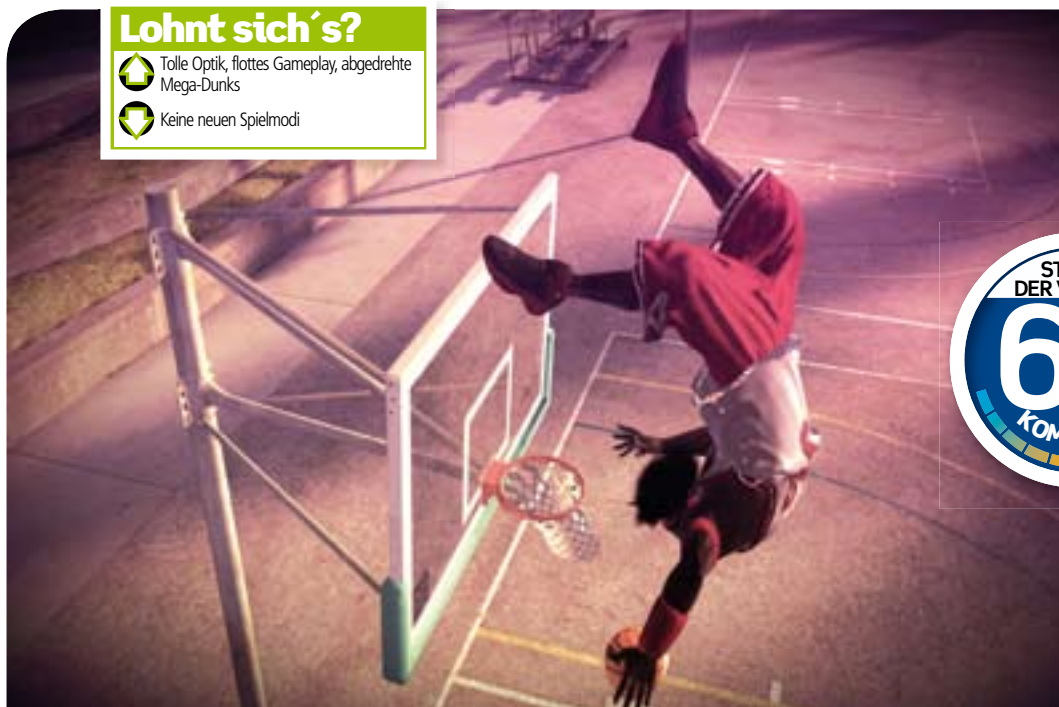
www.battlestations.net



© 2006 Eidos Interactive Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd, 2006. Developed by Eidos Hungary KFT. Battlestations: Midway™, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Gamespy and the "Powered by Gamespy" design are trademarks of Gamespy Industries Inc. All rights reserved.

Lohnt sich's?

-  Tolle Optik, flottes Gameplay, abgedrehte Mega-Dunks
-  Keine neuen Spielmodi



Erscheint/ März 07



AUF EINEN BLICK

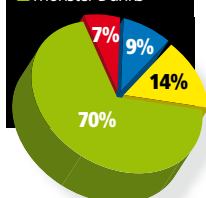
Publisher/ EA
Sports BIG
Hersteller/ EA
Canada
Genre/ Basketball
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Spaßiger Fun-Basketball ohne Simulationsballast, dafür mit abgedrehten Dunks.

DAS STECKT DRIN

-  Homecourts
-  NBA-Superstars
-  Trick-Remixer
-  Monster-Dunks



NBA STREET HOMECOURT

Auf deinem Platz bist du der König

Kennst du Melo? Nein? Dann sagt dir vielleicht der volle Name etwas, nämlich Carmelo Anthony. Wie jeder große Star fing auch er einmal klein an, genauer gesagt auf einem Hinterhof irgendwo in Baltimore. Auf seinem »Homecourt« hat er Körbe geworfen und seine Skills trainiert. Der neueste Ableger aus der »NBA Street«-Reihe bringt dich nun auf die »Homecourts« der berühmtesten Basketballer aus der US-Liga NBA. Diese Plätze, die große Stars hervorbrachten, werden akribisch genau nachgebildet. Inklusive Graffiti an den Wänden der sie umgebenden Gebäude.

So jedenfalls verspricht es der Hersteller. Wir haben uns in einem ersten Vorabmuster umgesehen. Prinzipiell wird natürlich auch hier Basketball gespielt, und zwar wie gehabt drei gegen drei, auf zwei Körbe, ohne lästigen Referee. Neu ist dagegen die Steuerung. Zwar setzt Electronic Arts weiterhin auf die Aktionstasten als Auslöser für Tricks und Dunks, verzichtet aber auf die modische Analog-Steuerung mit den Sticks. Durch den originalen »Trick-Remixer« ergibt sich dennoch ein ganz anderes Spielgefühl. Im Prinzip braucht es nur die zwei Trick-Tasten X und Y, die - je nachdem wie oft und schnell sie hintereinander gedrückt

werden - auch Einfluss auf die Moves haben. Jeder Schritt ändert die Haltung des Basketballers und damit auch die Geschwindigkeit der Aktion. Das sorgt dafür, dass man eine direktere Kontrolle über den Spieler hat, da alle Animationen in Echtzeit berechnet werden. Geskriptete Sequenzen gehören der Vergangenheit an. Anfangs haut ihr zwar nur wild auf den Tasten herum, aber nach einigen Games und etwas Training knüpft man Tricks wirklich gekonnt aneinander und modifiziert sie mit den Tasten LB und RB. Um zu punkten, musst du den Ball aber erst einmal in den Korb befördern und die beste Methode dafür ist natürlich ein Dunk. Wer ein paar Dunks der Marke »Hella-Copter«, »I don't think so« oder »Back-Breaker« verwandelt hat, wird einen einfachen Lay-up oder Sprungwurf kaum noch mit einem Gedanken würdigen. Und wenn das Trick-Konto genügend Punkte für einen »Gamebreaker« zusammen hat, musst du nur noch auf die erleuchtete Fläche in der Feldmitte drücken und die verrücktesten Flug- und Dunk-Einlagen hinfegen seit es Ballsport gibt. Wegen des flüssigen Bildaufbaus, und weil die Animationen einfach eine Wucht sind, sieht das Ergebnis wirklich extrem stylisch aus.

Wer einen der Vorgänger kennt, kann es sich vermutlich ohnehin vorstellen: Der Stil wurde beibehalten, nur sieht das Ganze jetzt 360-gemäß aus! Auch die Modi dürften Kennern bekannt vorkommen, denn »Back to Basics«, »Trick Battle«, »Gamebreaker Battle« und »Homecourt Challenge« sind alle aus »NBA Street V3« übernommen - nur die Namen sind etwas verändert. Mit der knackigen Optik, coolen Tracks von DJ Shadow featuring Q-Tip oder Remixes von Funk-Klassikern der Jackson 5 und Quincy Jones verspricht »NBA Street Homecourt« mindestens so viel Spaß wie die Vorgänger der Reihe.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Wer auf Arcade-Basketball steht und die Vorgängerspiele mag, wird an »Homecourt« kaum vorbeikommen.

Hitpotenzial

Erscheint/ März 07

VIRTUA TENNIS 3

Kann Sega den dritten Schmetterball in Folge landen? Oder verfängt sich der Ball im Netz?

Noch vor fünf Jahren wären wir für jeden »Virtua Tennis«-Titel Feuer und Flamme gewesen. Die angenehme Steuerung, das lustige Arcade-Feeling und die Minispiele sind ein Garant für viele spaßige Stunden mit Freunden. Dann kam »Top Spin« und zeigte, dass ein Plus an Realismus nicht unbedingt auf Kosten des Spielspaßes gehen muss. Aber jetzt schlägt Sega mit »Virtua Tennis 3« zurück und wir haben bei einem ersten Probespiel mit einer nahezu vollendeten Version festgestellt – hoppla, macht ja doch immer noch einen Mordsspaß! Toby Allen vom englische Spieleentwickler Sumo Digital hat uns mit den Feinheiten der Xbox-360-Version vertraut gemacht. Einsteiger finden sich dank intuitiver Steuerung schnell zurecht und Profis werden trotzdem noch gefordert. Mit wenigen Knöpfen lassen sich hinterlistige Slices und hohe Lobs spielen, wobei es sehr auf das Timing ankommt. Anders als auf der PlayStation 3, gibt es auf der Xbox 360 einen Online-Modus, in dem man in ein laufendes Spiel jederzeit ein- und aussteigen kann. Sollten während einer laufenden Partie Plätze frei werden, übernimmt die Konsole. Man kann auch Plätze für seine Freunde freihalten, oder sich über die überarbeitete Matchmaking-Funktion schnell und einfach ähnlich starke Mitspieler suchen. Erfreulicherweise ist die Länge der Partie diesmal wählbar, es stehen einer, drei oder fünf Sätze zur Wahl. Zusätzlich kann man sich als Zuschauer nach »Gotham TV«-Manier in ein laufendes Spiel einklinken. Und auf der offiziellen Rangliste namens »Sega Professional Tennis« seine Erfolge im Auge behalten.

Auffällig auch, wie flüssig sich »Virtua Tennis« anfühlt. Die Ladepausen sind kaum der Rede wert, die hohe Bildwiederholrate von 50 oder 60 Hertz ist Grundlage für ein sehr flüssiges Gameplay. Die »Open Dynamic« genannte Physik-Engine ist für die

lebendigen Animation der Haare und Stoffe zuständig. Und auch für die Tatsache, dass die Filzkugel sich so herrlich über das Netz quält, wenn man sie etwas zu leicht drüberheben möchte. »Open Dynamic« simuliert außerdem die Eigenschaften des Bodenbelags ziemlich glaubwürdig. Auf Rasen laufen die Bälle eher schnell und flach, auf Sand eher langsam und hoch. Klasse auch, dass deutliche Unterschiede zwischen den Tennisstars bemerkbar sind. Ein Rafael Nadal zum Beispiel hetzt wie ein Hase über den Platz, während bei einem Kraftpaket wie James Blake der Gegner lieber in Deckung gehen sollte. Das Spiel von Venus Williams und den anderen Frauen wirkt generell ein bisschen gemächlicher als das von Roger Federer oder Tommy Haas, aber was soll's? Solange Maria Sharapova keuchend und stöhnend über den Platz hetzt, können wir vieles verzeihen. »Virtua Tennis 3« lebt nämlich von der Liebe zum Detail. Wenn ein Ball mal Richtung Schiedsrichter fliegt, zieht der den Kopf ein. Und wer beim Tennisschläger genau hinguckt, kann darauf Markennamen wie zum Beispiel »Head« lesen. »Virtua Tennis 3« ist also auf dem besten Weg zum Partyknaller des kommenden Frühjahrs: leicht spielbar, aber trotzdem mit Tiefe. Super!

Paolo Biggio

360 SAGT ...

Die angenehme Steuerung, die tolle Grafik und die Online-Möglichkeiten machen Segas Tennispiel zu einem absoluten Partyerlebnis.

Hitpotenzial

AUF EINEN BLICK

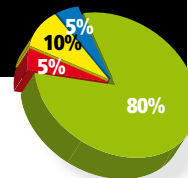
Publisher/ Sega
Hersteller/ AM2/
Sumo Digital
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Schnelles Tennis, exklusiver Online-Modus und witzige Minigames sorgen für Partylaune.

DAS STECKT DRIN

■ Bälle
■ Netze
■ Schläger
■ Krokodile



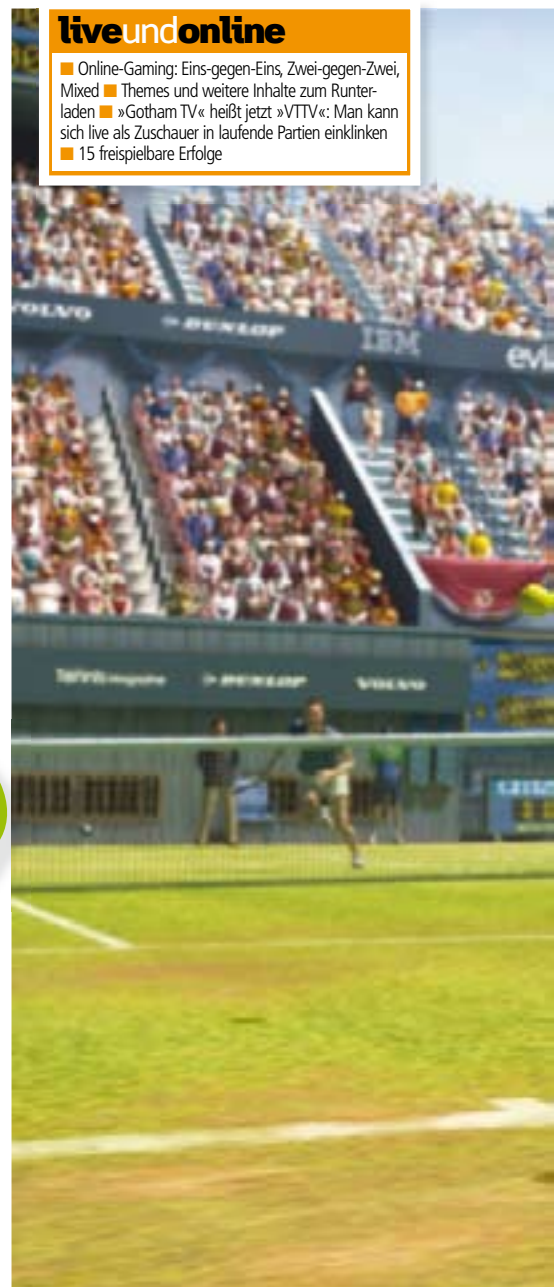
POWER SMASH!

Tennis für Harte

In Japan heißt Segas Tennis-Titel »Power Smash«, und das zu Recht, wie wir meinen. Da hier weniger auf Realismus gepocht wird, kann man richtig spektakuläre Aktionen landen. Die Minispiele alleine sind schon sehr unrealistisch. Aber bei so manchem Schmetterball wundert's uns, dass er nicht in China wieder rauskommt. Doch gerade diese übertriebenen Aktionen machen »Virtua Tennis 3« zu einem temporeichen und spaßigen Spiel.

live und online

■ Online-Gaming: Eins-gegen-Eins, Zwei-gegen-Zwei, Mixed
■ Themes und weitere Inhalte zum Runterladen
■ »Gotham TV« heißt jetzt »VTTV«: Man kann sich live als Zuschauer in laufende Partien einklinken
■ 15 freispielfähige Erfolge



Die tollen Stoffanimationen sind so realistisch, dass man jetzt den Damen auch unter den Rock schauen kann.

Lohnt sich's?

- Das perfekte Partygame für Tennisfans, 21 Tennis-Stars
- Leider nicht so realistisch wie »Top Spin 2«



SPIELE FÜR ZWISCHENDURCH

Die Minispiele machen einfach Laune

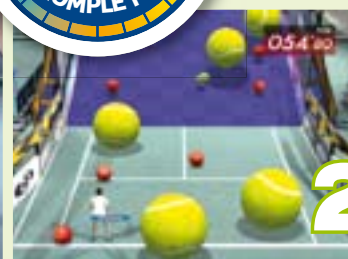
1 Die insgesamt sieben Minispiele sind teils schon aus den Vorgängerspielen bekannt, teils sind sie neu. Im Karrieremodus fest eingebaut, muss man zwischen den Turnieren immer wieder mal seine Geschicklichkeit testen. Dafür haben sich die Entwickler witzige Herausforderungen ausgedacht.

In einem Minispiel muss der Tennisspieler

hungrige Krokodile abwehren, bei einem anderen Bowling-Kegel abräumen, beim dritten wie früher bei »Breakout« Steine zertrümmern.

Nett auch das Früchtesammeln. Hier purzeln dem Spieler überlebensgroße Filzbälle - dazwischen allerlei Obstsorten - entgegen. Die muss man treffen, den

Tennisbällen ausweichen. Rasante Sache!



Je härter man aufschlägt, desto einfacher kommt ein Fehler zustande. Da ist vor allem bei den Herren Fingerspitzengefühl gefragt.

360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Zelda: Twilight Princess« (Wii),
»Lost Planet«
FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »Super Mario Galaxy«



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister
GENRES/ Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »Need for Speed Carbon«,
»FEAR«
FREUT SICH AUF/ »Virtua Tennis 3«, »Wii«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Metal Gear: Portable Ops«
(PSP), »Rainbow Six: Vegas«
FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«,
»Advanced Warfighter 2«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spittelgirle
GENRES/ Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Dead or Alive:
Xtreme 2«, »Viva Piñata«
FREUT SICH AUF/ »Blue Dragon«,
»Mass Effect«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK
GENRES/ Abenteuer, Rollenspiele, Strategie
SPIELT GERADE/ »Phantasy Star: Universe«,
»Rainbow Six: Vegas«
FREUT SICH AUF/ »Lost Odyssey«, »Kane &
Lynch«



SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »FIFA 07«, »Need for Speed
Carbon«
FREUT SICH AUF/ »Forza Motorsport 2«, »Wii
Sports« (Wii)



PAOLO BIGGIO REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BijouLePaul
GENRES/ Rollenspiele, Strategie, Simulation
SPIELT GERADE/ »Viva Piñata«, »Neverwinter
Nights 2« (PC)
FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »Mass Effect«



MANFRED SCHMIDT TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ Leseschleife
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Anno 1701« (PC), »Oblivion«
FREUT SICH AUF/ »Halo Wars«, »Bioshock«

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion GmbH

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

PROJEKTLÉITUNG
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,
Tel. 07623/964-0 Telefax 07623/964-259,
Email: vertriebservice@oz-bpv.de, www.bpv-medien.com

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

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



Die grüne Auszeichnung
»Live Tipp«
erhält ein Spiel 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.

BATTLESTATIONS MIDWAY

Und es geht doch! Man kann den Zweiten Weltkrieg anders aufziehen als bei »Call of Duty 3«. Nämlich mit einer intelligenten und packenden Mischung aus Action und Echtzeit-Strategie. Nicholas Buracas berichtet aus dem Pazifik.

Der Morgen des 7. Dezembers 1941 hat Geschichte geschrieben, an diesem Tag sollte sich der Zweite Weltkrieg wenden. »Battlestations Midway« versetzt uns zurück in der Zeit und an einen Ort, weit weg von hier. Wir befinden uns auf dem Marinestützpunkt Pearl Harbor auf Oahu, Hawaii. Noch ist alles eitel Sonnenschein. Noch sind keine japanischen Kampfflugzeuge im Anflug, noch haben keine japanischen Torpedobomber die USS Arizona versenkt, noch sind die USA nicht in den Zweiten Weltkrieg eingetreten. »Battlestations: Midway« entführt den Spieler in ein Weltkriegsspiel, wie es so noch nicht da gewesen ist. Statt wieder einmal durch einen geradlinigen Egoshoooter zu stolpern, kommandiert der Spieler hier eine ganze Flotte aus Flugzeugen, Kampfschiffen und U-Booten. »Klingt ja, als wär's ein Echtzeitstrategie-Spiel!« könnte der eine oder andere denken. Das stimmt aber nur halb, denn im Gegensatz zu anderen Genrevertretern darf sich der Spieler bei »Battlestations Midway« selbst hinter Steuer seiner Einheiten klemmen. Ob pfeilschnelle Grumman F4F Wildcat oder mächtiges Schlachtschiff King George V, die Wahl liegt ganz allein beim Spieler. Das Spiel verlässt sich aber nicht nur auf das Flair des alten Kriegsgeräts, oder die Nachbildung der spannendsten Gefechte im pazifischen Raum. Vielmehr bauen die Missionen auf einem soliden erzählerischen Fundament auf, gebildet aus einer Heldenfigur und ihrem Schicksal.

VOLLE BREITSEITE!

Das Spiel wird von der Geschichte des US-Offiziersanwärters Henry Walker getragen. Als wir ihm das erste Mal begegnen, ist noch tote Hose in Pearl Harbor. Ein gelangweilter Henry tuckert auf einem Patrouillenboot vom Typ Elco zwischen Kaianlagen und riesigen Schlachtkreuzern – und findet sich gemeinsam mit dem Spieler plötzlich mitten in der Action wieder. Denn die Sonne verfinstert sich, Rauchschwaden ziehen durch die Bucht, japanische Jäger und Torpedobomber greifen an. Und Henry? Muss retten, was noch zu retten ist. Erst mal die eigene Haut. In dieser Trainingsmission wird sofort klar, wie einfach und leicht die Steuerung von der Hand geht. »Battlestations: Midway« will keine Simulation sein. So muss sich der Spieler zunächst bis auf Schub, Ruder und Geschütze feuern um nichts kümmern. Wer nicht gleich mit dieser ersten von elf Missionen der Einzelspielkampagne beginnen möchte, darf sich vorher noch in der Marineakademie alle Feinheiten beibringen lassen. In elf Lehrgängen werden Schiffs-, Flugzeugs- und U-Boot-Steuerung detailliert erklärt, auch über den Umgang mit Befehlen

und Formationen wird der Rekrut aufgeklärt – und zwar aktiv, also zum selbst Hand anlegen. Wer sich eine Stunde Zeit nehmen kann, bevor er in die richtige Schlacht zieht, lernt sämtliche Facetten des Gameplays und ist optimal vorbereitet. Und das sollte man auch sein, denn selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad verlangen einem die späteren Schlachten einiges ab. Wer seine Einheiten nicht richtig koordiniert, wird schnell das »Game Over« auf seiner Mattscheibe flimmern sehen. Ein bisschen Frustration kann nicht schaden, zumal auf Rücksetzpunkte während der Missionen verzichtet wird. Wenn also eine wichtige Einheit nach einer halben Stunde Spieldauer zerstört wird und damit der Auftrag scheitert, kann das schon am Nervenkostüm zehren.

WIE IM ACTIONFILM

Damit ist der eine wesentliche Kritikpunkt allerdings auch schon abgehakt. Denn in allem anderen ist »Battlestations« eine absolute Überraschung. Nachdem das Spiel ursprünglich bereits 2005 für die original Xbox erschienen sollte, hatten wir schon nicht mehr dran geglaubt – aber jetzt ist es ein richtig interessanter Genre-Mix geworden, bei dem sich Actionszenen und taktische Elemente harmonisch ineinander fügen. Vor allem kommt das Spiel nie staubtrocken daher. Management-Aufgaben sind auf das Wesentliche beschränkt: Auf einem Flugfeld oder Flugzeugträger werden bis zu vier Schwadronen aus höchstens 12 Flugzeugen zusammengestellt. Wie die Aufteilung dabei ausfällt, bleibt dem Spieler überlassen. So kann er auf Wunsch zwei Grüppchen mit je sechs Jägern oder Bombern losschicken oder vier Dreiertruppen. Sogar bei der Bewaffnung darf man herumexperimentieren. Wer seine Wildcat-Jäger beispielsweise mit einer 1000-Pfund-Bombe ausstattet, kann diese bei Bedarf auch als Sturzkampfbomber einsetzen. In Hafenanlagen funktioniert's in etwa genauso, nur eben mit Schiffen. Zwei Handgriffe, und die Kähne machen sich auf den Weg. Eine taktische Karte zeigt die eigenen Einheiten und auch die des Gegners – zumindest die, die sich in Sichtweite bzw. im Erfassungsbereich des Radars befinden. Mit dem Digikreuz kann der Spieler zwischen den eigenen Einheiten hin- und herschalten, sie in Richtung Ziel lenken oder – und das ist der Clou – jederzeit selbst die Kontrolle über die an einer Mission beteiligten Einheiten an sich reißen. Die Steuerung erinnert bei den Flugsequenzen an »Blazing Angels«: simpel, handlich, dennoch halbwegs realistisch. Schön, dass man die Unterschiede zwischen den Flugzeugen anhand ihrer Manövrier-Fähigkeit spürt.

AUF EINEN BLICK

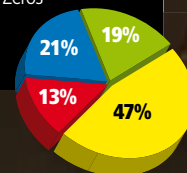
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Eidos
Ungarn
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-
Strategie
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf 360:
Echtzeitschlachten
im Pazifik des
Zweiten Weltkriegs,
garniert mit ordent-
lich Action

DAS STECKT DRIN

■ Torpedo-Bomber
■ Flugzeugträger
■ Dogfights
■ Zeros



“Die Navy muss ja ganz verzweifelt sein, Henry!”

Ein Wildcat-Jagdflugzeug legt locker einen Looping hin, während der B-17 Bomber majestätisch feindlichem Flakfeuer trotzt. Es gibt jedoch einiges, was man nicht erwarten darf: vielschichtige Luftkämpfe zum Beispiel, bei denen der Verfolger durch Einsatz von Fahrwerk oder Landeklappen ausgebremst wird. Es gibt auch kein Cockpit. Keine Sonne, die über den Horizont wandert: die Einsätze finden entweder morgens, mittags oder abends statt. Keine halbwegs realistische Geschützbedienung auf Kreuzern, inklusive Flugbahn-Berechnung. Keine Flugzeug-Starts. Nur die Landung kann man auf Wunsch selbst übernehmen. »Battlestations Midway« versteht sich nicht als Technik-Simulation, sondern eher als flott geschnittene Schlachten-Simulation. Doch wenn einem links und rechts die Flak um die Ohren fliegt und einem feindliche Jäger entgegen zoomen, dann läuft das Spiel zur Hochform auf. Auch die Kontrolle über die Schiffe ist schnell erlernt, selbst wenn die tonnenschweren Pötte verständlicherweise recht träge daher tuckern. Trotzdem ist es ein ungemein erfüllendes Gefühl, mit den Artillerie-Geschützen eines Zerstörers der Fletcherklasse japanische Hangars, Werften, Bunker und Flakstellungen dem Erdboden gleich zu machen. Der dritte und letzte Einheiten-typ ist das U-Boot, quasi die Scharfschützenklasse des Spiels. Sobald es unter der Meeresoberfläche taucht, ist es weitestgehend unsichtbar. Außer es wird vom Sonar eines Zerstörers entdeckt. Die richtige Taktik führt auch hier zum Erfolg: einfach den feindlichen Schiffen vom Bug nähern und schnell zuschlagen.

ALS WÄR'S EIN SCHACHSPIEL

Was wirklich gut gelungen ist: Der Spieler kann das Gameplay seinem eigenen Stil anpassen, kann die Balance zwischen Action und Strategie beliebig hin- und herschieben. Wer auf handfeste Action verzichten kann, darf das Spiel wie ein herkömmliches Echtzeitstrategiespiel angehen. Dreh- und Angelpunkt ist dann die taktische Karte. Hier hat der Hobbyadmiral sämtliche Einheiten im Blick und kann sie sofort mit einem Druck auf dem rechten Analogstick

»

» auswählen. Mit einem Druck auf A bläst das gewählte Truppenmitglied zum Angriff oder eskortiert eine andere Einheit. So kann man beispielsweise ein Geschwader Wildcats einen Flugzeugträger bewachen, während die restlichen Flugzeuge auf Angriff fliegen. Der Spieler muss dann nicht mehr machen, denn ist der Befehl einmal über seine Lippen gekommen, kreisen die Flieger über dem Ziel, bis sie eine andere Anweisung gesendet bekommen. Ebenfalls praktisch sind die Formationen für die See-Einheiten. So muss nicht jedes Schiff einzeln befehligt werden. Stattdessen werden Zerstörer, Kreuzer und Flugzeugträger zu einem festen Trupp zusammengefügt, der sich in einer bestimmten Formation bewegt. Auch hier hat der Spieler freie Wahl und kann ein wenig herumexperimentieren. Am besten ist es jedoch, den Flugzeugträger im Hintergrund zu lassen, während Kreuzer und Zerstörer herannahende Feindschiffe in Ruhe versenken können.

KRIEG MIT PERSÖNLICHKEIT

Da die Taktikkarte auf Dauer halt doch ein bisschen eintönig und unspektakulär daherkommt, empfiehlt es sich, zumindest gelegentlich in die Action-Perspektive zu wechseln. Man muss nicht zwingend eingreifen, sondern kann seinen Jungs bei ihrem Überlebenskampf auch gemütlich über die Schulter gucken. Vor und nach den Missionen, manchmal auch mittendrin, wird dann die Geschichte um Henry Walker in gerenderten Zwischensequenzen weitererzählt. Das tut dem Spiel gut, es gibt ihm nämlich Persönlichkeit, was anderen Strategiespielen ja häufig fehlt. Wenn Henrys Piloten-Kumpel Donald Lockmore

„Richtige Einheit zum richtigen Zeitpunkt, das ist der Schlüssel.“

über dessen Beförderung witzelt (»Die Navy muss ja ganz schön verzweifelt sein!«), wird die Brisanz des Stoffes ein wenig entschärft. Mit dem einen oder anderen Wendepunkt und einem tragischen Höhepunkt gewinnt das Spiel an cineastischem Charakter. Macht halt deutlich mehr her als wenn man »nur« tote Technik über die Schlachtfelder schiebt. Das gewisse Plus an Persönlichkeit macht sich auch beim genaueren Blick auf die Grafik bemerkbar. Über das Flugdeck der Flugzeugträger huschen Techniker, Flakgeschütze werden bemannt - das verleiht dem Spiel deutlich mehr Leben. Schön auch, dass das Spiel einen guten Balanceakt zwischen Verteidigungsmissionen und Angriffen findet. Während man in der Lombok-Meerenge beispielsweise einen Inselstützpunkt gegen Luftangriffe und Invasionstruppen verteidigt, stößt der Spieler in der Javasee auf einen britischen Flottenverband, um einen gewaltigen japanischen Kreuzer zu versenken. Gut zwölf Stunden Unterhaltung umfasst die Einzelspieler-Kampagne.

MEHRSPIELER-GEFECHTE

Allerdings mag die eigentliche Stärke ganz woanders liegen, nämlich beim Multiplayer-Teil. Bis zu acht Piloten und/oder Kapitäne treten via Xbox Live gegeneinander in insgesamt neun Schlachten an. Die Hobbygeneräle sollten sich allerdings viel Zeit nehmen, denn pro Karte kann so ein Onlinegefecht bis zu einer Stunde dauern. Je nachdem ob man auf Seiten der Japaner oder der Amerikaner steht, erfordert der Sieg andere Missionsziele. Das reicht vom banalen »Zerstöre die gegnerische Flotte« bis hin zum »Zerstöre das feindliche Flugfeld und zieh' dich zu Punkt XY zurück«. Das klingt nur danach, als wäre nach zehn bis 20 Minuten alles schon wieder vorbei; in der Praxis sieht das nämlich anders aus. Allein bis die Gegner oder man selbst den ersten Zug macht, kann durchaus einige Zeit verstreichen. Daraus ergibt sich sehr intensives Gameplay, angenehm anders als die sonst auf Xbox Live üblichen Wettfahrten oder Schießereien. Wir haben es hier vielmehr mit einem Katz- und Maus-Spiel zu tun, das durch »

SCHADENSSYSTEM

Hilfe! Das leckt!

Es gibt eine ganze Reihe von Details im Gameplay, die für Spieltiefe sorgen. Wird zum Beispiel eines der eigenen Schiffe von einem Torpedo getroffen, wird es Zeit zu handeln. Mit einem Druck in den Reparatur-Bildschirm gewechselt und das Leck gestopft. Je nach Schaden darf der Spieler seine Mannschaft unterschiedlich einteilen und Prioritäten setzen. Bei einem Bombentreffer mit Brand sollte er beispielsweise seine gesamten Techniker zu den Löscharbeiten einteilen. Braucht auch nicht mehr als zwei Handgriffe mit dem Digikreuz. Verzichtet man jedoch auf Prioritäten, reparieren die Mannen auch von selbst, allerdings deutlich langsamer. Und genau dieser Zeitunterschied kann über Leben oder Untergang entscheiden. Denn kokelt das angeschlagene Schiff zu lange vor sich hin, fliegt dem Kapitän irgendwann die Artillerie-Munition um die Ohren.

Lohnt sich's?



Strategie und Action harmonisch vereint, das Spiel hat Persönlichkeit
Für Einsteiger zu schwer, gegen Ende ein bisschen sehr hektisch



SCHWIMMENDES FLUGFELD

Die Flugzeugträger sind enorm wichtig für den Ausgang einer Schlacht. Sinkt einer, ist in aller Regel alles verloren. Diese Bedeutung kann man aber auch zum eigenen Vorteil nutzen: Sobald ein japanischer Flugzeugträger sinkt, ist das praktisch gleichbedeutend mit der eigenen Lufthoheit.



Geschafft! Hier holt sich Henry seine wohlverdiente Beförderung ab. Anstatt Ruhm und Ehre wartet aber nur noch mehr Arbeit auf ihn.

liveundonline

- 22 Erfolge: Zum Beispiel Marineakademie absitzen und haufenweise Flugzeuge vom Himmel schießen
- Neun Mehrspielerkarten für bis zu acht Spieler
- Keine Mehrspieler-Action an einer Konsole
- Neue herunterladbare Karten sollen folgen

FLOTTER VERBAND

Wenn die feindliche Flotte genauso stark ist wie die eigene, dann ist Vorsicht geboten. Meist beginnt eine Schlacht mit einem Katz-und-Maus-Spiel. Wer greift zuerst an? Wer schickt die eigenen Flugzeuge zu weit nach vorne? Beobachten und im richtigen Moment zuschlagen, das ist der Weg zum Sieg.

KAMIKAZE STERBEN EINSAM

Japan ist im Einzelspielermodus der Feind, im Mehrspielermodus sind seine Einheiten spielbar. Etwa dieser Nakajima B5N »Kate« Torpedo-Bomber. Die Stärke der Einheiten ist gut ausbalanciert, sodass keine Partei einen Vorteil bekommt. Was übrigens nicht geht: Xbox Live starten und zweisitzige Flugzeuge wie dieses mit zwei Spielern bemannt. Stattdessen kümmert sich jeder Mitspieler um die ihm zugeteilten Einheiten.

DER OZEAN IST NICHT ALLES

Eine Insel mit zwei Bergen

Nicht alle Ziele schwimmen im Pazifik oder kreisen am Himmel: immer wieder müssen auch feindliche Anlagen an Land zerstört werden. Ob Flugfeld, Bunkeranlage oder Werft, alles hat seine eigenen Funktionen. Oberste Priorität sollte allerdings

immer das Flugfeld haben, weil damit die schnellsten und gefährlichsten Angreifer wegfallen. Danach kann der Admiral ohne viel Hektik seine Sturzkampfbomber vom Typ Douglas SBD Dauntless auf die Werft herabsegeln lassen.



Normalerweise wimmelt es auf Stützpunkten nur so von herumwuselnden Truppen. Hier haben sich aber scheinbar alle vor dem Angriff in Deckung gebracht.

Online-Admiräle

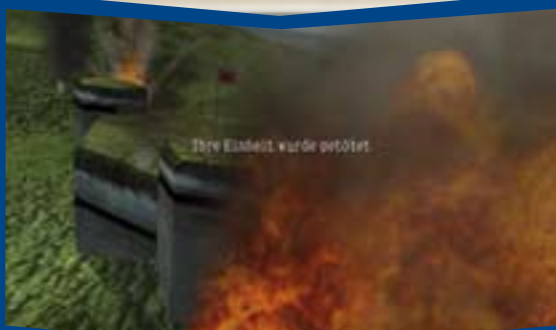
So läuft die Echtzeitschlacht auf Xbox Live



Schnelle Runde zwischendurch war gestern: »Battlestations: Midway« setzt voll auf ausgiebige Onlineschlachten – unter einer Dauer von 15 bis 20 Minuten geht praktisch nie was. Man muss sich so einer Online-Schlacht also mit ganzem Herzen verschreiben, das ist nicht das alte Rein-Raus-Spiel. Dafür kommt aber auch nie Langeweile auf, denn trotz seiner taktischen Finessen spielt sich »Battlestations Midway« alles anderes als trocken. Zeit sollte man halt mitbringen, denn eine Schlacht kann durchaus bis zu einer Stunde dauern.



Damit es nicht zum totalen Chaos bei der Befehlsvergabe kommt, teilen sich maximal acht Spieler – vier ergreifen Partei für die USA, vier für Japan – die vorhandenen Einheiten und Einrichtungen auf. Abkürzungen und Symbole geben Auskunft über die Art der Truppen oder Gebäude. Das Klassifikations-Symbol »CV« steht für »Carrier Vessel« und zeigt an, dass der so gekennzeichnete Spieler das Kommando über einen Flugzeugträger entscheidet hat. Treten zwei Spieler gegeneinander an, übernimmt jeder eine gesamte Flotte.



Gehen einem Spieler einmal die Einheiten aus, wenn er zum Beispiel mal wieder zu tief über eine feindliche Befestigungsanlage geflogen ist, muss das nicht gleichbedeutend mit dem Spielende sein. Denn wenn er einigermaßen nette Kameraden im Team hat, schaufeln die ganz einfach ein paar Truppen von ihrem Kontingent herüber. So muss sich der ausgemusterte Krieger nicht bis zum Ende der Runde langweilen.



Wie im Einzelspieler-Modus kommt es auch auf Xbox Live auf den klugen Einsatz der Truppen an. Im Bild links sieht man ein Beispiel, wie es falsch geht. Denn mit einem Jäger einen Kreuzer attackieren, macht ungefähr genauso viel Sinn, als würde man einen Bären mit einem Büro-Tacker angreifen. Ein Sturzkampf- oder Torpedobomber wäre hier die richtige Wahl. Beim Bären, und auch beim Kreuzer.



Sollten wider Erwarten keine Flugzeuge verfügbar sein, wird der Angriff eben von Zerstörern und Schlachtschiffen gestartet. Diese setzen mit ihren schweren Artilleriegeschossen feindliche Kähne in Brand und Waffensysteme außer Gefecht. Richtige Einheit zum richtigen Zeitpunkt, das führt auch bei »Battlestations« zum Erfolg. Freunde einladen, private Server, Sprach-Chat: An Komfortfunktionen ist alles da, was das Leben schön macht.



Dieser japanische Pilot denkt scheinbar, dass er seine Zero im Pazifik löschen kann. Vielleicht hat er ja Recht?

» Spannung und – wie im Einzelspielermodus – eine gute Balance aus Action und Taktik geprägt ist. Eine gewisse Führung aller einem anvertrauten Einheiten ist zwar notwendig, hält sich aber so weit im Rahmen, dass auch Liebhaber zünftiger Actionfreuden davon nicht gelangweilt werden. »Battlestations Midway« hat das Zeug dazu, auf Xbox Live einzuschlagen wie eine 1000-Pfund-Bombe auf dem Deck eines Flugzeugträgers. Das gilt vor allem auf lange Sicht, da der Hersteller bereits den regelmäßigen Nachschub neuer Karten und Schlachten zum Download angekündigt hat. Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, gemeinsam mit Eidos und der Consoles Sport League wieder ein offizielles Turnier aus der Taufe zu haben. Details dazu gibt's dann nächsten Heft.

FEUER FREI

Grafisch macht »Battlestations: Midway« einiges her. Die Schiffs- und Flugzeugmodelle sind bis auf den kleinsten Fahnenmast detailliert und der Pazifik lädt zum Baden ein, so herrlich frisch schlagen die Wellen an Land. Kaum vorstellbar, dass dieses Spiel ursprünglich mal auf der original Xbox erscheinen sollte. Aber stellenweise ist's noch sichtbar: Wasser, Insel, Berge und das ganze Drumherum merkt man aus geringer Höhe halt doch einen gewissen Mangel an Details an. Aus luftigen Höhen oder von See aus machen die Inseln im dunkelblauen Pazifik allerdings einen paradiesischen Eindruck; und da das genau die Perspektive ist, die man in 95 Prozent der Fälle hat, stört die Detailarmut recht wenig. Zumal die Spezialeffekte mehr als überzeugen. Ein Flugzeug entwickelt sich bei anhaltendem Beschuss beispielsweise erst zu einem gleißenden Feuerball, wenig später fallen

Die Zwischensequenzen sorgen mit ihrem Filmfilter für zeitgenössische Atmosphäre. Außerdem geht viel zu Bruch. Den Flug aus Cockpit-Sicht gibt's aber leider nur hier, nicht in den Actionszenen.





ANGRIFF AUF TULAGI



So sieht eine typische Mission aus

Wir schreiben den 3. Mai 1942. Japanische Flugzeuge drohen mit Angriff auf unsere Flotte. Deswegen schicken wir drei B-17 Bomber zum Flugfeld auf der Insel Tulagi, wo die japanischen Geschwader stationiert sind. Ein Bombenteppich soll deren Angriffslust dämpfen.

Die taktische Karte zeigt den Anflug unserer Einheiten, die japanischen Abfangjäger sind mit einem roten Pfeil dargestellt. Mithilfe des Cursors können wir eigene Einheiten verschieben,

Formationen bilden, Angriffe auslösen und eine Verteidigung um unseren Flugzeugträger Yorktown errichten.

Zwischendurch klemmt man sich als Staffelführer ins Cockpit einer Grumman F4F Wildcat, fliegt Begleitschutz für die Landungsboote oder wirft eine Bombe auf den japanischen Zerstörer. Das sorgt für Zunder!



Da ist die Schleichfahrt wohl in die Hose gegangen. Wir haben das gegnerische U-Boot entdeckt und werfen einige Wasserbomben. Ok, einige viele!



dann schwelende Einzelteile ab und machen sich auf den Weg zur Erde. Speziell bei größeren Luftschlachten passiert es dann schon einmal, dass die Sicht aufgrund des schwarzen Qualms ein wenig nachlässt. Atmosphäre pur! Ach ja, und haben wir Wolken erwähnt? Wenn so ein Feld aus Kumulus-Türmchen über den Bildschirm zieht, dann sieht das nicht nur naturgetreu aus, sondern hat auch genau die Folgen, mit denen Piloten aus Fleisch und Blut zu kämpfen hätten: Wolkenfetzen verschlechtern die Sicht, Gegner können sich darin verstecken, der Bombenschütze kann sein Bodenziel nicht mehr anpeilen und so ist der Pilot zu einem erneuten Anflug gezwungen. Die Atmosphäre wird vom pathetisch-orchestralen Soundtrack, der aus der Feder eines Hans Zimmer stammen könnte, noch unterstützt und bekommt von den wummernden Effekten den letzten Schliff spendiert. Schön auch, dass »Battlestations Midway« nicht nur auf HD-Bildschirmen eine gute Figur macht. Die Anpassung an herkömmliche 4:3-Fernseher ist prima: keine Balken und keine unleserliche Schrift. Zudem ist uns während des Tests kein Ruckeln und kein Zuckeln aufgefallen, die Bildwiederholrate hält superflüssig 50 bis 60

Hertz, je nach Videomodus. Die Ladepausen passen ins Bild, sie sind so gut wie nicht vorhanden. Selbst die Tatsache, dass das Spiel - bis auf die Marineakademie, die komplett eingedeutscht wurde - nur mit deutschen Untertiteln ausgestattet ist, fällt nicht wirklich negativ auf. Warum? Weil's zur Atmosphäre passt, wenn Amerikaner Englisch sprechen, Japaner Japanisch und Holländer - als Verbündete der Alliierten - ihr komisches Kauderwelsch. Unter dem Strich ist dem ungarischen Eidos-Studio ein rundherum

harmonisches und spielenswertes Kriegsspektakel gelungen, ohne nennenswerte Schwächen, aber mit vielen, vielen Stärken. Und vor allem so gestaltet, dass sowohl Liebhaber anspruchsvoller Action wie auch von Gameplay mit taktischer Note gut unterhalten werden.

Nicholas Buracas

Battlestations: Midway

GRAFIK/
Detaillierte Truppen, topp Spezialeffekte, 1A-PAL-Anpassung

8

SOUND/
Wummernde Explosionen, pathetischer Bombast-Soundtrack

8

STEUERUNG/
Schnell erlernt, aber im Flugzeug etwas sehr sensibel

7

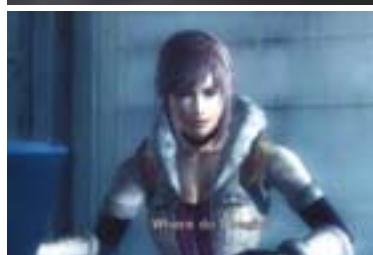
Begeisternder Stoff für Taktiker und Freunde abwechslungsreicher Action. Topp auf Xbox Live!

8.7
aus 10

Erscheint/ erhältlich

Lohnt sich's?

- Flüssiges Gameplay, keine Längen, prima Mehrspieler-Modus
- Geringer Umfang, schlechte PAL-Anpassung



Schöne Welt der Videospiele: Sogar bei minus siebzig Grad trägt Wayne Freundin Nabel- und Busenfrei



Selber Planet, die gleiche Saukälte. Nur trägt der Held Schutzkleidung und Atemmaske, um nicht zu erfrieren.

liveundonline

Vier Modi: Eliminierung, Team-Eliminierung, Stationen-Kapern und Flüchtling. Insgesamt acht Karten. Weiter Download-Inhalte sollen folgen, zum Beispiel neue Multiplayer-Karten. Keine Mehrspieler-Modi an einer Konsole

AUF EINEN BLICK

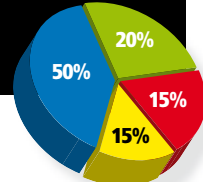
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf 360: Zwölf Episoden voll heißer Action auf einem Minus-Siebzig-Grad-Planeten.

DAS STECKT DRIN

- Bossgegner
- Einzelkämpfer
- Multiplayer
- Hektik



LOST PLANET EXTREME CONDITION

Ganz das Über-Game ist's nicht geworden. Aber nahe dran!

Woher kommen eigentlich diese Unterschiede? Wieso nerven manche Spiele schon kurz nach Einlegen in die Konsole mit einer zwei Minuten langen Ladeprozedur, dann einem schmucklosen Titelbild, dann wieder einer Ladepause... und schon sind wir nur eine Haaresbreite von einer ersten Wutattacke entfernt. Ganz im Gegenteil dazu »Lost Planet«. Das ist eines der drei bis vier Games pro Jahr, die vom ersten Moment an Klasse ausstrahlen. Man legt den Datenträger ein und ab geht die Post! Geniales Einstiegsvideo, keine Pausen, immer Action, immer vorwärts, immer Feuerkampf. Atem darf man holen, klar, aber nicht weil es einem Ladepausen diktieren, sondern weil einem das Gamedesign zwischendurch ruhige Szenen gönnt.

Schauplatz von Capcoms Exklusivproduktion für die Xbox 360 ist der Planet EDN III, eine trostlose Eiswüste, auf der Kolonisten um ihr Überleben kämpfen. Held der Welt ist ein junger Typ namens Wayne. Nach einem

kurzen Trainingsgefecht wacht er mitten in der Eiswüste auf, gerettet vor den Attacken angriffslustiger Kreaturen, den so genannten Akriden. Diese insektengleichen Wesen terrorisieren den Planeten und fallen in unglaublichen Größen und Gestalten über die wenigen Menschen her. Schon in den ersten Minuten erinnert das Design der Gegner und das massenhafte Auftreten der Akriden an Paul Verhoevens Science-Fiction-Film »Starship Troopers«. Und genau wie Casper van Dien 1998 in der Filmvorlage zieht Wayne los, um Chitinpanzer zu knacken. Meistens allein, ohne Team. Die Kamera folgt dem Helden und verändert ihre Position, je nachdem, aus welcher Richtung Gefahr droht. Klappt gut. Damit sich Wayne bei den Minusgraden nicht binnen weniger Augenblicke den Tod holt, trägt er einen Wärme spendenden Schutzanzug. Damit die Batterie nicht ins Leere läuft, müssen ständig Energiekugeln gesammelt werden. Die liegen ausschließlich in den sterblichen Überresten der

CAPCOMS KINO

Teenager retten die Welt

Vom ersten Moment wirkt »Lost Planet« wie ein Besuch im Kino. Das ganze Spiel ist sehr cineastisch aufgemacht. Die Action ist in einen Handlungsrahmen eingebunden, der was typisch japanisches an sich hat – die nahtlos zwischen die Missionen eingefügten Videoszenen erzählen von einem jungen Helden, seinen Teenager-Freunden und einem Buben, dessen zwielichtige Absichten in den ersten zwei bis drei Spielstunden nur angedeutet werden. Das Ganze ist eingebettet in eine Geschichte irgendwo zwischen Helden-Verehrung und Drama – leider ohne große Überraschungen. Der Schauplatz ist ein trostloser Planet namens EDN III, eine Wüste aus vereister Tundra und verschneiten Bergen, wo jeder Mensch ohne Schutzanzug binnen Sekunden stirbt.



Das kommt bei raus, wenn jemand aus einem Elefanten eine Mücke macht...



Schöner schredden: Mit zwei Waffen kann Wayne maximalen Schaden anrichten.



Akriden bereit. Das Resultat ist hektische Action, dazwischen immer wieder Schocks und Überraschungen, sei es durch heranstürmende Akriden-Horden oder plötzlich aus der Luft angreifende und sich aus dem Erdrich schälende Bossgegner. Wenn so ein mehrere Stockwerke großer Megakrebs auf einen zutrampt, heißt es: ruhig Blut! Der bedachte Waffen-Einsatz ist entscheidend für den Sieg, ebenso die Position innerhalb des Geländes. Man kann große Biester beispielsweise heranlocken, sich dabei rückwärts in eine Höhle hinein tasten und aus dieser Deckung heraus gefahrlos treffen. Ab und zu muss sich Wayne durch Ruinen hangeln: Auch diese Jump'n'Run-Etappen passen als Auflockerung gut rein.

Nach gut einer Stunde Daueraction droht sich dann doch ein erstes mulmiges Gefühl einzustellen: schon ein bisschen sehr geradlinig, das Ganze! Aber »Lost Planet« kriegt die Kurve, öffnet sich ab der dritten Mission, gönnt einem mehr Freiraum für Spaziergänge der eigenen Nase nach. Auch das in zwei Previews angesprochene Problem der fehlenden Rücksetzpunkte hat sich erledigt: Nach dem Heldentod wird man direkt an kritischen Passagen wieder abgesetzt – oder muss höchstens wenige Minuten Fußmarsch in Kauf nehmen. Leerlauf hat also letztlich keine Chance. Das Spiel setzt immer wieder was drauf: hoch spannende Scharfschützen-Duelle mit Weltraum-Piraten, zum Beispiel. Allerdings begeistert die KI nicht in dem Maße, wie beispielsweise bei »F. E.A.R.«. Viele dieser so genannten Purpurpiraten stehen nur als Kanonenfutter rum und tun auch bei direkter Konfrontation wenig, um ihr eigenes Leben zu schützen. Ab und zu mal

seitlich ausweichen, vielleicht hinter eine Kiste hechten oder sie umlaufen – mehr hat die KI nicht drauf, weshalb die Duelle mit den Piraten meist als Schützenfest oder im Chaos enden. Auch die Story kann nicht in dem Maße fesseln, wie wir uns das anhand des Previewmusters versprochen hatten. Wayne und seine Freunde Rick und Luka entpuppen sich letztlich als stereotype Teenager ohne bemerkenswertes Profil, denen man ihre Heldenrolle nicht so ganz abkaufen mag. Die interessanten Figuren sind der zwielichtige Yuri und die Mitarbeiter der ebenso zwielichtigen Unternehmens »Neo Venus Construction Company«. Diese Kirsche auf der Story mit ihren Dramen und Intrigen taucht erst ab Spielmitte auf.

Nun gut, letztlich handelt es sich hier aber um ein Actionspiel, und als solches lebt »Lost Planet« unter anderem von den Waffen, die zum Einsatz kommen. Die Auswahl ist nicht von schlechten Eltern: Raketenwerfer, Granatwerfer, Lasergewehre, Gatling-Gun, für jede Situation die richtige Waffe. Netter Gag am Rande: Geht der Mech irgendwann zu Grunde darf der Held die angebrachten Waffen mit einem Handgriff abmontieren und selbst schultern. Speziell bei der Laserwaffe, oder allgemein bei energiebetriebenen Büchsen ist aber Vorsicht angesagt. Sie hat zwar unendlich Schuss, benutzt als Munitionsquelle aber Waynes Thermal-Energie-Vorrat. Soll Wayne nicht als Eiszapfen enden, muss ein Auge immer die Thermal-Energie-Anzeige links oben im Bild beobachten. Sobald nämlich die Kraft der im Kampfanzug integrierten Heizbatterie auf Null sinkt, schmilzt Waynes Lebensenergie schnell dahin. Neue Thermalenergie bleibt als

gellorange leuchtende Masse in den Überresten besieger Akriden zurück, und wird kurzzeitig von frisch aktivierten Radarmasten abgegeben. So oder so setzt die ständige Sorge um den knappen Vorrat an Thermal-Energie den Spieler unter Druck, zumindest ab dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade. Ohne dieses Stilmittel bliebe Zeit für Spaziergänge und auch ein intensiveres Studium von Schwachstellen an Bossgegner oder gar der schönen Umgebung wäre möglich. So aber wirkt »Lost Planet« selbst in ruhigen Momenten stressig, und der Abenteuercharakter des Spiels gerät in den Hintergrund. Das passiert zumindest, sofern man das Spiel einlegt und die Grundeinstellungen unbesehen übernimmt. Unser dringender Rat an Actionfans, die einen eher entspannten Durchmarsch bevorzugen: vor Spielstart unbedingt die Optionen aufsuchen und den Schwierigkeitsgrad senken! Die Folge: weniger Heldentode, weniger Frust, mehr Spaß. Bei dieser Gelegenheit empfiehlt es sich auch, ein paar Augenblicke in der Steuerungskonfiguration zu verbringen. Denn hier scheint uns die Werkseinstellung ebenfalls nicht optimal, weil sich »Lost Planet« damit ein bisschen zäh und träge anfühlt. Dabei kann man in acht Stufen bestimmen, wie schnell und präzise das Fadenkreuz – sofern man es nicht sowieso abschaltet – dem Kommando des rechten Analogsticks folgt, wie stark beschleunigt oder bremst. Unfassbar, wie sehr sich dadurch das Spielgefühl beeinflussen lässt. Alles wirkt gleich deutlich dynamischer. Ärgerlich, dass diese Änderungen nicht im laufenden Game durchführbar sind, sondern nur vom »

WAYNE MECHT'S RICHTIG

➤ Ritterrüstung war gestern...

Für Auflockerung sorgen die Momente, in denen Wayne die Kontrolle über einen kleinen Mech-Kampfroboter übernimmt. Die so genannten Vital Suits, kurz VTs, wurden entwickelt, so wird es einem im Rahmen der etwa fünf Minuten dauernden Trainingsetappe erzählt, damit die Menschen im Kampf gegen die Akriden ein probates Mittel zur Hand haben. Die VTs sind eine Mischung aus mechanischem Exoskelett und schwer bewaffnetem Mech. Mit überdimensionalen Gatling-Guns oder Raketenwerfer vermag Wayne die Akriden deutlich leichter zu

zerlegen als mit seinen Handfeuerwaffen. Zudem steckt selbst der kleinste VT deutlich mehr Treffer als Wayne ein; per Düsentriebwerk kann man sich außerdem für kurze Zeit in der Luft halten. Einige VTs machen's außerdem wie Transformer und verwandeln sich beispielsweise auf Kommando in ein Motorrad. So ein VT wirkt in Aktion überraschend behände, lässt sich gut steuern, und bremst das Tempo insgesamt nicht aus. Im Übrigen ist die Verwendung eines VT kein Muss. Wer's draufhat, kann große Bossgiester auch zu Fuß in Eiskristalle zerlegen.

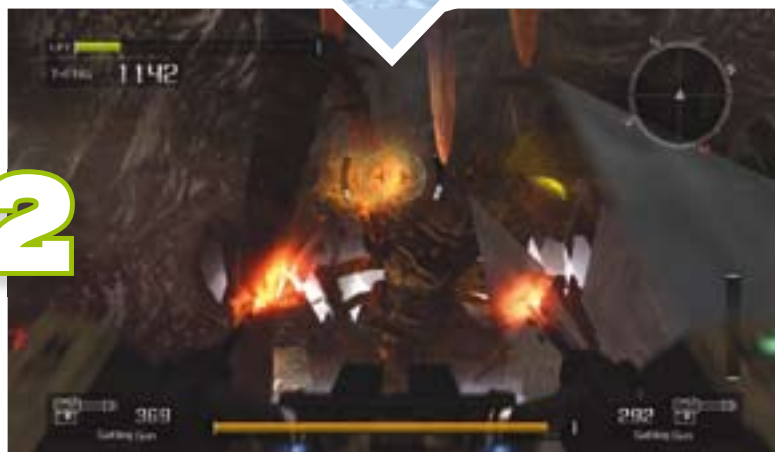


Gelegentlich stapft Wayne durch verlassene Städte. Wer Spaß dran hat, kann Schilder, Laternen, Pfosten und überhaupt so ziemlich alles über den Haufen schießen

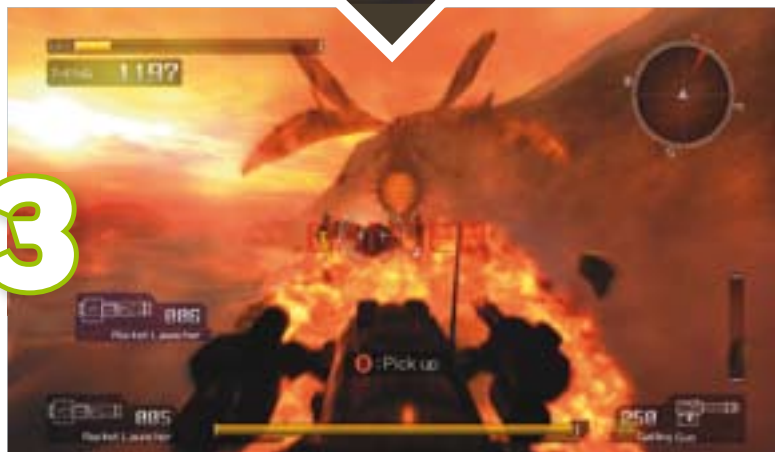
1



2



3



Titelbild aus. Toll dagegen, dass Wayne per LB- und RB-Taste seinen Körper pronto um 90 Grad nach links oder rechts dreht und dadurch seine Beweglichkeit in die vier Himmelsrichtungen extrem steigert. Wer dieses Manöver verinnerlicht, kann sich vor allem in Mehrspieler-Gefechten spürbar Vorteile herausarbeiten. Nur eines lässt sich

Menge Viecher entgegen, die wir in anderen Actiongames auch als Bossgiester hätten durchgehen lassen. Ist halt doch immer wieder ein geiler Adrenalinschub, wenn man so durch eine verlassene Stadt wandert und dann der Schnee auf einer Ebene fast unmerklich bebzt und sich mit irrem Gekreische ein Akride aus dem Boden

„Unser Rat: vor dem ersten Spielstart Schwierigkeitsgrad senken!“

leider nirgends finden, nicht im Spiel, nicht in den Einstellungen: eine automatische Zielverfolgung. Gerade in hektischen Situationen würde man sich eine Perspektive wünschen, die sich auf den Gegner konzentriert. Mangels einer solchen Komfortkamera lässt sich leider gerade in hektischen Szenen die Nachstellung von Hand nicht vermeiden. Aber man kommt zurecht, und kann das Spiel doch ziemlich losgelöst genießen.

Das Spiel, das heißt in diesem Fall vor allem: die gewaltigste Anhäufung von Bossgiestern seit... immer? Die erste Begegnung mit einem Megabiester lässt gerade mal fünf Minuten auf sich warten: Schon in der Trainingsetappe bricht ein riesiges Krebsbiester namens »Grünes Auge« durch die Wand und tötet mit seinem Schockfrostatem eine ganze Reihe von Kameraden. Danach taucht in jedem der zwölf Level eine eigene Megakreatur auf: Monsterratten, Riesenwürmer und überhaupt Getier in allen Variationen. Dazwischen beißen, rammen, stürmen und massakrieren sich einem reihenweise

erhebt – beispielsweise eine drei Stockwerke hohe Gottesanbeterin, die sich sofort auf den Spieler ausrichtet, die Verfolgung aufnimmt und mit messerscharfen Zangen wild auf den gefrorenen Boden nahe dem Spieler einhackt. Oder wenn keine Gottesanbeterin, dann vielleicht diese Mischung aus Krebs und Gürteltier. Diese Biester rollen ihren Körper zur Kreissäge zusammen, ziehen sich wie am Gummiband auf und werfen sich auf den Spieler wie eine Katze, die jemand in die gefüllte Badewanne geworfen hat. Wenn zwei oder drei solcher Biester gleichzeitig attackieren, dann versinkt das Bild ganz schnell in einem Chaos aus Schnee, Felsen und Steinen. Jetzt heißt es Ruhe bewahren. Denn nach dem ersten Amoklauf entrollt sich das Vieh kurz und entblößt sein orange pulsierendes Wärme-Organ – den wunden Punkt. Eine Granate drauf, noch eine, Dauerfeuer, schon spritzt Thermalschleim aus dem Leib heraus. Wer es clever anstellt, sprengt das Vieh außerdem gegen Explosivtonnen oder Mauern. Dann bricht die Wand auseinander, die Decke kracht

ACHILLESFERSE

Draufhalten und siegen!

Selbst wenn die Akriden in allen Variationen daherkommen, teilen sie doch eine Gemeinsamkeit: eine leuchtende Stelle, in der sie ihre Thermal-Energie speichern – ihr wunder Punkt! Bei fleißigem Beschuss platzt dieses Wärme-Organ aus dem Körper heraus, die Kreatur erstarrt zu Eis und Waynes Energievorrat steigt. An der Helligkeit des Flecks lässt sich der Zustand des Gegners ablesen; bei einigen Bossfights kommt ein Energiebalken am unteren Bildrand dazu.



Ende Januar. Die Zeit der Bälle, der Feuerbälle.



herunter. Und sobald sich Staub und Schneenebel legen, liegt das Biest zu Eis erstarrt zwischen den Trümmern – nichts könnte befriedigender sein – o.k., wenigens...

Das Spiel lebt von diesen großen Momenten und kaschiert damit erfolgreich seine wenigen Schwächen. Der heimliche Höhepunkt sind die Herausforderungen für bis zu 16 Spieler. Offensichtlich hat Capcom viel Zeit in das Design gesteckt. So jedenfalls lässt sich das nahezu perfekte Zusammenwirken aller Komponenten erklären. Denn hier stimmt beinahe alles. Schnell verfliegt die anfängliche Enttäuschung über die vier fantasielosen Deathmatch- und Teamvarianten, denn die Umgebung lässt einem viel Freiraum zur Entfaltung eigener Taktiken. Man kann sich in der offenen Steppe der schnellen Action hingeben, innerhalb verwinklter Ruinen per Greifhaken unmögliche Stellen erreichen und diese als Scharfschützen-Camp nutzen, oder sich einen VT schnappen und die Vorteile der überlegenen Bewaffnung genießen. Das Balancing lässt Fußballisten eine faire Chance: Deckung ist immer ausreichend vorhanden, und gegen ein paar gut platzierte Granaten oder eine zielsicher eingesetzte Chaingun ist auch ein Kampfläufer machtlos. Im Übrigen kommen nahezu alle Details des Einzelspielermodus' zum Einsatz. Wer sich etwa die zwei bis drei Sekunden zur Aktivierung einer Radarbake nimmt, sichert sich den Vorteil, auf einer eingeblendeten Karte die Position wichtiger Objekte zu sehen. Mit der Zeit kommen dann mehr und mehr Feinheiten zur Geltung: Perfektes Timing vorausgesetzt, lässt sich der Greifhaken zur schnellen Fortbewegung an hohen Wänden entlang nutzen. Sehr überzeugend auch die Lobby:

Karten, Spieldauer, wie viele Plätze für Freunde reserviert werden – alle wichtigen Einstellungen sind nur einen Handgriff entfernt. Schön auch, wie die Musik die Dramatik unterstreicht, und dass man einen Stimmmodulator zuschalten kann: So kommen gesprochene Kommentare bei den Mitspielern in robotischen Tonlagen an. Kritik verdienen der Verzicht auf Kooperationsmodi und Splitscreenduelle an einer Konsole, soweit es den Mehrspielermodus betrifft – und generell die schlechte Anpassung an deutsche Verhältnisse. Obwohl Capcom »Lost Planet« als eine seiner aufwändigsten Produktionen bezeichnet, hat das Geld offensichtlich nicht für deutsche Synchronsprecher gereicht. Wenigstens sind die Untertitel ordentlich übersetzt. Was natürlich wenig daran ändert, dass Englischnieten in hektischen Situationen sicher einige wertvolle Tipps verpassen werden. Besitzer eines 4:3-Röhrenfernsehers blicken auf dicke schwarze Balken oben und unten im Bild, und müssen beim Betrieb im 50-Hertz-Videoformat mit leicht ruckelndem Bild und Zeilenversatz leben. Immerhin sind alle Schriften gut lesbar. Dennoch gehört »Lost Planet« ganz klar zur Spezies der Highendspiele, die erst auf HD-Ready-Fernseher glänzen. Hier können sich die enorm realistischen Rauch-, Nebel- und Explosionseffekte zu voller Pracht entfalten, erst hier kommt die kaum zu überbietende Schärfe der Texturen zur Geltung. Einfach wow, diese Bilder! Ganz klar mit das Schönste und Beeindruckendste, was wir bisher auf der Xbox 360 gesehen haben. Ob einen die Spieldauer stört, sei dahingestellt. Geübte Zocker dürften die relativ kurzen Episoden zwar binnen acht bis zehn Stunden meistern, haben dafür aber eine großartige, abwechslungsreiche

und zu keiner Sekunde langweilige Zeit. Besonders schön, dass sich die Action ohne übertriebene Gewalteinflüsse in Szene zu setzen weiß.

Richard Löwenstein

Lost Planet

GRAFIK/

Unfassbare Grafik, sensationelle Effekte, schlechte PAL-Anpassung

9

SOUND/

Orchesterlicher Soundtrack, wuchtige Effekte. Tipp: auf 5.1 hören!

8

STEUERUNG/

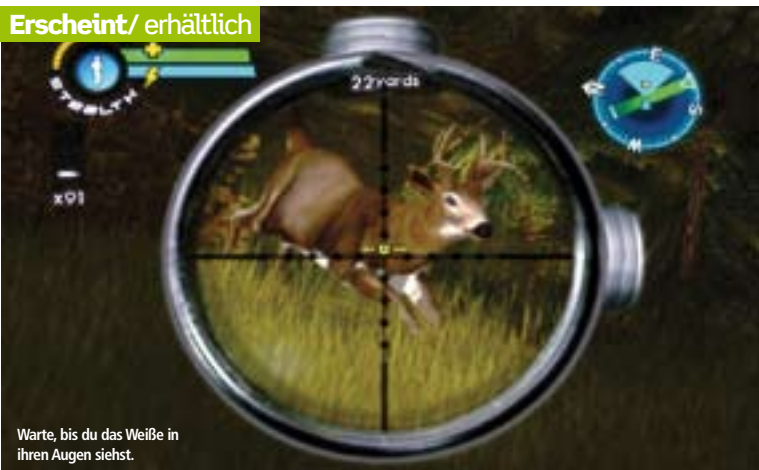
Einsteigerfreundlich, bis auf fehlende Ziellautsprecher sehr handlich

8

Eine begeisternde Action-Achterbahnfahrt, allerdings eine mit leichten Schwächen.

8.7
aus 10

Erscheint/ erhältlich



Warte, bis du das Weiße in ihren Augen siehst.

Von Zeit zu Zeit schneit es in Alaska, aber auch die Wettersimulation ändert nichts am insgesamt trüben Eindruck.

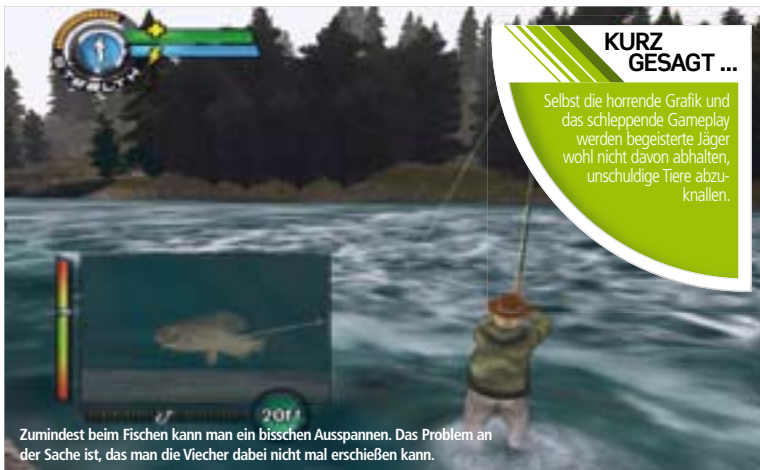


Details

Publisher/ Activision **Hersteller/** Activision **Preis/** ab 40 Euro
Genre/ Sport **Spiele/** 1 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 12

KURZ GESAGT ...

Selbst die horrende Grafik und das schleppende Gameplay werden begeisterte Jäger wohl nicht davon abhalten, unschuldige Tiere abzuknallen.



Jäger der verlorenen Ente: Das Erschießen ist der einfache Teil. Die Opfer anschließend zu finden, gleicht der Suche nach der Nadel im Heuhaufen.



CABELA'S ALASKAN ADVENTURES

Digitale Jagdsaison, oder doch nur ein Loch im Wasser?

Da hat jemand das Wort »Jagdsimulation« wohl ein wenig zu ernst genommen. Ergebnis dieses Übereifers ist dieser neueste Ableger der »Cabela«-Serie. Stundenlang, so scheint es, stapft man mit seinem zuvor erstellten Schießkumpen durch die Einöde Alaskas auf der Suche nach seiner nächsten Trophäe, die man sich zuvor im Jagdcamp reserviert hat. Wer nicht weiß, was gemeint ist, sollte wissen, dass man sich das Recht, ein bestimmtes Tier zu jagen, erst im Basislager kaufen muss. Danach geht's ab in die Einöde: Von Ketchikan bis North Slope scheint Alaska nur aus Schnee und Wäldern zu bestehen. Hier jedenfalls kann man nun Fallen auslegen, oder auch Köder, die das Wild anlocken. Und dann... warten... warten.... warten.... ewig... dann streckt ein Elch seinen Schädel ins Visier. Kann sein, dass so was realistisch ist. Wir haben keine Jäger in der Redaktion, die uns das bestätigen konnten. Kann auch sein, dass so was entspannend wirkt. Ist vermutlich eine Frage der inneren Einstellung. Wir jedenfalls finden's langweilig und hatten nicht den geringsten Spaß.

Die allzu genaue Nachbildung des so genannten Jagdsports löst sehr schnell Gähnkrämpfe aus, nur gelegentlich von Adrenalinschüben kurz vor dem Schuss unterbrochen. Wo es sicherlich mit dem Realismus endet, ist die Aggressivität der lieben Tierchen. Selbst scheue Bambis sind nämlich nach dem Betreten ihres Reviers nur allzu bereit, uns anzugreifen, weswegen auch die oben genannten Köder eigentlich vollkommen sinnlos sind. Und so erschießt man Bambi und Co. meistens eher aus Notwehr denn aus reinem Vergnügen - vielleicht eine Taktik des Herstellers, um das Schuldgefühl zu senken? Mann kann es einfach nicht anders sagen: Selbst wenn man das fade Thema außer Acht lässt, bleibt »Cabela's Alaskan Adventures« nur ein mittelmäßiges Spiel. Und dabei liegt es noch nicht einmal an einem etwaigen Mangel an Abwechslung, denn man kann neben dem Erlegen von Großwild auch Schlittenfahren, Fischen und Entenschießen – hui!

Die Steuerung gibt sich in all diesen Disziplinen handlich und gibt einem selten Anlass, sich über verpasste Schüsse zu

ärgern. Aber bei aller Liebe ist das auch fast schon das einzig Positive, was es über dieses Spiel zu berichten gibt. Grafisch gesehen ist »Alaskan Adventures« eine einzige Katastrophe, die direkt der Playstation entsprungen zu sein scheint. Fade Texturen und liebloses Design machen aus einer der intaktesten und wildesten Gegenden, die unser schöner Planet noch zu bieten hat, eine trübe Einöde mit der Lebendigkeit eines Koma-Krankenhauses.

Stellt sich die Frage: Wozu eigentlich die zwölf Regionen aufsuchen, weshalb den 38 Jagdtrophäen hinter her jagen? Okay, Jäger und Sammler könnten es vielleicht sogar reizvoll finden, dass sie sich Kodiakbären, Schafe, Elche und diverse weitere Wildtiere, plus zehn Fischarten ins Visier bzw. an die Angel holen können. Vielleicht hat der eine oder andere auch Spaß daran, sich mit der Zeit Dutzend Jagdgewehre, Klamotten und Köder freizuspüren. Aber man muss schon ein wirklicher Fan sein, weil sich alles so fad anfühlt und dazu noch teils lächerlich aussieht. Zum Beispiel die Physik-Engine: wirbelt glatt ausgewachsene Grizzlybären wie Kinderspielzeug

durch die Luft! Die Möglichkeiten der Xbox 360 werden also nicht im Mindesten ausgeschöpft und Langeweile ist das vorherrschende Gefühl bei diesem Spiel. Die fehlende Eindeutigkeit macht dann die Enttäuschung komplett. Schuss und Schluss: ein Schuss in den Ofen.

Paolo Biggio

Cabela's Alaskan Adventures

GRAFIK/

Alaska ist ein karges Land, wie man sieht.

4

SOUND/

Die Tiergeräusche kommen aus der Retorte.

5

STEUERUNG/

Solide und sicher.

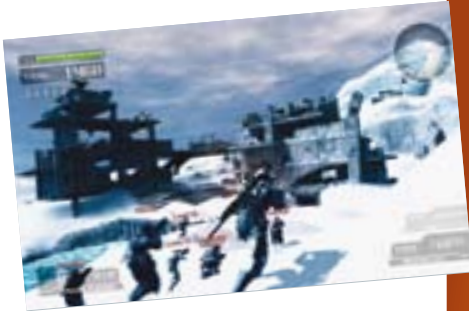
7

Direkt von der PS2 umgesetzt. Blasse und ermüdende Jagdsimulation.

4.0 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.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

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

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Airmotion
360 Live / Abo
Tassiloplatz 7
81541 München

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de



ONLINE

Besuch die Webseite mit der Adresse abo.360-live.de, wähle deine Prämie und klick weiter zum vorbereiteten Bestellformular. Gib dort deine Daten ein – fertig!

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



TELEFON

Einfach anrufen:
Tel.: 089 / 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.

1.-4. PREIS: JE EIN EXKLUSIVES LOST- PLANET-FANPAKET



MITMACHEN UND GEWINNEN HOL DIR EISKALTE ACTION NACH HAUSE!

EXKLUSIVES LOST-PLANET-FANPAKET ZU GEWINNEN!

SO NIMMST
DU TEIL!



TELEFON

Der schnelle und bequeme Weg: wähle einfach die 01379 / 222 55 59. Jeder Anruf fließt in die Verlosung ein und kostet nur 50 Cent aus dem Deutschen Festnetz.



POST

Schicke einfach eine gewöhnliche Postkarte mit dem Betreff »Lost Planet-Gewinnspiel« an Airmotion GmbH, 360 Live Magazin, Tassiloplatz 7, 81541 München. Bitte vergiss deine Adresse nicht!



ONLINE

Öffne einfach auf deinem PC den Internet-Browser und gib die Adresse www.360-live.de ein. Klick dich direkt von der Hauptseite durch zum Gewinnspiel. Dann noch ein Klick, schon gehörst du mit etwas Glück zu den Gewinnern. Achtung: 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.

LUST AUF HEISSE LASERGEFECHTE?

Dann auf zum Eisplaneten EDN III. Dort warten Akriden-Kreaturen auf ihre Abreibung und die Festungen der Purpurpiraten wollen gestürmt werden. Die Rede ist vom sicherlich schönsten Action-Spektakel, das man sich momentan auf die Xbox 360 holen kann. Und zur Feier des Tages lässt der Spielehersteller Capcom vier tolle Fanpakete springen. Prunkstück jedes einzelnen Pakets ist das limitierte »Steelbook« des Spiels, eine edle Metallbox, komplett mit Bonus-DVD und der Zugriffsmöglichkeit auf exklusive Multiplayer-Karten. Die spektakuläre Action wird den glücklichen Gewinnern garantiert einheizen, dennoch können für den Aufenthalt auf dem Eisplaneten ein zusätzliches T-Shirt im »Lost Planet«-Look, eine Strickmütze und ein Taschenwärmer sicher nicht schaden. Damit auch die Xbox 360 passend gekleidet und das Umfeld entsprechend hergerichtet ist, komplettiert Capcom das Paket für Sieger noch mit je einer »Lost Planet«-Oberschale, einer Actionfigur und einem Poster. Na, wem würde angesichts solcher Preise nicht warm ums Herz werden? Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



TEILNEHMEN UND ABSAHNEN! NUR BIS ZUM 27. FEBRUAR!

Teilnahmeschluss ist der 27. Februar 2007. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 28. Februar 2007 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Capcom, von Airmotion und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

LESERPOST

Frohlocket, der Winter ist da! Und wie gewohnt, erwachen die Lebenskräfte auch in diesem Jahr wieder zu neuem Leben, zumindest jene der Skifahrer, Snowboarder und Solarium-Besucher. Die sind also beschäftigt, alle anderen haben uns geschrieben. Die besten Werke hier. Viel Spaß!

Richard Leuninger

KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

Komm uns auf unserer Homepage besuchen. Dort haben wir ein Forum eingerichtet, auf dem es sich trefflich diskutieren lässt. Für den Zugang brauchst du nur einen PC oder Mac mit Internet-Zugang. Die Adresse der Homepage ist: www.360-live.de

BRIEF

Schreib einen Brief oder schicke eine Karte an den Airmotion, 360 Magazin/Leserpost, Tassiloplatz 7, 81541 München

SMS

Der schnelle und bequeme Weg: Du sendest eine SMS an die Nummer 88044 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der SMS-Text beginnt mit dem Wort »360live«, dann ein Leerzeichen, dann dein Vers. Beispiel: »360live ich liebe euch!«.

HERTZ-LICH

□ Hallo 360-Team, Ich habe kürzlich bei euch gelesen, dass die Xbox 360 im ersten Quartal 2007 mit dem neuen Prozessor ausgeliefert wird. Ich wollte euch daher auf diesem Wege fragen, ob ihr genauere Informationen zu diesem Thema habt? Auf was sollte man achten, damit man das Modell erwischt, das den neuen 65-Nanometer-Prozessor eingebaut hat? Auf welche Seriennummer soll man zum Beispiel achten? Oder werden alle Xboxen, die das Produktionsdatum ab 01.01.2007 tragen, mit dem neuen Prozessor ausgestattet sein? Ich will mir demnächst eine Xbox 360 holen, aber es muss unbedingt die mit dem neuen Prozessor sein, sonst kann ich keine ruhige Minute mehr schlafen! Gruß

Andrzej Borowicz

Na wenn das so ist, mach dich schon mal bereit für ein paar schlaflose Nächte. Denn laut einigen US-Medien verzögert sich die Auslieferung wegen Produktionsschwierigkeiten. Offiziell sagen Microsoft, IBM und Chartered Semiconductor aber noch nichts dazu.

ZENSUR

□ Ich spare mir mal das übliche Lob und komme gleich zu meiner Frage: Wieso steht bei euch in den Charts manchmal »indiziert«? Testet ihr nicht eh alle Games? Ansonsten, macht weiter so! mfg
SoR Snake, per 360 Mailbox Nachricht

Wegen des deutschen Jugendschutzes müssen wir manchmal Haken schlagen wie die Hasen. Berichte über indizierte Spiele zum Beispiel sind wie ein Lauf über rohe Eier – wir müssen extrem vorsichtig sein. Weil: Angenommen, ein Staatsanwalt steht mit dem falschen Fuß zuerst auf. Der könnte einem Fachmagazin wie unserem jedes positive Wort und jede Empfehlung eines indizierten Spiels als Werbung auslegen. Dann würde das Heft vom Markt genommen, und der Chefredakteur kriegt Besuch: erst vom Staatsanwalt, dann vom Verlagschef. Alles schon mal da gewesen. Werbung von indizierten Games ist nämlich strafbar. Und zwar richtig, nicht nur so als wäre man mal eben bei rot über die Ampel gelaufen. Darum steht in den Charts nur »indiziert«, obwohl jeder weiß, dass eigentlich »Gea...« - ups!

UMFASSENDES VERGNÜGEN

□ Ich fände es echt gut, wenn ihr bei der Bewertung auch den Umfang miteinbeziehen würdet, denn ich finde, dass dies ein wichtiger Punkt ist. Wäre nett, wenn ihr das mal in der nächsten Ausgabe berücksichtigen könntet. MfG,
fcx aus dem Forum

Du weißt doch, es kommt nicht auf die Länge an. Deine Freundin ist bestimmt derselben Meinung. Aber im Ernst: Ein knackiges Live-Arcade-Game kann genauso mitreißend sein wie ein episches Rollenspiel. Und manche Menschen bevorzugen sogar den Quickie an der 360, weil sie gar nicht die Zeit haben, wochenlange Marathons bis zum Finale zu spielen. Darum bewerten wir die Spieldauer nicht, geben sie aber in aller Regel in den Tests an.

NACHSCHUB

□ Hallo, Leute. Erst mal Gratulation zum kleinen, aber feinen Namenswechsel eures Magazins. Ist ein netter Zug von euch gewesen, und ich hoffe, das zahlt sich aus. Jetzt aber mal zu was anderem: Beim Durchblät-

Top Thema

□ Liebes 360-Live-Team. Vermutlich gehöre ich mit meinen 39 Jahren wirklich zum Urgestein der Videospieler.

Auch wenn ich sagen muss, dass ich sehr lange Zeit abstinent war. Meine letzte Konsole war ein Atari 2600 – eine Konsole, die vermutlich älter sein dürfte als 80 Prozent der Leser dieser Zeitschrift. Doch die Xbox 360 hat mich letztendlich dazu bekehrt, meine alte Leidenschaft wieder aufzunehmen. Und was soll ich sagen? Ich liebe es! Es ist Wahnsinn zu sehen, wie sich die Szene in gerade mal

25 Jahren so radikal verändert hat. Vor allem das Online-Gaming über Xbox Live hat's mir angetan. Nur eine Sache trübt jedes Mal das Vergnügen: die Klientel. Ich merke immer mehr, dass vernünftige Interaktion mit anderen Spielern zunehmend schwerer wird. Entweder gerät man an irgendwelche Kleinkinder mit ernsthafte Orthographie-Problemen oder Pubertierende, die es sich zum Ziel setzen, möglichst viele Beleidigungen in einem Satz unterzubringen. Das ist nicht nur unglaublich niveaulos, sondern schadet auf lange Sicht auch dem Ruf von Videospielen und Internet-Gaming. Deswegen Leute, reißt

euch mal zusammen. Auch online sollten wir uns an gewisse Umgangsformen halten können, oder?

Euer Frank Wohlstätt

Tja, Anonymität verführt den einen oder anderen zu Unflätigkeiten. Das gilt im Internet, auf der Autobahn und eben auch auf Xbox Live. Mangelnde Fairness kommt leider vor, allerdings unserem Eindruck auf der Xbox 360 sehr viel seltener als noch auf der original Xbox. Außerdem kann man die Erziehungs-Legasteniker ja bei Microsoft anschwärzen: einfach im laufenden Spiel den Leuchtring auf dem Controller drücken

und die Option "Spieler" wählen. Dort sind alle Jungs und Mädels aufgeführt, mit denen man in letzter Zeit auf Xbox Live zu tun hatte – und praktischerweise kann man dort auch gleich Beschwerde einreichen. Wer zu oft nervt, lästert, schummelt oder aus laufenden Matches aussteigt, den erkennt man dann bald am Null-Sterne-Ranking in seiner Gamercard. Und ganz böse Buben werden gesperrt.

INTERNET ADRETT

Ich hab im Netz gelesen, dass mein lieber Freund Beckstein den Kauf von so genannten Killerspielen unter Strafe stellen will. Den Gesetzestext hat er schon ausgearbeitet. Ich als Spieler fühle mich ins Jahr 1939 zurück versetzt, als so genannte Politiker Bücher verbrannten. In meinen Augen wiederholt sich

das nun mit Videospielen, und das darf nicht passieren. Wir Volljährige haben ein Recht auf Spiele. Man darf uns nicht bevormunden!

Schwarzerschnee, per 360 Mailbox Nachricht

LASS ES RAUS!
UNSERE MOTZECKE

Tja, bis vor wenigen Monaten hätten wir hier noch mit Worten wie »Panikmache« geantwortet. Aber jetzt häufen sich leider die Fälle von Spielen, die wegen übertriebener Jugendschutzmaßnahmen zwar überall auf der Welt verkauft werden, nur halt leider nicht in Deutschland. Bei »Crackdown« zum Beispiel tun wir uns schwer, zu glauben, dass sich die zuständigen Behörden wirklich intensiv mit dem Spiel auseinander gesetzt haben - andernfalls hätte unserer Meinung nach eine Freigabe für Erwachsene erfolgen müssen. Momentan scheint uns die USK übervorsichtig, offenbar aus Furcht davor, dass Herr Stoiber und ähnlich gepolte Anti-Videospiele-Politiker die USK abschaffen und durch noch härtere Alterskontroll-Instanzen ersetzen. Wenn das so weiter geht, drängt sich fast schon der Gedanke an Zensur auf. Wer also mit der gegenwärtigen Arbeit der USK nicht einverstanden ist, schreibt sie am besten direkt an. Die Adresse steht im Internet: www.usk.de

tern der aktuellen Ausgabe bin ich auf so einige Redaktionsnamen gestoßen, die mir so gar nichts sagen wollen. Paolo Biggio, Ann-Kristin Witter - noch nie gehört. Habt ihr euch etwa Verstärkung geangelt? Wenn ja, dann ein herzliches Hallo an die Newbies. Grüße
Daniel Makoto

Grüße sind ausgerichtet. Paolo kannst du weiter vorne im Heft abgebildet sehen, Ann-Kristin nicht. Wir würden sonst von Liebesbriefen, Heiratsanträgen und Pralinschachteln überschwemmt. Dabei müssen wir erst mal unsere Weihnachtspfunde wieder abtrainieren.

SCHARFER ANBLICK

Hallo! Ich habe da mal eine Frage, und hoffe, dass ihr mir da weiterhelfen könnt. Ich will mir einen HD-Fernseher kaufen, um darauf zu spielen. Meine Frage ist jetzt, was zum Spielen besser ist: Plasma oder LCD? Habe in den Kaufhäusern immer wieder unterschiedliche Meinungen gehört. Mein Favorit ist ja im Moment der Panasonic TH-42PV60EH, also Plasma. Der hat überall gute Testergebnisse und ist für einen TV mit einer Bildschirmdiagonale von 106 Zentimetern preislich relativ fair. Meine Sorge ist allerdings, dass sich da Sachen einbrennen können. Gerade beim Spielen hat man ja immer irgendwelche Anzeigen in den Ecken, die ein gewisses Potenzial dafür hätten. Ist das immer noch so? Ich finde halt Plasma eigentlich besser, da PAL-Fernsehen darauf besser aussieht. Danke,
Robin

Generell sagt man Plasmageräten im Vergleich zu LCD-Fernsehern ja ein brillanteres Bild nach. Das stimmt in aller Regel auch. Es stimmt allerdings auch, was du selbst andeutest: Bilder können sich einbrennen, wenn sie länger stehen bleiben. Aus diesem Grund würden wir einen LCD empfehlen. Zumindest bei modernen Geräten ist das Bild an der 360 top, und das Fernsehbild ist bei halbwegs guten Geräten mittlerweile inzwischen ebenfalls in Ordnung. Der Herr Chefredakteur murmelt irgendwas von wegen, die aktuellen Sony-Flachmänner hätten derzeit das beste TV-Bild. Guck's mal an. Gehst ja nicht direkt fremd.

ÜBERTRAGUNGSFEHLER

Hallo! Ich habe mir die xbox360 hauptsächlich wegen Top Spin 2 gekauft. Jetzt möchte ich Xbox Live nutzen. Mein Kollege

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

Mit dem HD-DVD-Laufwerk hat Microsoft das High-Definition-Zeitalter im Videobereich eingeleitet. Aber lohnt sich der Umstieg? Wir haben nachgefragt. Im Forum (www.360-live.de). Und auch schon prompt Antwort erhalten:

Mirko-76 Das Laufwerk ist bedeutend leiser als das Konsoleninterne. Blöd ist allerdings das externe Netzteil - noch ein Staubfänger der hinterm Schrank liegt. Die Bildqualität ist einfach natürlich überlegend. Die Fernbedienung ist auch mit drin gewesen - wodurch ich jetzt zwei davon hab.

BoneHead86 Ich bin sehr zufrieden, absolut superscharfes Bild, und der Ton ist einfach nur göttlich. Ich habe eine 7.1 Digital Anlage, und der Sound kommt noch viel geiler als bei normalen DVDs. Ich sage nur: geil, das Ding!

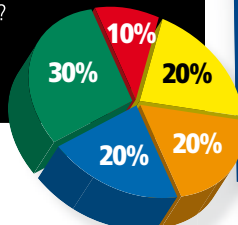
Xplayer360 Ich hatte eigentlich nicht vor, mir ein HD-DVD-Laufwerk zu kaufen, weil ich eh kein HDTV habe. Also was bringt mir das dann?

phILcENa die HDTV-Fernseher werden einem sowieso irgendwann hinterher geschmissen. Dann schlag ich zu. Vorher kommt mir das Laufwerk nicht ins Haus.

Thing Microsoft dementiert es zwar immer wieder, aber der Gedanke, dass man das Laufwerk doch für Spiele auf dem neuen Datenträger nutzen kann, steckt unangenehm in meinem Hinterkopf fest! Würde es euch was ausmachen, wenn ihr das HD-Laufwerk extra für Spiele nachkaufen müsstet?

LESERPOST IN ZAHLEN

- Wieder einmal »Halo 3«
 - Die PS3 wird untergehen
 - Gratulation zum Einjährigen!
 - Der Live Marktplatz ist Geldschneiderei!
 - DOAX2 hat was.
- Nur was?



sagt jedoch, dass beim Onlinespiel mit seiner »Top Spin 2«-Version massive Übertragungsfehler das Online-Tennisspiel erschweren. Daher meine Frage: Habt ihr eigene Erfahrungen zum Thema?

Tooste

Unser Robert spielt regelmäßig auf Xbox Live. Er sagt, er hat nur selten Probleme mit Aussetzern oder ähnlichem. Allerdings ist es mittlerweile schwer, noch Spielpartner zu finden. Vielleicht ist »Virtua Tennis 3« eine Alternative?

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Sehr geehrter Herr Löwenstein, Aufgrund Ihres Testes in der letzten Ausgabe habe ich mir den Action-Shooter »F. E. A. R.« zugelegt. Doch zu meinem Ärger musste ich feststellen, dass es sich bei der Version um eine stark gekürzte Fassung handelt. In Ihrem Test war von derartiger Information ist Ihr Magazin verantwortlich und haftbar für den Inhalt. Hier sehe ich eine bewusste Täuschung des Lesers, der 60 Euro in ein Spiel investiert, das nicht den von Ihnen getesteten und publizierten Tatsachen entspricht. Deshalb hoffe ich doch, dass Sie mir in einer Weise entgegenkommen, die ich persönlich für angebracht halte. Ich bedanke mich bei Ihnen für Ihre Bemühungen und verbleibe Mit freundlichen Grüßen

Rudy Barthelemy

Wir waren auch etwas überrascht, als wir ein handelsübliches Spiel in die Konsole geschoben haben. Es unterscheidet sich tatsächlich durch ein paar zusätzliche Schnitte von dem Testmuster, das uns Sierra zur Verfügung gestellt hat. Ein Minus an Spannung haben wir allerdings nicht festgestellt, eine Abwertung erscheint uns nicht notwendig. Dennoch haben wir uns beim Hersteller erkundigt, was da passiert ist. Wir übergeben also das Wort an Sierra: »Wir haben festgestellt, dass bei der deutschen Version von F.E.A.R. für die Xbox 360 bei getroffenen Gegnern die Darstellung von Blut unterdrückt wird. Zur Zeit arbeiten wir daran diese Einstellung zu entfernen und der deutschen PC-Version von F.E.A.R. anzupassen. Dieses Update wird voraussichtlich im neuen Jahr erhältlich sein«. Also, Rudy, bald kannst Fleischklumpen mit der Nailgun an die Wand tackern, dass es nur so spritzt. Glückliche!

SMS-SCHNIPSEL

WIE KOMMT MAN AN DIE GRATERPOINTS BEI CALL OF DUTY 3?
Äh... Man spielt es?

WIE LANGE TESTET IHR EIGENTLICH EIN SPIEL?

Kommt drauf an. Die meisten Spiele bis zum Finale. Einige auch zwei oder dreimal komplett durch.

GIBT'S IRGENDWANN EINE FORTSETZUNG VON SAINTS ROW?

Offiziell hat THQ nichts angekündigt. Du musst dich vorläufig also mit dem begrenzten Repertoire von Prostituierten aus Teil Eins zufrieden geben, Sorry.

HABT IHR IRGENDWANN ANGEKÜNDIGT, WANN THE ELDER SCROLLS 5 RAUS KOMMT?

Wie? Schon fertig mit Teil 4? Und das bereits nach einem Jahr? Respekt!

GIBT'S MÖGLICHKEITEN FÜR XBOX LIVE ÜBER UTILITY-VERBINDUNGEN?

Funktioniert theoretisch einwandfrei. Kollege Matthias macht's so. Nur bei der Bandbreite kann's bei Online-Matches verdammt eng werden.

FRAGT MAN BEI DER USK NOCH, WAS AN EPIC'S ACTION-SPEKTAKEL BRUTALER IST ALS AN F. E. A. R.? WARUM IST DAS EINE INDIZIERT UND DAS ANDERE NICHT?

Weil das eine eine USK-Freigabe hat und das andere nicht. Und das wiederum hängt wohl mit der Kettensäge zusammen... schätzen wir.

ICH LIEBE EUCH WIE VIEL SO. LIEBE ZURÜCK.

GIGA GAMES

PRÄSENTIERT

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

COMMUNITY

360

Was tut sich alles
rund um Xbox Live?

SCENE

**Xbox-Watch,
Szene-News**

NACHRICHTEN

**Neues aus der
Consoles Sport
League**

DOWNLOADS

**Call of Duty 3,
Lost Planet,
Viva Piñata**

XBOX LIVE ARCADE

**Assault Heroes, Heavy
Weapon, Novadrome,
New Rally-X**

TABELLEN

**Die Ladder-Meister
der Consoles Sport
League**

CONSOLES SPORT LEAGUE

Wilkinson Cup 2007

Das Jahr war noch nicht ganz vorüber, da startete am 22. Dezember der Wilkinson Cup 2007 in »Need for Speed Carbon«. Schon in der dritten Saison ist es der Wettbewerb, in dem die besten für Ruhm und Ehre ihre Runden drehen. Es geht allerdings nicht nur um Ruhm und Ehre. Denn der Wilkinson Cup 2007 ist das erste Event der Consoles Sport League, in dem es um ein Preisgeld geht. Satte 1000 Euro winken dem Gewinner einer Saison, die sich über zwei Monate erstreckt. Der Zweit- und Drittplatzierte gehen immerhin mit 500 und 250 Euro nach Hause. Für Platz vier bis zehn winkt als Trostpreis immer noch ein »Quattro Titanium Energy«-Rasierer von Wilkinson. Alles in allem stehen für dieses Event Preise im Wert von insgesamt 6000 Euro zur Verfügung.

Ligen geschlossen

Manche Spiele werden trotz ihres Alters immer weiter geockt. Andere wiederum können sich bei Community leider nicht so ganz in die Herzen spielen. Aufgrund mangelnden Interesses werden nun ein paar Ligen in der Consoles Sports League geschlossen. Die Herausnahme der Ligen bedeutet allerdings nicht, dass in den betreffenden Spielen keine Cups mehr ausgetragen werden, wenn denn welche gefordert werden. Bei den heraus genommenen Titeln handelt es sich um:

»Schlacht um Mitteleuropa 2«

2on2 Ladder

»Madden NFL 07«

1on1 Ladder

»Moto GP'06«

1on1 Ladder

»Splinter Cell: Double Agent«

2on2 und 3on3 Ladder



WWW.CONSOLES.NET

Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Tristes Regenwetter in München. Ich stapfe am Tchibo-Shop vorbei zur U-Bahn. Ein Jahr mit diesem Blog haben mein Unterbewusstsein so geschärft, dass wenige Pixel aus den Augenwinkeln genügen, mich noch einmal umzudrehen und genau hinzusehen. Tchibo wirbt mit einem Xbox-Controller für die dieswöchige Kampagne!

»Jede Woche eine neue Welt« ist Tchibos Motto. Kaufen Sie schnell, denn angesichts der gerontologischen Unterstützungs-Ütsilien, die diesmal angeboten werden, könnte es für manche Kunden schon eine der letzten Wochen sein.

Sei's drum. Wesentlich wichtiger ist das klare Bekenntnis von Tchibo zu Videospielen. Und nicht nur das, Oma Kasulke und ihr Enkel spielen zusammen klar erkennbar mit Xbox Controllern.

Ich frage mich zwar, was sie da zusammen spielen, denn ich suche ja selbst händeringend nach Koop-Kinderspielen. »Lego Star Wars«? Da würde der Kleine nicht so jubeln! »Assault Heroes«? Einen Generationenkampf gegen die Endgegner fände ich sehr sympathisch. Ich sehe sie vor mir, wie sie gemeinsam den »Vernichter«-Erfolg mit dem Sensen-Symbol freispielen, weil sie 85 Prozent der Feinde erledigt haben. Schauen wir genauer hin, erkennen wir allerdings einen gefährlichen Subtext: Der Kleine spielt am Original Wireless Controller und Oma wird mit dem Thirid-Party-Kabel-Teil abgespeist. Wie sollen wir das deuten? Glaubt man Statistiken, dürfte Omi zuhause wohl eher als Nachteffe durch »World of Warcraft« laufen als selbst eine Konsole zu besitzen. Das können wir nur so deuten: Omi ist zu Besuch beim Enkel und wird mit B-Ware aufs Sofa geklebt?

Stutzig macht mich jedoch, dass es immer der Kabel-Controller ist,

der als erstes eingeschaltet wird, über den das Dashboard gesteuert wird. Sollte also Omi doch immer mit dem Wireless Controller spielen, und nur wenn ihr Enkel zu Besuch ist freundlicherweise das Kabel einstecken? Das hieße auch, dass die abgezockte Omi den Kleinen gewinnen ließe - Großmütter sind eben einmalig! Bei uns auf jeden Fall ist der erste Omi&Opi-Clan willkommen: GPD (Graue Panther am Drücker) oder GGG (Greise GRAW Gegner) oder...



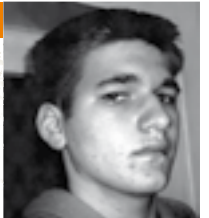
BIO

**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
Warriors of Hell



FLORIAN »LUZIV3R« SCHÜSSLER, CLANLEADER WOH

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

FS: Am fünften Januar letzten Jahres haben WoH D3MAR und ich uns dazu entschlossen, einen eigenen Clan zu gründen, den »Warriors of Hell«-Clan. Seitdem ist unsere Mitgliederzahl auf insgesamt 29 gestiegen. Wir legen sehr viel Wert auf Freundschaft unter den Mitgliedern, die wir aber im Clan auch zur Zufriedenheit haben. Zusammen haben wir viele Höhen aber auch Tiefen durchlebt, was unsere Freundschaft besonders gestärkt hat. Bei uns zählt nicht nur das spielerische Können, sondern auch der Charakter des Spielers. Unser Motto: »One Clan, One Family«.

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

FS: Zurzeit haben wir sechs aktive Squads, die jeweils unterschiedliche Trainingszeiten haben. Pauschal kann man nicht sagen wann ein Squad trainiert, denn jeder Squad trainiert zu unterschiedlichen Zeiten. Je nachdem, wann unsere Trainingspartner Zeit haben, wird trainiert. Wir legen Wert auf feste Trainingspartnerschaften mit anderen Clans. Zurzeit haben wir eine feste Trainingspartnerschaft mit eAxis, fgab, LeX. Wir sind diesen Clans für ihr Engagement äußerst dankbar.

„One Clan, One Family“

360: Was haltet ihr von der Consoles Sport League?

RT: Die Consoles Sport League ist meiner Meinung nach die höchst angesehenste Liga. Es gibt zwar auch noch zwei weitere Turniervveranstalter, Xbox Dynasty und das Xbox Liveforum, leider sind diese aber nicht so bekannt wie die Consoles Sport League. Sehr viele Clans nutzen sie, da man dort recht einfach und schnell Gegner finden kann. Wir selber benutzen diese Plattform. Sowohl für Clanspieler, als auch Nicht-Clanspieler ist sie eine super Einrichtung.

360: Was haltet ihr von der Entwicklung der eSports-Szene bei den Konsolen?

RT: In der eSports-Szene hat sich in letzter Zeit sehr viel getan. Es gibt nun mehrere Plattformen die Turniere anbieten, manche Clans veranstalten sogar selbst Turniere. Das ist uns recht positiv aufgefallen. Schade finde ich allerdings, dass sich zurzeit viele Clans schnell wieder auflösen oder einfach zu schnell wachsen. Darunter leidet der Kontakt zu den anderen Clans.



CALL OF DUTY 3

Preis/ 800 Herst./ Activision
Erst der Patch, dann die Karten. Ähnlich wie schon beim Vorgänger liefern die Mannen von Activision frische Kriegsschauplätze für zukünftige Mehrspielerschlachten. Auf fünf Karten geht's vom weiten Feld über in spannende Häuserkämpfe. Wer die mitgelieferten Level schon in und auswendig kennt, kann die Investition von 800 Points wagen. Sparfüchse freuen sich über eine Bonuskarte, die separat zum Download erhältlich ist. Diese ist komplett kostenlos.

VIVA PIÑATA

Preis/ 90 Herst./ Microsoft
Wer seine Piñatas optisch ein wenig aufpeppen möchte, sollte sich ein wenig auf dem Xbox Live Marktplatz umsehen. Denn da stehen insgesamt drei Zubehörpakete für die putzigen Tierchen zum Download bereit. Für jeweils 90 Points bekommt man dann ein Sammelsurium aus Perücken, Hüten und Ohringen vorge-setzt. Nur für besonders fürsorgliche Piñata-Besitzer zu empfehlen.

OBLIVION

Neues Rollenspielfutter
Nachdem »Ritter der Neun« eher ein etwas längeres Quest geworden ist, kommt bald ein richtiges Addon zum Rollenspiel-Hit. »Shivering Isles« soll das Zusatzpack heißen und bringt neben neuen Monstern, Quests und Ländereien insgesamt 30 Stunden mehr Spielzeit. Falls es auf diesem Planeten also jemanden geben sollte, der Cyrodiil schon in und auswendig kennt, bekommt er einiges geboten. Schauplatz sind die titelgebenden »Shivering Isles«, die auch »Reich des Wahnsinns« genannt werden. Dies Insel ist in zwei Teile unterteilt: die nördliche Hälfte Manie und die südliche Hälfte Demenz. Genau auf der Grenze der beiden Teile befindet sich eine Stadt, in der es von jedem Bewohner einen Doppelgänger gibt. Diesem Mythos geht der Spieler in den 30 Stunden ebenfalls nach. In welcher Form 360-Besitzer das Addon bekommen, steht noch aus. Wir gehen jedoch davon aus, dass es letztendlich auf dem Xbox Live Marktplatz erscheint.

LOST PLANET

OFFIZIELLES TURNIER

Damit sich ein Spiel über eine lange Lebensdauer freuen kann, muss nicht nur der Einzelspieler-Spaß stimmen. Auch der Mehrspielermodus muss die Community fesseln, damit der Titel nicht in der Versenkung verschwindet. Und genau damit punktet auch »Lost Planet«. Das Spiel erfindet mit seinen vier Modi »Eliminierung«, »Team-Eliminierung«, »Stationen kapern« und »Flüchtling« das Multiplayer-Rad zwar nicht neu, bietet aber mit dem einen oder anderen Feature genug, um selbst bei einer simplen Deathmatch-Runde Spaß zu haben. Greifhaken, Vital Suits und mehrere Granatenarten bringen zusätzliche Taktik in die

Ballerei, was für spannende Matches sorgen sollte. Genau deswegen starten wir im Frühjahr zusammen mit Capcom und den Mannen von der Consoles Sport League das offizielle »Lost Planet«-Turnier. Als Preis winkt dem Gewinner ein »Lost Planet«-Überlebenspaket. Dieses besteht aus der Special Edition des Spiels, einem T-Shirt, einer Faceplate, einer Actionfigur, einer Wintermütze, einem Taschenwärmer und einem Poster. Natürlich gehen auch der Zweit- und Drittplatzierte nicht mit leeren Händen nach Hause. Jetzt aber genug gelesen, auf ins Internet und auf www.consoles.net surfen. Dort gibt's auch nähere Infos!

TURNIER-BERICHT

PRO EVO SOCCER 6 OPENING CUP

Ende Dezember ging das Eröffnungsturnier zu Konamis Edeldickerei zu Ende. Insgesamt 64 Teilnehmer konnten antreten, während sich 20 weitere mit einem Platz auf der Warteliste zufrieden geben mussten. Das Finale trümpfte schließlich mit einer Überraschung auf. Hier trafen zwei Spieler vom selben Clan aufeinander, um den ersten Platz zu sichern. Die Rede ist von RickKocHe und MoNchHiChii von den Deutschen Zocker Schinken. Im letzten Spiel konnte sich dann MoNchHiChii mit drei zu zwei letztendlich durchsetzen. Wir gratulieren dem Gewinner und freuen uns schon auf weitere spannende Cups.

NEUJAHRS-CUPS GESTARTET

Seit dem 7. Januar diesen Jahres laufen die Neujahrs Cups der Consoles Sport League. In »Dead of Alive 4«, »Schlacht um Mitteleuropa 2« und »F. E.A.R.« dürfen sich die Gamer messen. Die beiden letzteren Spiele sind vom Teilnehmerfeld ziemlich ausgeglichen, während bei Tecmos Prügelspiel THE TACTICAL als klarer Favorit gehandelt wird. Aber wer weiß, vielleicht gibt es die eine oder andere Überraschung? Wir halten euch auf dem Laufenden!

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!

ASSAULT HEROES

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Sierra Online, Wanako Games **Schwierigkeit/** mittel

Das klassische Shoot'em Up Genre braucht mal wieder eine Frischzellenkur. Zeit also für »Assault Heroes« und Feuer frei! In bester »Ikari Warriors«-Manier kämpft sich der Spieler durch Wälder, Wüsten und zerstörte Städte - nur eben an Bord eines waffenstarken Panzerbuggys. Die Bewaffnung besteht aus einer Gatling-Gun, einem Flammenwerfer, sowie einer Flakkanone. Per Knopfdruck werden diese bequem durchgeschaltet, sodass man immer die richtige Waffe zur Hand hat. Panzer werden mit der Flakkanone geknackt, Fußtruppen mit dem Flammenwerfer gegrillt. Wird einem das Vehikel unter den Pobacken weggeschossen, geht der Kampf zu Fuß weiter. Überlebt der Spieler das eine Weile, gibt's ein neues Vehikel unter den Hintern. Die Steuerung orientiert sich an

»Geometry Wars« und geht locker von der Hand. Der Schwierigkeitsgrad geht in Ordnung, lediglich die Bossgegner machen es einem richtig schwer. Einfacher geht es da mit einem Kumpel an der Seite. Entweder an einer Konsole oder über Xbox Live kann der jederzeit in die Action einsteigen. An der Grafik wissen ein paar Effekte und Details richtig gut zu gefallen. Schade, dass die Bildwiederholrate bei 20 bis 25 Bildern pro Sekunde liegt, statt bei optimalen 50 bis 60 - das erzeugt ein gewisses Gefühl der Zähigkeit. Manche kommen damit klar, andere nicht. Darum: Demo laden, ausprobieren!



HEAVY WEAPON

Preis/ 800 Points **Hersteller/** PopCap Games **Schwierigkeit/** mittel

Die Invasoren des roten Sterns (ergo die Russen) überrumpeln die westliche Welt und sorgen für Aufruhr. Der Atompanzer ist die letzte Hoffnung - eine schwere Waffe, der Name ist hier Programm. In diesem neuen Shooter schreddert der Spieler in einem Kettenfahrzeug durch insgesamt 19 von rechts nach links vorbeiziehende Kulissen und schießt Flieger, Zeppeline und ähnliche Feindfahrzeuge vom Himmel; teils auch von der Erde. Steuerungstechnisch werden auch hier Erinnerungen an »Geometry Wars« wach: mit dem linken Stick bewegt der Spieler den Panzer nach links oder rechts, während er mit dem rechten das Bordgeschütz des Panzers abfeuert. Dieses wird durch Powerups wie einen Streuschuss oder den Megalaser im Verlauf des Spiels immer weiter aufgemotzt. Am Ende jeder Mission gibt's dann immer einen Bossgegner. Ob riesiger Zeppelin oder mechanischer Riesengorilla - echt! - hier ist Abwechslung geboten. Schade nur, dass man das Spiel nicht mit einem Kumpel komplett durchspielen kann. Die Mehrspielermodi beschränken sich lediglich auf kurze Nonstop-Überlebens-Wettkämpfe. Das Spiel verspricht technisch einen gewissen Retro-Charme, einige Spezialeffekte wie die Atombombe sehen richtig nett aus. Der Schwierigkeitsgrad entpuppt sich ab der Hälfte der Missionen aber als happig. Eher was für Leute, die sich durchbeißen wollen.



LIVE ARCADE WAS SICH SONST SO TUT ...

NOVADROME

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Stainless Games
Schwierigkeit/ mittel

In der Zukunft sind die Dinge eben anders. Anstatt dass Schumi und Co. friedlich ihre Runden drehen, muss eine andere Form der Motorsport-Unterhaltung her. Deshalb treten insgesamt neun Fahrer in 15 Arenen gegeneinander an und pfeffern sich die Laserkanonen um die Ohren. Der Spieler wählt aus 24 Buggys aus und hetzt damit über dreidimensional gezeichnete Schlachtfelder. Unterwegs gibt's Plasmakanonen oder Lenkraketen, mit denen sich die Kontrahenten leicht in Einzelteile zerlegen lassen. Spielt sich flott, die neonfarbige Grafik geht in Ordnung, aber der Steuerung fehlt es an Präzision und dem Gameplay an Abwechslung. Eine langweilige Geschichte also, nur online sieht es besser aus - da können sich bis zu acht Spieler über Xbox Live gegenseitig ausschalten. Aber wer die »Twisted Metal«-Games auf Sonys PlayStation mag, dürfte sich unterhalten fühlen.



NEW RALLYE X

Preis/ 400 Points **Hersteller/** Bandai Namco
Schwierigkeit/ leicht

Wer vom »Pac-Man«-Spielprinzip immer noch nicht genug bekommen hat, könnte »New Rallye X« von Bandai Namco vielleicht reizvoll finden. Das ist nämlich grundsätzlich genau dasselbe Spiel wie das mit dem gelben Pillenfresser. Nur ohne Pillen, dafür mit Fahnen. Und anstatt Namcos' Firmenmaskottchen steuert der Spieler einen kleinen Rennflitzer. Ach ja, die Geister haben es auch nicht ins Spiel geschafft, stattdessen wird der Spieler von anderen Rennflitzern gehetzt. Und trotzdem fühlt es sich genau wie der Klassiker aus dem Jahre 1980 an, macht auch irgendwie keinen Spaß und muss ohne den Kultfaktor des Pillenfressers auskommen. Der ursprüngliche Charme der Grafik ist mittlerweile längst verblasst, und der Sound - tja, Schwamm drüber. Eher ein Fall für Retrofans, die wirklich keinerlei Gnade mit sich selbst kennen.

CSL-CHARTS

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

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

HALO 2

Leider lässt sich der MasterChief noch ein wenig Zeit mit seinem dritten Auftrag. Der Zugang zum Mehrspieler-Betatest ist nun auch nicht mehr ganz so offen, wie ursprünglich mal von Bungie behauptet – trösten wir uns halt mit den Besten der 1-on-1 Ladder beim Vorgängerspiel.

	Spieler		Punkte	Matches
1	PrOGamEr	●	1414	26
2	Halo Hardcore	▲	1273	74
3	Squall Ka pWn	▲	1237	19
4	Lourenco	▼	1218	27
5	Tok I SkILL	▲	1180	33



GOW

Grimmige Aliens und eine düstere Zukunft - darum geht's bei Epics Action-Game. Hier die besten Spieler in der 1-on-1-Ladder der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	KrAyZ1e	●	1445	54
2	SaD I TheOne	●	1279	67
3	GA MaRcUs	▲	1234	23
4	WC Ente	▼	1209	37
5	Tiger	▲	1182	13

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	GX Budz Burner	▲	1400	139
2	Straschek	▲	1358	63
3	Armando	▲	1297	23
4	Nebukadnezar000	▼	1284	108
5	Senchi	▲	1233	28

NEED FOR SPEED: CARBON

Blitzschnelle Überholmanöver, Tuning ohne Ende und spritziges Arcade-Gameplay, das alles bietet der neueste Racer von Electronic Arts. Aber das wissen sie natürlich, die besten Streetracer der Consoles Sport League...

	Spieler		Punkte	Matches
1	Extem	▲	1167	13
2	LoneWolf	▲	1160	8
3	SANR3AL	▲	1125	20
4	Hias	▼	1111	18
5	B1gT4nk	▲	1095	4



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Trotz fehlender Bundesliga hat sich »Pro Evolution Soccer 6« in die Herzen der Fans gedribbelt. Die fünf Torschützenkönige der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	MoNchHiChii	●	1404	25
2	TCS.KingFresh123	●	1313	33
3	Marussia	▲	1262	27
4	karolski	●	1237	37
5	Lucker.Xenion	▲	1225	104



RAINBOW SIX VEGAS

Die Ghosts haben noch bis zum März Urlaub. Mindestens bis dahin sorgt »Vegas« für heiße Feuergefechte. Hier die besten Taktiker der 4-on-4-Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	G37 Rainbow Six	●	1190	12
2	WoH.RS-V	●	1163	9
3	Vendetta.RSV	●	1150	8
4	dzs.brooklyn	●	1080	4
5	ATroX.Rainbow Six	●	1073	9

GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

Wir sprechen mit einem der besten deutschen Gamerscore-Jäger: DA CHOZEN ONE verrät seine Tricks



Name/ Sascha Thäter **Age/** 29
Stadt/ Kulmbach **GamerPoints/** 53671
Weltrangliste/ 133. Platz, Platz 6 in Deutschland

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

ST: Die Anerkennung anderer Spieler für das, was man geschafft hat und dass ich mich zu einem der zehn erfolgreichsten Gamerscore-Jäger in Deutschland zählen darf.

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

ST: Welche Art von Hilfe? Die Hälfte meiner Freundesliste holt ihre Erfolge unter anderem mit meiner Hilfe. Sie fragen ganz einfach nach Tipps und Taktiken, wie man beispielsweise spezielle Bossgegner besiegt. Und ich erkläre es gern, denn dafür sind Freunde da. Eine andere Art Hilfe ist das so genannte Boosten. Es ist zwar nicht die feine englische Art, aber ich mach das auch hin und wieder bei Spielen für die ich ganz einfach nicht gut genug bin, um online gegen andere zu bestehen. Oder auf die ich eigentlich keine Lust habe und sie nur wegen der Gamerscore spiele. Das beschränkt sich bei mir allerdings nur noch auf manche Ego Shooter.

360: Was war das schlechteste Spiel, das du für die Gamerscore gespielt hast?

ST: Oh mein Gott, wo fang ich da bloß an! Mal von den Arcade-Spielen abgesehen ganz klar »Bionicle Heroes« und »Superman«. Das kann man sich schönreden wie man will, da wollte einfach kein Spielpaß aufkommen.

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?

ST: Mir sind Erfolge lieber, für die ich was leisten muss. Nur so kann ich auch stolz drauf sein. Ich nehm »geschenkte« Punkte gerne an, aber mehr als das Pushen meines Gamerscores bringt's mir nicht.

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

ST: Ich bin zum größten Teil zufrieden. Was ich überhaupt nicht vertragen, sind Erfolge wie beispielsweise die Fieber-Erfolge bei »Need for Speed Carbon«, weil sie nicht existieren oder noch nicht. Oder wenn man in der Weltrangliste Platz 1 erreichen muss, wie bei »Advanced Warfighter«. Das ist ein bisschen frech meiner Meinung nach. Ansonst ist die Mischung aus Offline- und Online-Erfolgen ganz gut. Leider werden da aber wieder einige Spieler benachteiligt, die kein Internet haben oder denen eine »Xbox Live Gold«-Abo einfach zu teuer ist.

DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



F.E.A.R.

Die Mehrspielererfolge von »F.E.A.R.« sind gut schaffbar. Einfach mit einem Kumpel ein Ranglistenspiel eröffnen, also SloMo Deathmatch oder SloMo CTF für die entsprechenden Erfolge. Dann 50 Kills mit jeder Waffe machen, die meisten Kills haben und fleißig die Flagge erobern. Schon wandern 305 Gamerscore auf's Konto. Mehr als der Einzelspielermodus einem je gönnen wird.

Mehrspieler-Sieg:	75
Furchtloser Flaggenmann:	75
Demolierungs-Profi:	35
Tödliches Auge:	35
Team-Sieg:	5
Waffen-Erfolg:	80

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 305

CONTRA

Wer sich das Leben bei »Contra« erleichtern will, sollte als Waffe den Streuschuss aufsammeln. Damit lässt sich das erste Level locker bezwingen, ohne ein Leben zu verlieren. Für die »Tunnel Runner«-Erfolge musst du in den entsprechenden Abschnitten einfach bis zum letzten Raum kommen und die Zeit ablaufen lassen. Wenn die Zeit zurückgesetzt wird, mach das Level zu Ende und der Erfolg gehört dir.

Tunnel Runner 1:	10
Tunnel Runner 2:	10
Unantastbar:	10
Infiltration:	15

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 150



SUPERMAN RETURNS

Für die lukrativsten Erfolge musst du das Spiel einfach nur in mindestens 12 Stunden durchspielen. Währenddessen kannst du noch 100 Autos in die Luft heben, sodass am Ende 510 Punkte auf's Konto wandern. Spaß macht das Spiel deswegen noch lange nicht. Trotzdem solltest du auf Cheats verzichten. Gibt man nämlich einen ein, wird der »Nicht so super!«-Erfolg freigeschaltet und brandmarkt einen als Cheater.

Warworld besucht und besiegt	50
Metallo besiegt	100
Bizarro bezwungen	100
Mongul wieder mal erledigt	100
Metropolis vorm Tornado beschützt	100
Der große Tag	30
Pannenhelfer	30

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 510





CARS

Für 500 Gamerpoints musst du dir lediglich die ersten Plätze in den verschiedenen Rennen sichern. Und genau das sollte wegen des niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrades kein allzu großes Problem darstellen. Ist schließlich kein »Forza Motorsport« hier...

LA International Speedway gewonnen:	100
Ornament Valley GP gewonnen:	50
Tailfin Pass GP gewonnen:	50
Radiator Springs GP gewonnen:	50
Smasherville Motor Speedway:	75
Sun Valley International Raceway:	75
Rustbucket Race-O-Rama:	50
Motor Speedway im Süden:	50
GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:	500

JAGDFIEBER

Das Spiel durchzuspielen, dauert ungefähr vier bis fünf Stunden. Damit du kein Abzeichen oder keine Aktivität in einem Level übersiehst, kannst du jederzeit im Menü checken, was dir noch fehlt. Auch wenn der Erfolg nach Arbeit aussieht, alle Level auf perfekt ist alles andere als schwer. Damit landen dann insgesamt 935 Gamerpoints auf Deiner Gamercard.

Kumpel-Erfolge:	50
Abenteuer überstanden:	50
Abzeichen-Sammlung:	235
Perfekte Levels:	600

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 935



TIGER WOODS PGA TOUR 07



Die ersten beiden Erfolge sind natürlich absolut geschenkt. Die Trainings-Herausforderung muss dann nur gespielt, aber nicht unbedingt beendet werden. Für die Minispiele sollte ein zweiter Spieler mit am Start sein, dann sind auch die ein Klacks. Und was Mike Weir angeht: Spiel' einfach sicher, denn irgendwann macht er einen Fehler. Und schwupps, insgesamt 95 Pünktchen mehr zum Angeben.

Einen männlichen Golfer basteln:	5
Eine weibliche Golferin basteln:	5
Mike Weir besiegen:	30
Eine Trainings Herausforderung spielen:	15
Eine Partie „One Ball“ gewinnen:	10
Eine Partie „21“ gewinnen:	10
Eine Partie „T-I-G-E-R“ gewinnen:	10
Eine Partie „Seven“ gewinnen:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 95

Deutschlands erfolgreichste
Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	The Express	●	72145	Pro Evolution Soccer 6, New Rally-X, Project Gotham Racing 3
2	i2za	●	65612	versteckt
3	Turambar360	▲	64865	Marvel Ultimate Alliance, Alaskan Adventures, Superman Returns
4	TheThirdWave	▼	59424	Rainbow Six: Vegas, Need for Speed Carbon, World Series of Poker 2007
5	Ebo88	▲	57973	Gears of War, Call of Duty 3, Viva Pinata

Quelle: www.mygamercard.net,
Stand: 8. Januar 07

GIBT'S NICHT?

Gibt's doch! Unfreiwilliges Case-Modding

Was haben die Leute geschimpft! 360 geht drauf, wenn man sie falsch hinstellt. 360 geht drauf, wenn man Playstation 3 in ihrer Nähe sagt. 360 geht drauf, wenn man sie anniest. Der rote Lichtkreis des Todes ist geradezu allgegenwärtig. Damit dürfte die Konsole zu den empfindlichsten Spielegeräten gehören. Aber ist das wirklich so? ZiKrOnix aus den USA tritt den Gegenbeweis an. Denn nicht einmal ein Autounfall konnte seiner 360 den Garaus machen. Als er mit Tempo 120 über den Arizona Highway bretterte, fuhr ihm ein anderer Fahrer in die Seite. Das führte dazu, dass sich der Wagen des 360-Besitzers insgesamt drei Mal überschlug. Klar, dass die 360 einen Abflug Richtung Highway-Boden gemacht hat und prompt von anderen Autos überfahren wurde. Wie durch ein Wunder kroch ZiKrOnix fast unverletzt aus dem Wrack und sah seine 360 liegen. »Das Netzteil wurde überfahren, sah aber kein bisschen beschädigt aus. Controller und Spiele waren natürlich ein Trümmerhaufen. Auch die Konsole selbst kam unter die Räder und wurde etwas gequetscht. Die metallene Halterung an der Seite war verbogen und als ich sie aufhob fiel die Ummantelung herunter. Zuhause habe ich dann das Ärgste zurechtgebogen und die Hülle notdürftig anmontiert. Zum Spaß habe ich die Konsole dann einmal angeschaltet und habe gleich darauf das Dashboard zu Augen bekommen. Ich hab ein Spiel reingeschmissen und es lief! Nach einer Weile hab ich schließlich noch eine DVD geguckt, ohne jegliche Probleme!« Einen Schönheitspreis wird seine 360 aber wohl nie wieder gewinnen...





TECHNIK

WELTEN VERSCHMELZEN

Das neue Betriebssystem Windows Vista soll PCs und Xbox 360 zusammen bringen: Per Netzwerk und Videostreaming soll die Xbox 360 zum Medienzentrum werden. Richard Löwenstein und Paolo Biggio erklären, warum das mit Windows XP genauso gut klappt.

Die Zeiten, in denen Spielekonsolen eine Gruppe von Spielern vor denselben Monitor zwangen, um ihr Lieblingsspiel im Mehrspieler-Modus zu spielen, sind vorbei. Die moderne Konsole von heute weiß, was sich gehört und sucht den Kontakt nach draußen, oder genauer, zum Internet. Sie ist ganz ohne Tricks und komplizierte Installationen vernetzbar. Paradebeispiel für dieses löbliche Verhalten ist die Xbox 360, die sich, kaum ist sie an ein Netzwerk angeschlossen, sofort zum multimedialen Alleskönner entwickelt. Die wichtigste Funktion ist natürlich der Anschluss an das Xbox Live Netzwerk, aber dabei bleibt es bei weitem nicht. Durch ihre technischen Voraussetzungen drängt sich die Xbox 360 grundsätzlich als Abspielstation für Musik und Videos auf: Der Video- und Audio-Port gibt digitale Audiosignale aus, und Videobilder in der herkömmlichen PAL-Auflösung, oder auch in HD-Auflösungen 720p, 1080p und 1080p. Wäre es nicht toll, wenn man jetzt die auf dem PC im Kinder- oder Arbeitszimmer gespeicherten Bilder über den großen Fernseher an der Xbox betrachten könnte? Oder die MP3-Files hören, ohne sie erst mühselig per Memory-Stick vom PC auf die 360 zu kopieren? Oder besser noch: die Videos von der PC-Festplatte über die Xbox 360 auf den großen Flachbild-Fernseher gucken, statt auf dem winzigen Monitor?

STREAMEN GEFÄLLIG?

Theoretisch verfügt die Xbox 360 seit jeher über diese Fähigkeiten, praktisch funktionieren sie erst seit dem Dashboard-Update vom 31. Oktober 2006 richtig gut. Vor dem Oktober-Update war man als Xbox-Besitzer ziemlich eingeschränkt, wenn es darum ging die Lieblingskonsole ins heimische Medien-Netzwerk zu

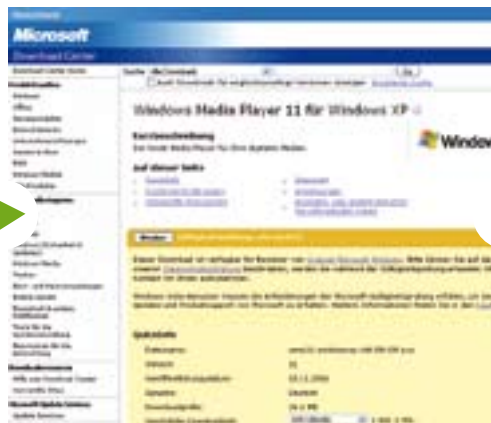
integrieren. Da brauchte man auch noch die relativ wenig verbreitete »Media Center Edition« von Windows XP. Mittlerweile jedoch kann die 360 mit Rechnern Verbindung aufnehmen, die mit einem ganz gewöhnlichen »Windows XP« oder »XP Professional«-Betriebssystem arbeiten. Dazu braucht man neben PC und Konsole lediglich die Softwarepakete »Service Pack 2«, ».NET Framework 1.1« und »Windows Media Player 11« mit der integrierten Software-Schnittstelle »Windows Media Connect«. Das liest sich jetzt vielleicht alles etwas kompliziert - aber über die Suchfunktion aus der Microsoft-Webseite (www.microsoft.de) findet man die Downloads aller Software-Elemente ziemlich schnell - und gratis sind sie obendrein. Sofern sie nicht ohnehin schon vorhanden sind: »Service Pack 2« und ».NET Framework 1.1« sind bei halbwegs aktuellen Rechnern oft schon vorinstalliert. Fehlt dann nur noch eine Treibersoftware, die den Datenverkehr mit der 360 regelt. Diese findet man auf www.xbox.com/pcsetup. Die Einbindung der Xbox in das bestehende Netzwerk »



So geht's

Videostreaming vom PC auf die Xbox 360

WINDOWS XP



Zunächst müssen PC und Xbox 360 im selben Netzwerk hängen, also am selben Access-Point bei Drahtlos-Betrieb, bzw. am selben Hub/Switch bei Kabel-Netzwerk. Die Kopplung klappt mit jeder 360-Konsole, egal ob mit oder ohne Festplatte.

Dann braucht's einen PC mit »Windows XP« und Extra-Software: »Service Pack 2«, »NET Framework 1.1« und »Windows Media Player 11«. Gibt's bei MS auf der Webseite zum Gratis-Download.

Sobald auf dem PC der »Windows Media Player 11« läuft, muss man in der »Medienbibliothek« die Netzwerk-Freigabe regeln. Häkchen bei Xbox 360, fertig.

WINDOWS VISTA

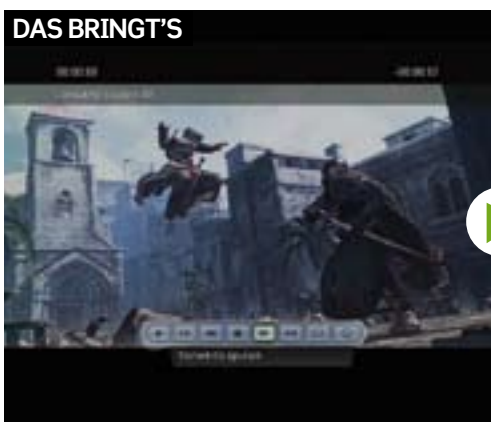


Bei »Vista« ist alle Software schon enthalten. Nur noch »Media Player 11« starten, Medienfreigabe anklicken, und fürs Streaming zur 360 erlaubte Verzeichnisse zulassen.

Auf der Xbox 360 ist die Dashboard-Version vom 31. Oktober Voraussetzung. Dann im System-Menü per »Netzwerkeinstellungen- und Medienverbindung« Kontakt zum PC aufnehmen, fertig.

Wenn 360 und PC verkuppelt sind, sind im Menüpunkt »Medien« bei Musik, Bildern und Video die Optionen »Computer« erreichbar. Jetzt sind freigegebene PC-Medien auf der 360 abspielbar.

DAS BRINGT'S



Bei Videos kommt das bekannte DVD-Steuermenu zum Einsatz. Nicht sehr komfortabel, aber es klappt, inklusive spulen. 5.1-Audio und HD-Videos? Kein Problem!

Nett auch der Bild-Anzeiger. Die 360 zeigt die Verzeichnis-Struktur des PCs, alle Bilder pro Schublade werden als Diashow nacheinander gezeigt, verbunden durch fließende Übergänge.

Genau wie Musik und Videos, werden auch die Musikstücke nicht vom PC auf die Festplatte der Xbox 360 umkopiert, sondern lediglich von dort ausgelesen und direkt abgespielt.

Dem neuen Windows auf die Finger geschaut

Da in letzter Zeit auch außerhalb der Xbox-Community so viel Wind um »Vista« gemacht wird, haben wir kurzerhand einen Rechner in der Redaktion platt gemacht und darauf Microsofts neues Baby installiert. Unser System dürfte mit seinem AMD Athlon XP 2200+, 512MB RAM und einem DVD-Laufwerk eigentlich dem gesunden Mittelmaß entsprechen. Nach einer erfreulich einfachen Installation; bei der wir kaum was tun müssen, steht ein fertig konfigurierter Rechner vor uns. Beim ersten Start wird uns mitgeteilt, dass unser System im Leistungstest mit einer sattem 1,0 abschneidet. Toll! Als wir da aber nachhaken, stellen wir fest, dass Microsoft wohl anders bewertet als in der Schule. Unsere 1,0 ist nämlich unterste

Schublade und unser Mittelklasse-Rechner wird von »Vista« zur Textverarbeitungs-Maschine degradiert. Die eigentliche Enttäuschung ist aber, soweit es die Verbindung aus PC und Xbox 360 betrifft, dass »Windows Vista« nicht wirklich mehr leistet als »Windows XP«. All die angekündigten Extra-Features, zum Beispiel der Sprachchat zwischen PC- und Xbox-360-Besitzer, sind noch nicht integriert. Was aber drin ist, ist eine Unterstützung für den neuen »Wireless Gaming Receiver«: eine Funkantenne für den PC, mit der die Kiste drahtloses Zubehör für die Xbox 360 nutzen kann. Den Controller, das Lenkrad und den Headset. Praktisch, gell?



» schließlich könnte nicht besser erklärt sein als im Medien-Reiter im Dashboard der Konsole selbst. Dort wird man Schritt für Schritt durch den gesamten Prozess geführt. Selbst Themen wie die Sicherheit von Funknetzen werden nicht ausgelassen, da die Xbox mittlerweile sowohl den WAP als auch den WEP64 bzw. WEP128 Standard bei der Verschlüsselung solcher Netze unterstützt. Sogar der Ausschluss bestimmter Geräte lässt sich über die so genannte MAC-Adresse steuern. Da die Xbox ab Werk bereits eine RJ45-Ethernet-Buchse spendiert bekommen hat, fällt auch der Anschluss ans Netzwerk nicht schwer. Durch ein so genanntes Crossover-Kabel, kann man die Xbox direkt an einen PC anbinden, oder man benutzt einfach einen Switch bzw. einen Hub. Alternativ kann man als Zubehör auch einen »Wireless LAN Network Adapter« erwerben. Das ist eine Antenne, über die sich die Xbox 360 schnell und problemlos in Funk-Netzwerke einklinkt. Die Antenne unterstützt alle verbreiteten Standardprotokolle IEEE 802.11a/b/g. Das bewährte TCP/IP-Protokoll übernimmt dabei die Aufgabe des Daten-Polizisten. Alle nötigen Einstellungen für das jeweilige Netzwerk, wie IP-Adressen, oder Gateways, kann die Xbox dabei auch vollkommen automatisch vornehmen, so dass auch für den Laien die Installation problemlos über die Bühne gehen sollte.

FORMATMINUS

Entscheidet man sich für ein Funknetzwerk, sollte man darauf achten, dass der verwendete Standard die nötigen Datenraten auch unterstützt. Zu empfehlen ist hier das 802.11a-Protokoll, da beim b-Protokoll öfter mal Bildaussetzer beim Streaming von Videos in der Auflösung von 720p den Genuss stören können. Sollen Video-Inhalte mit 1080i und 1080p gestreamt werden, ist überhaupt eine Kabelleitung notwendig. Ist der Kontakt erstmal hergestellt, kann es eigentlich sofort losgehen: die Xbox stellt Bilder, Musik und Videos, die auf dem PC frei gegeben sind als Thumbnails dar und kann sie auch sofort abspielen. Das wirklich Beeindruckende dabei ist, dass die Xbox 360 hochauflösende Videos auch dann noch flüssig darstellt, wenn sie auf dem Rechner selbst rucken. Das kommt daher, dass beim Streamen die Daten direkt von der Festplatte über das Netzwerk an die Xbox geschickt werden. Sie müssen nicht mehr den Flaschenhals eines Grafikprozessors durchqueren. Die Darstellung liegt somit ausschließlich auf den starken Schultern der Xbox, die speziell für



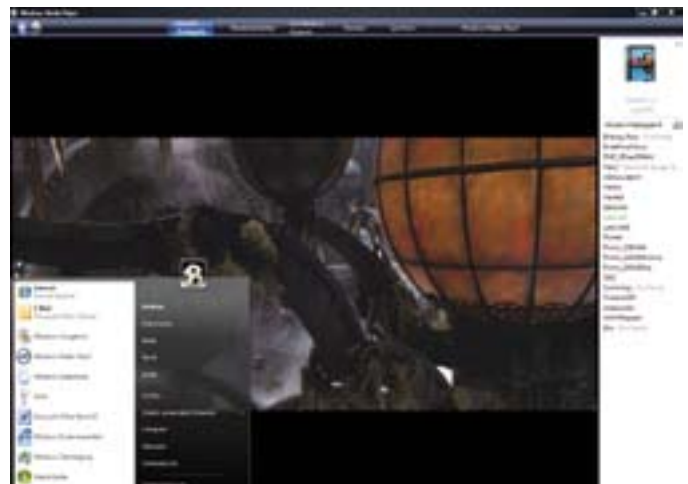
Der so genannte »Spiele Explorer« von »Windows Vista« ist so was wie das Dashboard von Xbox Live. Hier wird gespeichert, was man wann gespielt hat, und wie gut man dabei war. Die Kopplung mit Xbox Live fehlt aber noch.



Ein neues Element von »Windows Vista« ist der eingebaute Jugendschutz. Ähnlich wie bei der Xbox 360 kann man Alters-Freigaben nach Empfehlungen von USK oder PEGI einstellen, und zusätzlich Uhrzeiten und Spieldauer festlegen.



Das neue »Windows« gibt es in zig Versionen: als »Home Basic«, »Home Premium«, »Home Academic«, »Ultimate«, »Business«, und alle Versionen nochmal als Upgrade für Besitzer von »Windows XP«. Die für Spiele notwendigen Funktionen sind überall integriert.



XBOX 360

Memory Unit B



solche Aufgaben ausgelegt ist. Woran es im Augenblick leider noch mangelt, sind die von der Xbox 360 unterstützten Formate. Im Moment werden nur Videos im WMV-Format unterstützt, während MPEG, DivX oder Quicktime-Streifen erst langwierig am PC konvertiert werden müssen. Man kann allerdings davon ausgehen, dass in Kürze Plugins zur Verfügung stehen werden, die diese Formate entweder direkt unterstützen, oder zumindest in Echtzeit konvertieren. Das gilt umso mehr, als »Windows Media Player 11« als Standard-Medienzentrum in »Windows Vista« integriert ist, das sich sicherlich in Windeseile weit verbreiten wird.

DER KOMFORT FEHLT...

Ein weiterer Kritikpunkt ist mit Sicherheit der Bedienkomfort des aktuellen Videoplayers der Xbox. Dieser besitzt zwar Start- und Pause-Funktion, eine Anzeige der verbleibenden Zeit und einen Letterbox-

Zoom, aber einen schnellen Vor- bzw. Rücklauf sucht man vergebens. Zumindest bleibt dabei aber die Bedienoberfläche gleich, die auch von der DVD-Player-Software der Xbox verwendet wird. Auch beeinflusst das anderweitige Nutzen des Netzwerks, zum Beispiel beim Herunterladen von Xbox Live, das Streaming nicht im Geringsten und das Abspielen wird durch solche Aktionen auch nicht unterbrochen. Bei der Musikwiedergabe gibt sich der Player jedoch genauso spartanisch wie sein Video-Kollege. Titel können zwar sowohl von der internen Xbox-Festplatte, als auch von einer externen PC-Festplatte

abgespielt werden, aber außer Start, Stopp und Titel wechseln, fehlen weitere Optionen. Hier gibt sich die Xbox jedoch ein wenig formatfreundlicher, da WMA, MP3 und WAV unterstützt werden. Zusätzlich kann man Wiedergabelisten im WPL- und im M3U-Format verwenden. Was dabei sehr gelobt werden muss, ist der digitale Audio-Anschluss, der auch Surround-Formate – zum Beispiel Dolby Digital 5.1 – unterstützt und selbst beim Spielen die Wiedergabe von Musik nicht abbricht. Aber keine Sorge: das Player-Menü ist zu jeder Zeit bequem auf Knopfdruck zu erreichen, auch aus einem laufenden Spiel heraus.

Bilder können problemlos über die 360 entweder einzeln betrachtet, oder zu Diashows zusammengesetzt werden. Die unterstützten Formate umfassen dabei BMP, GIF, JPEG, PNG und TIF und die Pics werden automatisch auf Bildschirmgröße skaliert. Bei der Bearbeitung ist man jedoch auf das Rotieren in 90-Grad-Schritten nach Rechts oder Links beschränkt. Die Freigabe der Medien auf PC-Seite wird vom »Windows Media Player 11« geregelt, doch nicht nur PCs kommen für das Streamen in Frage. Man kann auch vom »Zune«-Player und jedem anderen Gerät Medien streamen, das über die »Windows Media Connect«-Schnittstelle verfügt. Als kleines Extra kann man Medien auch direkt von verschiedenen mobilen Speichermedien verwenden.

Erlaubt sind USB-Sticks und Xbox-360-Memorykarten, wobei die Inhalte leider nicht direkt gestreamt werden, sondern erst auf die Festplatte kopiert werden müssen. Selbst auf einen iPod muss der Xbox-Besitzer nicht mehr verzichten, da die dazu nötige Support-Software für lau auf

dem Xbox Live Marktplatz zu finden ist. Letztendlich kann man nur staunen, was sich aus der reinen Spielkonsole im letzten Jahr so alles entwickelt hat. Auf jeden Fall ist die Xbox 360 jetzt schon ein Medien-Alleskönner – nicht so gut zwar wie einige umgebaute original Xbox-Konsolen, aber doch schon ziemlich okay. Zumal sich 2007 noch einiges tun wird. Es lohnt sich also, dran zu bleiben.

Richard Löwenstein
Paolo Biggio

LIVE ANYWHERE

Microsofts neues Live-Konzept

Bereits seit geraumer Zeit hört man in verschiedenen Foren das Gerücht, Microsoft wolle eine engere Verschmelzung von PC und Xbox erzielen. Das Konzept dazu heißt »Live Anywhere«, abgeleitet vom Xbox Live Prinzip. Die Pläne hierzu hören sich noch abenteuerlicher an als wir zuerst gedacht hatten: Nicht nur die Xbox und der PC, sondern auch Handys und der bis jetzt nur in den USA erhältliche MP3-Player Zune sollen in diesem neuen Netzwerk funktionieren. Aber was kann man denn nun wirklich mit »Live Anywhere« anstellen? Das wohl wichtigste Feature soll die Möglichkeit sein, dass man seinen Gamertag von der Xbox auf seinen PC, oder sein Handy übertragen kann. Damit soll man dann alle Dienste in Anspruch nehmen können, die einem auf der Xbox zu Verfügung stehen. Man kann seine Buddy-Liste abrufen und mit seinen Freunden live chatten. Kleine Gelegenheitsspiele, die man über Xbox Live Arcade bereits jetzt herunterladen kann, sollen auch auf dem PC spielbar sein. Genauso soll es sich bei PC-Spielen verhalten, die über MSN Games gekauft werden. Dabei verändert sich nichts an der bekannten Oberfläche der Xbox.

Für Handys will Microsoft noch im Winter unter dem Namen »Mobile Arcade« Spielern die Möglichkeit bieten, Spiele wie »Bejeweled«, »Zuma« oder »Hexic« vor dem Kauf auszuprobieren und auch direkt zu erwerben. Auch Spielverzeichnisse und Spielerfolge sollen lokal auf dem Handy gespeichert und an andere Nutzer weitergeleitet werden können. Als Microsoft »Live Anywhere« auf der E3 im Mai zum ersten Mal vorstellte, wurde auch gleichzeitig das erste Spiel präsentiert, das die neue Plattform nutzen kann: »Shadowrun«. In der Präsentation schickte ein Entwickler über die Xbox 360 seinem Kumpel, der gerade am PC saß eine Einladung zum Spielen. Der Kumpel am PC konnte sich dann die Spielerwerte des Konsoleros anzeigen lassen und sie mit den eigenen vergleichen. Spielen konnten die beiden in der Präsentation dann natürlich auch. Beeindruckend daran war die Tatsache, dass in der Buddy-Liste auf der 360 gleich mit angezeigt wurde, auf welcher Plattform der besagte Kumpel sich gerade befand. Doch damit nicht genug: Microsoft plant nämlich schon den nächsten Schlag und das ausgerechnet gemeinsam mit dem Comicriesen »Marvel«. »Marvel Universe Online« soll das Werk heißen und ein Online-Rollenspiel werden, an dem sowohl Konsoleros, als auch PC-Gamer in derselben Spielwelt teilnehmen sollen. Da ein Online-Rollenspiel jedoch vor allem auf neuen Inhalten aufbaut, sollen auch beide Plattformen Zugang zum Xbox Live Marktplatz erhalten.

Bei all diesen erfreulichen Nachrichten bleiben jedoch noch viele Fragen offen. Vor allem deshalb, weil entgegen der Ankündigung auf der E3, »Live Anywhere« zum Veröffentlichungstermin im Januar nicht Teil von Windows Vista sein wird. Es ist also noch nicht abzusehen, ob zum Beispiel die Live-Funktion auf dem PC kostenpflichtig sein wird. Im Interview mit dem Internet-Magazin »Gamespot« sagte der Senior Director der »Microsoft Game Studios« Frank Pape: »Wir werden sicherstellen, dass das Zahlungs-Modell ... dem entspricht, was wir in der Vergangenheit getan haben, und was der Markt akzeptieren wird.« Ein weiterer Punkt, der sowohl bei den Xbox-Besitzern, als auch bei den PC-Gamern Stirnrünzeln verursacht, ist die Frage, wie ausgeglichen das Spiel auf zwei so unterschiedlichen Plattformen sein wird. Immerhin unterschieden sich Reaktionszeit und Präzision mit einer Maus und einem Analog-Controller doch spürbar, von der Bedienung auf einem Handy mal ganz zu schweigen. Microsoft verspricht zwar einwandfreie Balance zwischen den verschiedenen Plattformen, doch im Endeffekt wird wohl erst die Zeit zeigen, ob dem wirklich so ist.

Zuletzt sei noch die Frage in den Raum gestellt, wie sinnvoll es ist, seinen Gamertag auf sein Handy zu laden. Aber es soll ja auch Leute geben, die auf dem Handy E-Mails lesen und auf »E-Bay« bestellen.

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

Macht Gaming krank? DOKTOR SPIELE

Videospiele stehen schon seit Urzeiten im Ruf, auf Kinder körperlich und mental negativen Einfluss zu nehmen. Aber was ist tatsächlich an diesen Vorwürfen dran? Dr. Matthias Lausmann forschte nach. Mit interessantem Ergebnis.





Süd-Korea, 5. August 2005: In einem Internet-Café in Taegu bricht in den frühen Morgenstunden ein 28-jähriger Mann zusammen.

Wie Zeugen berichten, nahm Lee, so sein Name, an einem der zahlreichen »StarCraft«-Marathons teil und hatte mehr als 50 Stunden vor dem Bildschirm verbracht. Der Mann wird umgehend in ein Krankenhaus überstellt, wo die Ärzte nur noch seinen Tod feststellen können. Diagnose: Herzversagen.

Hiobsbotschaften wie diese sind mittlerweile keine Seltenheit mehr. Immer wieder häufen sich Berichte über klinische Vorfälle, die mit Videospielen in Verbindung stehen. Egal ob Kreislaufkollaps, psychisches Suchtverhalten oder Epilepsie. Über physische und mentale Gefahren von Videospielen wurde und wird so viel geredet wie schon lange nicht mehr. Aber wie schädlich ist Daddeln eigentlich? Steckt in den ganzen Berichten das berühmte Körnchen Wahrheit? Oder sind das nur die unschönen Auswüchse eines Negativ-Hypes, der im Zuge der Diskussion um »Killerspiele« auf einmal wieder Medien gepushten Auftrieb erhält?

BEWUSST BLINZELN

Zunächst einmal ist Videospielen eine körperliche Aktivität wie jede andere auch. Und wie für diese, gilt auch fürs Daddeln: harmlos in Maßen, schädlich in Massen. Vor allem physisch kann Zocken auf Dauer ganz schön anstrengend sein – insbesondere für die Augen. Denn das ständige Starren auf einen Punkt – in diesem Fall den Fernsehbildschirm – kann die Glotzerchen gehörig belasten und mitunter sogar austrocknen. Das bestätigt uns zumindest William Lloyds, seines Zeichens Professor für Augenheilkunde an der Universität von Kalifornien in Davis, unter... äh... vier Augen: »Bei vielen Videospielern bemerken wir immer öfter eine konsequente Abnahme des Lidschließreflexes, wenn sie konzentriert bei der Sache sind. Für uns Mediziner eine sehr beunruhigende Erkenntnis, denn für die Sehfertigkeit ist dieser Reflex von außerordentlicher Bedeutung, um das Auge feucht zu halten und den Sehnerv zu entspannen. Sollte man als Videospieler daher über längere Zeit vor der Konsole sitzen und ein leichtes Stechen oder Krampfen in der Augenregion verspüren, empfiehlt es sich, eine kurze Pause einzulegen und bewusst zu blinzeln. Solche kleinen Tricks helfen oft schon ungemein.« Genauso wichtig sei nach Aussage Lloyds auch ein vernünftiger Abstand zum Bildschirm. Wer also mit der Nase direkt an der Mattscheibe klebt, nur um Hitomis HDTV-Nippel zu begaffen, riskiert nicht nur eine lustige Dauererektion, sondern auch nachhaltige Schädigungen der Netzhaut. Und natürlich werden die Augen viereckig. Hat uns Mami zumindest immer erzählt...



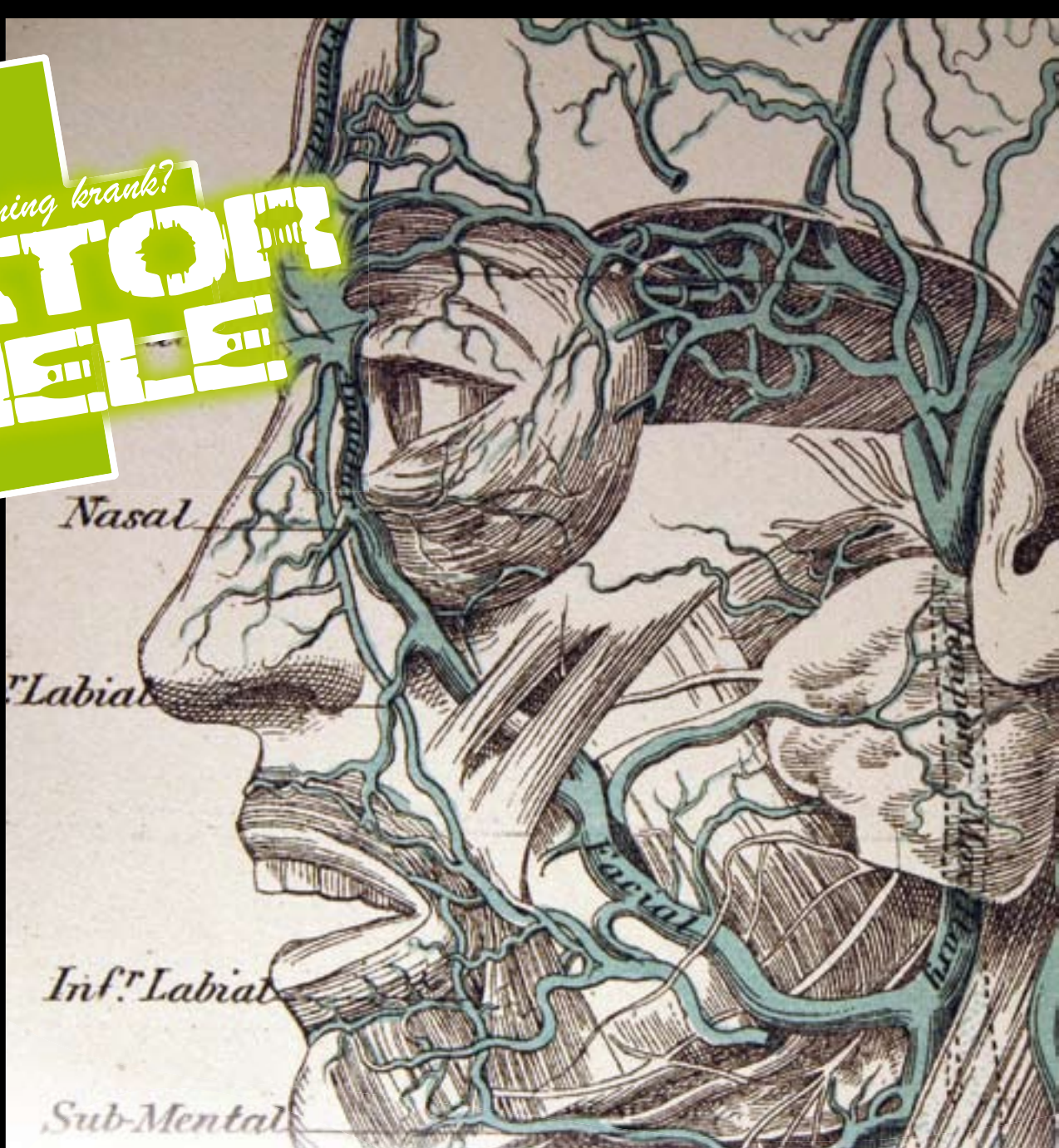
Macht Gaming krank? DOKTOR SPIELE

KILLERSPIELE Wenn Videospiele töten

Schlafmangel und schlechte Ernährung sind nicht die einzigen Wege, mit denen sich Videospieler schaden können. Um den ganzen Globus häufen sich Berichte über Überfälle, oft sogar Mordanschläge, die in Verbindung mit Videospielen stehen. So wurde im Februar 2004 der 14-jährige Warren Leblanc von seinem drei Jahre älteren Freund mit einem Messer und einem Hammer getötet. Eine Taktik, die sich der Täter angeblich aus einem in Deutschland beschlagnahmten Metzler-Game abgeschaut und imitiert haben soll.

Auch in China gibt es Todesopfer zu beklagen. Zum Beispiel Zhu Caoyuan, der von seinem Freund Qiu Chenwei erstochen wurde. Und das nur, weil dieser ein kostbares Schwert verkauft hat, das ihm Qiu geliehen hatte. Soweit eigentlich ein Mord mit Motiv, wäre das Utensil nicht virtuell gewesen und Teil des MMORPG »Legend of Mir 3«.

Am bekanntesten dürfte in unseren Landen aber der erst letztlich verübte Amoklauf eines 18-jährigen Schülers aus Emsdetten sein, der im November letzten Jahres 37 Menschen verletzt und hinterher sich selbst hingerichtet hatte. Gründe für den blutigen Streifzug war nach Aussage der Staatsanwaltschaft vor allem das hohe Gewaltpotenzial des Täters gewesen, das er sich durch den exzessiven Genuss von »Killerspielen« antrainiert hatte. Eine Behauptung, die die Diskussion um ein Verbot gewaltverherrlichender Videospiele wieder mal aufleben ließ und Politiker jeden Ranges zu mehr oder weniger qualifizierten Äußerungen antrieb. Völlig unabhängig davon, ob sie von der Materie Ahnung hatten oder nicht. Was man doch nicht so alles für ein bisschen Medienaufmerksamkeit tut.



» EIN KNOCHENJOB

Auch unsere Hände haben beim Spielen ordentlich zu leiden und werden dank Online-Rollenspielen immer stärker und vor allem länger in Mitleidenschaft gezogen. Und so bekriegen sich unsere Fingerchen stundenlang auf engstem Raum auf dem Joypad, um den Helden zum sicheren Levelausgang zu manövrieren, Unmengen von Feinden auszuschalten oder nervigen Video-Chattern mit eindeutigen Gesten die Meinung zu geigen. Ein Tastenballett, das auf Dauer ermüdet. Laut einem Bericht des Time Magazines aus dem Jahre 2002 erhöht der permanente Gebrauch von Video- und Computerspielperipherie nicht nur das Risiko einer Sehnenscheidenentzündung (sog. Tendinitis). Auch die Wahrscheinlichkeit, im höheren Alter an einer Art von Arthritis zu erkranken, steigt durchs Daddeln drastisch an. Unter knapp 100 verschiedenen Ausprägungen der Krankheit stellt hierbei vor allem die sogenannte Osteoarthritis die verbreitetste Form dar. Dabei nutzt sich infolge von starker Beanspruchung die Knorpelflüssigkeit am Gelenk zweier Knochen ab, so dass die Knochen bei Bewegungen ungeschützt aneinander reiben. Das Ergebnis sind schmerz-

hafte Schwellungen, die sich nur mit entsprechenden Medikamenten in den Griff kriegen lassen. Durch massives Übergewicht kann sich die Gefahr der Arthritis sogar noch erhöhen, üben doch die ganzen Extrakilos permanent unnötigen Druck auf Knochen und Gelenke aus. Dagegen hilft wohl nur eins: regelmäßiges Sport treiben. Denn durch ein gezieltes Workout schwinden nicht nur die Rettungsringe an den Hüften. Auch die Muskelmasse nimmt beim Training zu und legt sich wie ein Schutzmantel behutsam um Knochen und Gelenke. Und da soll noch einer sagen, ein Six-pack wäre nur was fürs Auge!

DAS BRAUNE GIFT

Für einen gesunden Lebensstil mindestens ebenso wichtig ist nach Aussagen zahlreicher Wissenschaftler eine ausgewogene und gesunde Ernährung. Und damit haben Daddler wie wir offen gesagt ein Problem. Denn unser Speiseplan umfasst oft nichts anderes als Fertigpizzas, Tiefkühlkost, Diät-Cola und vor allem Kaffee. Unmengen von Kaffee. Ein Laster, mit dem wir nicht alleine sind. Knapp 144 Liter von dem braunen Gebräu konsumiert der Durchschnittsdeut-



DROGE NR. 1 DER KOFFEIN-KICK IN ZAHLEN

Neben Tabak und Alkohol gehört Koffein wohl zu größten Sünden des deutschen Volkes. Egal ob Cola, Red Bull, oder die unüberschaubare Menge an Kaffeeprodukten aus dem Hause Starbucks und Konsorten. Alles, was auch nur ansatzweise aufputschende Wirkung hat, kippen sich die Teutonen den Rachen hinunter. Aber was ist nun tatsächlich dran und vor allem drin in den Getränken? Unser Koffein-Guide verrät es.

PRODUKT	MENGE	KOFFEIN
Filterkaffee	125 ml	120 mg
Instant-Kaffee	125 ml	60-100 mg
Red Bull	250 ml	80 mg
Espresso	50 ml	60 mg
Mountain Dew	200 ml	55 mg
Cola Light	200 ml	46,5 mg
Coca Cola	200 ml	34,5 mg
Tee	125 ml	30-70 mg

Für alle, denen selbst diese Mengen nicht genug sein können, raten wir an dieser Stelle zum ultimativen Wachmacher: NoDoz, ein Präparat aus den Vereinigten Staaten, das ganze 200 mg Koffein in eine winzige Pille gepresst hat – Genug, um »Oblivion« an einem Stück durchzuspielen. Gibt's so ähnlich auch in der Apotheke um die Ecke, heißt dann »Koffeintabletten«. Aber ob das der Gesundheit wohl tut? Wir wollen das mal mit einem großen Fragezeichen versehen.

“Für einen gesunden Lebensstil ist ein ausgewogener Ernährungsplan wichtig. Und damit haben Daddler offen gesagt ein Problem.”



sche pro Jahr. Das geht zumindest aus dem Jahresbericht 2005 des deutschen Kaffeeverbandes hervor. Kein Wunder, immerhin vertreibt das Wundermittel schwerfällige Müdigkeit aus den Knochen und sorgt mit belebender Wirkung für ein kurzfristiges Leistungshoch. Möglich wird das durch das im Kaffee enthaltene Koffein, das die Rezeptoren in der Nervenzelle an der Aufnahme von Adenosin hindert – einer körpereigenen Substanz, die unseren Organismus vor Übermüdung schützt und rechtzeitig »herunterfährt«. Bleibt Adenosin jedoch aus, unterbleiben diese Mattigkeits-Signale, und der Körper fühlt sich frisch und lebendig. So wie es bei der Einnahme von Koffein der Fall ist. Zumindest beim Menschen. In der freien Natur hingegen tritt die Substanz als pflanzliches Alkaloid auf, das ungewolltes Ungeziefer lähmt und abtötet. Ganz richtig gehört: Koffein ist ursprünglich ein Insektizid, und wir schütten uns das Zeug literweise in den Rachen.

Über die aufputschende Wirkung des Kaffees muss wohl kein weiteres Wort verloren werden. Was aber weit weniger bekannt ist, sind die Negativfolgen, wenn man's mit Jacobs Krönung und Co.

übertreibt. Neben unruhigem Schlaf und sporadisch auftretenden Kopfschmerzen kann sich zuviel Koffein auch in einem erhöhten Blutdruck manifestieren. KANN wohlgemerkt. Denn der Stoff wirkt sich nicht auf jeden Organismus gleich aus. Wie uns die amerikanische Ernährungsexpertin Cynthia Sass bestätigt, variieren die Symptome von Person zu Person beträchtlich: »Manche Menschen vertragen Kaffee literweise und gehen danach völlig unbekümmert zu Bett, während bei anderen nur eine halbe Tasse genügt, um ganz hibbelig zu werden.« Noch extremer äußern sich die Symptome ab Konsummengen von 250 bis 500 mg Koffein; eine Menge, die nach einer Studie im »Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders« als Koffein-Rausch klassifiziert ist. Zustände wie Rastlosigkeit oder mittelschwere Schlafstörungen sind dann an der Tagesordnung. Und auch unzusammenhängende Sprache, Herzrhythmusstörungen oder sogar leichte Paranoia seien durchaus keine Seltenheit, wenn man's mit Kaffee exzessiv übertreibt, so der Bericht.

Dennoch: Für derart starke Ausprägungen müsste eine ganze Menge Kaffee her. Nämlich schätzungsweise 13 Tassen Espresso pro Tag. Ziemlich unrealistisch, solange man nicht beim 360-Magazin arbeitet und zu unbezahlten Nachtschichten geknuppelt wird. Viel nahe liegender ist es da, durch permanenten Kaffeegenuss tatsächlich süchtig zu werden. Und diese Wahrscheinlichkeit ist vergleichsweise hoch. Schätzungsweise 10 Prozent aller Kaffeetrinker sind nach neuesten Untersuchungen süchtig und leiden regelmäßig unter Entzugerscheinungen, wenn man ihnen die Guten-Morgen-Tasse verwehrt. Zu den Beschwerden zählen nach einer Studie von Griffiths und Juliano aus dem Jahre 2004 mitunter extreme Nervosität, Reizbarkeit, sogar Muskelzuckungen, Schlaflosigkeit und ungewolltes Herzerasen. Eine ganz schöne Latte an Symptomen, die für psychische Suchtzustände generell geradezu prototypisch sind. Sie treten nämlich auch im Zusammenhang mit anderen Suchtzuständen auf, der Spielsucht zum Beispiel. Und das beinhaltet nicht nur das Verlangen nach einarmigen Casino-Banden. Sondern auch unsere ach so beliebten Videospiele. Aber wie kommt es überhaupt dazu?



Macht Gaming krank? DOKTOR SPIELE

» SPIEL MIT DER DROGE

Grundsätzlich ist Videospielen eine Handlung wie jede andere auch: Sie verschafft dem Spieler eine gewisse Genugtuung, die sich im Körper durch das Ausschütten von Dopamin äußert. Einer Art körpereigener Muntermacher, der uns - ähnlich wie Endorphin - in einen Zustand der Miniextase versetzt. Je öfter und konsequenter diese Dopaminausschüttung nun durch permanentes Dauerzocken geschieht, desto mehr gewöhnt sich das Gehirn an den Friede-Freude-Eierkuchen-Zustand und fordert fleißig Nachschub. Bleibt dieser nun über längere Zeit aus, sendet das Gehirn Signale an den Körper, die den Organismus zum erneuten Spielen drängen, um erneut mit Dopamin versorgt zu werden. Und siehe da, eine Sucht ist geboren.

Was zunächst wie ein schlechter Scherz klingt, ist tatsächlich Realität. Laut Schätzungen der deutschen Hauptstelle für Suchtfragen sollen allein 2004 rund 180.000 Bundesbürger spielsüchtig gewesen sein. Und die wenigsten sind sich der Krankheit überhaupt bewusst. Allen voran Mediziner, die die Abhängigkeit von Videospielen erst seit kurzem als tatsächliche Sucht klassifizieren. Auch Keith Bakker, Leiter der renommierten Smith & Jones-Klinik in Amsterdam, wurde sich eher beiläufig der Tragweite des Problems bewusst: »Wir hatten immer mehr Suchtpatienten, die fast beiläufig erzählten, dass sie neben ihrer Drogen-, Ess- oder Trinksucht auch viel Zeit vor ihrer Playstation verbrachten. Erst dadurch wurde uns klar, wie stark Videospiele in diesen Teufelskreis mit einbezogen sind«, so der Klinikleiter in einem Interview mit der BBC. Eigentlich erstaunlich, denn die Symptomatik von gamesüchtigen Spielern ähnelt denen zwanghafter Gambler bedenklich. Der 17-jährige Tim kann ein Lied davon singen: »Mein Leben drehte sich wirklich nur noch um die Konsole. Mein soziales Leben tendierte gegen Null. Alles, was ich hatte, waren Cyber-Friends im Internet. Na ja, das und

“ Laut Schätzungen sollen allein 2004 rund 180.000 Bundesbürger spielsüchtig gewesen sein. Und die wenigsten sind sich der Krankheit überhaupt bewusst. ”



EPILEPSIE

Die unterschätzte Krankheit

Schon zu NES- und Gameboy-Zeiten warnten Spielhersteller in Anleitungen oder sogar Ladebildschirmen vor der Gefahr, beim Daddeln einen epileptischen Anfall zu erleiden. Ein berechtigter Hinweis, auch wenn Epilepsie an sich eine eher seltene Krankheit darstellt. Gerade 0,5% der deutschen Bevölkerung sollen nach Angaben der Klinik für Epileptologie in Bonn darunter leiden. Das sind umgerechnet, ca. 700.000 Bundesbürger, die die Krankheit in sich tragen - und das oft völlig unbewusst. Greifen solche Personen dann zum Controller, ist die Gefahr hoch, durch bestimmte Lichtfrequenzen und Farbmuster einen Anfall zu erleiden. Photosensitive Epilepsie nennt sich diese Ausprägung, bei der der Organismus auf visuelle Stimuli reagiert und mit unkontrollierten Spasmen oder temporärem Bewusstseinsverlust antwortet. Und keiner weiß so recht, warum.

„Schon seit Jahren streiten sich die Mediziner über die Ursachen von Epilepsie.“

Schon seit Jahren streiten sich die Mediziner über die Ursachen der Krankheit, ohne dabei eine befriedigende Antwort zu haben. Viele argumentieren mit genetischer Disposition, andere führen das Leiden auf Komplikationen während der Schwangerschaft zurück. Wieder andere machen schwere Kopfverletzungen, Herzinfarkte oder sogar exzessiven Alkoholgenuss für die Ausformung von Epilepsie verantwortlich. Daher also aufgepasst beim nächsten Saufabend... Denn Ouzo, Bier, Likör Ramazotti und Konsorten schaden offensichtlich nicht nur der Leber.

» meine 4 Konsolen in meinem Zimmer: eine Xbox 360, eine Playstation 2, eine Xbox, einen Gamecube und einen Laptop, um Online-Spiele zu zocken. Und das manchmal 17 Stunden am Tag. Am Ende habe ich sogar in eine Wasserflasche gepinkelt, nur um das Spiel nicht verlassen zu müssen.« Hilfe fand der Holländer in einer Klinik für videospielesüchtige Kinder in Amsterdam, der ersten und bislang einzigen in Europa. Ein trauriges Zeichen, das beweist, dass man bei der Behandlung von spielsüchtigen Patienten erst ganz am Anfang steht.

KILLERSPIELE?

Sehen wir zum Schluss noch mal der grimmen Realität ins Auge: Videospiele können gefährlich werden – wenn man es übertreibt. Sollten also erste Alarmsignale auftreten, egal ob körperlich oder mental, ist es höchste Zeit, die Notbremse zu ziehen und entsprechende Gegenschritte einzuleiten. Denn Daddeln ist und bleibt nach wie vor ein kurzweiliges Hobby, keine aufreibende Lebensaufgabe. So schließen wir uns daher dem Appell sämtlicher Psychologen, Dr. Sommer Teams und Fitnesspápsten an und raten: Legt den Controller endlich mal zur Seite und geht auch mal nach draußen in die echte Welt! Trefft Freunde, knutscht zur Abwechslung mal eine Person aus Fleisch und Blut, nicht das Lara Croft-Poster über dem Bett. Und vor allem: Treibt Sport, um das Sitzfleisch loszuwerden und dem Körper etwas Erholung zu verschaffen. Man muss ja nicht gleich ins Fitness-Studio rennen. Warum nicht mal Rad fahren, laufen gehen oder ein paar Sätze Xbox 360-Konsolen stemmen?

Ein lateinisches Sprichwort besagt: »Mens sana in corpore sano«: Ein gesunder Geist wohnt in einem gesunden Körper. Warum sich also nicht mal ein Herz nehmen und diesen Grundsatz befolgen? Der Zeitpunkt dazu könnte nicht besser sein. Immerhin hat das neue Jahr doch gerade erst angefangen.

Matthias Lausmann



AB DEM 28. FEBRUAR!

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

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

TITELSTORY

ADVANCED WARFIGHTER 2

Wieder einmal brennt es an der Südgrenze der USA. Diesmal haben sich Mexikanische Guerilleros in Juarez niedergelassen und drohen den USA mit einem Angriff. Zeit für Captain Mitchell und seine Ghosts einzugreifen und den bösen Buben den Garaus zu machen. Test!

HALO WARS

Einen Warthog oder Scorpion zu kommandieren, oder mit dem abgebildeten UNSC Shortsword den Luftraum gegen die Attacken der Covenant zu sichern, das mag cool sein. Aber eine ganze Gruppe von Warthogs in die Schlacht zu schicken, ist vielleicht noch etwas befriedigender. Im nächsten Heft prüfen wir den neuesten Stand zu Ensembles Strategiespiel-Ableger aus der »Halo«-Serie.

BURNOUT 5

Gentlemen, starten Sie ihre Motoren! »Burnout« startet in die fünfte Runde und die Entwickler versprechen rassige Neuerungen. Offene Stadt und so... Was genau das bringt, steht in der nächsten Ausgabe.

SUPER SPITZBUBEN

Was ist eigentlich so cool an Marcus Fenix? Hat der Master Chief eine dunkle Seite? Wir gehen dem Heldentum auf den Grund und analysieren, was einen wahren Helden von einem Dampfpfau unterscheidet. Reportage!

PLUS!

BIOSHOCK

Die Entwickler von Irrational sprechen von einer Revolution des Shooter-Genres, und unsere ersten Eindrücke bestätigen das. Im nächsten Heft werfen wir einen genaueren Blick in die Tiefseewelt und berichten über das erste Probespiel.

FRONTLINES

Vielleicht der härteste Konkurrent, den »Advanced Warfighter 2« in diesem Jahr fürchten muss. Wir werfen einen ersten Blick auf den Hightech-Krieg und klären, ob sich hinter der viel versprechenden Grafik auch ausreichend Substanz versteckt.

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES

ALLE HITS ...

Army of Two, Assassin's Creed, Blue Dragon, Crackdown, The Darkness, Forza Motorsport 2, Fable 2, Half-Life 2, Halo 3, Kane & Lynch Dead Men, Lost Odyssey, Medal of Honor Airborne, Mercenaries 2: World in Flames, NBA Street Homecourt, Skate, Shadowrun, Virtua Tennis 3 und mehr, viel mehr ...

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 28. FEBRUAR 2007!

