

360

LIVE

**MONSTERGLOTZE
ZU GEWINNEN!**

MITMACHEN ...

... und 81-Zentimeter-Flachbild-TV
von Mirai abräumen

NUR FÜR



XBOX 360

KAMPF DER TITANEN PS3 VS. 360

Analyse auf 6 Seiten: warum die PS3
gut ist. Aber nicht gut genug.

DAS NEUE GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

6 Seiten
plus Poster

**Wahnsinn: 16 Spieler im Koop-Modus! Hammer:
Exklusive Bilder und Einzelspieler-Details**

NEU JETZT
MONATLICH
NUR 3,60 €

THE DARKNESS WAS FÜR EIN SCHOCKER!

Premiere: Wir haben den Mehrspieler-Modus
gespielt und Otherworld besucht.

CRACKDOWN NEU VOM GTA-ERFINDER

Und wieder ein Jugendschutzopfer.
Wirklich so brutal? 4-Seiten-Test!

PLUS

Sega Rally
Def Jam Icon
Spider-Man 3
Pimp my Ride

Unreal Tournament 3
UEFA Champions League

BULLET WITCH

Sexy wie Lara: Alicia
Preview und Poster



FRONTLINES

Battlefield war gestern
Multiplayer-Check auf 4 Seiten



COMMAND & CONQUER 3

Exklusiv-Interview:
Die 360-Version im Detail



SHIVERING ISLES

Die neue Oblivion-Erweiterung
Neue Story, Gebiete, Bilder

AUSGABE 2/MÄRZ 2007

€ 3,60



4 197019 903609

0.3

Willkommen beim 360-Magazin!



Mein Kalender zeigt den 13. Februar an. Gerade flattert mir eine Pressemitteilung des Bundesfamilien-Ministeriums auf den Tisch. Titel: »Jugendschutz wird deutlich verschärft«. Dahinter steckt eine zwei Seiten lange Beschreibung eines so genannten »Sofortprogramms«, das Bundesfamilien-Ministerin Ursula von der Leyen und Nordrhein-Westfalens Familienminister Armin Laschet gemeinsam in die Hand nehmen. Sofortprogramm, das klingt nach Notbremse und Sofortverbot. Aber ganz so schlimm ist's dann doch nicht. Gemeint ist: Man will jetzt ein neues Jugendschutz-Gesetz anschieben, will es vor der Sommerpause verhandeln und dann im Herbst dem Bundestag bzw. Bundesrat als Entwurf vorlegen. Da sollen dann auch die Ergebnisse einer umfassenden

Jugendschutz-Analyse des Berliner Hans-Bredow-Instituts einfließen, in der es um Games, Videos, DVDs, TV, Handys und Internet geht. Einige Anregungen aus der Pressemeldung finde ich gut. Zum Beispiel, dass die USK transparenter arbeiten soll, und dass sie offensiver mit Informationen an die Eltern herangehen soll; dass es künftig einmal im Jahr einen »Tag des Jugendmedienschutzes« geben soll, mit Info-Veranstaltungen und dergleichen. Alles prima. Auch, dass die Kriterien für die Alterskennzeichnung durch die USK konkreter gefasst werden sollen, halte ich für sinnvoll. Mit einem ähnlichen Katalog fest vorgegebener Kriterien arbeitet ja bereits »Pan-European Gaming Information«, (PEGI), das europaweite Konkurrenzsystem zur USK. Solche Maßnahmen könnten die gesellschaftliche Akzeptanz von Videospielen fördern.

Dann aber der Schock bei einer Passage, laut der - Zitat - »von Gewalt beherrschte« Trägermedien automatisch indiziert werden sollen. »Alle Actionspiele und Actionfilme automatisch indiziert? Das können die doch nicht machen!«, der Gedanke schoss mir sofort durch den Kopf. Telefonate mit dem Leiter der USK und der Pressestelle des Bundesfamilien-Ministeriums schufen Klarheit. Von »Gewalt beherrscht« sei etwa ein Videospiel erst dann, wurde mir gesagt, wenn Gewalt das oberste Ziel sei. Es gehe nicht darum, Actionspiele generell zu ächten. Entscheidend für pro oder contra Indizierung sei die Aussage des Spiels, die Gewichtung der Inhalte. Ein menschenverachtendes Arschloch sein, das darf nicht als erstrebenswert dargestellt werden. So ähnlich steht's jetzt aber schon im Jugendschutzgesetz, nur anders formuliert. Die Pressemeldung sei als Denkanstoß gedacht, höre ich am Telefon. Man will den Jugendschutz verbessern, ja, aber eben nicht durch Verbote, die Erwachsene in ihrer Freiheit einschränken - wie es die Herren Beckstein und Stoiber fordern. Vielmehr sollen Eltern aufgeklärt und der Handel sensibilisiert werden. Deshalb auch der Vorschlag, dass USK-Sticker künftig größer sein müssen als bisher, und dass die Kassensysteme den Verkäufer darauf aufmerksam machen, wenn ein Produkt erst ab 18 Jahren freigegeben ist. Ich hätte auch noch einen Vorschlag: Liebe Leute von der Games-Industrie, erzählt den Damen und Herren in den Ministerien doch von den eingebauten Jugendschutzsperrern in Xbox 360, PS3, Wii und Windows Vista. Davon wissen die nämlich offenbar nichts. Dabei hätten sie doch nur unseren Einsteiger-Bericht vor zwei Ausgaben lesen müssen, da steht's nämlich drin.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360-Magazin

P.S.: Wer sich für die komplette Pressemeldung interessiert: Sie ist bei uns im Internet-Forum zu finden, unter der Rubrik »Das Heft an sich«. Dazu der groteske Entwurf eines neuen Anti-Killerspiele-Gesetz, den Bayerns Noch-Ministerpräsident Dr. Edmund Stoiber am 2. Februar eingereicht hat. Die Adresse: forum.360-live-de

“ Alle Actionspiele automatisch indiziert? Das können die nicht machen! ”

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
FORUM.360-LIVE.DE
BLOG.360-LIVE.DE

Der beste Platz im Internet für Besitzer der Xbox 360. Mit Forum, News, Gewinnspiel und dem Tages-Blog der 360-Redaktion.

Coverthema

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Grafikhammer, Gameplay-Knüller, Multiplayer-Sensation: Als erstes Fachmagazin Deutschlands nehmen wir bei Ubisofts Taktik-Meisterwerk den Multiplayer-Modus unter die Lupe. Und klopfen die neuen Ideen des Einzelspieler-Modus darauf ab, ob sie das Erlebnis tatsächlich intensivieren.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

14 COVERSTORY

Advanced Warfighter 2
Preview und Poster

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

14 PREVIEWS

Die Spiele von
Morgen

46 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

70 TECH

Das Duell
Xbox 360 vs. PS3

ANGST IM DUNKELN

28 THE DARKNESS

Wir haben den Schocker gespielt, den
Mehrspieler-Modus geprüft und Otherworld
besucht. 4-Seiten-Preview!

TROTZDEM GETESTET

46 CRACKDOWN

Das neue Werk des GTA-Erfinders, und
auch das jüngste Jugendschutzopfer.
Wirklich so brutal? 4-Seiten-Test!

AKTUELL

- 06 SEGA RALLY
- 06 LOST PLANET 2
- 07 ZUNE
- 08 BLAZING ANGELS
SECRET MISSIONS
- 10 JAPAN + XBOX
360 = CHAOS?
- 10 XBOX VERSION 2.0
- 11 GROSSE SPIELEFLUT
- 12 MITMACH-CHARTS
- 13 SPIELE-TERMINE

COMMUNITY

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

PREVIEW

- 14 ADVANCED WARFIGHTER 2
- 20 FRONTLINES: FUEL OF WAR
- 24 COMMAND & CONQUER 3
- 26 UNREAL TOURNAMENT 3
- 27 THE FORCE UNLEASHED
- 28 THE DARKNESS
- 32 SEGA RALLY
- 34 SPIDER MAN 3
- 36 ELDER SCROLLS IV:
SHIVERING ISLES
- 37 TWO WORLDS
- 38 BULLET WITCH



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

60 SERVICE

Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe

64 COMMUNITY

Neue Downloads, neue
Live-Arcade-Games

TEST

- 46 CRACKDOWN
- 50 DEF JAM ICON
- 52 BLITZ THE LEAGUE
- 53 NBA STREET HOMECOURT
- 54 UEFA CHAMPIONS LEAGUE
- 56 PIMP MY RIDE
- 58 FUZION FRENZY 2

POSTER

- 41 ADVANCED WARFIGHTER 2
- 42 BULLET WITCH

REPORTAGE

- 76 PROFESSIONAL GAMING

360 TECH

- 70 DAS DUELL: XBOX 360
VS. PLAYSTATION 3

SERVICE

- 40 IMPRESSUM
- 60 ABO
- 61 GEWINNSPIEL
- 62 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU

COVERTHEMA

14 GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Unser Exklusiv-Bericht von der Front. Unfassbare
Bilder und brandheiße Einzel- und Mehrspieler-
Eindrücke auf 6 Seiten.



TOPSPIELE

20 Frontlines
Fuel of War

14 Advanced Warfighter 2
24 Command & Conquer 3
26 Unreal Tournament 3

32 Sega Rally

28 The Darkness
34 Spider Man 3

38 Bullet Witch

36 Elder Scrolls IV:
Shivering Isles
46 Crackdown

54 UEFA Champions
League 2006-2007

50 Def Jam Icon
52 Blitz the League

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

SCHMUTZFLINK

Sega Rally

EISZEIT

Lost Planet 2 in Arbeit

XBOX 360 V2.0

HDMI? 120 GB? Wann endlich?

GEHEIMWAFFEN

Neues Blazing Angels

WANN UND WO?

Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / GUY WILDAY, SEGA RACING STUDIO

Wie belebt man eine in die Jahre gekommene Rennspiel-Serie? Guy Wilday vom Sega Racing Studio verrät es uns...

Lange vor »Burnout«, »Need for Speed« oder »Project Gotham Racing« stand »Sega Rally« im Ruf, die beste Rennspielserie der Welt zu sein. Die authentischen Strecken, das realistische Fahrgefühl, das ausgewogene Gameplay - einfach alles schien bei dem Titel zu stimmen und fügte sich zu einem wohlschmeckenden Ganzen zusammen. Jetzt, zehn Jahre später, ist die Serie fast ein bisschen in Vergessenheit geraten, das Image der Sega-Karren verstaubt. Grund genug für das jüngst gegründete Sega Racing Studio, etwas dagegen zu tun. Und so hat sich Guy Wilday mit seinen Mitarbeitern zusammengesetzt, um einen Nachfolger auf die Beine zu stellen, der »Sega Rally« zu neuem Ruhm verhelfen soll. Mit großem Erfolg, wie uns Wilday verrät: »Grundsätzlich bauen wir auf dem hochgelobten Ursprung der Serie auf und erweitern das Spiel um zahlreiche Features. Vor allem an der Fahrphysik haben wir fleißig gebastelt, um so ein Spielerlebnis zu liefern, das andere Titel alt aussehen lässt. Jeder Drift, jedes Überholmanöver ist bei uns bis ins kleinste Detail am Controller beeinflussbar und sollte perfekt choreographiert sein. Denn die realistische Steuerung von »Sega Rally« ver-



BIO

NAME/ Guy Wilday

FIRMA/ Sega Racing Studio

POSITION/ Studioleiter

ARBEITE GERADE

AN/ Sega Rally

SCHON GEWUSST/

Sega Rally hat bislang sage und schreibe sieben unterschiedliche Konsolenplattformen beehrt.

zeiht keine Fehler.« Und zu denen kann es schneller kommen als einem lieb ist. Vor allem, wenn notorische Bleifüße einfach auf die Tube drücken, ohne auf die Eigenschaften der Strecken zu achten. Die so genannte Surface Definition Technology registriert nämlich Abnutzungserscheinungen auf dem Straßenbelag durch die Fahrzeuge und beeinflusst das Verhalten der Rennboliden jedes Mal aufs Neue. Da bilden sich Schlaglöcher im Asphalt, riesige Furchen durchziehen stark befahrene Schlammparcours und Bodenwellen nehmen bei starker Beanspruchung an Intensität spürbar zu. Ein Feature, das es in dieser Form noch nie in einem Racing-Titel gegeben hat. Und dessen ist sich Wilday sehr wohl bewusst: »Schon seit Jahren hat sich im Rennspiel-Genre kaum etwas getan. Das wollen wir ändern und bieten mit Sega Rally genau den Hauch Innovation, den Spieler so schmerzlich vermisst haben. Haben wir das? Gegen Ende des Jahres werden wir's herausfinden.

Erster Fahrbericht ...

SEGA RALLY

... auf Seite 32



Lost Planet

Keine Klima-Erwärmung. Weitere Eiszeiten kommen!

Vielleicht liegt's am lauen Winter in diesem Jahr, dass sich so viele Videospieler das Eismärchen »Lost Planet« in Haus geholt haben. Wir wissen es nicht. Fakt ist: Das Werk von CAPCOM ist ein voller Erfolg. Allein in Japan setzte der Hersteller bereits am ersten Tag mehr als 20.000 Exemplare ab, die Eine-Million-Exemplar-Grenze ist in den USA längst überschritten. Die Verkaufszahlen stimmen Produzent Jun Takeuchi und sein Team offenbar nicht nur euphorisch, sondern treiben sie auch zu neuen Taten an. Das verriet der Japaner jüngst in einem Interview mit der Website Xboxway.com:

»Die Resonanz auf Lost Planet war so überwältigend, dass wir gerade am Überlegen sind, aus dem Spiel eine ganze Serie zu machen.« Damit hätte CAPCOM für den kommenden Jahreswechsel ein weiteres Game in petto, das sich als Kassenmagnet entpuppen könnte. Gleich neben einem »Resident Evil 5«. Und wer weiß: Vielleicht überreden die fabulösen Verkaufszahlen der letzten 360-Exklusiv-Produktionen die Entscheidungsträger bei CAPCOM sogar, uns Microsoft-Jüngern ein »Devil May Cry 4« zu spendieren. In der Gerüchteküche kocht ja schon länger so ein Süppchen...





“ MICROSOFT WIRD SICH DIE LIVE ARCADE-PLATTFORM ZUNUTZE MACHEN, UM GAMES AUF DEM ZUNE ANZUBIETEN. ”

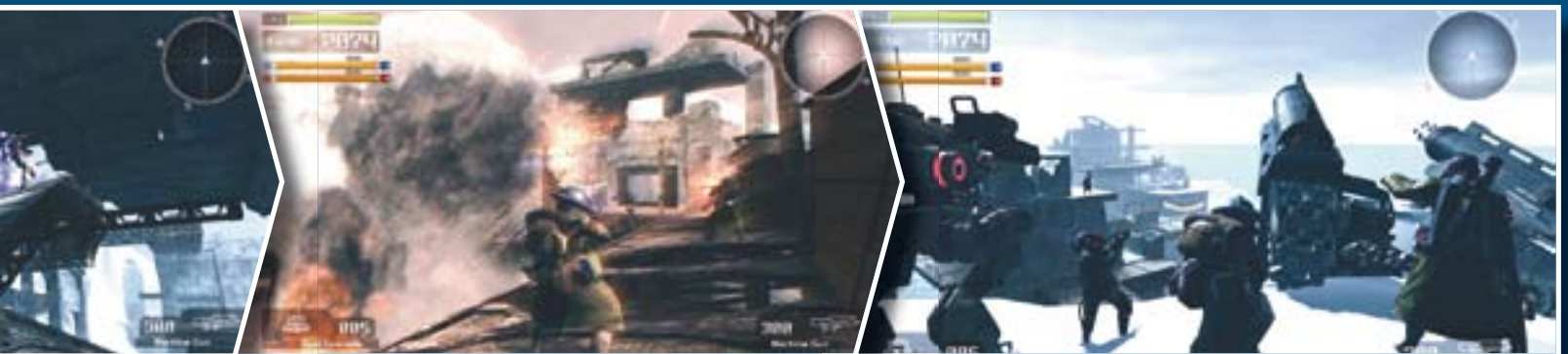
Unterhaltsamer als Apples iPod

Zune als Tausendsassa

Mit dem MP3- bzw. Media-Player »Zune« versucht Microsoft in den Staaten nun schon seit letzten November, im Audio-Geschäft Fuß zu fassen. Bislang mit mauem Erfolg. Auch wenn mehrere tausend Geräte in den letzten Wochen über die Ladentheken wanderten, kann sich das Maschinchen kaum gegen Apples übermächtigen iPod durchsetzen, der allein im letzten Quartal mehr als 17 Millionen mal einen neuen Besitzer fand. Ein Umstand, den Microsoft jetzt ändern möchte. Nämlich mit neuen Zusatzfeatures. So versprach Peter Moore, Vizepräsident für Marketing und Vertrieb der Xbox 360, Microsoft wolle innerhalb der nächsten 18 Monate auch Spiele auf »Zune« ermöglichen. Welche Titel in der näheren Auswahl stehen, wollte das Unternehmen noch nicht verraten. Experten gehen jedoch davon aus, dass man sich die Live-Arcade-Plattform zunutze machen will, um Games wie »Hexic HD«, »Pac-Man« oder »Geometry Wars Evolved« auch für unterwegs möglich zu machen. Damit hätte der Zune-Player einen unübersehbaren Vorteil gegenüber dem iPod. Viel mehr noch: Mit einem derartigen Feature könnte sich Microsoft erfolgreich ins Handheld-Geschäft drängen, und Nintendos DS bzw. Sonys PSP ein paar Kunden abspenstig machen.



Dank Xbox Live Arcade könnten Besitzer eines Zune-Players unterwegs bald mehr zu spielen haben als nur immer dasselbe Taschenbillard...



DIE DA DRÜBEN ..

Nachrichten aus anderen Lagern

Liebe deinen Nachbarn, aber rei den Zaun nicht ein. So sagt es eine Volksweisheit. Wer wren wir, dem zu widersprechen?

NEUES VON NINTENDO



Fr Nintendo wird 2007 wohl eines der erfolgreichsten Jahre aller Zeiten. Das gab Satoru Iwata nun in einer offiziellen Verlautbarung

bekannt. Sowohl Umsatz als auch Gewinn drfen bis Ende Mrz um mehr als 20 Prozent ber den Anfang Oktober verffentlichten Planzahlen liegen, so der Chef von Nintendo. Eine Entwicklung, die besonders der berwltigenden Nachfrage des DS und der Wii-Konsole zu verdanken ist. Weltweit haben sich die Nintendo-Maschinen bisher mehr als 25 Millionen Mal verkauft. Tendenz stark steigend. Gratulation!

SUPER SONY-SCHLAGZEILEN



Was lange whrt, wird endlich wahr - oder so hnlich. Denn nach Monaten der Totenstille rckte Sony Ende Januar endlich mit harten Zahlen raus - nm-

lich den Startdaten der PlayStation 3. Am 23. Mrz sollen eine Millionen Konsolen in Europa, Asien und Australien im Handel sein. Im Angebot ist lediglich die groe Version mit 60-GB-Festplatte, zu einem Preis von 599 Euro. 30 Spiele-Titel sind zum Start verfgbar, die meisten davon sind aber nur Umsetzungen von 360-Oldies. Wirklich exklusiv sind die Sony-Produktionen »Genji«, »Formel Eins Championship«, »Ridge Racer 7«, »Resistance« und Segas »Virtua Fighter 5«, das in ein paar Monaten aber fr 360 folgt. Preis pro Spiel: ab 60 Euro. Dazu gibt's kleine Download-Games ber Sonys Internet-Service, hnlich wie auf der Xbox 360.

360
HEISSE
AUSSICHTEN

BLAZING ANGELS SECRET MISSIONS

Alles Gute kommt von oben

In Zeiten von »Call of Duty« und »Medal of Honor« muss sich ein Softwarehersteller schon was Besonderes ausdenken, um passionierte Nazi-Jger hinterm Ofen hervorzulocken. Ubisoft glaubt selbiges erneut schaffen zu knnen. Und zwar mit »Blazing Angels: Secret Missions«, einem Titel, der den Zweiten Weltkrieg aus der luftigen Perspektive beleuchtet. Wie schon im Vorgngerspiel »Blazing Angels« - ohne Untertitel - nimmt der Spieler als Pilot Platz in einer Reihe von Jagdflugzeugen der alliierten Streitkrfte. Und trotzdem ist diesmal vieles anderes, denn als Kampfflieger hat man nun Zugriff auf Prototypen und Geheimwaffen, die nie wirklich geflogen bzw. im Einsatz gewesen sind. Die Rede ist von turbinengetriebenen Nurflglern, Hochgeschwindigkeits-Kanonen und zielsuchenden Raketen. Derart ausgestattet geht's ber Paris, Rom, Moskau, Kairo und sogar in den Hhen des Himalaja zur Sache.

Die Dogfights werden in eine Story eingebunden, die letztlich auf die Vernichtung einer teuflischen Nazi-Superwaffe zustrebt. Dank aufgebahrter Grafikengine sollen die Luftkmpfe in ganz neuer Pracht glnzen: egal, ob kilometerlange Gebirgsketten, belebte Stadtpanoramen, idyllische Bergtler oder Seelandschaften - einfach alles in »Blazing Angels: Secret Missions« soll das Prdikat »Next Generation« redlich verdienen. Zahlreiche Wetter- und Windeffekte runden das Erlebnis ab. Neben den blichen Licht- und Schatteneffekten gibt's also auch Schneestrme, Regengsse, Orkanben und Tornados. Schne Sache. Und wir freuen uns insbesondere wieder auf spannende Dogfights via Xbox Live, diesmal inklusive neuem »Capture The Flag«-Modus und den umfangreichen, so genannten »Epische Schlachten«. Beginnen soll der Befreiungsschlag laut Ubisoft schon Ende Mrz.

NEUES AUS JAPAN

360 + JAPAN
= CHAOS?

Keine Konsole hat im Land des Lächelns eine so durchwachsene Karriere hingelegt wie die Xbox 360. Mal steigen die Verkäufe rasant an, dann bleiben sie konstant, dann purzeln sie wieder ins Bodenlose. So auch vor wenigen Monaten: Konnte sich Microsoft Ende des Jahres dank des Rollenspiels »Blue Dragon« noch über ungewöhnlich hohe Absatzzahlen freuen, folgte Anfang 2007 die Ernüchterung auf dem Fuß. Grund der Trauer ist eine Umfrage der Macromill Organisation, in der mehr als 500 Japaner darüber ausgequetscht wurden, welche Konsole ihnen in der nächsten Zeit ins Haus kommen würde - mit ernüchterndem Ergebnis: 37% sprachen sich für Nintendos Wii aus, 24% für die PS3, und irgendwo auf dem letzten Platz versteckte sich ganz verschämt die

“ NACH DER ANFÄNGLICHEN EUPHORIE ÜBER VERKAUFSERFOLGE VON BLUE DRAGON FOLGTE ANFANG 2007 DIE ERNÜCHTERUNG. ”

Xbox 360 mit peinlichen 5%. Viel schlimmer noch: Auf die Frage, welcher Maschine man im Japan am wenigsten Überlebenschancen einräume, lautete die Antwort in mehr als 50% der Fälle: Xbox 360. Hauptgrund sei nach wie vor das sehr limitierte Softwareangebot, das Nippon-Spieler offensichtlich so aufregend finden wie ein Privatkonzert von André Rieu. Also gar nicht. Und das alles nach all den umfangreichen Werbeaktionen, 360-Relaunches und zahlreichen japanischen Exklusiv-Deals, mit denen Microsoft Boden gut machen wollte. So zum Beispiel auch mit einem Nachfolger zum legendären Weltraum-Shooter »Radiant Silvergun«, an dem die japanische Schmiede Treasure exklusiv für die 360 werkeln soll - und es wohl auch tut, wenn man handfesten Hinweisen aus Entwickler-Kreisen trauen darf. Aber ob derlei das Ruder herumreißen wird? Kann uns eigentlich egal sein, solange der Treasure-Shooter nur den Weg nach Deutschland findet.

HÖHER, SCHNELLER, WEITER

XBOX 360 VERSION 2.0?

Keine Frage: Die Xbox 360 ist ein feines Stück Technik. Aber sie könnte besser sein. Ein kleines bisschen besser würde schon reichen. Ein kleines bisschen leiser zum Beispiel wäre toll; und ein kleines bisschen weniger hitzeempfindlich. Noch immer erreichen uns Meldungen von Lesern, deren Konsole bei hoher Leistung abstürzt, zuletzt beispielsweise bei »Lost Planet«. Aber die Gerüchte verdichten sich: Microsoft scheint an etwas zu arbeiten. Angeblich wird bereits seit einigen Wochen ein neues DVD-Laufwerk der Marke BenQ, Typ VAD6038 eingebaut, das deutlich leiser laufen und auch noch schneller laden soll. Dann veröffentlichte die Website X-scene.com kürzlich Abbildungen von einem neuen 360-Modell, das schon im April erscheinen soll, und zwar mit schwarzem Gehäuse. Größter Unterschied zur Urkonsole: Ein HDMI-Port auf der Rückseite, der die Bildsignale digital und verlustfrei auf den Fernseher überträgt; in der Internet-Filmbörse YouTube ist sogar ein Filmchen zu sehen, das einen mutmaßlichen Prototypen der gepimpten 360-Konsole im Betrieb zeigt. Beinahe gleichzeitig legte die Webseite Engadget.com nach und lieferte angeblich verifizierte Informationen, die besagten, dass Microsoft auch an einer neuen Festplatte arbeite. Ganze 120 Gigabyte solle das Speichermonster haben und somit endlich genug Speicherplatz für Spielstände, Live-Arcade-Schabernack und HD-Videos bieten. Aber ob an den Meldungen tatsächlich was dran ist, vermag derzeit nur Microsoft zu beantworten. Und die sagen: nichts! Dennoch würden diese Verbesserungen der Xbox 360 Sinn machen. Schon wegen der Ankündigung, ab Ende des Jahres ganze TV-Filme und Serien über Konsole verfügbar machen zu wollen; da wären die 20 Gigabyte des Standard-Modells sicher schnell überfordert. Und auch der jüngst eingeführte 1080p-Video-Modus ließe sich noch verbessern; natürlich über einen HDMI-Ausgang, aber auch damit, dass HD-DVDs in der Luxus-Auflösung endlich auch über Komponenten-Kabel und nicht mehr nur über VGA abgespielt würden. Daher weiterhin Daumen drücken, Jungfrauen opfern und Stoßgebete zum Himmel schicken. Vielleicht erbarmt sich Microsoft; angesichts der vielfältigen Verbesserungen des Dashboards in den letzten Monaten wären wir nicht überrascht.

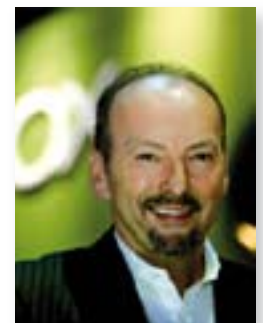


... DAMIT DER RUBEL NOCH BESSER ROLLT

Kurswechsel

In einem neuen Geschäftsmodell erläuterte Microsoft sein weiteres Vorgehen bei der Xbox 360. Demnach sollen von der Maschine künftig etwas weniger Einheiten verkauft werden, weil das Unternehmen beim Verkauf der Konsole immer noch kräftig draufzahlt. Statt der ursprünglichen Auslieferungsmenge von 15 Millionen Einheiten sollen künftig also nur noch 12 Millionen bis Ende Juni an Mann, Frau, Kind und Haushund gebracht haben. Und auch bei der Werbung werden die Kosten kräftig zurückgefahren. So gab Peter Moore in einem Interview an, im Bereich der

Vermarktung künftig einzusparen, weil sich die Konsole ohnehin schon prächtig etabliert habe: »Bis Ende 2006 hat Microsoft weltweit 10,4 Millionen Exemplare der Xbox 360 ausgeliefert. Daher werden wir den Verkauf auch bestimmt nicht um jeden Preis antreiben.« - Eine Strategie, die vom ursprünglichen Kurs komplett abweicht, hatte man doch erst letzten April großspurig verkündet, einen Großteil des vorhandenen Budgets in die Werbung zu stecken. Wie gut das Unternehmen damit fährt, wird sich gegen Ende des Jahres erweisen.



Zuversichtlich: Peter Moore glaubt an das schlankere Vermarktungsmodell der 360.

»LIZENZEN STEHLEN« LEICHT GEMACHT

WEGGEGANGEN, PLATZ GEFANGEN

st noch gar nicht lange her, da sollten Ubisofts »Assassin's Creed« und Rockstars »GTA IV« nur für PlayStation 3 erscheinen. Dass die beiden Hochkaräter jetzt auch für Xbox 360 kommen, freut uns natürlich - aber ein bisschen schwer zu verstehen ist es schon, wie Sony solche Bestseller an Microsoft verlieren konnte. Dem ist jetzt der Kolumnist N'Gai Croal von der Webseite newsweek.com nachgegangen, und er wurde bei der Recherche glatt fündig: So wie es aussieht, hatten sowohl Rockstar als auch Ubisoft für Sony Exklusivdeals vorbereitet. Wegen Schwierigkeiten mit dem Hauptquartier in Japan waren die europäischen und amerikanischen Zweigstellen von Sony allerdings unfähig, zu reagieren. PlayStation-Chef Kutaragi hatte es wohl versäumt, die Kompetenzbereiche für die regionalen Sony-Niederlassungen abzugrenzen, sodass diesen im Umgang mit den Spielschmieden letztlich die Hände gebunden waren. Ganz zur Freude von Microsoft, die aus der Not eine Tugend machten und sich mit den verprellten Softwarehäusern in Verbindung setzten - mit Erfolg, wie man inzwischen weiß. Nicht umsonst rangieren »Assassin's Creed« und »GTA IV« in unseren Lesercharts unter den meistverkauften Titeln des Jahres. Letztlich mögen Ubisoft und Rockstar aber auch schlicht kaufmännisch gedacht haben. In den letzten Wochen verdichten sich ganz allgemein die Anzeichen dafür, dass die Spiele-Industrie der Xbox 360 eine große Verbreitung zutraut, und dementsprechend mehr Gefallen an der Konsole findet. Eine exklusiv für Sony geplante Entwicklung nach der anderen bröckelt weg. Waren ursprünglich nicht auch »Virtua Fighter 5« und »Unreal Tournament 3« nur für PlayStation 3 vorgesehen? Aus und vorbei. Jetzt kommen beide Titel für die Xbox 360.



Klein-gedruckt

NACHSCHUB

» Microsoft hat die Kompatibilitätsliste der Xbox 360 wieder um ein paar illustre Oldies für die Ur-Xbox erweitert. Neben »Shenmue II«, »Psychonauts« und »Conker: Live & Reloaded« sind das unter anderem »Dead Or Alive: Ultimate«, »I-Ninja« und die Xbox-Version von »Splinter Cell Double Agent«.

E3 SCHLÄGT ZURÜCK

» In einem monatelangen Wettbewerb haben die Organisatoren der ehemaligen Fachmesse E3 nach dem perfekten Namen gesucht, um dem offiziellen Nachfolger der Veranstaltung einen wohlklingenden Titel zu verleihen. Die Wahl fiel schließlich auf die Bezeichnung »Entertainment for All Expo«, einem Vorschlag des Kaliforniers Dante Padre. Klingt dämlich, wenn man uns fragt.

SPIELEFLUT IN SICHT!

Die 360 im Spiel-Regen

Und so spricht der Römer: »Variatio delectat« - Vielfalt macht froh. sollte dieses Sprichwort der Wahrheit entsprechen, dürfen sich Fans der Xbox 360 demnächst auf einen wahren Endorphinrausch einstellen. Denn laut Robbie Bach, Chief Xbox Officer bei Microsoft, erwartet uns für 2007 eine mitreißende Spieleflut. Mehr als 300 Games sollen innerhalb der nächsten zwölf Monate für die Xbox 360 verfügbar werden und um die Gunst der geneigten Käuferschaft buhlen. Ein beachtliches Software-Line-Up, mit dem Microsoft das Konsolen-Rennen endgültig für sich entscheiden könnte. Denn Analysten zufolge haben sich die neuen Maschinen - zumindest in den USA - nun genug etabliert, um einst noch unentschlossene Käufer auf ihre Seite zu ziehen. Die Xbox 360 hat dabei bessere Karten denn je, nicht zuletzt weil ja auch hoch »Halo 3« bevor steht.



An vorderster Front: »Halo 3« gilt als eine der mächtigsten Killerapps im Kampf um den Next-Generation-Thron.

“ SPIELE WIE HALO 3 KÖNNTEN DEN KAMPF DER NEXT-GENERATION-KONSOLEN ENTSCHEIDEN. ”

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

DER HERR DER RINGE: DER WEISSE RAT...

... ist auf Eis gelegt.

METAL GEAR SOLID-ERFINDER HIDEO KOJIMA...

... findet die Xbox 360 »sehr interessant«. Dann soll er mal was dafür entwickeln.

MIDWAY...

...bringt einen exklusiven 360-Weltkriegs-Shooter. Der Titel: »Hour of Victory«.

VIN DIESEL...

...im Herbst als Fluchtfahrer im Kino und auf der Xbox 360. Titel: »The Wheelman«.

UBISOFT...

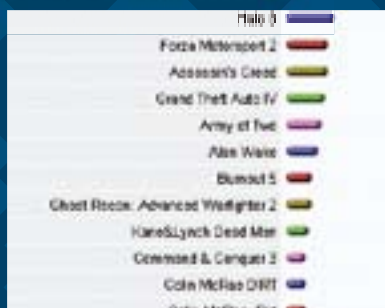
...veröffentlicht das schrille Japano-Fightame »Senko no Ronde« in den USA.

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 Februar 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Lost Planet	CAPCOM
2	Battlestations: MIDWAY	EIDOS GmbH
3	Test Drive Unlimited	Atari
4	Dead or Alive 4	Microsoft
5	Burnout Revenge	EA

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Februar 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Indiziert	Microsoft
2	Crackdown	Microsoft
3	Lost Planet	CAPCOM
4	Rainbow Six Vegas	Ubisoft
5	Pro Evolution Soccer 2007	KONAMI

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	Indiziert	Microsoft
2	Riot Act - Crackdown	Microsoft
3	Viva Pinata	Microsoft
4	The Idolmaster	Namco
5	Splinter Cell: DA	Ubisoft

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

11,11%

Tendenz



Öfter mal was Neues: Der Monat, an dem »Halo 3« mal nicht ganz oben in den Charts zu finden ist, muss erst noch geboren werden. Auch im März bleibt der Master Chief unangefochten an der Spitze.

Einschätzung/ Sehr gut



2

ASSASSIN'S CREED

PUBLISHER/ UBISOFT

9,03%

Tendenz



Das hört der Alte vom Berge sicher gerne: Seine Assassinen halten sich in der Gunst der Leser ganz weit vorne. Platz Zwei. Gratulation.

Einschätzung/ Sehr gut

3

FORZA MOTORSPORT 2

PUBLISHER/ MICROSOFT

9,03%

Tendenz



Patt-Situation: genauso viele Stimmen wie »Assassin's Creed«. Dennoch entwickelt sich »Forza 2« zum heißesten Rennspiel der Fans. Verständlich.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Grand Theft Auto IV

8,33% Einschätzung/ Sehr gut

5 Army of Two

7,64% Einschätzung/ Sehr gut

6 Alan Wake

6,94% Einschätzung/ Sehr gut

7 Burnout 5

4,86% Einschätzung/ Sehr gut

8 Advanced Warfighter 2

4,86% Einschätzung/ Sehr gut

9 Kane & Lynch: Dead Men

3,47% Einschätzung/ Sehr gut

10 Command & Conquer 3

2,78% Einschätzung/ Sehr gut

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

1

NEED FOR SPEED CARBON

PUBLISHER/ EA

7,89%

Tendenz



Überraschung! Aus dem Nirgendwo tauchen die Verkehrsrowdys auf und setzen sich an die Spitze, lösen sogar »Oblivion« ab. Bei der Wahl zum Spiel des Jahres 06 lief's noch viel schlechter. Was ist hier los?

360-Wertung/ 8.6



2

OBLIVION

PUBLISHER/ 2K GAMES

7,89%

Tendenz



Premiere: »Oblivion« ist tatsächlich vom Thron verdrängt worden. Ob das am angekündigten »Two Worlds« liegt?

360-Wertung/ 9.3

3

RAINBOW SIX: VEGAS

PUBLISHER/ UBISOFT

7,89%

Tendenz



Die Stadt der Sünde steht bei euch hoch im Kurs. »Rainbow Six: Vegas« schießt und schleicht sich auf Platz drei der Charts.

360-Wertung/ 9.0

4 Lost Planet

6,58% Wertung/ 8.7

5 Burnout Revenge

6,58% Wertung/ 8.78

6 Test Drive Unlimited

6,58% Wertung/ 8.5

7 Call of Duty 2

5,26% Wertung/ 8.8

8 Call of Duty 3

5,26% Wertung/ 8.7

9 WWE Smackdown vs. Raw

3,95% Wertung/ 8.5

10 Advanced Warfighter

3,95% Wertung/ 9.1

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Ab Sommer will wieder mal ein Racing-Titel mit sanften Vollgas-Stößen in unsere Herzen vordringen. Dass das Vorhaben von Erfolg gekrönt sein wird, dafür stehen die Chancen außerordentlich gut. Denn ganz wie »Burnout« gibt sich »Flatout« als fleghafter Rüpel-Racer. Mit zwölf unterschiedlichen Fahrzeugen drängeln, driften und schrammen sich die Spieler in halsbrecherischen Hetzjagden an die Spitze der Liga. Dabei sorgen hoch aufgelöste Karossen mit mehr als 20.000 Polygonen pro Fahrzeug und ein ausgeklügeltes Schadensmodell dafür, dass im Straßenkampf ordentlich Fetzen, Funken und Autoteile fliegen. Ein aufwändig inszenierter Blechschaden für virtuelle Sonntagsfahrer. Auf dem PC haben die zwei bisher veröffentlichten »Flatout«-Games übrigens schon massenweise Pokale abgeräumt. Start der 360-Version: Juni.

MÄRZ 2007

Brian Lara International Cricket 2007	
Bullet Witch	ATARI
Cabela's African Safari	ACTIVISION
Def Jam Icon	EA
Fusion Frenzy 2	MICROSOFT
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	UBISOFT
Guitar Hero 2	ACTIVISION
Rayman Raving Rabbids	UBISOFT
Sensible World of Soccer	CODEMASTERS
Teenage Mutant Ninja Turtles	UBISOFT
UEFA Champions League 07	EA
Virtua Tennis 3	SEGA
NBA Street Homecourt	EA

QUARTAL 2 2007

All-Pro Football 2k8	2K SPORTS
Armored Core 4	SEGA
Assassin's Creed	UBISOFT
Blazing Angels: Secret Missions	UBISOFT
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
Fluch der Karibik 3	BUENA VISTA
GTR	THQ/SIMBIN
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
Lost Odyssey	MICROSOFT
Mass Effect	MICROSOFT
Monster Madness	ARTIFICIAL STUDIOS
Shadowrun	MICROSOFT
The Darkness	2K GAMES
Two Worlds	ZUXXEZ

Q3 & Q4 2007

2 Days to Vegas	UNKLAR
Age of Pirates: Captain Blood	PLAYLOGIC
Alan Wake	REMEDY/MICROSOFT
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Army of Two	EA

Avalon	UNKLAR
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Battlefield Bad Company	EA
Blacksite: Area 51	MIDWAY
Blazing Angels Secret Missions	UBISOFT
Boom Boom Rocket	MICROSOFT
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
College Hoops 2k7	2K SPORTS
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
Eets: Chowdown	MICROSOFT
Elveon	10TACLE STUDIO
Fable 2	LIONHEAD
Fall of Liberty	CODEMASTERS
Fatal Inertia	KOEI
Flatout Ultimate Carnage	EMPIRE
Frontlines: Fuel of War	THQ
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR GAMES
Golden Axe	SEGA
Halo 3	MICROSOFT
Halo Wars	MICROSOFT
Haze	UBISOFT
Hellboy	KONAMI
Hour of Victory	MIDWAY

Huxley	WEBZEN
Indiana Jones	LUCASARTS
Infernal	PLAYLOGIC
Infinite Undiscovery	MICROSOFT
Interview with a Made Man	UNKLAR
John Woo's Stranglehold	MIDWAY
Juiced 2007	THQ
Justice League of America	WARNER BROS.
Kane & Lynch: Dead Men	EIDOS
King of Fighters: MI3	IGNITION
Knights of the Old Republic 3	LUCASARTS
LA Noire	ROCKSTAR
Major League Baseball 2K7	2K SPORTS
Marvel Universe	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	ELECTRONIC ARTS
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
MotoGP 07	THQ
MX 07	THQ
Naruto	UBISOFT
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
Overlord	CODEMASTERS
Project Gotham Racing 4	MICROSOFT
Ratatouille	THQ

Resident Evil 5	CAPCOM
Sega Rally	SEGA
Shrek the Third	ACTIVISION
Skate	EA
Stuntman 2	PARADIGM
Sudeki 2	MICROSOFT
Tenchu	FROMSOFTWARE
Terra: Formations	STAR CAVE STUDIOS
The Bigs	2K SPORTS
The Club	BIZARRE
The Outsider	FRONTIER
The Orange Box - Half-Life 2	VALVE
The Precursors	RUSSOBIT-M
The Wheelman	MIDWAY
Timeshift	VIVENDI
Too Human	MICROSOFT
Turok	BUENA VISTA
Unreal Tournament 3	MIDWAY
Virtua Fighter 5	SEGA
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 + 2 Spiele nach Wahl ab 439,99 Euro

Xbox 360 Premium Konsole	359,99 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	198,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	35,99 Euro
Perfect Dark Zero (nicht CLASSIC, usk18)	19,99 Euro
Ghost Recon Adv. Warfighter 2 (usk18, 8.03)	49,99 Euro
Battlestations Midway (usk12)	49,99 Euro
Splinters Cell Double Agent (usk16)	49,99 Euro
Call of Duty 3 (usk18)	49,99 Euro
Rainbow Six Vegas (usk18)	49,99 Euro
Sonic the Hedgehog (usk6)	49,99 Euro
Viva Pinata (usk0)	39,99 Euro
Lost Planet (usk16)	49,99 Euro
Crackdown UNICUT AT VERSION (usk18, 22.02)	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



“Auf den ersten Blick
wenig Neues, auf den zweiten ein
vollwertiger Nachfolger.”

Erscheint/ 23. März 07

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Ein Jahr nach dem erfolgreichen ersten Teil machen die Ghosts ein weiteres Mal Jagd auf mexikanische Rebellen. Nicholas Buracas hat Scott Mitchell begleitet, und brachte unter Einsatz seines Lebens einen ersten Frontbericht vom Mehrspieler-Teil.

Mit »Ghost Recon: Advanced Warfighter« haben die Jungs von Ubisoft letztes Jahr bewiesen, dass Taktik-Shooter nicht so trocken wie Mexikos staubige Wüste sein müssen. Nun bahnt sich der zweite 360-Einsatz von Captain Scott Mitchell und seinen »Ghosts« den Weg vom Feindgebiet ins Laufwerk der heimischen Konsole. Und als Krieger, die wir vom 360 Live Magazin nun mal sind, haben wir uns vor Ort umgesehen und Probe gespielt. Als eines von ganz wenigen Magazinen durften wir den Mehrspieler-Modus erstmals antesten.

Schauplatz des Ganzen ist abermals Mexiko, denn die Ereignisse aus dem Vorgängerspiel sind scheinbar nur der Auftakt einer weitaus größeren Bedrohung, die von den Rebellen ausgeht. Die Spannungen weiten sich aus, und das Städtchen Juarez an der amerikanisch-mexikanischen Grenze entwickelt sich zum Brennpunkt. Damit die Unruhen nicht ins texanische El Paso übergreifen, wird Mitchell mit seiner Truppe bei Montevaldes vor Juarez abgesetzt und soll für Ordnung sorgen. Ganz inoffiziell übrigens, da die US-Regierung wegen eines Vertrages nicht eingreifen darf. Aber für was hat man schließlich seine Ghosts, die guten Geister?

ALLES BEIM ALTEN, ODER DOCH NICHT?

Für all jene, die den Vorgänger noch nicht kennen oder erst wieder in Form kommen wollen, bietet »Advanced Warfighter 2« vor der Kampagne ein Training an. Hier lernt man, Mitchell mitsamt Kameraden und Werkzeugen durch die Missionen zu lotsen. Wer sich aber schon von Beginn an total fit fühlt, kann diese Passage per Knopfdruck überspringen und wird sofort in der Nähe von Montevaldes abgesetzt. Zwei Artilleriestellungen sollen erspäht und eliminiert werden. Dafür geht der Spieler mit seinem Trupp so vor, wie es die »Ghost Recon«-Serie seit jeher verlangt. Nicht frontal und los, sondern sachte von Deckung zu Deckung pirschen und auf feindliche Wachen achten. Die simple Bedien-

oberfläche bleibt auch im zweiten Teil unverändert. Die Kameraden werden bequem per Digikreuz befehligt und positioniert, in Deckung gehen sie automatisch. Damit die Jungs nicht sofort auf alles schießen, kann man wie bei »Rainbow Six Vegas« zwischen zwei Verhaltensweisen umschalten. »Aufklärung« lässt die Mannen Feinde melden, aber erst schießen, wenn sie selbst unter Feuer geraten. Bei »Sturm« feuern die Kameraden auf alles, was sich bewegt. Mit dem verbesserten CrossCom-System kann Mitchell die Schritte seiner Männer noch besser verfolgen. Auf Knopfdruck wechselt man nämlich in die so genannte »Command Full View«, bei der in Vollbild umgeschaltet wird. Hier kann der Spieler besser sehen, was seine Kameraden gerade vor die Linse läuft und kann dank frei beweglicher Kamera ganz ohne Stress Befehle geben. Angriffe von mehreren Seiten gehen nun also deutlich komfortabler von der Hand, als noch beim Vorgänger. Und das ist auch bitter nötig. Denn statt nur in urbanen Umgebungen ins Gefecht zu ziehen, müssen sich die Ghosts diesmal auch vermehrt im offenen Gelände zurechtfinden. Da die Soldaten der Zukunft neben Hightech-Waffen wie dem M8 oder der M-RC auch jede Menge Aufklärungstechnik im Gepäck haben, gesellt sich der Truppe bei einigen Aufträgen die UAV Cypher Drohne hinzu. Im Gegensatz zum Vorgänger lässt die sich nun direkt steuern, also nicht nur über taktische Befehle. So lassen sich versteckte Rebellen deutlich leichter ausmachen und auch die Artillerie-Stellungen sind schneller entdeckt.

Einige effektreiche Explosionen später bekommen die Ghosts ihre nächste Aufgabe per CrossCom mitgeteilt: eine Brücke von Rebellen säubern, damit Pioniere der Army eine Minensperre legen können. Wie schon der Vorgänger, präsentiert sich »Advanced Warfighter« als komplett zusammenhängende Angelegenheit. Keine Ladepausen oder langweiligen Besprechungsbildschirme unterbrechen das Spielerlebnis. Vielmehr nutzt das Spiel Ingame-Zwischensequenzen um neue Bereiche und Etappen nachzuladen - besser geht es nicht! »

AUF EINEN BLICK

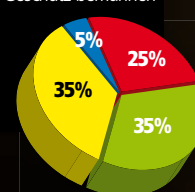
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Paris/Redstorm
Genre/ Taktik-Action
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Der zweite Mexiko-Ausflug der gespenstischen Elitetruppe.

DAS STECKT DRIN

- Explosionen
- Kommandieren
- Schießen
- Geschütz bemannen



» Missionsbeschreibungen und neue Entwicklungen werden Mitchell per CrossCom übertragen. Neu ist hierbei, dass sich zu den Übertragungen aus der Konserve auch in Echtzeit gerenderte Filmaufnahmen gesellen, was dem Ganzen eine zusätzliche Prise Realismus beschert.

MAUL HALT, DU TIER!

Nach einer kurzen Fahrt im Humvee-Jeep bekommt Mitchell ein neues Spielzeug spendiert: den so genannten »M.U.L.E.«. Dabei handelt es sich um eine fahrbare Bodendrohne, die ihrem Namen »Maultier« alle Ehre macht. In ihrem Kofferraum fährt das gute Stück nämlich ein breit gefächertes Waffenarsenal durch die Gegend, sodass die Ghosts immer die richtige Ausrüstung zum richtigen Zeitpunkt parat haben. Und das ist wegen des dynamischen Wettersystems auch nicht zu unterschätzen. Ist im weitläufigen Terrain beispielsweise das Scharfschützengewehr bei klarer Sicht die erste Wahl, droht den scharfen Schützen bei einem plötzlich heranwehenden Sandsturm ein Debakel. Aber neben den wechselnden Witterungsverhältnissen müssen die Ghosts auch zu unterschiedlichen Tageszeiten ins Gefecht. Ob in der Abenddämmerung oder in tiefschwarzer Nacht, die eigene Strategie sollte zumindest ansatzweise auf die Einsatzbedingungen abgestimmt sein.

Denn auch wenn »Advanced Warfighter 2« genauso zugänglich wie der erste Teil ist, hat das Spiel mit seinem Lauf-und-Baller-Gameplay nach wie vor recht wenig gemein. Die feindlichen Truppen sind ziemlich aufgeweckt und nach wenigen Schüssen segnet Mitchell das Zeitliche. Ein Glück also, dass er sich auch

diesmal sein Team aussuchen kann, das laut den Entwicklern deutlich mehr Gewicht haben soll. Es ist wohl empfehlenswert, die neue Charakterklasse immer bei sich zu haben: den Sanitäter. Dieser ist zwar im Gefecht an sich deutlich schwächer als seine Schützen-, Grenadiers- oder Scharfschützenkollegen, kann dafür aber das Team und Mitchell vollständig heilen. Allerdings nicht unbegrenzt - fünf Medikits müssen pro Einsatz reichen. Haut auch gut hin, schließlich werden Gesundheit und Ausrüstung der Ghosts an den so genannten »Rallypoints« wieder aufgefüllt. So wird der prinzipiell recht hohe Schwierigkeitsgrad dann doch ein bisschen entschärft. Die Ghosts dürfen auf den Schlachtfeldern auf zahlreiche weitere Unterstützung hoffen. Neben regierungstreuen mexikanischen Truppen gibt es auch diesmal jede Menge Fahrzeuge, die auf Wunsch feindliche Stellungen zu Kleinholz schießen. Auf dem Boden wäre dies unter anderem das MTW Stryker Truppentransportfahrzeug, während in der Luft der AH Apache seine Kreise dreht. Neu ist der Luftschlag, bei dem auf Kommando ein Jet einen verheerenden Raketenangriff auf das jeweilige Ziel fliegt. Beim Anspielen wirkt die Inszenierung noch straffer als beim Vorgänger und bietet vor allem deutlich mehr Höhepunkte. Da werden Konvois plötzlich angegriffen, Helis vom Himmel geholt und Gegner in Überzahl bezwungen. Erinnert alles ein bisschen an den starken Botschafts-Angriff aus Teil Eins. Schön!

MEHRSPIELER MIT BISS

Neben den zwölf Missionen der Einzelspieler-Kampagne wartet »Advanced Warfighter« noch mit einem dicken Mehrspielerpaket auf. Insgesamt 18 weitläufige Karten warten darauf, von fleißigen Xbox-Live-Spielern erforscht und beherrscht zu werden. Wie schon im Vorgänger hält »Advanced Warfighter 2« zahllose Spielmodi parat. Vor Ort bei Ubisoft durften wir uns als »Team-Scharfschütze« und als »Team Bergung« auf vier Karten austoben. Daneben gibt es das beliebte »Belagerung«. Die Session beginnt in einem Dorf in Panama, oder dem was davon übrig ist. In »Aftermath«

TEAMTAUSCH

Die Mischung macht's

Ähnlich wie im Vorgängerspiel kann sich Mitchell bei den meisten Missionen auf die Unterstützung von drei computergesteuerten Kameraden verlassen. Die sind in verschiedene Klassen aufgeteilt. An den so genannten »Rallypoints« darf der Ghost-Anführer sein Team selbst zusammenstellen. Lieber Schütze, Grenadier und Panzerabwehr-Soldat, oder doch eher ein Sanitäter? Hat alles seine Vor- und Nachteile: Während der Sani prima das gesamte Team verarzten kann, ist er im Gefecht so wertvoll wie ein leer geschossenes Magazin. In weitläufigen Gebieten sollte man außerdem einen Scharfschützen zur Seite haben, sonst endet das eigene Team ganz schnell als Sniper-Futter. Oder Mitchell greift selbst zum entsprechenden Gewehr. Bleibt letztlich ganz dem Spieler überlassen.

Lohnt sich's?

- Super präsentierte Einzelspieler-Kampagne, genialer Mehrspieler Teil
- Einzelspieler-Kampagne nicht im Koop-Modus spielbar

SANITÄTER! SANITÄTER!

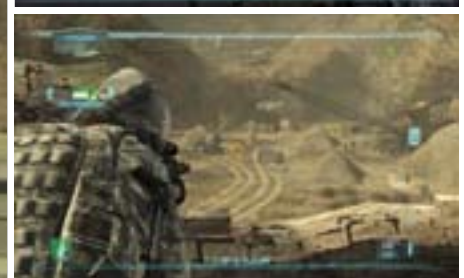
Steckt Mitchell Treffer ein, ist das nicht gut fürs Geschäft. Der Umgang mit der Waffe wird schwieriger und der Tod rückt immer näher. Ein Glück, dass man diesmal auch einen Mediziner in sein Team holen kann.

STATUS DER VERSION

95%

KOMPLETT

„Schon praktisch, so ein Sani!“



Erhöhte Position, gute Sichtverhältnisse: ideal, um das Gewehr auszuspacken und zu tun, was Scharfschützen eben so tun.

liveundonline

■ Insgesamt 18 Mehrspielerkarten ■ Koop-Kampagne für maximal 16 Teilnehmer. Umfasst sechs Missionen, die eine Nebenstory erzählen. ■ Eine Vielzahl an Modi: Scharfschütze, Eliminierung, Belagerung, Bergung und noch einige mehr... ■ Vielfältige Möglichkeiten zur Waffenbegrenzung

ICH SEHE DAS, WAS DU AUCH SIEHST

Natürlich ist auch das CrossCom wieder dabei. Dadurch kann Mitchell bzw. der Spieler alles sehen, was auch den Kameraden ins Auge springt. Die aufgemotzte Variante hat jetzt aber »Command Full View«. Was das ist? Steht unten im Kasten!

FEUERWERK

So schön er auch aussehen mag; wirklich clever ist so ein frontaler Angriff auf einen befreundeten Konvoi nicht. Aber trotzdem gilt: lieber zuschauen, als mittendrin stehen. Auch wenn wir ein bisschen später selbst ins Fadenkreuz geraten.

COMMAND FULL VIEW

Mit den Augen des Freundes

Das CrossCom kennen wir schon aus dem Vorgängerspiel. Hat sich dort bewährt als Zusatz-Kamera, die per Bild-im-Bild Ereignisse andernorts zeigt - die Kamera tragen die computer-gesteuerten Kameraden bei sich. Die Funktion wird diesmal ordentliches aufgepeppt - mit einer Eigenschaft namens »Command Full View«. Simpel erklärt handelt es sich bei dieser neuen Perspektive um das bekannte CrossCom-Bild, diesmal aber in Vollbild-

Größe. Praktisch daran ist vor allem, dass man die Kamera in vollem Radius schwenken kann, um sich einen guten Eindruck von den Vorgängen auf dem Schlachtfeld zu verschaffen. Auf diese Weise kann man seinen Kameraden effektiver als bisher Feuer-, Spreng-, Angriffs- und Rückzugs-Kommandos geben. Und noch ein Extra: Per »Command Full View« darf man die beiden Aufklärungs-Drohnen, »UAV Cypher« und »M.U.L.E.« selbst steuern.



Wir selbst sind in Sicherheit, jetzt schicken wir unser Team an die Front. Dank neuem CrossCom haben wir die Situation voll im Blick.

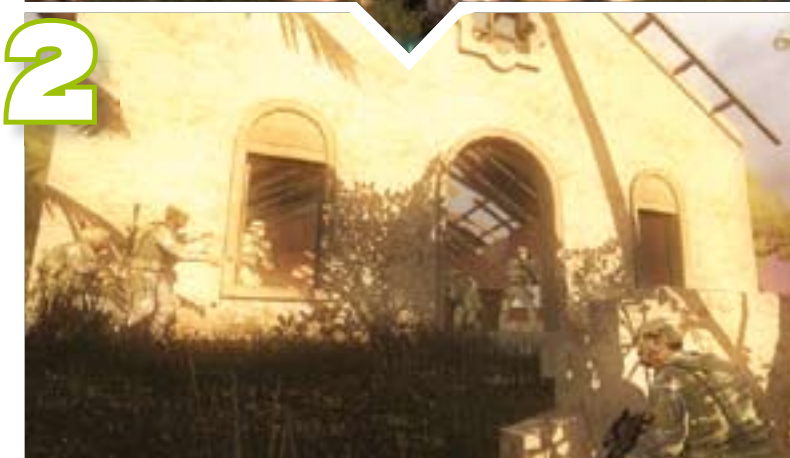
MEHRSPIELERSPASS EXTREM

Wer von den Ghosts nicht genug bekommt...

Mit dem Mehrspieler-Modus treffen die Entwickler diesmal komplett ins Schwarze. Xbox-Live-Offiziere können sich auf insgesamt 18 Karten einstellen, von denen acht außerdem noch zu zwei verschiedenen Tageszeiten spielbar sind. Wie schon beim Vorgänger schaffen es eine ganze Reihe Modi ins Spiel, darunter alte Bekannte

wie »Scharfschütze«, »Bergung« oder »Belagerung«. Zusätzlich versprechen die Entwickler noch sieben komplett neue Spielkarten - die durften wir bei unserem Probespiel allerdings noch nicht antesten. Klasse, dass man jeden Spielmodus weitgehend individualisieren kann: So lassen sich beispielsweise sämtliche Explosivwaffen

abstellen. Als Tüpfelchen auf dem i erweist sich schließlich der Koop-Modus. Bis zu 16 Spieler können gemeinsam für ein Ziel kämpfen. Schade nur, dass den Rahmen dafür nicht die tolle Einzelspieler-Kampagne bildet. Aber die separate Kampagne mit ihren sechs zusammenhängenden Missionen ist definitiv nicht von schlechten Eltern.



haben Krieg und Überschwemmung für Chaos gesorgt. Die Karte bietet mit ihren zahlreichen Häusern und engen Gässchen einige Verstecke für Hinterhalte, was natürlich sofort ausgenutzt wird. Die »Team-Scharfschütze«-Partie macht ordentlich Laune, ist dann aber auch irgendwann vorbei. Weiter geht es mit »Bergung« an der Absturzstelle. Die zu klauende Flagge ruht hier im Bauch eines abgestürzten Transportflugzeugs. Um das Wrack herum liegen weitläufige Graslandschaften, die zu Scharfschützenduellen einladen und an die älteren Teile der »Ghost Recon«-Serie erinnern. Schnell wird klar, dass blindes Vorausstürmen wenig bringt, da die Flagge von beiden Flugzeugseiten gedeckt werden kann. Übrigens hat man Glück, wenn der gegnerische Schütze nicht gut genug trifft. Anders als bei den Vorgängern endet nicht jeder Treffer tödlich. Manchmal geht der eigene Soldat auch nur zu Boden und windet sich vor Schmerz. Ist ein Freund in der Nähe, kann der ihm aber wie im Einzelspieler-Modus wieder auf die Beine helfen. Müssen wir erwähnen, dass unser Team die Flagge zehn Mal gemoppst und den Sieg eingeehmt hat?

Danach Kartenwechsel. Nun findet sich unser Team am Fuße eines alten spanischen Kastells in Panama wieder. Lauschige Dschungel-Umgebung und das Meer werden von den kalten Steinen der Burg getrennt. Es geht wieder auf Flaggenklau, dieses Mal aber auf deutlich engerem Raum. Denn jetzt steht die Fahne im Innenhof des Kastells, der von insgesamt vier Treppen erreicht werden kann. Die Tatsache, dass wir mit dem wehenden Stück Stoff auch noch zurück in unsere Basis müssen, erschwert den Klau etwas. Denn oft-

mals läuft man dem Gegner in die Falle, sodass der mit der Flagge entkommen kann. Macht nix, wir siegen trotzdem.

Nach diesem Match folgt wieder etwas Entspannendes; wir gehen am »Flussufer« an Land. Viel Grün und ein Militärlager. Im »Scharfschütze«-Modus nehmen wir das gegnerische Team auf unterschiedlichen Wegen gut in die Zange und holen uns abermals den Sieg. Da unsere Gegner schon langsam mit den Zähnen knirschen, glätten die Entwickler die Wogen und zeigen uns eine weitere Premiere...

ZUSAMMEN SIND WIR STARK!

Es wird Zeit für den neuen Koop-Modus. Die Handlung verläuft parallel zum Einzelspieler-Modus und schildert die Geschehnisse in Panama. Hier sollen die Ghosts Waffenlieferungen an die Rebellen in Mexiko verhindern. Wir durften drei der sechs Missionen anspielen. Der erste Auftrag führt uns zu einem Bahnhof, den wir zusammen mit befreundeten Truppen angreifen sollen. Haufenweise gegnerische Soldaten und Schützenpanzer setzen unsere acht Mann starke Truppe schnell außer Gefecht. Die richtige Wahl und Aufteilung der insgesamt 62 Schießprügel macht doch etwas aus. Beim zweiten Anlauf packen einige unserer Kollegen die Panzerfaust ein und verarbeiten einen Panzer gekonnt zu einem Haufen Alteisen. Dann noch die Luftabwehr und die letzten Überlebenden ausgeschaltet und schon wird unser Trupp vom Heli abgeholt.

In der zweiten Mission »Caldera« sollen wir ein Kommunikationszentrum angreifen. Hier macht sich das dynamische Missionssystem bemerkbar, denn als Nebenaufgabe sollen wir zwei Funktürme in

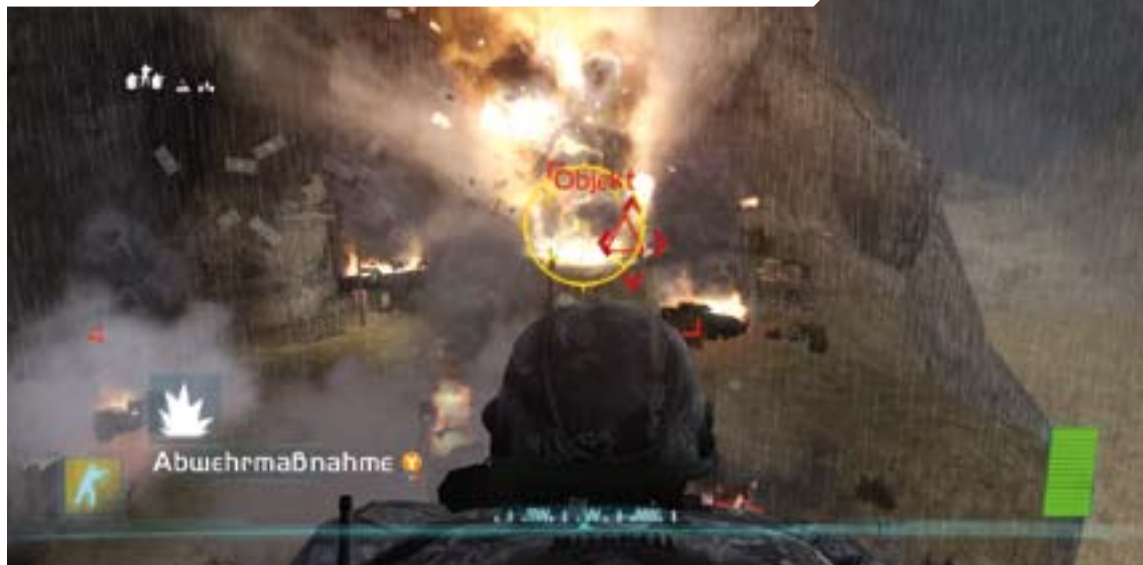
KOOP-CHAOS?

Mit 16 Mann an die Front!

Man muss seine Freunde nicht immer nur erschießen. Wer mag, kann auch mit ihnen gemeinsam die Welt verbessern - im brandneuen Koop-Modus, den wir bei Ubisoft anspielen durften. Die Geschichte ist ein Nebenstrang des Hauptteils: Eine Einheit der Ghosts soll in Panama Waffenlieferungen nach Mexiko verhindern. Dazu infiltriert man Feindesanlagen, sprengt Funktürme in die Luft oder rennt vor Schützenpanzern davon. Und genau das können 16 Mann auf einmal erleben. Schade ist nur, dass man das Hauptspiel nicht mit ein paar Kumpels durchspielen kann wie bei »Rainbow Six Vegas«.

DIESMAL: DAMENWAHL!

Waren im Vorgänger nur männliche Zukunftssoldaten im Mehrspieler-Modus verfügbar, gesellt sich nun auch ein weibliches Exemplar dazu. Ob auf den Schlachtfeldern auch geflirt wird?



die Luft jagen: Wer's bleiben lässt oder zu lange braucht, der ist zwar nicht zwangsläufig gescheitert, muss aber von nun an mit einem größeren Feindaufkommen rechnen. Schließlich ist aber auch diese Mission überwunden.

In der letzten spielbaren Karte geht es abermals gegen ein Rebellencamp, in dem chemische Waffen gepanscht

werden. In der hügeligen und bewachsenen Landschaft haben die gegnerischen Scharfschützen ein leichtes Spiel, wir selbst kommen nur mühsam voran. Zunächst sollen wir auch hier die Luftabwehr ausschalten, damit unsere Flugzeuge einen Angriff fliegen können. Schnell gewinnt die Sache aber an Dramatik, als wir die Meldung von einem

Raketenabschuss reingefunkt bekommen. Die Zeit drängt also und nur mit Mühe schaffen wir es zur Abholzone, wo wir sicher aus dem Explosionsradius gebracht werden. Alles in allem eine tolle Sache, der Koop-Modus, und eine mehr als begeisterte Ergänzung. Aber ob Chaos und Anarchie ausbrechen, wenn wirklich mal 16 Mann gemeinsam über die Schlachtfelder pirschen? Die Zeit wird's zeigen!

KLEINE GRAFIKSCHRITTE

Ein paar Worte noch zur Grafik: wunderschön wie im ersten Teil, stellenweise sogar noch etwas lebendiger. Die Animationen der Soldaten wirken geschmeidiger, die Explosions- und Feuereffekte sehen echter aus, und wie der Rauch seine Bahnen zieht, das ist schon beeindruckend. Außerdem sorgen die unterschiedlichen Witterungsverhältnisse für deutlich mehr Atmosphäre. Wenn die Gefechte in Juarez beispielsweise von den Blitzen eines entfernten Gewitters erhellt werden,

kann man schon Gänsehaut bekommen. Für die passende musikalische Untermalung sorgt abermals der US-Komponist Tom Salta, der schon den Soundtrack für den ersten Teil beigesteuert hat. Ob pathetisch orchestral oder modern elektronisch, der Sound passt sich der jeweiligen Spielsituation optimal an. Für Fans von genial präsentierten Taktik-Shootern wird »Advanced Warfighter 2« wohl ein Pflichttitel in diesem Jahr werden. Wie sich das Spiel letztendlich wirklich schlägt, steht im Test in der nächsten Ausgabe.

Nicholas Buracas



Der Innenhof des Kastells ist hart umkämpftes Gebiet. Ob im Modus »Bergung« oder wie hier bei »Team-Scharfschütze«.

360 SAGT ...

Geniale Kampagne und unglaublich umfangreiche Mehrspieler-Action. Das dürfte nicht nur taktisch interessierte Gamer begeistern.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?



Intensive Kriegs Atmosphäre, ausbalancierte Waffen, packende Gefechte



Erinnert stark an Battlefield, kurzer Solo-Part, noch mäßige KI

“Verwundete Soldaten schreien sich die Lunge aus dem Leib und überall dröhnen die Explosionen.”

Erscheint/ Oktober 07

Exklusiv
INTERVIEW
Frank DeLise/ Kaos Studios

FRONTLINES FUEL OF WAR

Was könnte wohl der nächste große Online-Kracher werden? Aufmerksam weiter lesen, denn wir kennen vielleicht die Antwort...

Die Kaos-Studios lieben den Krieg. Obwohl das Studio brandneu ist, kann man an den bisherigen Arbeiten der Mitarbeiter ihre Vorliebe sehr leicht erkennen. Viele haben schon an »Desert Combat« - einer Mod für den PC-Multiplayer-Shooter »Battlefield 1942« - gearbeitet. Andere sammelten Erfahrung mit Shooterperlen wie »F.E.A.R.«, »Medal of Honor« oder »Doom 3«. Bei dieser geballten Shooter-Kompetenz wundert es uns nicht, dass ihr erstes Spiel sich zu einem der viel versprechendsten Ego-Shooter für Konsolen entwickelt - und das bereits ein halbes Jahr vor dem Release. Auch wenn bisher wenig über »Frontlines« bekannt ist, sind wir uns sicher, dass wir bis zum Erscheinen noch einiges davon hören werden.

»Frontlines« erinnert wohl nicht zufällig an DICES erfolgreiche »Battlefield«-Reihe. Aber keine Sorge, statt uns einen billigen Abklatsch zu servieren hat sich Kaos kritisch mit den Stärken und Schwächen auseinandergesetzt und dann eigene Ideen eingebaut. So soll ein noch besseres Spielgefühl entstehen. Den größten Unterschied dürfte da wohl das Solospiel machen, denn bei »Battlefield« war das ja höchstens als Training für Anfänger zu gebrauchen. Hier soll aber der Einzelspieler-Inhalt einen wichtigen Teil des Spiels ausmachen und nach dem gleichen System ablaufen wie der Multiplayer.

ÖL INS FEUER

Zumindest gibt es bereits eine Story: In naher Zukunft teilt sich die Welt aufgrund der Treibstoff-Knappheit in zwei Lager - die Western Coalition, kurz WC (Nordamerika und Westeuropa) sowie die RSA, Red Star Alliance (Russland und China) die sich in einem schweren Konflikt befinden. Nichts Außergewöhnliches - aber immerhin ein Anfang. Der Spieler übernimmt die Führung eines Koalitions-Trupps, der ein Ölfeld am Kaspischen Meer bewachen soll. Pech: Genau zu diesem Zeitpunkt startet die RSA eine Offensive auf dieses Ölfeld und bricht einen Krieg vom Zaun. Nach einer Cut-Scene ist man mitten im

Kampfgeschehen und die Story gerät erstmal in den Hintergrund und wird nur von Checkpoint zu Checkpoint wieder hervorgeholt. Dafür sorgen die Kommentare eines Kriegs-Korrespondenten. Zwar gibt es viele Standardsituationen, die aber werden durch das Leveldesign und die Gegner-KI geschickt variiert.

Der Spieler erhält zwar feste Missionsziele für jedes Level - wie er aber die Aufträge erfüllt, bleibt ihm selbst überlassen. Ein Beispiel: Eine Flugabwehrstellung kann entweder mit eigenen Einheiten gestürmt oder mit Granaten überhäuft werden. Oder man sichert die Umgebung und ordert einen Raketenangriff an - der Spieler die Wahl. Nachdem ein Checkpoint eingenommen ist, gibt es neue Missionsziele. Die Reihenfolge ist größtenteils beliebig, aber man sollte sich im Klaren sein, dass es manchmal besser sein kann, eine bestimmte Reihenfolge einzuhalten, um sich das Leben zu erleichtern. So ist es zum Beispiel wohl klüger erst eine FLAK-Stellung auszuschalten, um Luftunterstützung zu erhalten und dann erst gegen einen Panzerverband vorzugehen als umgekehrt.

Besonders beeindruckt hat uns die intensive Kampfatmosphäre. In den großen Gefechten schreien links und rechts die Kameraden. Herumfliegende Geschosse und ohrenbetäubende Explosionen übertönen das fast noch. In ruhigen Momenten, wenn etwa die Reste eines Feindtrupps gesucht werden, wehen Staub und Sand herum und die Stimmen der Männer hallen durch die leere Umgebung. Ein dynamischer Soundtrack unterstreicht die Spannung. Kaos plant leider dürfen wir das nur acht Missionen im Solo-Modus, doch der Multiplayer-Part soll länger durchhalten.

KLAR ZUM GEFECHT

Obwohl die eingangs erwähnten Ähnlichkeiten zur »Battlefield« - Reihe allgegenwärtig sind, gibt es dennoch genügend Unterschiede: Da wäre zum einen das namensgebende »Frontline«-System. Auf jeder Map gibt es eine Reihe von Checkpoints, um die gekämpft »

AUF EINEN BLICK

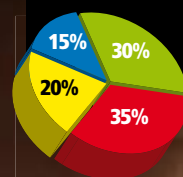
Publisher/ THQ
Hersteller/ Kaos Studios
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ unklar
Xbox Live?/ Ja

KURZ & KNAPP

Stell dir ein Battlefield 2 vor, mit gutem Einzelspieler-Modus, cooleren Waffen und besserem Balancing.

DAS STECKT DRIN

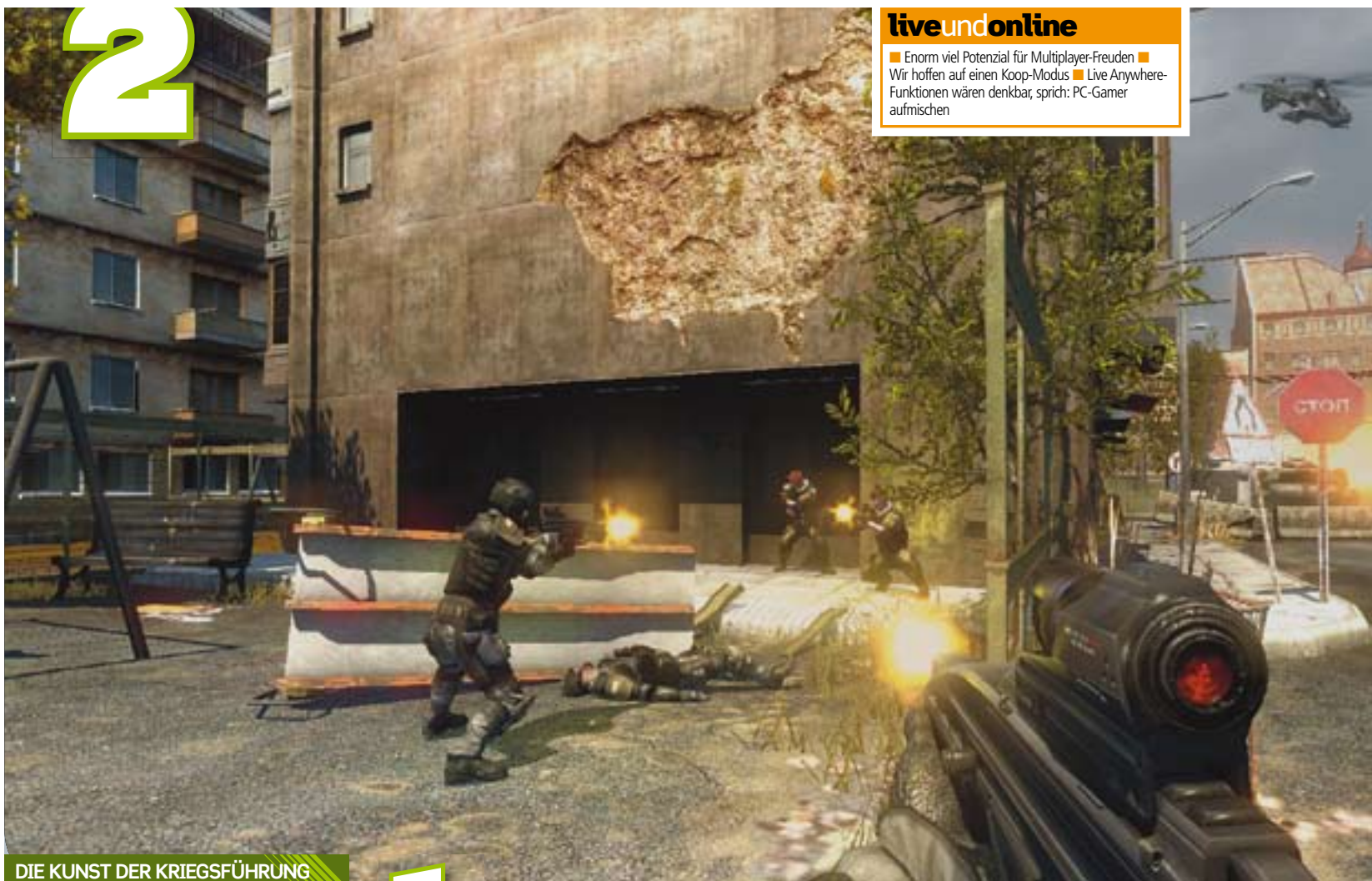
- Große Explosionen
- Coole Waffen
- Intensive Atmosphäre
- Drohnen



2

liveundonline

■ Enorm viel Potenzial für Multiplayer-Freuden ■
Wir hoffen auf einen Koop-Modus ■ Live Anywhere-
Funktionen wären denkbar, sprich: PC-Gamer
aufmischen



DIE KUNST DER KRIEGSFÜHRUNG



In drei Schritten zum Sieg

Obwohl man die meiste Zeit zu Fuß kämpft, ist gegen ein Fahrzeug zwecks Verfolgung der Widersacher prinzipiell nichts einzuwenden. Vorausgesetzt, man ist ein halbwegs guter Fahrer und zielt mit ruhiger Hand.

Sobald sich der Gegner in sein Territorium zurückgezogen hat, ist es Zeit zum Gegen-schlag. Einen Checkpoint zu besetzen ist die beste Methode. Ein Bodenangriff auf

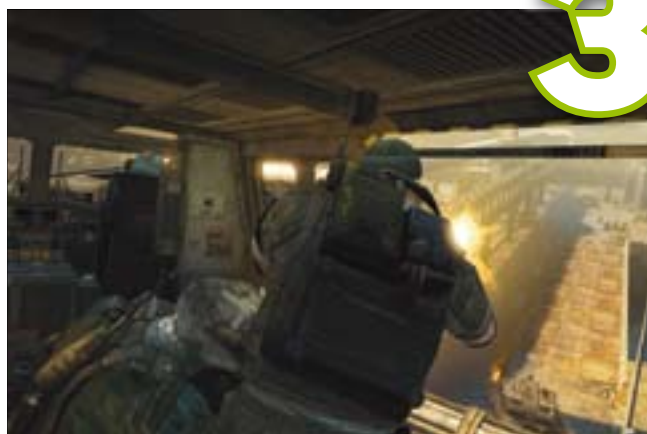
eine gut verteidigte Stellung ist allerdings auch nicht ganz ohne.

Wie praktisch, dass man Hubschrauber-Angriffe anfordern kann. Raketensalven und MG-Feuer entfachen ein Höllenfeuer über dem Gegner, so dass er weichen muss. Die verbündeten Truppen rücken immer weiter vor, bis sie schließlich die Stellung einnehmen. Sieg!

1



3

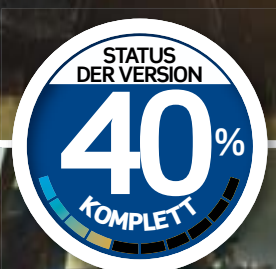


» wird. Die Frontlinie ist die Verbindungslinie zwischen den beiden äußersten und nur die Checkpoints auf dieser Linie können erobert werden. Das führt zu einem realistischeren Verlauf, denn niemand wird versuchen, einfach mitten im Feindesgebiet einen Checkpoint einzunehmen, nur um dann zu merken, dass der Gegner das Gleiche tut. Die Kämpfe konzentrieren sich damit auf eine wirkliche Front und es wird mehr gekämpft und weniger gerannt. Die Variation der Karten reicht von riesigen Maps, die geschaffen sind für die Nutzung verschiedener Fahrzeuge bis hin zu kleinen, städtischen Maps ideal für den Häuserkampf zu Fuß.

Je nachdem auf welche Seite sich der Spieler schlägt, unterscheiden sich die 60 Waffen und Fahrzeuge. Zwar können auch die Waffen der Gegenseite aufgenommen und verwendet werden, aber grundsätzlich sind die Waffen der WC leichter und präziser, während die RSA auf mehr Durchschlagskraft setzt. Um dem Zukunftsszenario trotzdem ein wenig Realismus einzuhauchen, hat man sich bei der Gestaltung der Waffen an den tatsächlichen Entwicklungen in der Waffenindustrie orientiert. Vielleicht deshalb sind die Waffen auch sehr beeindruckend geraten: Tarnkappen-Hubschrauber, Railguns und bewaffnete Drohnen und machen mindestens so viel Spaß, wie man es sich vorstellt. Die Luft- und Boden-Drohnen bringen eine taktische Note in den urbanen Häuserkampf. Sie werden aus sicherer



Es sind die kleinen Dinge, die den Alltag verüßen. Mündungsfeuer zum Beispiel.



Apropos süß: selbst eine putzige Drohne kann es mit einem Panzer aufnehmen, wenn sie nur einen Mörser bei sich trägt.

LIVE ANYWHERE?

Die PC-Jungs werden leiden...

Die Projektleiter bei den Kaos-Studios prüfen momentan, ob sie den Multiplayer-Teil an Microsofts »Live anywhere« anpassen sollen. Fix ist zwar nix, aber immerhin besteht die Möglichkeit, dass Besitzer einer Xbox 360 und eines PCs mit »Windows Vista« sich messen werden können.

Seckin Özdündar

Entfernung gesteuert - dann wird mit MG oder Raketen dem Feind so richtig eingeheizt!

Die einzelnen Einheiten übernehmen alle eine spezifische Rolle und haben individuelle Waffen mit Stärken und Schwächen, damit keine Klasse übermächtig wird. Außerdem ergänzen sie sich gut. Eine Anti-Tank-Einheit kann deinen Panzer schnell in Stücke schießen. Schützt man aber mit ein paar Sturmtruppen hat Mr. Bazooka mit seinen Zweitwaffen Pump-Gun und Pistole, die nur auf kurze Entfernung helfen, keine Chance mehr. Schließlich kann man seine Truppen aufleveln um ihre speziellen Skills noch weiter verbessern.

UNTER DER LUPE

Auch im Mehrspieler-Modus kommt die Kriegsatmosphäre gut vom Schlachtfeld ins Wohnzimmer. In der Wüste hüllen brennende Öl-Felder die Gegend in schwarzen Rauch, die eigenen Truppen schleppen sich durch klebrige Ölpfützen. In den Städten stehen überall zerstörte Gebäude und in der Entfernung erhellen Explosionen die Straßenschluchten. Und wenn ein Luftangriff richtig einschlägt, freut sich das Auge über die pyrotechnischen Effekte.

Arbeiten muss Kaos noch an der KI im Solospiel. Man hatte uns intelligente Gegner versprochen, die versuchen, uns zu flankieren und sich unserem Verhalten anzupassen - doch sind wir vom derzeitigen Status wenig überzeugt.



„WIR KÖNNEN DINGE REALISIEREN, DIE WIR KAUM FÜR MÖGLICH GEHALTEN HATTEN.“

IM GESPRÄCH MIT FRANK DELISE



Der Chef der Kaos Studios über einzigartige Games, Waffendesign und New York City.

360 LIVE: Es gibt schon viele Online-Shooter auf dem Markt. Was macht euer Projekt anders?

FRANK DELISE: Wir möchten allen Spielern Tiefgang bieten. In einem nicht allzu geradlinigen Game, dass Einzelspieler und von Multiplayer-Shooter begeisterte Gamer überzeugen. Der Spieler soll die Freiheit haben, eine Mission auf seine ganz eigene Art und Weise anzugehen.

360 LIVE: Habt ihr euch von Kriegsfilmen inspirieren lassen?

FD: Es gibt eine Menge toller Filme an denen wir uns orientiert haben. »Black Hawk Down« zum Beispiel, und sogar »Aliens«.

360 LIVE: Die Kaos Studios sind neu. Welche Möglichkeiten ergeben sich daraus?

FD: Da wir von New York aus arbeiten, haben wir Zugriff auf jede Menge Talente. New York ist voller Schriftsteller, Künstler und Leute, die schon an anderen Games gearbeitet haben. An »F.E.A.R.« oder »Desert Combat« zum Beispiel. Das ist schon mal eine gute Ausgangslage, um unsere Ideen aufzuteilen: jetzt haben wir spezialisierte »Strike Teams« für Waffen und Einzelspieler gebildet und können Dinge realisieren, die ich ehrlich gesagt noch vor einem Jahr nicht für möglich gehalten hätte. Ihr werdet sehen: unser Spiel übertrifft bekannte andere Titel in vielen Bereichen.

360 SAGT ...

Schon eindrucksvoll, was Kaos hier vorhat. Der Einzelspieler-Part überzeugt, und vor allem online wird »Frontlines« richtig abgehen. Aber es gibt noch viel zu tun...

Hitpotenzial

Erscheint/ Mai 07



Exklusiv...

INTERVIEW

... mit dem Producer

„Erst Schauspieler erschaffen eine so unglaublich starke Verbindung.“

Details

Publisher/ Electronic Arts Developer/ EA Los Angeles
Genre/ Echtzeit-Strategie Players/ 1 bis 8 Xbox Live/ ja

COMMAND & CONQUER 3

Der Macher packt aus: So sieht die 360-Version des vielleicht besten Strategie-Spiels 2007 aus.



BIO

NAME/ Michael Glosecki
FIRMA/ EA Los Angeles
POSITION/ Senior Producer

ARBEITE GERADE

AN/ Command and Conquer 3: Tiberium Wars
SCHON GEWUSST/ Glosecki ist ein Veteran der Branche. Seine erste Nennung als Mitarbeiter findet sich im Action-Abenteuer »Another World«, später hat er unter anderem an »Legend of Kyrandia« und mehreren »Medal of Honor«-Titeln mitgewirkt.

Vorbei die Zeiten, in denen man einen Highend-PC brauchte, um anspruchsvolle Echtzeit-Strategiespiele genießen zu können. Mit dem für Mai geplanten Start von »Command & Conquer 3: Tiberium Wars« dürfte sich das Genre endgültig auf der Xbox 360 etablieren. Wir haben Michael Glosecki, Senior Producer bei EA Los Angeles, zu Gameplay-Details befragt.

360 LIVE: Wir dachten, Kane wäre in »Tiberian Sun« gestorben. War wohl falsch. Was hat er jetzt wieder vor? Und wie passen die Scrin in die Geschichte?

MG: Ja, Kane ist zurück. Seine Rückkehr gehört zum Mythos dieser Figur. Kane ist ein Schlüsselement des Universums. Es gibt viele Fragen, die sich um Kane ranken, einige davon beantworten wir in »Tiberium Wars«. Aber bevor wir über Kane reden, sollte ich ein bisschen über die Hintergrundgeschichte erzählen: Stellt euch eine dunkle Zukunft vor, in der Tiberium – ein sich selbst replizierender Kristall – die

Erde bedeckt. Tiberium ist der ultimative Rohstoff, der alle Energieprobleme löst. Es ist aber auch giftig und verantwortlich für die größte Umweltkatastrophe aller Zeiten. Tiberium war auch der Grund für mehrere Weltkriege, die die Erde in zwei Fraktionen gespalten haben: die Globale Defensiv Initiative (GDI) und die Bruderschaft von Nod. GDI ist eine Allianz fortschrittlicher Nationen ähnlich der UN, während Nod eine Art Supermacht ist; eine staatenlose Mischung zwischen Terrororganisation, Religion und Megakonzern, geleitet von Kane. Die dritte Fraktion ist neu: Die Alienrasse der Scrin wird in der Mitte unserer Einzelspieler-Kampagne vorgestellt. Dies bringt ein neues Element in den Konflikt zwischen GDI und Nod.

360 LIVE: Vielleicht noch ein paar Worte zur Filmproduktion?

MG: Die Besetzung besteht fast nur aus hochkarätigen Schauspielern. Mit dabei sind Josh Holloway, Tricia Helfer, Michael Ironside, Billy Dee Williams, Grace Park und Joe Kugan, der auch in den früheren Titeln den Kane gespielt

hat. All diese talentierten Leute geben der Geschichte richtig Tiefe und Charakter. Wir haben die Szenen über mehrere Wochen hinweg in Los Angeles und auf Hawaii abgedreht. Dabei kommt eine Kombination aus echten Kulissen und digitalen Effekten zum Einsatz.

360 LIVE: Wodurch unterscheidet sich »Command & Conquer« von anderen Strategiespielen?

MG: Wir arbeiten bei der Einzelspieler-Kampagne mit einer tollen Geschichte, und packen einen soliden Mehrspieler-Modus oben drauf. Das macht die Reihe attraktiv für die breite Masse, ohne die Spieltiefe einzubüßen, die der Profigamer braucht. Es ist einfach etwas Zeitloses an der Kombination von schnellem, flüssigem Gameplay und einer tollen Geschichte. Jetzt wird es Zeit, dass auch Konsolenspieler das Beste kriegen, was das Genre zu bieten hat. Dafür nehmen wir als Grundlage »Schlacht um Mitteleuropa 2«, das wir seinerzeit für die Xbox 360 entwickelt haben. In »Tiberium Wars« gehen wir noch einen Schritt weiter

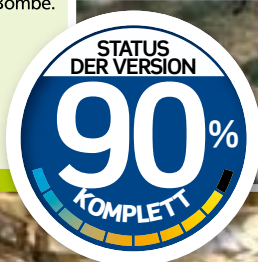
1



JUGENDFREI...

Das wird gekürzt!

Die eingedeutschte Version des PC-Vorgängerspiels »Generals« war eine Lachnummer: Reale Schauplätze und Parteien wurden umbenannt, Menschen durch Roboter ersetzt, komplette Missionen entfernt. Diesmal hält sich der Jugendschutz voraussichtlich zurück: EA plant lediglich den Atomschlag durch eine so genannte »Aurora«-Bombe. Die Selbstmord-Attentäter werden durch fahrende Bomben ersetzt, um eine USK-Freigabe zu erhalten.



3

JEDER GEGEN JEDEN

Die drei Fraktionen

Die GDI ist die technisch fortschrittlichste Fraktion. Es geht mit schwer gepanzerten Einheiten und überlegener Feuerkraft in den Kampf. Gerade für

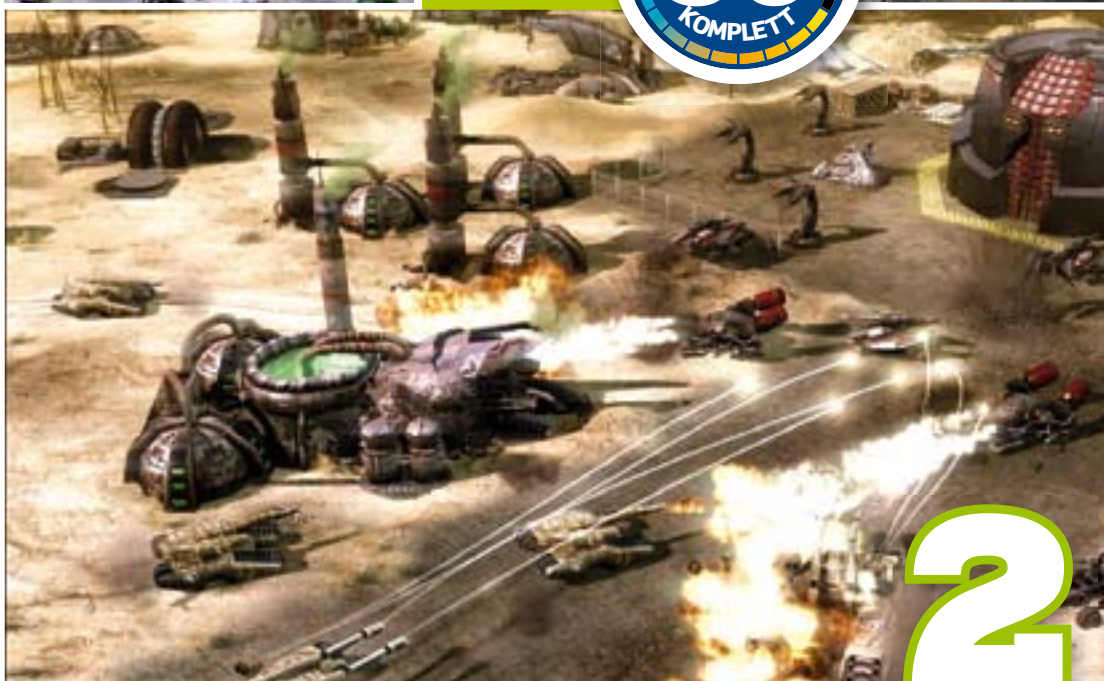
1 Einsteiger sollte sich dieser Mit-dem-Kopf-durch-die-Wand-Ansatz gut eignen.

Die Bruderschaft von Nod bevorzugt leichtere Einheiten, entworfen für einen Guerillakrieg. Man versucht den Gegner auszutricksen, ihn mit

2 getarnten Einheiten zu umgehen. Hier gestaltet sich die perfekte Strategie schon schwieriger.

Die vielleicht anspruchsvollste Fraktion sind die Scrin-Aliens. Hier ist Management gefragt. Mit dem richtigen Aufbau und einem geschickten Händchen können Scrin-Spieler ihre Gegner unter Druck setzen, bis die Mutterschiffe kommen.

3



2

und verbessern die Steuerung. So wird der Spieler die ganze Tiefe eines Echtzeitstrategiespiels erfahren, ohne das Gefühl zu haben, dass er nur eine PC-Adaption spielt. Zum Beispiel lässt sich die Kamera ganz einfach mit dem linken Analogstick bewegen, während der rechte das Zoomen und die Richtung übernimmt. Wir haben auch einen magnetischen Cursor eingebaut, der ähnlich funktioniert wie eine Zielhilfe in einem Shooter. Die Steuerung ist wirklich einfach und intuitiv.

360 LIVE: Ein Strategie-Spiel steht und fällt mit der Attraktivität der Einheiten. Was erwartet uns da?

MG: Nods Kriegsmech, der Avatar, ist mit die eindrucksvollste Einheit im Spiel. Er hat die Fähigkeit, Waffen anderer Einheiten aufzusammeln und zu benutzen. Das GDI-Pendant dazu ist der Juggernaut: eine laufende Artillerieplattform. Bei den Scrin übernehmen die Annihilator Tripods diese Rolle – dreibeinige Angriffsläufer mit drei unabhängigen Lasergeschützen. Diese drei Einheiten sind die mächtigsten im ganzen Spiel und können den Ausgang einer ganzen Schlacht umdrehen. Und natürlich werfen die Scrin ein ganzes Arsenal an vollkommen neuen Einheiten in die Schlacht, zum Beispiel planetare Angriffsträger. Das ist ein riesiges, schwebendes Schlachtschiff, das einen ganzen Schwarm von Jägern dabei hat.

360 LIVE: Wie müssen wir uns die Grafik vorstellen? Welchen Umgebungen werden wir begegnen?

MG: Wir haben ein neues Terrain-System implementiert, das die Umgebungen unglaublich dreidimensional aussehen lässt. Wir haben auch ein neues Partikelsystem, mit dem wir Explosionen, Rauch- und Nebel- sowie Wetter-Effekte darstellen können. Einige der Umgebungen sind zum Beispiel ein von Aliens verseuchtes und zerstörtes München, eine vom Krieg zerstörte Basis im brasilianischen Dschungel und eine futuristische Version der Andrews Air Force Base, plus die Umgebung rund um Washington DC. Der Sound unterstützt Dolby Digital. Die Spieler werden sich vorkommen wie mitten im Schlachtfeld; mit Raketen, die über ihren Köpfen pfeifen und Explosionen, die das Wohnzimmer erschüttern. Wir haben auch ein dynamisches Audio-System, das Tempo und Musik an die Action anpasst.

360 LIVE: Was für Inhalte sind für Xbox Live geplant? Neue Karten vielleicht, oder neue Spiel-Modi?

MG: Wir werden ziemlich interessante Karten-Packs zum Download freistellen. Auch Themen und Gamerpics sind

geplant. Wir prüfen gerade die Möglichkeit für andere Inhalte, also dranhängen!

360 LIVE: Wieso haben Sie sich für eine exklusive Umsetzung auf die Xbox 360 entschieden?

MG: Die Xbox 360 hat die nötige Grafik- und Verarbeitungs-Power, um das Spiel zu einem tollen Erlebnis zu machen. Wir mussten nur herausfinden, wie wir die Steuerung für ein Echtzeit-Strategiespiel umsetzen. Danach war die Entscheidung einfach.

Paolo Biggio

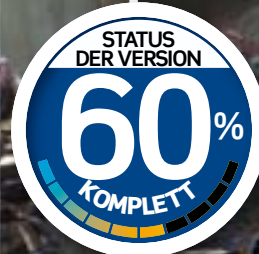
360 SAGT ...

Mit knackiger Story und neuer Steuerung steht hier ein heißer Kandidat für den Strategie-Thron 2007 an.



Lohnt sich's?

- Einzel- und Multiplayer-Modi, leistungsfähige Unreal-3-Grafikengine
- Noch keinerlei Details zur Einzelspieler-Kampagne



Nein, wir würden diesen Damen und Herrn auch keine Gebraucht-Waffe abkaufen. Aber Klauen, darüber lässt sich reden...



Erscheint/ Oktober 07



Raumkämpfe in der Unreal-Reihe? Aber vielleicht nur im Video-Trailer? Wird sich zeigen...

AUF EINEN BLICK

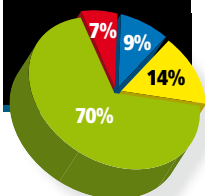
Publisher/ Midway
Hersteller/ Epic Games
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Sport von morgen: Typen mit dicken Knarren duellieren sich auf weiträumigem Terrain.

DAS STECKT DRIN

- Sprünge
- Waffen
- Tempo
- Wow-Grafik



UNREAL TOURNAMENT 3

Wir wollen ja nicht sagen, wir hätten's schon vorher gesagt. Haben wir aber.

Und wieder ein Ex-Ekklusivtitel für PlayStation 3, der doch auf die Xbox 360 kommt. Treue Leser unseres Blattes haben's freilich schon länger gewusst, daher kam die offizielle Hersteller-Meldung Ende Januar nicht so überraschend. Neu ist, dass Epic die Verschmelzung zweier »Unreal«-Reihen plant: Die Multiplayer-Shooter aus der »Tournament«-Reihe und die Einzelspieler-Erlebnisse aus der »Unreal«-Reihe werden in einem Game vereint. Über die Solo-Kampagne schweigt man eisern. Aber was auf gesellige Xbox-Live-Freunde zukommt, lässt ein erstes Probespiel erahnen. Grundlage: ein Vier-gegen-Vier-Netzwerk, Capture-the-Flag-Modus und eine Karte mit Asien-Idylle, komplett mit schönen HDR-Lichteffekten, japanischen Fachwerkhäusern und einem Fluss mit Mühle. Wir spielen auf der Seite der Necris, der neuen Alien-Rasse im »Unreal«-Universum. Praktisch noch in der Basis stehen einige Fahrzeuge herum: Panzer, Motorrad-ähnliche Gleiter namens Viper, oder diese mächtigen Dreibeiner - Kampfläufer ähnlich den Tripoden aus »Krieg der Welten« und den Stridern aus »Half-Life 2«. Nur dass sie hier Darkwalker heißen. Man kann sie einzeln besetzen, oder gemein-

sam mit Mitspielern. Drei Mitspieler machen es sich in anderen Radpanzern gemütlich, dann gemeinsamer Aufbruch in Richtung gegnerische Basis. Unser Darkwalker steuert sich wirklich langsam, gleicht seine Trägheit aber durch Geländetauglichkeit aus - marschiert einfach über alles drüber. Sollte mal der innere Antrieb fehlen, um den Darkwalker umständlich durch enge Gassen zu manövrieren - macht nix, besteigt man halt einfach einen nahe liegenden Berg, den die anderen Vehikel niemals bewältigen könnten. Wie sich ein Bein nach dem anderen in den Boden rammt, wie sich der Darkwalker langsam den Berg hinauf schiebt, das sieht schon steil aus!

Doch dann die erste Begegnung mit einem gegnerischen Panzer. Gedanken der Sorte »Pah, den mach ich mit meinem riesigen Superlaser sofort platt!« breiten sich im Kopf aus. Aber nicht so voreilig, junger Padawan! Um die Feuerkraft des Darkwalkers zu relativieren, hat Epic die Waffe recht träge justiert; der Laserstrahl brennt also ziemlich verzögert das Gelände rundherum nieder. Das Duell mit dem Panzer verlangt einem also eine vorausschauende Spielweise ab. Doch nach dem unvermeidlichen Sieg ist der Weg zur Basis frei.

Schnell raus aus dem Darkwalker, die Flagge schnappen und das neue Hoverboard aktivieren - denn damit ist man schnell unterwegs, kann dafür aber nicht schießen. Trotzdem, ab geht's Richtung Heimat. Klingt übrigens spannend, was Epic mit der Sprachübertragung vorhat. Über Headset sind nicht nur menschliche Team-Mitglieder in Kontakt miteinander; auch CPU-Kollegen reagieren auf gesprochene Kommandos. Bleibt nur abzuwarten, ob's besser klappt als beispielsweise bei »Rainbow Six Vegas«. Wenn, dann würden sogar Paladin-Bodenpanzer, die SPMA oder der Flugbomber Cicada aufs Wort gehorchen.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

So ein schneller, auf Duelle, Reaktion und Training getrimmter Ego-Shooter fehlt der 360 bisher.

Hitpotenzial





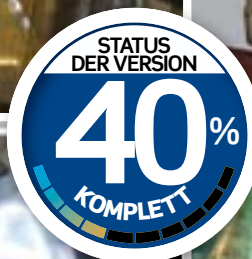
Lohnt sich's?

- Als böser Bube zwischen Sternen unterwegs, das klingt reizvoll
- LucasArts geizt mit Details über den Mehrspieler-Modus

Der Sturmtruppel kriegt Druck. Warum allerdings ein Schüler von Darth Vader so mit seinem eigenen Soldaten umspringt, wissen wir nicht.



Erscheint/ November 07



Die Macht macht's möglich, den Angriff eines solchen Rancors zu überleben.

AUF EINEN BLICK

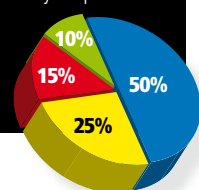
Publisher/
LucasArts
Hersteller/
LucasArts
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Das erste erwachsene »Star Wars«-Actiongame für die Xbox 360.

DAS STECKT DRIN

- Krieg der Sterne
- Kämpfe
- Atmosphäre
- Physik-Spielerien



THE FORCE UNLEASHED

Star Wars! Tod den Jedi-Rittern! Alle Macht den Sith!

Neues Futter für »Star Wars«-Fans. Oder überhaupt mal welches, denn von »Lego Star Wars II« abgesehen gibt's bisher ja noch keine ernst zu nehmende Krieg-der-Sterne-Action für die Xbox 360. Diesmal soll's richtig erwachsen werden. Die Action entsteht unter den wachsamen Augen von George Lucas, seinem LucasArts-Team und den Effekt-Spezialisten von ILM. Die Story schlüsselt die bisher weitgehend brachliegende Zeit zwischen den Episoden Drei und Vier auf. Der Spieler reist als Schüler von Darth Vader durch das Universum und hat die Aufgabe, die letzten Jedi-Ritter zu finden und zu töten. Seine drei Waffen: cooler Look, Laserschwert und die Macht. Mit ihrer Hilfe soll es dem Spieler möglich sein, Rebellen in einen Elektrosturm zu hüllen und sie nicht nur gegen Wände zu stoßen, sondern durch sie hindurch - richtig kraftvoll soll das überkommen!

Als Höhepunkte dienen Videos und Kämpfe gegen allerlei Riesenviecher, zum Beispiel den grimmigen Fleischfresser Rancor aus »Die Rückkehr der Jedi-Ritter«. Die Macht macht's möglich - wer sich vom Rancor fressen lässt, kann das Biest von innen heraus sprengen. Über-

haupt dürfen sich »Star Wars«-Kenner auf jede Menge Wiedersehen mit bekannten Rassen, Figuren und Orten freuen: Darth Vader und Shaak Ti, Kashyyyk und Raxus Prime - klingt's? Einige Orte erfindet LucasArts neu, den Kristallplaneten Haroon zum Beispiel. Und wie die Fabrik für Tie-Fighter von innen aussieht, wollten wir eh schon immer wissen. Hier sollen wir's erfahren.

Das Erscheinungsbild baut auf drei technische Stützpfeiler: Die so genannte »Digital Molecular Matter«-Technik und die »Havok«-Physikengine arbeiten Hand in Hand, damit Trümmer und Lichtbögen schön realitätsnah aussehen. Die Härte, mit der ein Sturmtruppen-Soldat gegen Wände und Bäume geschleudert wird, bestimmt den Schaden an Mensch und Material. Eine KI-Technik namens »Euphoria« soll dafür sorgen, dass die Figuren handeln wie Menschen aus Fleisch und Blut. Sie passen ihr Verhalten der Situation an, setzen auf Überlebensinstinkte. Und wenn sie stolpern, versuchen sie, im Fall das Gleichgewicht zu halten.

Alles schön und fein, aber wie gut sieht das Ganze aus? Das ist noch schwer zu beurteilen. Die bisher vom Hersteller freigegebenen

Screenshots machen einen geschönten Eindruck, sie wirken auf uns schlicht gestellt. Bewegte Szenen wurden noch keine gezeigt, von ein paar Animations-Studien abgesehen - die allerdings haben uns überzeugt. Wie auch die Idee, dass man als jugendlicher Sith einsteigt und seine Kräfte nach und nach bis zum Niveau des Imperators steigert. LucasArts betont, dass der Spieler mit seinen Handlungen die Story beeinflussen und das Schicksal des Helden in wechselnde Bahnen lenken kann. Der Ausgang ist also nicht vorherbestimmt. Es gibt mindestens zwei Finale.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

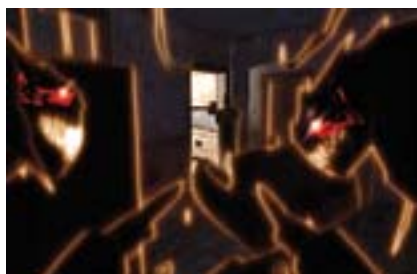
LucasArts hat viel vor. Falls den Worten Taten folgen, dann ist die Macht mit dem Spiel. Sonst nicht.

Hitpotenzial

Erstmals angespielt
OTHERWORLD
und Mehrspieler-Modus



Erscheint/ Mai 07



Du siehst mich nicht, aber ich dich schon: Dank den Kräften der Finsternis hat Jackie auch im Dunklen noch den Durchblick.

AUF EINEN BLICK

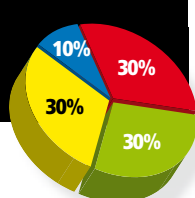
Publisher/ 2k Games
Hersteller/ Starbreeze Studios
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-8
Xbox Live? / ja

KURZ & KNAPP

Mit übernatürlichen Kräften auf Verbrecherjagd. Comic-Umsetzung mit Biss!

DAS STECKT DRIN

- Darklings
- Tentakel
- Mafiosi
- Gewalt



Lohnt sich's?

- Filmreife Atmosphäre, interessante Zusatzkräfte
- Online könnte es ein paar Spieler mehr vertragen

THE DARKNESS

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? Wir doch nicht! Das 360 Live Magazin auf Tuchfühlung mit Höllenkreutern.

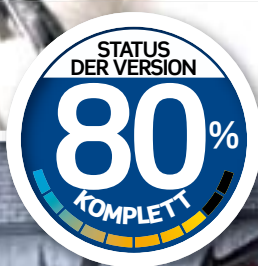
Vor knapp dreieinhalb Jahren hat ein schwedisches Entwicklerteam mit dem Ego-Shooter »Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay« auf der alten Xbox abgeräumt: Ein so faszinierendes Actiongame mit einer so starken Grafik hatte die Welt bis dahin noch selten gesehen. Jetzt bereiten die Schweden ein neues Werk vor: die Umsetzung eines Comics namens »The Darkness«, der wegen seiner düsteren Machart vor allem in England und den USA populär ist. Soweit es uns betrifft, zieht aber eher der Name Starbreeze. Klare Sache also, dass wir die Ende Januar ausgesprochene Einladung zu einem Probespiel annehmen mussten. Umso mehr, als erstmals die geheimnisvolle »Otherworld« gezeigt wurde und im Mehrspieler-Modus ausprobiert werden konnte.

Zur Story: Seinen 21. Geburtstag hat sich Jackie Estacado doch ein wenig anders vorge-

stellt. Der Mafia-Killer ist mit seinen Kollegen Mikey und Nino auf dem Weg zu einem Auftragsmord. Soweit also Routine. Aber schon auf dem Weg zu ihrem Ziel beginnen die Probleme: Mikeys Fahrstil erregt die Aufmerksamkeit der Polizei, es kommt zu einer rasanten Verfolgungsjagd, hinein in einen Tunnel. Autos überschlagen sich, Schüsse fallen - und mit jeder Sekunde driftet die Kamera näher an Mikeys Auto heran, zoomt auf die Rücksitzbank und lässt den Spieler ganz sanft in die Action hinein gleiten. Ein Typ namens Nino drückt Jackie - und damit dem Spieler - eine Schrotflinte in die Hand, zusammen mit der Anweisung, die lästigen Verfolger von der Straße zu fegen. Wenig später erfüllt sich eine Volksweisheit: Anschnallen nicht vergessen - erst recht wenn man in einem Cabrio vor der Polizei flieht. Mikey weicht einem herannahenden Auto aus, Nino wird durch den Ruck aus dem Auto geworfen und von einem LKW



In der »Otherworld« sind Mafiosi kein Problem mehr. Dafür aber preußische Dämonen.



zerquetscht. Eine Abkürzung soll die verbleibenden zwei Gangster sicher zu ihrem Ziel bringen, endet aber in einem schweren Unfall. Schwer verletzt überreicht Mikey Jackie sein Geburtstagsgeschenk: ein Paar wunderschön gravierte Halbautomatik-Pistolen. Fast schon romantisch, könnte man sagen. Weiter geht's auf einer heruntergekommenen Baustelle; und nicht zuletzt weil immer wieder kurz die Namen der am Spiel mitwirkenden Designer und Grafiker ins Bild eingeblendet werden, kommt man sich vor wie im Kino. Dann stößt Jackie auf das eigentliche Ziel seines Einsatzes: Der Vorarbeiter der Baustelle sollte gekillt werden. Der ist nun allerdings schon kaltgestellt, liegt tot im Wandschrank, mit einem Geschenk für Jackie. Er hat eine tickende Bombe um den Bauch geschnallt.

DAS ERWACHEN

Jackie überlebt den Anschlag, und schnell wird klar, wer für das explosive Geschenk verantwortlich ist: Ober-Mafiosi Don Franchetti will Jackie aus dem Weg haben. Deshalb hat Jackie nun nicht nur wild gewordene Bauarbeiter am Hals, sondern auch ehemalige Mafia-Killer. Weiter geht die Verfolgungsjagd bis zu einem Friedhof. Schnell ein paar Mafia-Schergen im Vorbeigehen erschossen, hinein in die

Sicherheit eines Klohäuschens - und dann erstmal durchschnaufen. In diesen ersten 15 Minuten fühlt sich »The Darkness« an wie ein schöner und atemloser Ego-Shooter, allerdings einer, der auf einer ziemlich banalen Story aufbaut. Komisch ist halt nur, dass man immer wieder eine markerschütternde Stimme hört, so als käme sie direkt aus Jackies Kopf.

Bald klärt sich, was es damit auf sich hat. Die Uhr schlägt Mitternacht, Jackie wird damit 21 Jahre alt. Auf diesen Zeitpunkt hat die Finsternis gewartet - eine uralte Macht, die vom Vater zum Sohn weitergegeben wird. Plötzlich wachsen Tentakel mit messerscharfen Mäulern aus Jackies Rücken und richten ein Massaker unter den Verfolgern an. Jackie ist jetzt kein Mensch mehr, sondern ein neues Wesen mit übernatürlichen Fähigkeiten. Welche Kräfte in Jackie stecken, das entschließt sich im Spielverlauf. Anfangs kann man nur die Tentakel vom menschlichen Körper entkoppeln und dadurch Luftschächte und Engstellen passieren. Später kann Jackie mit ihnen Gegner zerreißen, oder Autos in die Luft hieven und auf Angreifer schleudern. Um eine neue Fähigkeit zu erlernen, müssen die Tentakel das Herz seiner Opfer und damit deren Seelen verschlingen. Außerdem kann Jackie Helfer aus der Hölle herbeirufen, nämlich »

„DEN SPIELER NOCH TIEFER IN DIE SPIELWELT HINEINZIEHEN.“

IM GESPRÄCH MIT DENBY GRACE



Der Produzent von 2k Games über Next-Gen Entwicklung, neue Motion-Capturing-Methoden und die Playstation 3.

360 LIVE: Welche Stilmittel kennzeichnen »The Darkness« für die Konsolen-Generation?

DG: Es gibt eine Vielzahl von Faktoren, die ineinander greifen. Ganz offensichtlich natürlich, wie zum Beispiel die Bildauflösung von 720p, vierfaches Antialiasing und die Verwendung von Grafikeffekten. Wir setzen zum Beispiel sehr viel Motion Blur ein. Durch die Bewegungsunschärfe betonen wir die Stellen im Bild, in denen viel passiert. Obwohl es sich um ein Actionspiel handelt, sind uns außerdem das Gesicht und die Gestik der Figuren sehr wichtig. Erst wenn die Figuren glaubhaft wirken, kann die Kino-ähnliche Aufmachung funktionieren.

360 LIVE: Starbreeze arbeitet mit einem neuen Motion-Capturing-Verfahren namens »Vocap«, heißt es?

DG: Das Verfahren funktioniert prinzipiell wie herkömmliches Motion-Capturing, nur dass wir komplette Szenen am Stück capturen. Die Daten können wir direkt in die geskripteten Szenen übernehmen. Das spart bei der Produktion Zeit und Kosten, denn Starbreeze kann die Aufnahmen im eigenen Motion-Capturing-Studio auf dem Gelände machen. Da stehen eigene Mitarbeiter vor der Kamera, und wenn sich später eine Aufnahme als misslungen herausstellt, kann man sie jederzeit wiederholen. Letzten Endes wirken die Ergebnisse sehr natürlich, weil unter anderem die von Hand notwendigen Verkettung einzelner Animations-Bruchstücke zu einem großen Ganzen entfällt.

360 LIVE: Können Sie das anhand eines Beispiels erläutern?

DG: Gleich zu Beginn werfen wir den Spieler hinein in die Action. Er findet sich auf dem Rücksitz eines Autos wieder, das kreuz und quer durch den Abendverkehr rast. Am Steu-

er der Mafia-Mann Mikey, auf dem Beifahrersitz ein Typ namens Nino. Die Fahrt entwickelt sich mehr und mehr zu einer wilden Raserei und Schießerei, zu einer Verfolgungsjagd mit haarsträubenden Stunts. Gegen Ende drückt Mikey dem Spieler zwei Pistolen in die Hand, und die geskriptete Szene geht nahtlos in den interaktiven Teil über. Die ganze Szene dauert rund drei Minuten, alles am Stück gedreht.

360 LIVE: Starbreeze entwickelt »The Darkness« für Xbox 360 und PlayStation 3. Sehen sie das Sony-System im Vorteil, was die technische Basis betrifft?

DG: Grundsätzlich ja, da die PS3 theoretisch über ein vielfaches an Prozessorleistung verfügt. Praktisch muss ich allerdings sagen, dass wir noch ganz am Anfang unserer Kennenlern-Phase stehen. Daher sind die sichtbaren Unterschiede zwischen beiden Versionen sehr gering. Wir reden hier vielleicht von einer geringfügig höheren Bildwiederholrate. Außerdem nutzen wir die Speicherkapazität der Blu-Ray-Disc für insgesamt 300 Stunden an lizenziertem TV- und Cartoon-Material. Das wird auf den Fernsehern laufen, die wir vereinzelt in die Kulissen stellen. Das hat keine tiefere Bedeutung, hilft aber beim Aufbau der Atmosphäre. Auf der Xbox 360 werden wir das Material extrem komprimieren, oder den Umfang reduzieren müssen.

360 LIVE: Was halten sie von Sonys Online-Konzept?

DG: Prinzipiell begrüße ich die Freiheiten, die Sony den Entwicklern lässt. Andererseits fehlt aber natürlich auch das stabile Gerüst, das sich durch die gegebene Struktur von Microsofts Xbox Live ergibt. Wir müssen daher für den Multiplayer-Teil auf der PS3 sehr viel mehr Aufwand betreiben als auf der Xbox 360, um dasselbe Ergebnis zu erhalten.

PREMIERE!

Der Mehrspielermodus

Obwohl »The Darkness« seinen Schwerpunkt auf den Einzelspieler-Modus legt, gibt's trotzdem einen Mehrspielermodus mit vier Spielmodi auf acht Karten. Bis zu acht Spieler schie-

ßen und kratzen sich zu Tode. Dank Gestaltwandler-Fähigkeiten kommt sogar eine Prise Taktik in die pfeilschnelle Action. Denn als Darkling lässt es sich deutlich besser fliehen, denn

als Mensch. Eine interessante Kleinigkeit ist uns beim Probespiel aufgefallen: Anders als im Einzelspieler-Modus gibt es hier ein HUD, das Auskunft über Lebensenergie und Munition gibt.



1



Als Mensch greift man logischerweise zu Schusswaffen. Ob Doppelknarre oder AK-47, alles ideal, um den Gegner auf Distanz zu halten.

2



Darklings halten weniger aus als Menschen, können dafür aber an Orte krabbeln, an die niemand sonst kommt. Ein bekanntes Film-Alien lässt grüßen!

3



Durch ihre Schnelligkeit bügeln die Dämonen ihre Nachteile aber aus. Wer also nicht genau schießen kann, sollte auf einen guten Arzt hoffen. Oder Bestatter...

» die so genannten »Darklings«; kleine Kobolde, die wie entfernte Verwandte der Gremlins aussehen und Jackie zur Seite stehen. An besagtem Friedhof beispielsweise schiebt einer dieser Helferlinge ein Auto zur Seite, das den Ausgang versperrt. Entsprechend der Situation entwickeln die Darklings später neue Fähigkeiten. Ein Selbstmörder-Darkling sprengt sich zum Beispiel in die Luft und räumt so den Weg frei. Und

aufs Angenehmste auf. Das ist auch ganz nah an der Comic-Vorlage angelehnt, die ebenfalls weder mit Gewalt noch Humor geizt.

EINE ANDERE WELT

Hauptschauplatz ist die US-Metropole New York, und die wird nicht nur von Leuten bewohnt, die Jackie ans Leder wollen. Einige Charaktere lassen sich auf einen Multiple-Choice-Plausch

„Stürme nie ein Haus, ohne vorher einen Darkling hineingeschickt zu haben!“

wer keine Lust hat, einen Raum voller Gegner selbst zu erstürmen, schickt einfach einen Darkling rein. Und wenn der drauf geht? Macht nichts, denn wo der herkommt, gibt's noch viel mehr. »Die Darklings sind quasi unsere Granaten«, erklärt Denby Grace, Produzent bei 2k Games. Ein guter Ersatz, würden wir sagen. Die Idee mit den Darklings hat Charme. Kommt schließlich selten genug davor, dass ein Actiongame einem ein echtes Grinsen abringt, und sei's auch nur aus Schadenfreude oder wegen der coolen Ansagen. Insgesamt scheint uns die Balance aus infernalischer Grundstimmung und tief-schwarzem Humor gut gelungen; wenn ein Darkling mit flotten Spruch in sein Verderben rennt oder sich verbeugend das Tor öffnet, lockert das die Sache

ein. Und das ist oftmals auch ratsam, denn so kommt der Spieler an geheime Weginformationen und Waffen. Obwohl die Herausforderungen relativ linear gegliedert sind, ist es den Entwicklern wichtig, dem Spieler auch ein bisschen Freiraum zu lassen. So kann man von einer Übersichtskarte aus an bereits besuchte Orte zurückkehren und nach weiteren Geheimnissen forschen. Schließlich gibt es über 120 Extras, die entdeckt werden wollen. Das sind beispielsweise zerknüllte Zettel mit Telefonnummern. Wer die in das spielerische Telefonsystem einhackt, erlebt die eine oder andere Überraschung. Eine solche erlebt auch, wer meint, er würde nur in New York auf Mafia-Jagd gehen. Denn etwa ein Drittel des Spielgeschehens entführt Jackie in die

FLOTTE TÄTOWIERUNGEN

Kein HUD

Um den filmischen Charakter noch mehr zu unterstützen und den Spieler noch tiefer in die Welt von »The Darkness« zu ziehen, verzichten die Jungs von Starbreeze komplett auf ein HUD. Damit der Spieler aber trotzdem weiß, welche Spezialfähigkeit er momentan gewählt hat, greifen die Entwickler zu einem netten Trick. Die Köpfe der beiden Tentakel haben Tattoos, deren Farbe und Intensität je nach Kraft wechselt. Orange bedeutet beispielsweise, dass der Spieler seine Helfer abwerfen und mit ihnen durch Luftschächte kriechen kann. Wenn das Ganze dann auch noch hell leuchtet, bedeutet es, dass Jackie die volle Dröhnung Finsternis-Power in sich hat. Diese ist der Rohstoff für die Fähigkeiten.

AUFGEPASST!

Knapp elf Jahre nach seinem ersten Comic-Auftritt bekommt Jackie Estacado also sein eigenes Videospiel. Außerdem ist für dieses Jahr auch noch ein Film geplant. Um den ist es allerdings verdächtig ruhig geworden...



sogenannte »Other World«, eine Parallelwelt, die dem Bild der Hölle nahe kommt. Diese Dimension ist auch die Heimat der Finsternis und der Ort, an dem man mehr über Jackies Schicksal erfährt. Der uns gezeigte Abschnitt sieht sehr nach Erstem Weltkrieg aus: finsterner Himmel, Gefechtslärm und Schützengräben. Die Bewohner dieser Welt müssen immer weiter kämpfen und können trotz schwerer Verletzungen einfach nicht sterben. Klar also, dass sich Jackie einen Dreh überlegen muss, wie er sich seine Gegner dennoch endgültig vom Hals schafft. Die Seelen fressenden Tentakel helfen ihm nur zu gerne mit diesem Problem. Das hat den positiven Nebeneffekt, dass er sich dabei noch neue Fähigkeiten und Darklings aneignen kann.

DECKENKRABBLER

Interessant auch die ersten paar Runden im Mehrspielermodus. Insgesamt stehen vier Modi zur Auswahl, von Standardmodi wie »Deathmatch« oder »Capture the Flag« bis hin zum etwas ausgefalleneren »Humans versus Darklings«. Zudem wartet das Spiel mit einem kleinen Kniff auf: dem so genannten »Shapeshifting«, dem Gestaltwandel. Man muss sich also nicht zwangsläufig für eine menschliche oder eine Darkling-Form entscheiden, sondern kann beliebig wechseln und hat für jede Situation die passende Gestalt. Beide Gestalten spielen sich deutlich anders: Während die

Menschen ganz klassisch auf ihre Schusswaffen setzen, sind die Darklings deutlich flinker und geeigneter für den Nahkampf. Die kleinen Biester krabbeln sogar an Wänden oder an der Decke entlang, was uns sehr an »Alien vs. Predator 2« erinnert hat. Zudem ergeben sich aus dieser unterschiedlichen Charakter-Gewichtung interessante Flucht- und Angriffsmöglichkeiten, durch die sich »The Darkness« deutlich von anderen Shootern unterscheidet. Schade, dass wohl nur acht Teilnehmer mitmischen dürfen. Damit die Höllenreisen und Schießereien auch korrekt aussehen, kommt bei »The Darkness« eine ordentlich aufpolierte Version der »Starbreeze Engine« zum Einsatz, die wir bereits aus »Chronicles of Riddick« kennen. Dank neuer »Vocap«-Technologie wirken die Bewegungen sämtlicher Figuren sehr lebensecht, überhaupt scheint die Präsentation sehr filmisch. So gibt es im Einzelspieler-Teil keinerlei Energie-Anzeigen oder sonst etwas, das über Gesundheit, Munition oder jeweilige Kräfte Auskunft gibt. Und auch die Soundkulisse muss sich vor keiner Hollywood-Produktion verstecken. Der dynamische Soundtrack sorgt mit elektronischen Beats und geschickt eingesetzten Choral-Passagen für die richtige Stimmung an der Gruselfront. Apropos Stimmung: Die bringt Mike Patton, seines Zeichens Frontmann der amerikanischen Independent-Band »Faith No More« perfekt rüber. Er übernimmt die Stimme der

Finsternis und meistert das mit Bravour. Mal dunkel und drohend, mal kreischend und hysterisch, kommen die Ansagen extrem kraftvoll und authentisch rüber. Eine Eindeutigkeit ist leider nicht geplant; eigentlich schade, denn als deutsches Gegenstück hätte sich zum Beispiel Till Lindemann - Frontmann der Band »Rammstein« - sicher gut gemacht. Aber auch so macht sich »The Darkness« bisher sehr gut: sieht nach einer sehr würdigen Umsetzung der gruseligen Vorlage aus.

Nicholas Buracas

**360
SAGT ...**

Tolle Mischung aus Horror, Action und genialer Präsentation. Könnte so gut wie »F.E.A.R.« werden.

Hitpotenzial

Erscheint/ Q4 2007

AUF EINEN BLICK

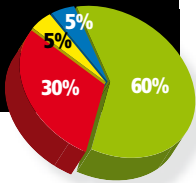
Publisher/ Sega
Hersteller/ Sega
Racing Studio
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1-6
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Pfeilschnelle Rallye-Action mit ein paar ziemlich verblüffenden Technik-Ideen.

DAS STECKT DRIN

- Spaß am Gas
- Kumpels ausbremsen
- Schlamm
- Schnee



SEGA RALLY

Rennspiele sind uns immer willkommen. Das Remake von Segas fantastischem Arcade-Automaten erst recht.

Eine klare Ansage macht Guy Wilday - Boss der Sega Racing Studios aus dem englischen Solihull, West Midlands - bei der ersten Präsentation der Next-Gen-Version von »Sega Rally«. Am wichtigsten sei ihm »Close Competitive Racing«. Er meint damit das Erlebnis, immer hart dran zu sein am Konkurrenten, einander im Windschatten zu hetzen, dann auszuscheren, die eigene Karre Zentimeter um Zentimeter am Gegner vorbeizuschleichen. Und wenn's dann irgendwie geht, ihn beim Drift durch die Kurve ins Aus rempeln. Er soll immer deinen Atem im Genick spüren.

Der eine oder andere kennt das vielleicht noch vom legendären Originalspiel »Sega Rally Championship«, 1995 von Sega Rosso/AM5 für die Spielhalle entwickelt, dann für die Saturn-Konsole umgesetzt. Lancia Delta, Toyota Celica und Lancia Stratos hießen seinerzeit die Konkurrenten. Diesmal wird's mehr Auswahl geben. Denn auch wenn Sega eher an einen spaßigen Racer als eine authentische Simulation denkt, legt man dennoch Wert auf Authentizität. 30 original lizenzierte

Modelle sind geplant, teils Klassiker, teils Moderne, teils front-, teils heck-, teils allradgetrieben. Acht Kulissen aus Schnee, Wüsten und Palmen sollen es sein. Dazu ein Xbox-Live-Modus, bei dem sich Sega auf den bewährten Netzcode »Demonware« und massive Unterstützung durch Microsoft verlässt. Weitere Details? Später.

Wir bekamen nur eine Demonstration gezeigt, ein paar Runden auf einer Strecke. Erster Eindruck: Gut. Sehr gut sogar. Wie gut, zeigen die Bilder auf diesen Seiten; man achte zum Beispiel auf die fein ausgearbeiteten Speichen und Muttern in den Felgen des Subaru auf dem großen Foto links. »Für mich bilden Sega-Spiele immer 110 Prozent von dem ab, was man in der Realität an traumhaften Urlaubsorten erleben kann«, sagt Guy. Dementsprechend sieht die gezeigte Demostrecke aus: traumhafte Sonne, Palmen am Wegesrand, wir zoomen mit unserem Subaru WRX an einem tosenden Wasserfall vorbei, gelegentlich blitzen auf Pfählen gebaute Hütten eines Fischerdorfs durch Sträucher und Büsche rechts. Es ist aber gar nicht so sehr das Drum-



„Close Competitive Racing. Damit meint Guy das Erlebnis, immer hart dran zu sein am Konkurrenten.“

Lohnt sich's?



Starke Grafik, interessante Ideen für die Fahrzeug-Physik



Unspektakulärer Karriere-Modus



SPASS AM GAS

Ein Dreckspatz von einem Remake

Schon das Original, »Sega Rally Championship« von 1995, hat sich nicht als beinhardt Simulation, sondern als Spaßgranate

verstanden. Allerdings mit einer sehr realitätsnahen Fahrphysik als Fundament. Genau wie auch jetzt wieder.

Nur driften diesmal sechs Autos durch Schlamm und Schmutz, statt nur zwei. Und was ist mit der Kameraführung? Bisher gibt's

vier Kameras: zweimal Verfolger, Hau- be und Voll- bild, leider kein Cockpit.

Auch wenn sich das neue »Sega Rally« - übrigens ohne Namenszusatz »Revo«, denn den gibt's nur in USA - als Arcaderacer versteht, wäre ein Blick aus dem Inneren der Autos doch wünschenswert. Bis zum Start Ende des Jahres bleibt ja noch Zeit.



LICHT-SPEKTAKEL

Die Erde lebt

Wenn das Auto durch Matsch und Schlamm pflügt, sperren nicht nur Augenmenschen die Gucker auf. Warum? Weil die Reifen richtig tiefe Spuren in die Erde drücken. Die bleiben erhalten, werden nur Runde für Runde wieder umgepflügt. Verblüffend, wie Wasser aus nahe liegenden Pfützen in diese Spuren einsickert und sie ausfüllt.



herum, auf das sich die rund 50 Mitarbeiter des Entwicklungs-Teams konzentrieren, sondern die Piste selbst. Denn da kommt eine Grafiktechnologie zum Einsatz, die sich im englischen »deformable surfaces« nennt. Hinter diesem Wort stecken Effekte, die einem beim ersten Anblick ungläubiges Staunen abringen. Zum Beispiel, sobald sich die Reifen des Auto durch den Matsch wühlen und der Dreck im hohen Bogen gegen Seitenverkleidungen und Stoßstange klatscht. Dass der Matsch kleben bleibt, kennt man im Prinzip beispielsweise aus »Rallisport Challenge«. Aber: Hier bilden sich Schichten und wachsen zu räumlichen, beinahe greifbaren Klumpen heran. Wenn man anschließend durch Staub oder Geröll driftet, legt sich eine weitere Schicht wie Puder über den Matsch. Und wenn man ein paar Meter weiter durch Pfützen stiebt, spritzt das Wasser gegen die Karosserie und spült den groben Dreck weg - ein Grafikdetail, mag sein, aber genau so was macht Next-Gen aus!

Das Handwerk an Polygonen ist mehr als nur ein Gag, das zeigt sich schon nach kur-

zer Fahrt. Denn auch die Umwelt muss leiden: Wenn die Autos mit 200 Sachen um die Kurve driftet, graben sich die Räder in den Boden. Spurrillen bilden sich, sie werden tiefer und tiefer. Wenn die Spuren tief genug sind, können schon mal die Räder verkanten und das Auto ausheben. Profis dagegen sollen extra in den Rillen fahren können, um der ganzen Fuhre mehr Seitenstabilität zu geben - ganz wie in echt also. Durch diesen, sich ständig verändernden Flurschaden sind keine zwei Runden gleich; man muss seinen Fahrstil Kurve für Kurve anpassen, die Umgebung sondieren und schauen, ob die Ideallinie diesmal vielleicht ein paar Zentimeter weiter rechts oder links liegt als noch in der Runde zuvor.

Interessant, was Guy Wilday zum Unterschied zwischen den Versionen für PlayStation 3 und Xbox 360 sagt: »Technisch werden sie ziemlich identisch sein: gleiche Grafik, gleiches Gameplay. Allerdings bringt das Rumble im 360-Controller echt was. Ich würde deswegen diese Version spielen.« Klar, denn das Rütteln und Vibrieren unterstreicht, wie das Fahrwerk arbeitet; es hilft bei der Zeitenjagd, bei der es auf Zehntel und Hundertstel ankommt. Ein Ritt auf Messers Schneide, wie 1995 beim Original. Wäre noch zu hoffen, dass ein Splitscreen für zwei Spieler an einer Konsole eingebaut wird, wieder wie beim Original. Und dass Sega die Bildwiederholrate auf 50 bis 60 Hertz beschleunigt, erneut wie beim Original. Der Grafikaufbau bei der uns gezeigten Demo erfolgte nur halb so schnell. Was immer noch sehr flüssig aussieht, keine Frage; aber halt doch nicht ganz so swuuuusch wie es im

Idealfall aussehen könnte. Zumal sich derlei erfahrungsgemäß auf die Steuerung auswirken kann. Die geht einem oft erst bei 50 bis 60 Bildern pro Sekunden richtig unter die Haut. Aber Sega arbeitet dran. Wie auch am Karrieremodus. Über den wird bisher nur gesagt, dass er Rennen an Rennen reiht, dass man sich Fahrzeuge frei spielen kann, und dass es von Vorteil sein wird, wenn man sich vor den Rennen klug für eines der frei gespielten Autos entscheidet. Auf solche Entscheidungen freuen wir uns doch gerne.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Noch haben wir nur eine fahrbare Grafik-Demo gesehen, kein richtiges Spiel. Aber das Gezeigte macht Lust auf mehr. Viel mehr!

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Interessante Film-Lizenz, coole Charakter, viel versprechendes Gameplay
- bisher wenig handfeste Informationen, Multiplayer-Modus fraglich



Erscheint/ Mai 07

SPIDER-MAN 3

Ein Spiel wie Crackdown - nur anders.

Im Alltag gibt Peter Parker die graue Maus. Er ist ein unauffälliger junger Student, mit ausgewaschenen Klamotten am Leib, Hornbrille vor den Augen und unschuldigem Ausdruck im Gesicht. Aber sobald Not am Mann ist, springt er in sein rotblaues Superhelden-Kostüm und rettet Menschen. Klingt toll, aber so ein Leben hat auch Tücken, wie jeder weiß, der die beiden letzten Verfilmungen von Marvels »Spider-Man«-Comic gesehen hat. Im dritten Teil, Kinostart am 3. Mai, wird das Leben nicht einfacher für Peter. Denn er trifft auf seinen schlimmsten Feind, den Symbionten Venom. Eine Kreatur aus dem All, die den Wirt befällt und seine Psyche derart entstellt, dass selbst ein Menschenfreund wie Peter Parker zum Schurken wird. Im Spiel übernimmt man beide Seiten, die von Spider-Man und die seines schwarzen Abbilds.

Fraglich ist, ob dem Spiel ein ähnlich sensibles Portrait der Figur und ihrer Konflikte gelingt wie den Filmen. Die letzten »Spider-Man«-Games von Treyarch verstanden sich

als reine Actionspiele, die sich lose an den Filmvorlagen orientierten und auf cineastisches Drumherum verzichteten. Wird diesmal ähnlich sein. Aber auch als Actiongame ohne cineastische Ambitionen sollte »Spider-Man 3« eine tolle Figur machen. Zumal belesene Comic-Liebhaber erfreut feststellen werden, dass das Spiel viele zusätzliche Vorkommnisse aus den Comics einbindet. Welche das sind, behält Activision vorerst noch für sich - geheimnisvoll ist von großen Bossgegner-Kämpfen die Rede, von explosiven Auseinandersetzungen, einem Höhepunkt nach dem anderen. Gar nicht

Spider-Man trifft seinen schlimmsten Feind: Venom!

AUF EINEN BLICK

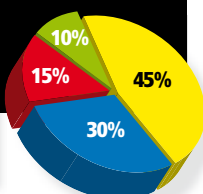
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Die Vorgängerspiele für die alte Xbox sind weltklasse. Mit Next-Gen-Plus, was sollte da schief gehen?

DAS STECKT DRIN

- Freiheit
- Action
- Spinnen
- Helden



Schwing dein Ding: Mithilfe seiner Spinnenfäden durchheilt Spider-Man die Schluchten von New York fast wie im Flug.

liveundonline

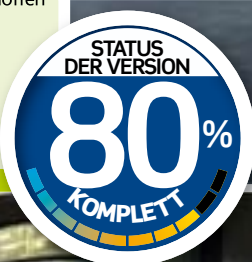
bisher keine Informationen zu etwaigen Downloads aber zumindest Gamerpics sind zu erwarten. wenn schon kein Multiplayer-Modus, vielleicht Listen? Beispielsweise mit Wettlauf-Bestzeiten wie in »Ultimate Spider-Man«?



WER IST...

...hier der Boss?

Welchem Ziel streben wir alle in einem Comic-Game entgegen? Genau, wir wollen die richtig fiesen Gestalten mit Wucht in Grund und Boden rammen. Leider hält Activision bisher noch dicht, mit welchen Kreaturen es Spider-Man und sein düsteres Abbild zu tun bekommen; nur dass die Boss-Battles richtig groß werden, das wurde schon verraten. Wir hoffen auf ähnlich intensive Auseinandersetzungen wie gegen Rhino im sonst eher profillosen Vorgängerspiel »Ultimate Spider-Man«.



DER SPINNENMANN...

...der spinnen kann!

Hinter dem Comic-Look verbirgt sich ein Gameplay, das dem von »Saints Row« und »Crackdown« ähnelt. New York City, inklusive Manhattan und Central Park, dient als Kulisse für eine Mischung aus Abenteuer, Fightgame und Rettungseinsätzen.

Bewegungsfreiheit wird groß geschrieben. Es dürfte schon ziemlich reizvoll sein, mit Spider-Man frei Schnauze zwischen den Fassaden zu turnen. Wie eine getunte

Version von Tarzan, verschießt der Marvel-Held Spinnenfaden um Spinnenfaden, klammert sich damit an Mauern und segelt schwungvoll von Haus zu Haus.

Die Aktions- und Bewegungsfreiheit zwischen Straßenschluchten und im Inneren von Gebäuden soll die Lust auf große Entdeckungen schüren. Wer ein bisschen sucht, der dürfte viele Extras und Erfolge finden.



so unwahrscheinlich, dass zum Beispiel Sandman und der Grüne Kobold ihre Rache an Spider-Man nehmen dürfen, schließlich sind beide Figuren im Filmtrailer zu erahnen. Wir hoffen auf ähnlich intensive Duelle wie die von Spider-Man gegen Rhino im Xbox-Vorgängerspiel »Ultimate Spider-Man«. Einfach klasse, wie sich dieser Kampf zwischen den Häuserschluchten New Yorks von einem Straßenzug in den nächsten verlagert. Während Rhino um einen herum tobt und die Stadt zerlegt, muss man wie ein Irrer den Feuerknopf bearbeiten, Betonplatten wuchten und Verletzte retten. Wird's diesmal ähnlich? Vermutlich, denn dass sich einige Bosse wie amoklaufende Abbruch-Unternehmer aufführen, ist bestätigt.

Nur, wie stark sehen solche Szenen wohl auf der Xbox 360 mit HD-Video und richtig fettem Dolby-Digital-Audio aus? Sicher stärker als auf den ersten freigegebenen Bildern, die ja ziemlich fade wirken. Das könnte aber mit dem Freigabe-Prozess zu tun haben; erfahrungsgemäß erlauben Lizenzgeber bei Filmumsetzungen vor dem Kinostart keine Abbildungen von Kampfszenen, weil das zuviel verraten würde. Wir rechnen jedenfalls damit, dass

das Spiel durch eine abwechslungsreiche Mischung von Nahkämpfen, Verfolgungsjagden, Geschicklichkeitstests und Bewegungsfreiheit geprägt ist. Wer der Handlung nicht folgen mag, soll frei Schnauze an Wolkenkratzern empor klettern und durch die Betonschluchten von New York City schwingen können. Oben auf dem Empire State Building muss Spider-Man im Wind zu frösteln, so hoch und kalt ist es da oben. Stark nach »Crackdown« klingt die Idee, die Stadt in drei Reviere zu unterteilen. Jeder Bereich wird von einer Bande kontrolliert. Wer also keine Lust hat, den durch den Film vorgegebenen Missionen zu folgen, mischt eben Gang-Mitglieder auf. Denn je mehr davon der gerechten Strafe zugeführt sind, desto friedlicher wird's im Viertel. Und das Kampfsystem? Bisher war's ja nix Dolles. Hauen, kicken, Deckung suchen und neue Moves freispielen - ein bisschen unspektakulär, mit etwas gutem Willen aber prima in den Griff zu kriegen. Diesmal soll das Kampfsystem reizvoller werden, weil die Kicks flüssiger werden sollen; das Timing bekommt endlich eine entscheidende Rolle. Wer es drauf hat, soll Kombos, Netz-Attacken und Finishing-Moves gezielter einsetzen können, ohne das

in »Spider-Man 2« oft notwendige Glück. Dazu kommen Gags mit der Physik-Engine, etwa dass man mit dem Netz Menschen und Trümmer fangen kann. Wenn Activision all diese Vorhaben ähnlich souverän umsetzt wie zuletzt bei »Tony Hawk's Project 8« und »Call of Duty 3«, sollte kaum noch was schief gehen.

Richard Löwenstein

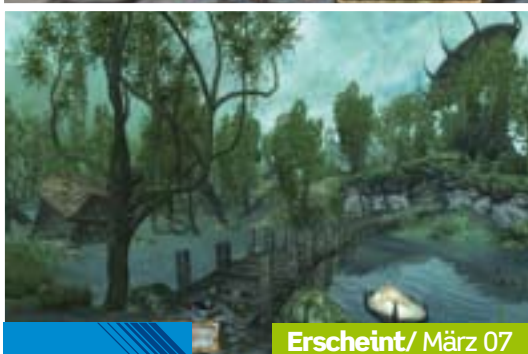
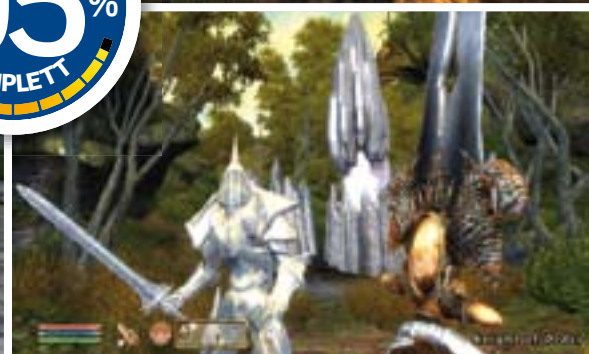
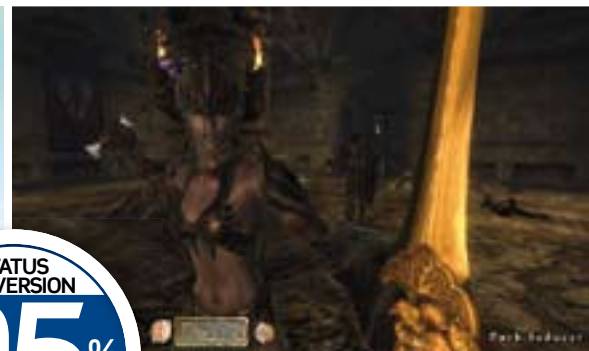
360 SAGT ...

Das Spiel ist momentan noch schwer zu beurteilen. Aber es deutet vieles auf eine ziemlich steile Film- bzw. Comic-Umsetzung hin.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- 30 Stunden mehr Spiel, neue Gegner
- Hoffentlich nicht so viele Ladepausen wie beim Hauptspiel



Erscheint/ März 07



Dieses seltsame Gebilde ist das Tor zum Reich des Wahnsinns.

AUF EINEN BLICK

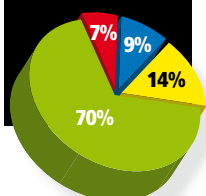
Publisher/
2k Games
Hersteller/
Bethesda
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Dickes Addon für Spieler, die von »Oblivion« nie genug kriegen können..

DAS STECKT DRIN

- Neue Monster
- Wahnsinn
- Neue Quests
- Freiheit



SHIVERING ISLES

Schon durch mit Cyrodiil? Dann kommt die »Oblivion«-Erweiterung gerade recht!

Die Ländereien von Cyrodiil sind wieder sicher: Die Tore von Oblivion sind geschlossen, alle sind happy und nur die Helden sind arbeitslos. So etwas soll es wirklich geben - Menschen, die Bethedas Mammut-Rollenspiel »Oblivion« beendet haben und nun auf neue Herausforderungen warten. Die gibt's schon bald, aller Voraussicht nach ab Ende März. Und zwar in Form eines Download-Addons namens »Shivering Isles«, das man sich über Xbox-Live-Marktplatz auf die Konsole laden kann.

Zur Story: Der Daedra-Fürst des Wahnsinns - ein Beinahe-Gott namens Sheogorath - hat ein Problem. Sein Reich, die so genannten »Shivering Isles«, ist das Ziel eines verfeindeten Daedra-Fürsten namens Jyggalag. Der will dort einen so genannten »Greymarch« durchführen; also ein verheerendes Reinigungsritual, das letztlich zur Zerstörung des Reiches führen würde. Ergo braucht Sheogorath die Hilfe eines menschlichen Helden. Und da kommt die Heldenfigur in Spiel. Durch ein Portal, wahrscheinlich in der Niben Bucht bei Bravil gelegen, geht es auf das Inselreich. Das ist in zwei Hälften unterteilt. Zum einen

»Mania«, was die gute Seite des Wahnsinns repräsentiert, Kreativität und Wissensdurst beispielsweise. Sogar die Natur wirkt hier herrlich durchgeknallt und erinnert ein wenig an »Alice im Wunderland«. Auf der anderen Seite steht »Dementia«, die Schattenseite der Insel. Düstere, karge Umgebungen und einige Monster, die aus einem Horrorgame entsprungen sein könnten. Der Fleisch-Atronach beispielsweise, ein aus Leichenteilen bestehender Golem, oder die Shambles, Wesen aus zurückgelassenen Skeletteilen. Der eigene Held begegnet aber nicht nur Monstern sondern auch allerhand wirrer Charaktere. Der eine wird von krankhaften Wahnvorstellungen geplagt, während ein anderer in seiner unendlichen Paranoia jeden für einen Mörder hält. Gute Grundlagen also, für einige interessante Nebenquests.

Am Hofe des Wahnsinns, an dem der Held die Aufgaben des Hauptquests entgegen nimmt, zählen seine Leistungen in Cyrodiil übrigens nichts mehr. Vielmehr muss er sich in der Gunst von Sheogorath hocharbeiten. Der Spieler darf zur Not also auch mit einem neuen Helden ins Abenteuer ziehen, auch ohne das Hauptabenteuer beendet

zu haben - die Gegner passen ihre Stufe an die des Heldencharakters an. Damit man die neuen Widersacher auch fachgerecht zerlegen kann, gibt's natürlich allerhand neue Waffen.

Mindestens 30 weitere Spielstunden sollten fleißige Abenteurer auf den »Shivering Isles« erleben. Im Gegensatz zu »Ritter der Neun« und den anderen Marktplatz-Downloads handelt es sich also eine vollwertige Erweiterung. Beim Händler wird es das Paket jedoch nicht zu kaufen geben, Abenteurer ohne Festplatte und Xbox-Live-Zugang werden also wohl ausgeschlossen. Über den Preis des Downloads schweigt sich Bethesda bisher aus..

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Nach den eher kleineren Downloads kommt nun endlich eine vollwertige Erweiterung! Wir schärfen schon die Klingen.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Endlich ein Rollenspiel mit großer Welt, das man mit Kumpels per Xbox Live zocken kann.
- Grafik sieht noch ein wenig unspektakulär aus



Wie man sieht, handelt es sich beim Fantasy-Land Antaloor um die Heimat des Meuchelmörders aus Assassin's Creed. Oder? Nein. Kleiner Scherz.

Erscheint/ Mai 07

AUF EINEN BLICK

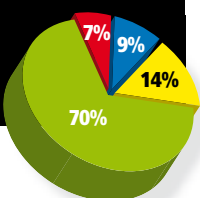
Publisher/ Zuxxez
Hersteller/ Reality Pump Studios
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: Rollenspiel nach dem Vorbild von »Oblivion« komplett mit viel versprechendem Koop-Modus.

DAS STECKT DRIN

- Dunkle Gottheiten
- Zwerge
- Kartenspielen
- Freiheit



TWO WORLDS

Ein Fantasy-Rollenspiel mit Multiplayer-Meucheleyen? Ja, so was gibt's!

Der Frieden in der Fantasy-Welt Antaloor ist bedroht. Kunde macht sich breit, dass archäologische Funde der Zwerge Hinweise auf die Grabstätte des gestürzten Kriegsgottes Aziraal geben. Dieser wollte vor Urzeiten mit seinen düsteren Anhängern die Macht an sich reißen und wurde von den restlichen Gottheiten schließlich verbannt. Nun beginnt ein tödlicher Wettlauf: Die Orks wittern ihre Chance und bereiten eine groß angelegte Invasion vor, während die guten Kräfte ein erneutes Erwachen Aziraals verhindern wollen. Dabei übersehen beide Parteien Mächte, die bereits im Hintergrund die Fäden ziehen. Mitten in diese bewegten Zeiten wird der Held des Spieles geworfen. Bei einem Überfall auf sein Heimatdorf wurde seine Schwester entführt, nach deren Aufenthaltsort er nun im ganzen Lande sucht. Noch ahnt er nicht, dass sein Schicksal eng mit dem der Welt zusammenhängt. Ob es eine gute oder schlechte werden wird, liegt in der Hand des Spielers.

Denn eines wollen die polnischen Reality Pump Studios und der deutsche Publisher Zuxxez aus Karlsruhe garantieren: die Entscheidungsfreiheit des Spielers. Jede Handlung soll sich auf die

Entwicklung der Spielwelt auswirken. Welchen Gilden und Gruppierungen der Held sich anschließt, wie er sich den zahlreichen Bewohnern gegenüber verhält oder wie er bestimmte Probleme löst. Wer also bei jeder kleinen Angelegenheit gleich das Schwert zieht und loshackt, braucht sich nicht wundern, wenn sich die NPCs ein wenig seltsam verhalten. Fleißig gekämpft wird trotzdem. Ob Orks, riesige Gottesanbeterinnen oder sogar Drachen, hier trifft der Held von Welt alles, was er in einer Fantasy-Welt so erwartet. Sind Klinge und Kolben einmal zu schwach, darf er genretypisch auch auf Magie zurückgreifen. Mit Feuerball oder Eiszauber bringt man schließlich jedes Ungetüm zu Fall. Während das Echtzeit-Geschnetzel doch deutlich an »Oblivion« erinnert, will das Magie-System für neue Impulse sorgen. Es orientiert sich dabei an den allseits beliebten Sammelkarten-Spielen. Sprich, die Zauber kommen in Kartenform daher, und je mehr gleiche Karten eingesetzt werden, desto vernichtender gelingt der Zauber.

Und noch ein gute Idee: Wer sich bei »Oblivion« immer schon einen Mitsstreiter gewünscht hat, sollte »Two Worlds« im Auge behalten. Mit bis zu sieben Helden-Kollegen darf Antaloor gemeinsam

via Xbox Live erforscht werden. Da darf man gespannt sein, wie sich dieser Modus in die Geschichte des Titels eingliedert. Genug zu tun sollte es schließlich geben, denn in Sachen Größe soll sich das Spiel vor Bethesdas Mammut-Rollenspiel nicht verstecken müssen, wenn man dem Hersteller Glauben schenken mag. Erfreulich auch, wie gut sich die Grafik in den letzten Monaten entwickelt hat. Die ersten Bilder nach der Ankündigung der Xbox-360-Version machten noch einen sehr statischen Eindruck, dagegen wirken die aktuellen Szenen lebendig und kampfeslustig, machen auf jeden Fall Lust auf mehr!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Ob's »Oblivion« vom Thron stoßen kann? Wir zweifeln. Aber für Rollenspielfans bestimmt toller Stoff!

Hitpotenzial

liveundonline

- Demnächst soll's neue Levels zum Download geben
- Neue Kostüme für Alicia ■ Kein Mehrspieler-Modus

“Die Endzeit-Atmosphäre ist richtig zu spüren!”

Erscheint/ 9. März 07



Zauberhafte Alicia: mit Hilfe ihrer Magie kann sie sogar Waffen entflammen. Hier kriegt gerade ein Zombie die volle Hitze zu spüren.

AUF EINEN BLICK

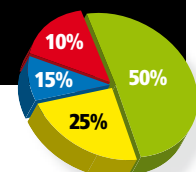
Publisher/ Atari
Hersteller/ Cavia Inc.
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ Ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für XXXbox 360: mit riesiger Kanone und magischen Sprüchen macht sexy Alicia Jagd auf derbe Dämonen. Hübsch!

DAS STECKT DRIN

- Kugeln
- Autowracks
- Zaubersprüche
- Ekelvieher



Lohnt sich's?

- Schöne Heldin, sehenswerte Zwischensequenzen, abwechslungsreiches Kampfsystem
- Die Steuerung fühlt sich etwas träge an

BULLET WITCH

Sterbt, Höllenkreaturen: hier kommt die schärfste Braut seit Lara Croft!

Korriger Hexenbesen war gestern! Denn Alicia ist zwar eine Hexe, aber wie ein runzliges Mütterchen mit Hakennase und Hut sieht sie nun wirklich nicht aus, diese 90-60-90-Traumfrau, mit ihren geschmeidigen Rundungen, dem tief geschnittenen Top und dem bauchfreien Lederlook. Ausgesprochen sexy auch, was dieses zierliche Girl da bei sich trägt: eine zwei Meter lange Monsterkanone, die sie ganz lässig mit einer Hand stemmt. Ohne Zweifel die heißeste Videospiele-Braut seit Lara Croft! Dass Alicia der »Tomb Raider«-Heldin auch kämpferisch ebenbürtig ist, beweist sie direkt, nachdem einem das kurze Einstiegsvideo mit der Story vertraut gemacht hat: Wir reisen in die nahe Zukunft, an die amerikanische Ostküste im Jahre 2013. Die Welt ist völlig aus den Fugen geraten, nach Naturkatastrophen und Hungersnöten ist die Weltbevölkerung auf ein Sechstel reduziert. Plötzlich tauchen überall Vieher der Finsternis auf und blasen zur Jagd auf die Überlebenden. Aber obwohl selbst Hexe, greift Alicia als Verteidigerin der Menschheit ein. Nach dem

Intro findet man sich direkt in der Action wieder, mitten in einem von Dämonen verseuchten Vorort. Überall liegen Autowracks herum, verzweifelte Menschen werden durch die Straßen gejagt. Die Endzeit-Atmosphäre ist richtig zu spüren, während man durch die trostlosen Ortschaften hetzt.

Die schwarz gewandete Heldin hetzt durch die apokalyptische Landschaft und bekämpft Kreaturen, die den schlimmsten Alpträumen entsprungen scheinen - mit Menschenhaut bespannte Zombies zum Beispiel, mutierte Gehirne und ähnliche Geschöpfe. Die Kamera folgt Alicia im Windschatten. Immer wieder warten haushohe Monster von unglaublicher Stärke auf ihre Abreibung - das fühlt sich, nicht zuletzt aufgrund der völlig überzogenen Darstellung, ein bisschen wie »Gungrave« auf der PlayStation 2 an. Aber schnell zeigt sich: Alicias Kanone ist mehr als nur eine Waffe, sie saugt auch die Restenergie getöteter Zombies auf und setzt sie in magische Kraft um. Die wiederum ist für Alicia wie Benzin - Treibstoff, der ein ganzes Arsenal an Zaubersprüchen antreibt.

ALL-IN-ONE-WAFFE



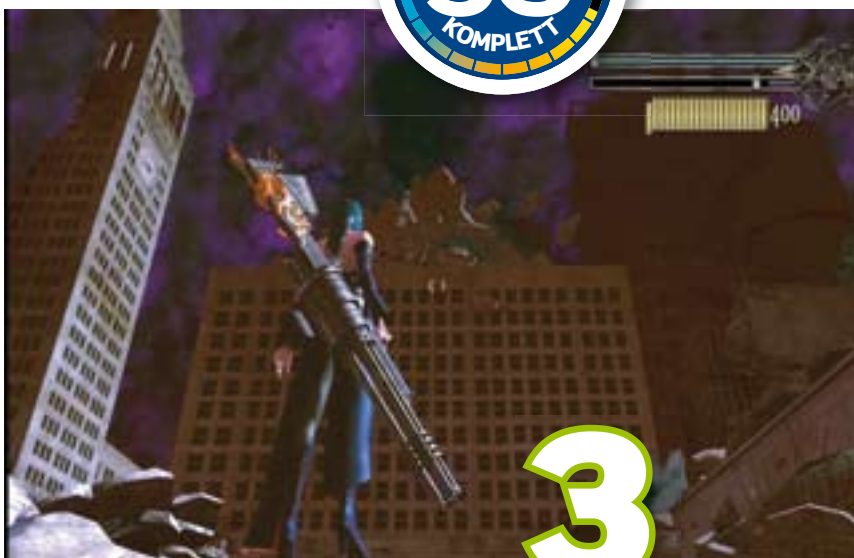
Zauberstab war gestern

Alicias Monsterkanone ist nicht nur eine Quelle für ihre Zauberkraft. Was Dämonenjagd angeht, ist sie ein richtiges Schweizer Taschenmesser. In der Grundausstattung kommt sie mit einer dezenten Schussgeschwindigkeit und guter Reichweite daher.

2 **Hat man** die richtigen Extras freigeschaltet, kann man

auch die Schrotflinten-Version auspacken. Die ist vor allem für Gegner in Kussreichweite gut und richtet höllischen Schaden an.

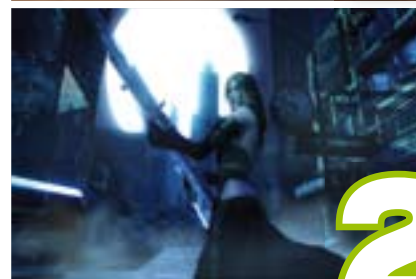
3 **Und schließlich** werden auch noch die ganz großen Kaliber ausgepackt. Im Schnellfeuer-Modus wird Alicas Waffe zum Dämonenmährescher. Für weite und präzise Schüsse steht dann noch der Scharfschützenmodus bereit.



EKELVIECHER

Monster-design

Wir haben auf der 360 ja schon einige ausgeflippte Kreaturen gesehen. Aber was sich die Entwickler hier an Monstern und Gegner einfallen lassen, ist schon ziemlich abgedreht. Die Zombies schmücken sich mit Menschenhaut, pulsierende Riesengehirne schweben durch die Strassen, haushohe Fleischberge schwingen gigantische Kanonen durch die Gegend. Da hat wohl jemand seine schlimmsten Albträume zu Papier gebracht.



Im Spielverlauf kann Alicia auf ein sich ständig erweiterndes Repertoire an Beschwörungen zurückgreifen. Der »Donner«-Zauber zum Beispiel ist ein klassischer Angriffszauber, der einen mächtigen Blitzschlag beschwört; der schlägt in die Szenerie ein wie der Hammer Thors und zerstört praktisch alles in der Umgebung, inklusive komischer fliegender Gehirne und anderem Geschmeiß. Bei Einsatz der Zauber ist aber Mitdenken angebracht, denn mit gedankenlosem Magieverbrauch kommt niemand weit. Der »Wille«-Zauber zum Beispiel kann Parkbänke, Kisten und sogar Autos durch die Gegend schleudern; und wer nun die Situation analysiert, kommt bald drauf, dass sich mit Hilfe eines zielsicher geworfenen Lastwagens zum

Beispiel auch Barrikaden durchschlagen lassen. Schon haben die Gegner ihren taktischen Vorteil verloren, während man selbst hinter dem »Antike Mauer«-Spruch in Deckung geht. Das öffnet viele Möglichkeiten, um den offensichtlichen Lösungsweg zu verlassen und nach alternativen Routen zu suchen. Jeder Magieeinsatz kostet aber Zauberkraft, also muss Alicia immer wieder zur Waffe greifen und ihre Vorräte ergänzen.

Diese Mischung aus schnellen Kämpfen und einer Prise Taktik hat was für sich, allerdings sind uns beim Probespiel auch Schwächen aufgefallen. Die Steuerung zum Beispiel fühlt sich, obwohl durchdacht, mit den Grundeinstellungen etwas träge an. Da scheint ein Abstecher ins Optionsmenü ratsam, weil einige dort vorgenommene Optimierungen zum Beispiel an der Schwenkgeschwindigkeit der Heldin dem ganzen Erlebnis auf die Sprünge helfen. Störend ist uns auch aufgefallen, dass man gleich zu Beginn öfter zwischen Barrieren hin und her

rennen muss. Später entwickelt das Gameplay aber mehr Drive, und spätestens bei der nächsten Zwischensequenz sind viele Probleme vergessen. Diese Filmchen präsentieren sich in fast photorealistischer Qualität, haben was zu erzählen und sind schön flüssig in den Spielablauf eingebunden. Positiv hervorzuheben sind auch die coolen Sprüche; bleibt abzuwarten, wie viel von dem schwarzen Humor nach der deutschen Übersetzung übrig bleibt.

Paolo Biggio



Der Freiheitskämpfer Maxwell ist einer von Alicas Verbündeten. Von Zeit zu Zeit bekommt sie von ihm ein paar Männer zur Seite gestellt.

360 SAGT ...

Obwohl das Spiel einige Schwächen zeigt, steckt doch durchdachte und anspruchsvolle Action drin. Das heißeste Argument ist Alicia selbst.

Hitpotenzial

360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Super Contra« (Wii),

»Lost Planet«

FREUT SICH AUF/ »Super Mario Galaxy« (Wii),

»Forza Motorsport 2«



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister

GENRES/ Action, Abenteuer, Sport

SPIELT GERADE/ »FEAR«, »Rainbow Six: Vegas«

FREUT SICH AUF/ »Lost Odyssey«, »Alan Wake«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Battlestations Midway«,

»Shadow Hearts 3« (PS2)

FREUT SICH AUF/ »Advanced Warfighter 2«,

»The Darkness«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spüttelgärlie

GENRES/ Abenteuer, Puzzle

SPIELT GERADE/ »Viva Piñata«, »Arthur und

die Minimoys« (PS2)

FREUT SICH AUF/ »Mass Effect«, »Alan Wake«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK

GENRES/ Abenteuer, Rollenspiele, Strategie

SPIELT GERADE/ »Phantasy Star: Universe«,

»Rainbow Six: Vegas«

FREUT SICH AUF/ »Advanced Warfighter 2«,

»Fable 2«



SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660

GENRES/ Sport, Racing

SPIELT GERADE/ »FIFA 07«, »Need for

Speed Carbon«

FREUT SICH AUF/ »Burnout 5«, »Virtua

Tennis 3«



PAOLO BIGGIO REDAKTION

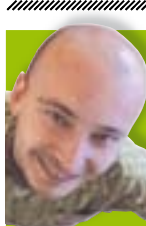
LIVE-GAMERTAG/ BijouLePaul

GENRES/ Rollenspiele, Strategie, Simulation

SPIELT GERADE/ »Battlestations Midway«,

»Neverwinter Nights 2« (PC)

FREUT SICH AUF/ »Mass Effect«, »Alan Wake«



TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto

GENRES/ Abenteuer, Strategie

SPIELT GERADE/ »Civilization IV: Warlords« (PC),

»Oblivion«

FREUT SICH AUF/ »Halo Wars«, »Bioshock«

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion GmbH

HERAUSGEBER

Florian Petrich, Airmotion GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

PROJEKTLEITUNG

Redaktionsbüro Richard Löwenstein, Tassiloplatz 7,
81541 München

PRODUKTION

Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München

CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

Nicholas Buracas

REDAKTIONELLE MITARBEIT

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

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Rolf Mai

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Manfred Schmidt, Tomas Soucek, Hannah Klaiber

BILDREDAKTION, PHOTOGRAPHIE

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: Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Ubisoft
Postermotiv: Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Ubisoft
Bullet Witch, AQ Interactive
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.

Tom Clancy's

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER



www.360-live.de

LIVE

360

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN

4Q
INTERACTIVE

ATARI



www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE



UBISOFT

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

Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

Publisher/

Microsoft

Hersteller/

Realtime Worlds

Preis/ ab 65 Euro

Genre/ Action

Spieler/ 1 - 2

Xbox Live?! ja

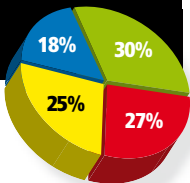
USK/ ohne Freigabe

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: das neue Projekt vom GTA-Erfinder Dave Jones. Irgendwie ähnliche Offene-Welt-Action, und doch ganz anders.

DAS STECKT DRIN

- Riesige Welt
- Riesen Schießereien
- Riesenkräfte
- Riesen Typen



CRACKDOWN

Hier ist der Name echt Programm. Ein Spiel wie »Grand Theft Auto«, nur auf Crack und Steroiden.

Lust auf ein kleines Rätsel? Okay, also - welches Game ist das: Ein Typ mitten in einer Metropole. Es gibt kein Action- oder Schießtraining. Vielmehr gleitet man ziemlich sanft in die Ereignisse hinein und wird nach und nach mit den Freiheiten vertraut gemacht, die sich einem in dieser offenen Welt bieten. Erst ein bisschen Auto fahren, dann die ersten Schießereien. Anschließend treibt der Held seine Karriere voran, verbessert Lauf- und Schießfertigkeiten. Man kann jedes x-beliebige Auto, jeden Lastwagen, jeden Bus anhalten, den Fahrer vom Steuer reißen und sich selbst dahinter klemmen. Man kann die Stadt nach Upgrades absuchen, jede Menge Extras entdecken und, kurz gesagt, die volle Bewegungsfreiheit genießen - laufen und fahren, wohin es einen gerade treibt. Wer keine Lust hat, sich den Missionen zu widmen, lässt's halt bleiben und iert einfach so durch die Gegend. Gibt schließlich viel zu sehen in dieser lebendigen, atmenden Stadt. Überall Pendler, Fußgänger, Neonreklamen. Die Sonne wandert über den Horizont, taucht die Straßenschluchten, Wolkenkratzer, Vergnügungspark und Industrieviertel abwechselnd in tiefblaue, blutorange und grellgelbe Farben.

Na, erraten um welches Spiel es geht? »Saints Row«? Oder vielleicht »San Andreas«, »Scarface«, »True Crime«? Daneben, aber nur knapp. Denn von seinen Anlagen her hat »Crackdown« sehr viel mit diesen typischen Vertretern des Free-Roaming-Genres gemeinsam. Und bringt aber trotzdem genug eigenständige Ideen mit, um sich abzuheben. Das

auffälligste Merkmal ist die Grafik. Der englische Hersteller Realtime Worlds setzt auf einen mutigen Stil, der sich an Comics und Mangas orientiert. Macht auf Bildern einen gewöhnungsbedürftigen Eindruck, kommt aber in Bewegung gut rüber.

SPASS VON ANFANG AN

Held der Welt ist ein Typ ohne Namen und ohne Schicksal. Einfach nur ein Cop, der in einer Stadt namens Pacific City aufräumt. Acht Prototypen stellen sich bei Spielstart zur Wahl, alles beinharte Jungs mit identischen Fähigkeiten, nur dass der eine Ziegenbart trägt und der andere Glatze, der eine schwarz ist und der andere weiß. So oder so warten drei Banden - Los Muertos, Shai-Gen, The Volk - auf ihre Abreibung. Hauptziele sind die sieben Bosse jeder Bande. Von ein paar Böse-Buben-Beschreibungen mit kurzen Videos abgesehen spart sich »Crackdown« eine nennenswerte Rahmenhandlung, deshalb berührt einen hier auch wenig Schicksalhafter. Trotzdem hat das Spiel Herz, sogar viel davon. Noch selten wurden wir von der ersten Minute an so gut unterhalten. Es macht vom Fleck weg einen Riesenspaß, mit dem Auto durch die grenzenlose Stadt zu cruisen, sich von einer Straßenschlucht in die nächste zu stürzen und die Superhelden-Eigenschaften der eigenen Figur kennen zu lernen.

Seinen Anfang nimmt alles im Zentrum von Pacific City, im Hauptquartier der Cop-Agency. Das ist der letzte Rückzugspunkt der Ordnungshüter. Das organisierte Verbrechen hält den Rest der Stadt im Würgegriff.

Lohnt sich's?

- 👤 starke Grafik auf HD-Glätzen, kurze Ladezeiten, flüssige Spielbarkeit
- 👤 in Deutschland schwer zu bekommen, dicke PAL-Streifen



Die Jungs von Los Muertos: machen ihrem Namen bald alle Ehre



Zuvorkommend: Droht einem Auto bei zu viel Schaden die Explosion, wird man rechtzeitig zum Ausstieg aufgefordert



Ein bisschen aufdringlich, wie einen das Spiel über den aktuell laufenden Musiktrack informiert. Sind aber gute Independent-Bands dabei



Wie der Held an Mauern und Vorsprüngen entlang klettert, das könnte er sich glatt bei Lara Croft oder dem Prince of Persia abgeguckt haben.

Zu Beginn sucht man sich eines von drei Dienstfahrzeugen aus: ein wendiger Zweisitzer, der unter Hindernissen durch fährt. Ein Jeep, der über Hindernisse drüber fährt. Ein Truck, der durch Hindernisse durch fährt. Per Tunnel geht's raus zum ersten Einsatz, bzw. eigentlich zu keinem konkreten Einsatz. Denn »Crackdown« verzichtet auf jede Geradlinigkeit; man kann vorgegebene Ziele verfolgen, kann's aber auch bleiben lassen. Zu tun gibt's so oder so genug. Versorgungspunkte finden, zum Beispiel. In keiner konkreten Reihenfolge, einfach nach Lust und Laune. Sie sind über ganz Pacific City verteilt und erlauben es, Munition zu holen oder gefundene Waffen für den späteren Gebrauch zu bunkern. Sollte unser Held sein Leben einmal verwirren, geht's von einem der Punkte weder los, fast ohne störende Ladepausen oder lästige Rennereien. Außerdem kann man sich von Stützpunkt zu Stützpunkt teleportieren und so lange Fahrereien umgehen. Indem man die in der Stadt verteilten grünen Symbole aufsammelt, verbessert man seine physischen Fähigkeiten. Heißt: Mit jedem aufgesammel-

ten Symbol kann der Cop höher und weiter springen. So sind nach und nach Punkte in der Landschaft erreichbar, die anfangs völlig und total unerreichbar schienen. Schon nach ziemlich kurzer Zeit wird der Cop zum übermenschlichen Superhelden, der ganze Autos als Wurfgeschöß verwendet und aus dem Stand mit einer Kraft über die Dächer springt, dass dagegen selbst Spiderman alt aussieht.

ALLES NUR GEKLAUT?

Völlig allein irrt man dann aber doch nicht durch die Welt. Von Zeit zu Zeit landen neue Infos im eigenen PDA. Die berichten dann davon, wo welche Gangster gerade welche bösen Dinge tun. Hört sich – bis auf den Superhelden-Part – schon sehr nach »Grand Theft Auto« an, spielt sich aber dynamischer und actionreicher. Manche Stilelemente, etwa die lila Lichtsäulen als Markierung für Straßenrennen, sind eins zu eins aus der vorbildhaften Reihe übernommen. Das kann man dem Spiel allerdings nicht wirklich übel nehmen kann, da als Kreativdirektor niemand Geringeres als Dave »

SCHIESSEN SIE...

...niemals auf den Pianospiele!

Dass das Spiel von der USK keine Freigabe erhalten hat und dass Microsoft deshalb freiwillig auf eine Veröffentlichung hierzulande verzichtet, dass – so dachten wir bis vor wenigen Wochen – würde vielleicht damit zusammen hängen, dass man Zivilisten ungestraft umlegen kann oder vielleicht sogar mit Superkräften belohnt wird. Dem ist aber nicht so: Wer arglose Menschen aus ihren Autos zerrt oder auf friedliche Fußgänger schießt, wird bestraft. Man muss mit den zu erwartenden Reaktionen fertig werden: Mal krümmt sich das Opfer am Boden oder verteidigt sich mit den Fäusten, in jedem Fall werden andere Menschen in der Umgebung in Panik die Flucht ergreifen. Auf diese Art Aufsehen zu erregen ist aber gar nicht

gut, denn so macht man sich Freunde zu Feinden: Die Polizisten-Kumpels jagen einen, man hat dann also sie plus die Gangster im Nacken. Hartnäckige Passanten-Kills haben irgendwann sogar Straßensperren und richtig Ärger zur Folge. Wer dagegen immer nur auf Schurken auf Korn nimmt, kann sich bei Schießereien auf Schützenhilfe anderer Cops verlassen. Auch wenn die recht wenig drauf haben.



WENN'S MAL BRENNT...

Schon Pech für so einen Gangstertypen, wenn man seinen Explosions-Fähigkeiten schon weit genug aufgewertet hat und einen Raketenwerfer benutzen kann. Wer sich in der Nähe der Explosion aufhält, endet als loderndes Bündel.

liveundonline

- Kooperative Action für zwei Spieler per Xbox Live oder System Link ■ Keine Splitscreen-Action an einer Konsole ■ Download von Autos, Tuningteilen und neuen Herausforderungen geplant
- 43 Achievements für zusammen 900 Gamerpoints

WAS HEISST HIER...

...eigentlich »Havok«? Das ist der Name der Software, die in diesem Spiel für die Simulation physikalischer Kräfte zuständig ist. Diese so genannte Middleware reißt zum Beispiel Autos auseinander und lässt die Teile zu Boden purzeln, als wäre das alles echt und nicht nur Fiktion.

NEUES AUS DER WAFFENKAMMER

Anfangs nur mit simplen Pistolen bewaffnet, erarbeitet man sich mit der Zeit ein beeindruckendes Arsenal. Schnellfeuer-Gewehr, Maschinenpistolen, Granaten und und und...

TEAMWORKER GEWINNEN

Zwei schießen besser als einer

Eine schöner Trend: mehr und mehr Spiele haben einen Spielmodus integriert, bei dem man an der Kampagne gemeinsam mit einem Kumpel Spaß haben kann. Sofern also die Xbox 360 bei Xbox Live mit einem Gold-Konto angemeldet ist, kann hier jederzeit ein Mitspieler in die laufende Action einsteigen – auch wenn sie als Solo-Game gestartet wurde. Eine Reihe von Stellhebeln helfen, den bestmöglichen Partner zu finden: Man kann ausschließlich Freunde oder 360-Besitzer derselben Sprache zulassen, oder solche, die eine der sechs Superhelden-Fähigkeiten schon tüchtig ausgebaut haben. Die Karte zeigt die eigene Position und die des Mitspielers. Nett auch, dass man Autos zu zweit besetzen kann. Schade allerdings, dass der Fahrer nur lenken und der Beifahrer nur zuschauen darf. Wäre interessant gewesen, wenn man sich während der Fahrt aus dem Fenster lehnen und schießen dürfte.

» Jones hauptverantwortlich ist. Als Miterfinder der »Grand Theft Auto«-Reihe hat der gute Mann also nur bei sich selbst geklaut. Auch dass mit der Y-Taste jedes Fahrzeug gekapert werden kann, kennen wir irgendwoher. Beim Zielsystem geht »Crackdown« dann aber eigene Wege. Mit dem Fadenkreuz muss ein Gegner erst anvisiert werden, bevor er durch Gedrückthalten der linken Schultertaste fixiert wird. Ein automatisches Umschalten zum nächsten oder gefährlichsten Gegner fehlt. Um ein neues Ziel aufs Korn zu nehmen, heißt es: Fixierung lösen, neuen Gegner anvisieren. Das funktioniert bei einer überschaubaren Anzahl Gegnern gut, versagt aber bei Szenen mit Dutzenden Bösewichtern am Schirm – zum Beispiel bei Überfällen auf gegnerische Festungen. Dann passiert's in der allgemeinen Hektik schon mal, dass das Fadenkreuz nicht auf das gewünschte Ziel springt, sondern auf ein Fahrzeug. Ein kleines Ärgernis, aber kein wirklicher Frust-Faktor.

Apropos fehlender Komfort: Mangels Navigations-System im Auto muss man sich den Weg zum nächsten Ziel schon selbst suchen. Meistens keine große Sache, aber andere Spiele nehmen einen da halt fester bei der Hand. Hinzu kommen einige Schnitzer im Gamedesign. Da die Heldenfigur in keinerlei nennenswerte Geschichte eingebunden ist, hat man nie ein größeres Ziel vor Augen, das einen vorwärts treiben könnte. Nur halt die drei Gangs mit je sieben Bossen. Die sind alle keines keine wirklichen Charaktere, son-

„ Klar, es gibt heftige Szenen. Man kann zum Beispiel nachtreten „

dern austauschbare Buben. Dementsprechend unterscheiden sich Missionen kaum voneinander – Häuser stürmen, Gangster plätten, Bosse suchen und eliminieren. Nach fünf bis sieben Stunden wiederholen sich die Aufgaben, und ein erster Leerlauf droht sich einzustellen. Dazu kommt, dass einem die Kämpfe nicht sonderlich viel Grips abverlangen. Die Gegner-KI tut kaum mehr, als einem haufenweise schießwütige Schergen zu beschern. Von denen ist einer schon schlau, wenn er Schüssen ausweicht oder sich hinter Mauern zurückzieht, statt nur doofes Kanonenfutter zu sein. Reizvolle Duelle vergleichbar »F.E.A.R.« ergeben sich also nicht.

FAIR GEHT VOR

Fair verhält sich das Spiel aber allemal. Der Held steckt beeindruckend viel weg, ergo stirbt man nur selten, und wenn, dann wegen eigener Fehler. Rücksetzpunkte gibt's genug, man muss sie sich nur auf den fünf großen Inseln von Pacific City zusammen suchen. Und dann gibt es so viele Kleinigkeiten, die ungeheuer viel Spaß machen. Die Physikengine Havok zum Beispiel sorgt dafür, dass Barrikaden, Telefonzellen und überhaupt jede Menge Kleinteile bei Karambolagen genau so durch

die Gegend katapultiert werden, wie man das erwarten würde. Und wer sich die Zeit nimmt und die Gegend erkundet, kann vieles entdecken – 40 Aufforderungen für Auto-Stunts zum Beispiel, jede Menge Autorennen, Verfolgungsrennen gegen die Stoppuhr, 500 über den Dächern der Stadt verteilte Superhelden-Orbs und einiges mehr. Zwecks Auflockerung drängen sich sogar ein paar Jump'n'Run-Augenblicke auf, sprich Klettereien und Hangeleien an den Fassaden. Warum nicht? Auch ohne Rahmenhandlung fließt das Gameplay also angenehm dahin, ohne große Pausen, ohne frustrierende Momente. Gerade die Jagd nach neuen Skills und teils sehr witzigen Achievements hält einen bei der Stange. Denn mit der Zeit wird aus dem Beinahe-Normalo-Cop ein wahrer Superheld, der haushoch springt und Gegner mit einem simplen Fußtritt schachmatt setzt. Macht einfach Laune, mit diesem Spiel lange Abende zu verbringen oder sich für ein paar freie Minuten dem Heldentuning hinzugeben. Das gilt auch dann noch, wenn alle Bossgegner besiegt sind. Denn dann kann man wahlweise in einer gegnerfreien Stadt die letzten Boni zusammen suchen, oder den »Random Crimes«-Schalter umlegen und anschließend

1



SO SUPER WIE SUPERMAN



2



Weil normale Typen viel zu normal sind...

Dieser Cop ist kein Mensch wie du und ich, er kann sich Superkräfte antrainieren: indem man bei

1 Schießereien präzise zielt, die Gegend erkundet, Sprunggelenke trainiert und Verfolgungsjagden meistert, steigen die Charakter-Werte.

Sechs Kategorien gibt's: Beweglichkeit und Autofahrer-Skills zum Beispiel. Je mehr der insgesamt 500 grünen Leuchtkugeln man zusammen sammelt, desto mehr steigert das zum Beispiel die Sprungkraft.

Schon nach einer Stunde hüpft es sich lässig von Dach zu Dach.

2 **Wenn man** nach fünf bis sechs Stunden haushoch hüpfen und das erste Mal den Turm über dem Polizei-Hauptquartier erklimmen kann - gefühlte 500 Meter hoch - dann ist das ein echtes Aha-Erlebnis. Die Weitsicht kann einen erschlagen, speziell auf HD-Fernsehern, wo alle Details bis in weite Ferne zu erkennen sind.

2

3



3



zufallsweise auftretende Gangster-Banden aufmischen. Der eigentliche Knaller ist aber der Kooperations-Modus. Gemeinsam mit einem Mitspieler Gangster jagen, das haut so richtig rein. Besonders gut gefällt die nahtlose Integration von Einzelspieler- und Koop-Action. Man kann gemütlich als einsamer Held durch die Distrikte marschieren, bis sich jemand von der Freundesliste online meldet. Den dann schnurstracks in die laufende Action ein saugen, das klappt auf Knopfdruck. Insgesamt eine harmonische Sache, bei der uns in der Praxis nur ein paar nicht wirklich störende Kleinigkeiten aufgefallen sind. Ist zum Beispiel schon ein bisschen irritierend, dass man in das Startbild zurück versetzt wird, sobald sich der Mitspieler aus der laufenden Partie verabschiedet. Ist aber auch nicht wirklich tragisch, da der Fortschritt ohnehin laufend im Hintergrund gespeichert wird. Man kann die Böse-Buben-Hatz also mit wenigen Kommandos genau an der Stelle wieder aufnehmen, wo man aus dem Spiel gerissen wurde – was im eigenen Todesfall übrigens ähnlich nahtlos klappt. An der Technik gibt's sonst wenig zu meckern: flüssige Grafik, ordentlicher Sound, nette Details – man kann zum Beispiel die Bildhelligkeit und Kontrast optimal dem eigenen Fernseher anpassen. Richtig gut kommen die Kulissen und gestochen scharfe Texturen übrigens nur auf HD-Fernsehern zur Geltung. Auf Röhrengeräten wirkt das Bild ein bisschen wie für die alte Xbox gemacht, außerdem stören auf 4:3-Bildschirmen

die dicken PAL-Balken. Die in Österreich, der Schweiz und hierzulande über Importhändler erhältliche Fassung ist übrigens ungekürzt und brauchbar eingedeutscht, sogar inklusive Sprachausgabe. Umso ärgerlicher, dass Microsoft freiwillig auf eine Veröffentlichung in Deutschland verzichtet.

WIRKLICH SO BRUTAL?

Zum Schluss stellt sich die Frage, warum »Crackdown« nicht den Weg nach Deutschland findet. Klar, es gibt heftige Szenen. Man kann zum Beispiel bei am Boden liegenden Opfern nach treten, und sieht das Blut aus Leichen sickern. Aber vergleichbare Aktionen sehen in anderen Spielen weit rabiat aus, und sie werden hier vor allem bestraft. Der Spieler tut also eher gut daran, Zivilisten zu schonen, da zu viele unbeteiligte Opfer den Skill-Anstieg bremsen. Das geht soweit, dass der Spieler angehalten wird, Autos nur von Polizisten zu requirieren und das Eigentum von Zivilisten zu schonen. Und wer's gar zu toll treibt, steht sogar auf der Abschussliste der Polizei. Unserer Meinung nach wirken die wenigen Brutalo-Stellen in dem stilisierten und gelegentlich von ironischen Sprüchen entschärften Gameplay eher fehl am Platze. Hätte Microsoft diese Stellen entfernen lassen, hätte das unserer Meinung nach dem Gesamtgefüge gut getan. Außerdem hätte die USK dann vielleicht die begehrte Ab-18-Jahren-Freigabe

erteilt, an der »Crackdown« offenbar nur knapp vorbei geschrammt ist. Aber auch so schlägt das Spiel selten über die Stränge, ist halt nur ein bisschen hart manchmal. Halt nichts für Kinder.

Richard Löwenstein

Crackdown

GRAFIK/

Schnell, flüssig, hübsche Effekte.

8

SOUND/

Überraschend gute Motorsounds, abwechslungsreiche Musik.

8

STEUERUNG/

Handlich und unkompliziert, aber unzuverlässiges Zielsystem

7

Angenehm flüssige und entspannt spielbare Anti-Gangster-Action mit kleinen Schwächen.

8.1 aus 10

Lohnt sich's?

-  Durchdachtes Kampfsystem, Charakter-Baukasten, überragende Optik
-  Nur noch zwei Spieler an einer Konsole erlaubt



Erscheint/ 15. März 07

AUF EINEN BLICK

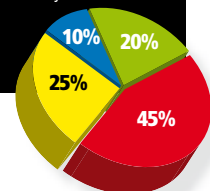
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Chicago
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18

KURZ & KNAPP

Prügelei mit hufenweise Stars und interessantem Musik-Feature

DAS STECKT DRIN

-  Goldkettchen
-  Rap-Rüpel
-  Fette Beats
-  Story



DEF JAM ICON

Huch: ein Vertrimm-Dich-Spiel mit Taktgefühl!

Das ist echt mal was Neues: ein Prügelspiel, in dem man's dem Gegner synchron zum Soundtrack einschenkt? Witzig! Und genau dadurch hebt sich der neueste Teil aus der »Def Jam«-Serie – der erste für Xbox 360 – von anderen Kampfsportspielen ab. Abgesehen davon geht »Icon« auch sonst mutig seinen Weg, verlagert den Schwerpunkt weg vom Wrestling, hin zu schnelleren Straßenkämpfen. Kern des Spiels ist der Story-Modus. Der Spieler gründet ein Plattenlabel und überzeugt Künstler mit faustdicken Argumenten. Davor heißt es aber erst mal Charakter bauen. Hier bestimmt man Körperbau, Gesichtszüge und letztendlich den Kampfstil des Neuen im Block. Sechs Basis-Typen gibt es: Der »Beatboxer« deckt den Gegner mit wuchtigen Fausthieben ein, während ein »Black Panther«-Kämpfer ähnlich geschmeidige Karateaktionen parat hat. Für ein Prügelspiel kommt die Geschichte ziemlich vielschichtig daher, mit Intrigen, Verrat und ein paar Dates zwischendurch. Über Erfolg oder Misserfolg wird man aber nur per Text informiert.

Aber da wir hier schließlich kein Abenteuer spielen, kommen wir zum Wesentlichen: den

Kämpfen. Der Gag ist, typisch »Def Jam«-Serie, dass der Held ständig auf bekannte Gesichter aus der Hip-hop-Welt trifft – übrigens keineswegs nur Angehörige des Plattenlabels Def Jam. So haben neben Ludacris auch Paul Wall, Sean Paul, Redman, Ghostface Killah, Method Man und Lil Jon ihren Auftritt. Frauen hauen ist aber nicht erlaubt, die Girls haben ihre Auftritte nur in der Rahmenhandlung. Schnell merkt man, dass das Herstellerteam von EA Chicago davor schon an »Fight Night Round 3« gearbeitet hat. Das Kampfsystem ist eher auf taktisch klug eingesetzte Manöver ausgelegt, als auf wilde Knöpfchen-Hämmereien. Die Steuerung könnte bei Einsteigern zunächst für ein paar Fragezeichen über dem Kopf sorgen. Mit den A-, B-, X- und Y-Tasten auf dem Controller setzt's niedrige und hohe, beziehungsweise harte oder leichte

„Frauen hauen ist nicht erlaubt!“



Auf Wunsch lassen sich die Energiebalken der Kämpfer zuschalten. In der Standardeinstellung kommt das Spiel ohne HUD daher.

liveundonline

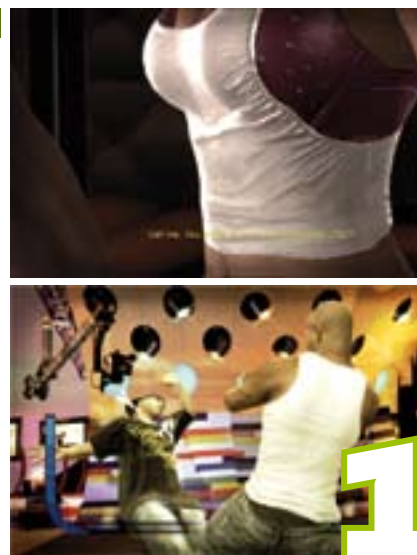
■ Zwei Spieler kloppen sich über Xbox Live oder an einer Konsole ■ 49 Erfolge: Gegner in einen Lowrider dreschen, vier zufriedene Freundinnen um sich scharen, 100 Siege im Mehrspielermodus erringen



RHYTHMUS IM BLUT

Fight to the Beat

Statt bloß wild auf den anderen Kämpfer einzuschlagen, muss der Spieler dieses Mal auch das Gehör einsetzen. Denn die Musik erfüllt die Kulissen mit Leben: Gangsterkarren wippen im Takt, Hochhäuser hüpfen zum Bass – sieht schräg aus, hat was Faszinierendes an sich, und treibt das Gameplay vorwärts. Denn wer sein Schlagtiming synchron zum Hip-hop-Sound hinkriegt, richtet mehr Schaden an oder haut sein Gegenüber mit einem »Attack on the Beat« gleich komplett aus dem Ring. Super Idee, die das Genre echt bereichert!



IMPRESSIONEN EINES KAMPFES

West Coast gegen East Coast

Von Flavor-Flav und ein paar anderen abgesehen, geben sich's hier fast alle großen Hiphopper ordentlich. Aber keine Damen: Die dürfen nur im Hintergrund an der Stange tanzen, sich für Dates bereithalten und ein paar anzügliche Sprüche ablassen. Man darf sich auch keine Arschwacklerin für den Karrieremodus bauen.

Im Karrieremodus mischt man einen Rapper nach dem

anderen auf. In einer New Yorker Disco legt sich unser selbst gebastelter Hiphop-Fighter mit Big Herc an, dem ersten Gegner.

Obwohl prinzipiell eher flott wie ein Beat'em-Up getaktet, haben die dickeren Brocken immer noch fiese Wrestling-Moves drauf. Unseren Sprungkick jedenfalls steckt Big Herc locker weg und steht mit blutverschmierem Gesicht wieder auf.



Schläge. Der rechte Analogstick wird für Griffe, Drehkicks, Kopfnüsse und Haken genutzt. Wer sich einen Vorteil verschaffen will, muss zum Rhythmus der Musik hauen und sich die Umgebung zu Nutze machen. Ob Flammen aus der Zapfsäule oder wild kreisender Helikopter, die Kampfarenen stecken voller Objekte, die zum Beat der Musik reagieren. Oder explodieren. Man hat's selbst in der Hand: »DJ Control« nennt sich die Möglichkeit, mit ein paar Tastenkombinationen an imaginären Plattentellern zu drehen und dadurch die Kulissen durch satte Bass-Schläge zu zertrümmern. Man kann seine Gegner aber auch traditionell in die Kulissen pfeffern – das hat einen vergleichbaren Effekt. Zwischen den Kämpfen trainiert man dann seinen Kämpfer in einer Muckibude oder geht auf Shopping-Tour. Neue Frisuren, Klamotten oder Tatoos warten hier. Neben dem zirka acht Stunden umfassenden Story-Modus bietet das Spiel noch diverse Spielmodi, allesamt aber nur simple Einzelkämpfe oder Variationen des Karriere-Modus. »Beatings with Bass« heißt zum Beispiel, dass »DJ Control« deaktiviert ist.

Schade, dass der Mehrspieler-Modus geschrumpft ist. Man darf sich nicht zu viert die Nase polieren wie in den ersten »Def Jam«-Games, jetzt gibt's nur noch Zweikämpfe. Die dafür aber auch online per Xbox Live. Wie schon »Fight Night Round 3« trumpft der neueste »Def Jam«-Teil mit einer starken Optik auf. Sämtliche Kämpfer gleichen ihren realen Vorbildern bis auf das frisch geschlagene Feilchen. Gesichter und Animationen wirken ziemlich lebensecht, und es sieht klasse aus, wenn ein benommener

Sean Paul die Hände abwehrend vor den Kopf hält, dann die Augen nach oben dreht und nach hinten wegkippt. Okay, ein paar Bewegungen wirken etwas ungenau, dafür entschuldigen jedoch die genialen Kampfarenen. Jede Kulisse hat ihr ganz eigenes Flair. Bunte Disco in New York, Tankstelle im Ghetto oder Wolkenkratzerdach in L.A., hier wird dem Auge was geboten. Die tanzende Menge springt ekstatisch in die Luft, ganze Häuserfassaden erbeben, Wolken ziehen wie im Zeitraffer dahin. Unterstützt von der Beleuchtung gibt es dem Ganzen ein fast surreales Ambiente – super!

Negativ fallen die PAL-Balken auf Röhren-Fernsehern und die Ladezeiten auf. Ladepause, Kampf, Ladepause, Zwischensequenz, Ladepause, Kampf – so was kann das Tempo schon mal ausbremsen, stört die Action aber nicht wirklich. Und beim Soundtrack kommen Hiphop-Freunde voll auf ihre Kosten. Ice-T, Big Boi, 50 Cent, Snoop Dogg und viele mehr geben ihr Bestes. Nett auch, dass alle Jungs und Mädels von ihren realen Counterparts gesprochen werden. In dem Fall lässt sich die fehlende Eindeutigkeit – es gibt nicht mal deutsche Untertitel, aber auch keine Abstriche aus Jugendschutz-Gründen – durchaus verschmerzen. Schon wegen der vielen Sahnehäubchen. Man kann zum Beispiel eigene Songs von der Festplatte laufen lassen, deren Beats sich dann ebenfalls auf die Umgebung auswirken. Wer das West-vs-East-Coast-Goldkettchen-Blingbling-Gehabe also dick hat, kann die Rap-Rüpel zu Iron Maiden oder Nelly Furtado frisch machen. Insgesamt also ein Vertrimm-Dich, das

sogar Spaß macht, wenn man keinen HipHop mag. Zum Thema Gewalt noch: hier fließt sichtbar weniger Blut als im Vorgängerspiel »Fight for N.Y.«. Steht dem Ganzen aber gut.

Nicholas Buracas

Def Jam: Icon

GRAFIK/
Lebendige Charaktere und Kulissen, leider nicht ganz flüssig

9

SOUND/
Reichhaltiger Soundtrack, und schmerzhaftes Schlaggeräusche

8

STEUERUNG/
Für Einsteiger ein bisschen schwierig, aber durchdacht

8

Beat'em-Up mit guten Ideen und durchdachter Steuerung. Bitte mehr davon!

8.5
aus 10

Erscheint/ erhältlich



Details

Publisher/ Midway Games **Hersteller/** Midway Games **Preis/** ab 35 Euro
Genre/ Arcade-Football **Spieler/** 1-4 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 16

BLITZ: THE LEAGUE

Sport ist Mord. Hier das Spiel mit dem Beweis.

Wer sich intensiver mit US-Sportarten beschäftigt, weiß: Football ist ein dreckiges Geschäft. Wie dreckig, das will uns diese Midway-Produktion zeigen. Football brutal, allerdings so unterhaltsam, übertrieben und partytauglich gemacht - da könnten auch 360-Besitzer dran Spaß haben, die mit dem Sport sonst wenig anfangen können. Da die NFL-Lizenz exklusiv bei EA liegt, machen die Entwickler aus der Not eine Tugend und basteln eine alternative Liga mit total abgedrehten Teams, beispielsweise den New York Nightmare. Zwei für ihre härtere Gangart bekannte Ex-NFL-Stars - Lawrence Taylor und Bill Romanowski - übernehmen die Rollen einiger besonders schillernder Spieler, so kommt ein bisschen Glamour rein. Von der Grundstimmung muss man sich das Gameplay ein bisschen wie im Hollywood-Streifen »An jedem verdammten Sonntag« vorstellen. Es geht richtig zur Sache.

HIT AND RUN

Diese actionreiche Football-Variante wird mit acht statt den üblichen elf Feldspielern gespielt, das Tempo ist enorm hoch. Die

Züge werden wie in jedem anderen Football-Game festgelegt, dann geht's los. Rennen, laufen, tacklen - mehr braucht es im Prinzip nicht. Sehr einsteigerfreundlich. Durch Raumgewinn und Touchdowns in der Offense und Tacklings in der Defense füllt sich der so genannte »Clash-Meter«. Im Angriff wird mit der LT-Taste in einen Zeitlupe-Modus geschaltet, der alles um einen herum verlangsamt - nur nicht den gerade aktiv gesteuerten Player. Die Verteidigung tacklet per LT-Taste nicht etwa in Zeitlupe, sondern kann die härtesten und unfairsten Schläge austeilen, die man sich nur vorstellen kann. Sobald der »Clash-Meter« gefüllt ist, wird der so genannte »Unleashed«-Modus von der Leine gelassen: ein nahezu unaufhaltsamer Lauf in die Endzone, komplett mit völlig irren und abgedrehten Moves. Dem Gegner den Helm abziehen und ihn damit windelweich prügeln? Auch das ist erlaubt: Um die brachiale Wucht zu verdeutlichen, wechselt die Sicht in eine Art Röntgen-Aufnahme. Man sieht also tatsächlich die Knochen des Gegners brechen. Sieht cool aus, ist aber nichts für zarte Gemüter. Es gibt noch viel mehr politisch unkorrekte Details, etwa die Mög-

lichkeit, verletzte Player fit zu spritzen, auch mit illegalen Substanzen. Selbst der Story-Modus, bei dem man den Aufstieg von der Dritten Liga ganz nach oben schaffen soll, lässt kein Klischee aus: Anabolika, Hostessen, Cheerleader, Glücksspiel - hier gibt es alles, was in der NFL strikt verboten ist.

SEX, DROGEN UND FOOTBALL

Klare Sache: »Blitz: The League« versteht sich in erster Linie als Fun-Veranstaltung, und macht dabei ziemlich vieles richtig. Erfreulich zum Beispiel, dass das eigene Team auch in einem Freundschaftsspiel - sofern man hier von so etwas reden kann - online eingesetzt werden darf. Und man kann Fotos von FHM-Cheerleadern frei spielen. Die Cutscenes sind äußerst unterhaltsam und prall gefüllt mit allerlei F-Wörtern. Überhaupt ist der vollkommen überzogene Stil herrlich! Einzige die Grafik-Qualität überzeugt wenig. Von einer handvoll hoch auflösender Texturen abgesehen, wirkt das Spiel wie eine Produktion für die alte Xbox. Es handelt sich auch tatsächlich um eine, mit dezenten Technik-Retuschen, Romanowski, Erfolge und drei All-Star-Teams aufgepepperte Version eines Spiels,

das auf der Ur-Xbox vor einem Jahr erschienen ist. Leider blieben einige Schwächen erhalten: wechselhafte KI beispielsweise, und ein paar Balancing-Probleme. Ohne diese Macken wäre »Blitz: The League« ein richtiger Knaller. Andererseits bleibt der faire Kaufpreis als attraktives Lockmittel...

Seckin Özdündar

Blitz: The League

GRAFIK/

Schön überzogener Stil, aber technisch nicht auf 360-Niveau

7

SOUND/

Gute Sprecher, brachiale Effekte, eigene Soundtracks

8

STEUERUNG/

Einfach, handlich und sehr unterhaltsam

8

Brachiales Arcade-Football mit viel Selbstironie, aber kaum Verbesserungen zum Original für die Ur-Xbox.

7.5
aus 10

Erscheint/ erhältlich



**KURZ
GESAGT ...**

Wer auf partytaugliche Sportspiele und Fun-Basketball steht, macht hier wenig falsch.



Details

Publisher/ EA Sports BIG **Hersteller/** EA Canada **Preis/** ab 60 Euro
Genre/ Sport **Spieler/** 1-4 **Xbox Live/** ja **USK/** ungeprüft

NBA STREET HOMECOURT

Die Dunking-Action der NBA-Superstars im Hinterhof-Style

Jeder NBA-Coach würde wohl sein letztes Hemd dafür geben, Kobe Bryant, LeBron James und Yao Ming in seinem Team zu haben. Unsereiner muss nur die Konsole anwerfen und dieses Spiel ins Laufwerk schieben. Bei »NBA Street Homecourt« kann man ein schlagfertiges Trio aus NBA-Superstars zusammenstellen und sich dann im Ghetto unter dem Korb balgen. Die »Homecourts« vermitteln einen authentischen Einblick in die Heimatstädte der NBA-Stars, und dem Court, auf dem sie ihre Skills trainiert und perfektioniert haben. Jedes noch so kleine Detail wird beleuchtet: Graffiti an den Häuserwänden zum Beispiel. Auch die Stars sind ihren Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten und bewegen sich geschmeidig und flüssig übers Feld. Besonders gut gefällt uns der etwas verwaschene Look - bringt den Old-School-Charme gut rüber. Wie immer ist das Ganze unterlegt mit feinem Hip-Hop, inklusive Tracks von Q-Tip, und Remixes von den Jackson Five.

OLDSCHOOL-STEUERUNG

Im Sportspiel-Genre zeichnet sich ja momentan ein Trend ab, weg von der Steuerung mit Aktionstasten, hin zur Nutzung

des Analogsticks. So auch bei »NBA Street V3«, dem Vorgänger zu »NBA Street Homecourt«. Aber diesmal kehren die Jungs von EA Sports BIG den Trend um, und konzentrieren sich wieder auf die Tasten. Der Trick-Remixer erlaubt es, mit wenigen Tasten und ein paar einfachen Variationsmöglichkeiten unzählige Moves zu zaubern. Das funktioniert so: Mit X und Y können unterschiedlich schnelle Crossovers ausgeführt werden - je nachdem, wie oft und lange sie gedrückt werden. Mit LB und RB werden sie mit alternativen Moves kombiniert. So entstehen immer wieder neue Combo-Tricks.

COOLE TRICKS

Aber so cool die Tricks auch aussehen mögen - sie verfehlen ihren Zweck, wenn damit keine Siege in Reichweite kommen. Punkten, das heißt in diesem Fall meistens: dunken, und zwar, bis der Arzt kommt. Grundsätzlich wird nur eine B-Taste gebraucht. Aber je länger B gedrückt wird, desto ausgefallener und verrückter wird der Dunk. Ein kurzes Antippen reicht dagegen nur zu einem uncoolen Korbleger. Aufpassen beim Timing! Zu spät losgelassen und schon kracht der Spieler gegen das Brett

oder der Ball fliegt wieder aus dem Korb. Wirklich abgedreht wird's bei den Alley-Oops: Per D-Pad wird ein Mitspieler zum Springen gebracht - im Flug bekommt er den Ball. Er dunkt oder passt gleich zum nächsten Mitspieler. Neu ist die Möglichkeit, vom Rücken eines Team-Kameraden abzuspringen, um Schwung für einen neuen Dunk zu holen. Das Sahnehäubchen sind dann die Gamebreaker, die bei voller Trick-Leiste ausgelöst werden und die wohl spektakulärsten Dunks zaubern, die es seit Erfindung des Basketballs gibt. Natürlich wird vorher noch der Gegenspieler mit ein paar heißen Breakdance-Einlagen gedemütigt.

Kern des Ganzen ist der bekannte Karrieremodus, den der Spieler mit seinem eigens erstellten Basketballer bestreitet. Dieser muss in seinen Fähigkeiten aufgewertet werden, bis mit dem Level 20 ein Master Skill gewählt werden kann. Der ausgesuchte Skill hat dann eine 100%ige Erfolgchance, egal ob Passen, Blocken, Stealen oder etwas anderes. Ziel ist es, all die großen Basketball-Stars auf ihren »Homecourts« zu bezwingen, was nicht gerade einfach ist. Nach einiger Zeit kann man aber auch NBA-Stars einkaufen. Vergessen sind dann

die anfänglichen No-Name-Pfeifen im Team. Die restlichen Modi sind auch allesamt bekannt: Gamebreaker Battle, Trick Battle, Custom Game, Back to Basics, Practice und Quick Play. Alles nicht originell, aber schön inszeniert und sehr actionreich zu spielen. Ein Knaller, vor allem mit bis zu vier Leuten an einer Konsole.

Seckin Özdünder

NBA Street Homecourt

GRAFIK/

Butterweiche Animationen, coole Effekte

8

SOUND/

Krachende Effekte, coole Hip Hop Beats

9

STEUERUNG/

Variantenreich und dennoch handlich

8

Kaum Neues aber dafür schön verpackt und mit jeder Menge Spaßpotential

8.5
aus 10

Lohnt sich's?

- geniale Grafik, ansprechende Atmosphäre, süchtig machendes Trading-Card-Feature
- Nur fünf internationale Ligen, unverändertes Gameplay



Erscheint/ 22. März 2007



AUF EINEN BLICK

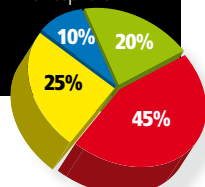
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Electronic Arts Kanada
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ o. A.

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: Trading Cards und Fußball - wieso nicht?

DAS STECKT DRIN

- Ultimate Team
- Trading Cards
- Champions League
- Atmosphäre



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006/2007

Die Liga der Starkicker

Die Fußballgames von Electronic Arts waren auf der Xbox 360 bisher spielerisch top, aber im Umfang eher spartanisch gehalten. Diesmal die positive Überraschung: Im Vergleich zur Version für die PlayStation 2 muss man keine Abstriche hinnehmen, auch wenn der Umfang nicht allzu üppig ist. Es gibt nur die fünf großen Ligen aus Deutschland, Spanien, Italien, England und Frankreich sowie einige weitere Teams aus dem Rest Europas. Bei den Spielmodi dürfen wir uns auf ein schnelles Spiel, die Lounge, die bekannten Herausforderungen zum Freispielen diverser Boni und natürlich die Champions League freuen.

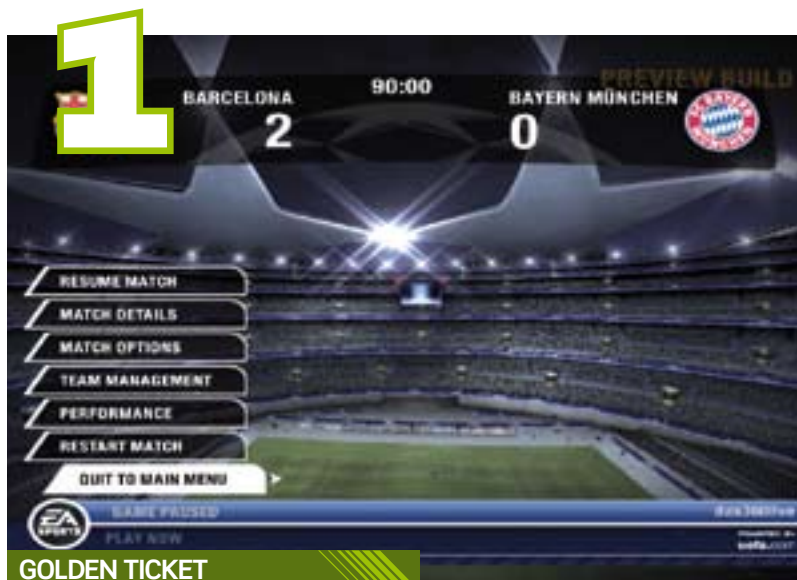
Ganz neu und exklusiv: »Ultimate Team«. Einige werden sich jetzt fragen wo denn der Hauptspielmodus »Das Triple« ist, der einen in anderen Versionen des Spiels anspricht. Der fehlt auf der Xbox 360, aber es gibt mehr als vollwertigen Ersatz - das »Ultimate Team«. Anstatt mit einem existierenden Team eine Saison voller

Höhen und Tiefen zu durchleben, erstellt man sich seine eigene Mannschaft und wertet sie mit neuen Spielern, Trainern, Personal oder Gameplay-Boni auf. Dazu braucht es nur möglichst viele Erfolge gegen andere Teams. Für Siege, Tore, erfolgreiche Tacklings gibt es Punkte, für Gegentore, Karten oder Niederlagen werden wieder welche abgezogen. Wenn unter dem Strich mehr als Null rauskommt, wird dies als Credits aufs Spielkonto überwiesen. Und jetzt kommt die eigentliche Neuerung, denn mit den Credits geht es auf Shopping-Tour: Mit Trading

„Man ist angefixt, die Sammel-Leidenschaft ist geweckt.“

live und online

- Ranglisten-Matches
- Multiplayer-Koop
- Bis zu vier Mitspieler an einer Konsole, 4-gegen-4-Matches online
- Karten-Trading
- 31 Achievements



LIVE IS WHERE IT'S AT

Online fängt der Spaß erst an

Xbox Live steht diesmal im Mittelpunkt. Das merkt man an jeder Ecke. Zum einen kannst du deine Karten online stellen und mit anderen tauschen um deinem Team den letzten Schliff zu geben aber spielen kannst du ebenso: Schnelles Spiel, Custom Match, Multiplayer-Koop oder ein Ranglisten-Match sollten online für jede Menge Fun sorgen. Maximal kann vier gegen vier gespielt werden. Zudem gibt's 31 Achievements, News rund um den Fußball, Statistiken und Ergebnisse aus aller Welt. Und das Beste ist, dass du dich mit deinem eigenen »Ultimate Team« online mit Gleichgesinnten messen kannst.



GOLDEN TICKET

Die Idee mit den Sammelkarten

Nach einem textbasierten Tutorial werden 24 Mannschafts-Karten zugeteilt. Die darauf enthaltenen Spieler sind alles Luschen, mit Werten bis maximal 64. Auch die Chemie im

Kicker haben, bessere Trainer, alle 24 Stadien und 52 Fußballbälle frei spielen. Bronze-Karten können in allen Modi erspielt werden, Silber und Gold nur im »Ultimate Team«

Wer sein Dream-Team komplettiert und die höchste der fünf Stufen bei »Ultimate Team« erreicht hat, erhält die Erlaubnis zur Teilnahme an der Champions League. Als Bonus kann man sein Team online mit den Teams anderer messen - und das in der Königsklasse!



Team lässt zu wünschen übrig. Es braucht Geduld und Ausdauer, um erste Erfolge zu feiern. Aber man ist angefixt.

Mit den erspielten Credits kauft man sich im Shop neue Karten, oder tauscht sie über Xbox Live. Die Sammel-Leidenschaft ist geweckt; man will immer bessere

Cards aus den Kategorien Spieler, Personal, Development, Vertragsverlängerungen, Club Info, Gameplay und Balls & Boots wir die Mannschaft so lange verbessert, bis sie zum Traumteam wird.

Der Schwierigkeitsgrad ist verhältnismäßig hoch, sodass Anfänger in der niedrigsten Stufe anfangen sollten und auch erfahrenere Kicker werden richtig gefordert. Es reicht nicht, einfach die besten Spieler zu versammeln, man braucht Kicker, die gut zusammen passen. Dafür gibt es drei Indikatoren: Nationalität, Position und Formation. Wenn die Icons dafür grün leuchten, hat man eine optimale Ergänzung gefunden und die Chemie im Team führt zum Sieg. Wie im echten Fußball: Viele Starkicker machen noch kein Spitzen-Team - siehe Real Madrid. Um aber das Optimum rauszuholen, muss auch das Drumherum stimmen. Jeder Verein braucht gute Trainer für Fitness und Torhüter, dazu noch Physiotherapeuten, die Verletzungen schneller heilen lassen. Mit speziellen Karten können zusätzlich die Heilungszeiten für diverse Verletzungen verkürzt werden. Aber das ist noch nicht alles, denn es gibt noch Karten fürs Gameplay, von denen vier im Spiel per Tastenkreuz eingesetzt werden können. Mal greift also der Schiri härter durch oder die Stürmer bekommen einen Boost. Jede Karte kann aber nur einmal eingesetzt werden und verschwindet dann aus der Sammlung. Wer sie taktisch klug einsetzt kann damit die Entscheidung herbeiführen. Neue Stadien, Bälle,

Schuhe oder Team-Embleme runden das Angebot ab. Erspielte Karten können auch in ein virtuelles Sticker-Album geklebt werden; jede komplette Seite bedeutet noch mehr Credits. Aber Vorsicht: Ist eine Karte einmal im Sticker-Album, kann sie nicht wieder in die eigene Kollektion aufgenommen werden. Das gilt auch für das Online-Trading. Weil aber meistens mehr Karten als freie Plätze in der Kollektion sind, werden immer ein paar übrig sein.

Das klingt alles ganz gut, aber was ist mit dem Gameplay? Ganz einfach: Es bleibt alles beim Alten. Es spielt sich genauso wie schon Fifa 07. Einzig eine geringfügig gedrosselte Spielgeschwindigkeit und der erhöhte Schwierigkeitsgrad sind eine Erwähnung wert - sonst sucht man Veränderungen mit der Lupe. Jetzt könnte man natürlich wieder Innovationsarmut und Ideenlosigkeit vermuten. Aber vielleicht ist es gar nicht so schlecht, das Gameplay nicht in regelmäßigen Abständen komplett zu überarbeiten und mit neuen, oft unnötigen, Features zu überfrachten. Auch technisch darf man keine Quantensprünge erwarten, eher dezentes Tuning. Die Spieleranimationen sind topp wie eh und je, die Stadien sehen besonders bei Nacht und im Flutlicht klasse aus und auch die Spielermodelle sind mehr als nur gelungen. Man kann bis auf einen Zentimeter ans Tornetz heranzoomen und sieht die Maschen knackig-scharf. Der Soundtrack ist elektronisch angehaucht und von ziemlich unbe-

kannten Acts. Champion? Brazilian Girls? Chillig - aber passend.

Seckin Özdündar

UEFA Champions League 2006/2007

GRAFIK/
Detaillierter und realistischer als Fifa 07

9

SOUND/
Klasse Effekte, netter Indie-Soundtrack

8

STEUERUNG/
Präzise und handlich, wie immer

8

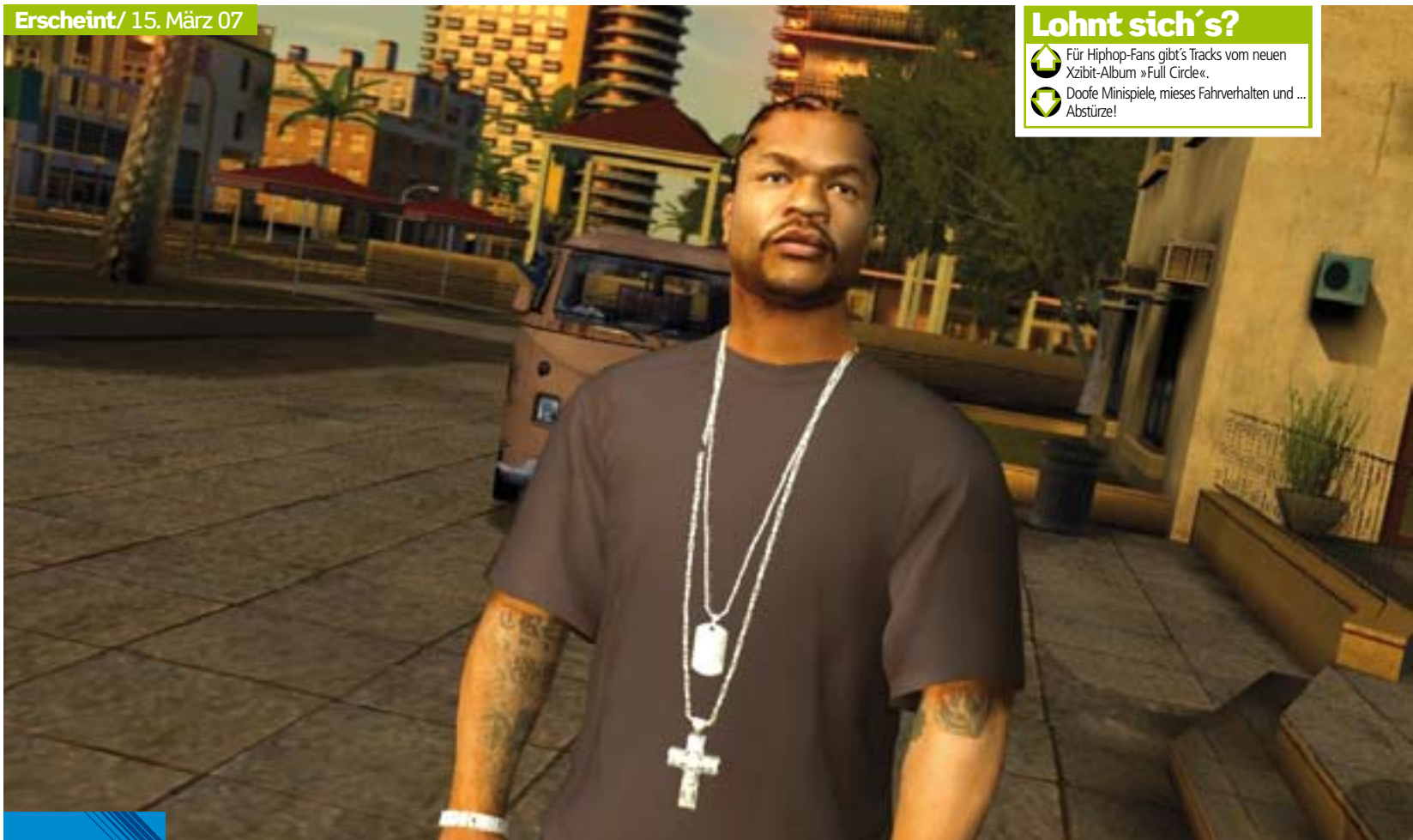
Technisch topp, spielerisch kaum verändert. Die Idee mit den Sammelkarten hat Suchtpotential.

8.5
aus 10

Erscheint/ 15. März 07

Lohnt sich's?

- Für HipHop-Fans gibt's Tracks vom neuen Xzibit-Album »Full Circle«.
- Doofe Minispiele, mieses Fahrverhalten und ... Abstürze!



AUF EINEN BLICK

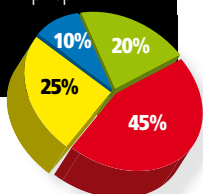
Publisher/
Activision
Hersteller/
Eutechnyx
Preis/ ab 39 Euro
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 6

KURZ & KNAPP

Autos pimpen, HipHop hören und lahme Minispiele spielen. Das hat die Show nicht verdient!

DAS STECKT DRIN

- Autos
- Schnickschnack
- Minispiele
- HipHop



PIMP MY RIDE

Hätte nur Xzibit dieses Spiel officially gepimped...

Eigentlich erstaunlich, dass wir bisher von dieser Spielidee verschont geblieben sind. Schließlich läuft die Show »Pimp my Ride« schon seit einer ganzen Weile auf MTV und erfreut sich immer noch größter Beliebtheit. Und Rennspiele, die ihren Reiz daraus beziehen, dass man seine Karre aufbretzelt, sind ja auch nicht gerade neu. Wie hoch solche Tuning-Games im Kurs stehen, das sagt einem der Blick auf die Charts und die Platzierungen der »Need for Speed«-Spiele. So, und jetzt mal angenommen, die TV-Show und Tuning-Rennspiele hätten gemeinsam ein Baby, was käme da wohl bei raus? Genau.

Aber beginnen wir von vorne. Schauplatz des Spiels ist nicht etwa Los Angeles, sondern eine fiktive Stadt mit dem einfallsreichen Namen »Pimp City«. Die Einwohner lieben grelle, aufgehübschte Karren, deshalb soll der Spieler insgesamt 16 jungen Leuten ihre alte Schrottbox zum angesagten Straßenkreuzer aufmotzen. Aber dazu braucht's Kohle, Asche, Zaster - Bares halt. Und das verdient man sich als Siegprämie bei halsbrecherischen Rennen und spannenden Herausforderungen,

korrekt? Nein, falsch. Geld gibt's, wenn man Fahrzeuge und Reklametafeln rammt, weil dann nämlich Münzen rumpurzel. Wer kennt das nicht? Aber Schwamm über die mangelnde Realitätsnähe; schließlich, bei einer geilen Sau wie »Burnout« würde so was vielleicht sogar Spaß machen. Aber hier? Die Möhren steuern sich wie ein gestrandeter Walfisch, nämlich unfassbar träge und lahm. Ein Gefühl für Geschwindigkeit mag sich einfach nicht einstellen.

Na gut, vielleicht dann die Minispiele? Insgesamt drei davon verhelfen einem zu Barem. Zunächst hätten wir da »Ghost Ride the Whip«. Da läuft der eigene Charakter neben seiner Karre her und zieht peinliche Tanzbewegungen ab. Wie synchron die ausfallen, hängt davon ab, ob man den richtigen Knopf zum richtigen Zeitpunkt drückt. Ja, irgendwie fast wie bei einem Tanzspiel, wenn das Ganze etwas Rhythmus oder Action hätte. Hat es aber nicht. Und die »Hot Stepper«-Events? Sind ziemlich das Gleiche, nur dass man die Tasten ein bisschen anders drücken soll. Spannend, gell? Gut, dass die

Musik in beiden Minigames dieselbe ist, sonst würde man glatt platzen vor Aufregung. Aber gut, weiter zum »Cruising«. Hier muss man ebenfalls zum richtigen Zeitpunkt einen Knopf anrühren; dann geht die Figur in den »Cruise«-Modus und man darf auf weitere Tasten hämmern, damit lässig abhängende Homies so richtig abgehen und in ekstatische Tänze verfallen. Genau wie im richtigen Leben halt. Zumindest in dem Leben, dass offenbar MTV-Mitarbeiter und die Jungs vom Entwicklerteam Eutechnyx führen. Tja, damit haben wir bis hierhin also drei Minispielchen, aber weder Freischalt-Veranstaltungen noch sonst wie geartete Herausforderungen. Lediglich der Schwierigkeitsgrad nimmt von Stufe zu Stufe zu. Aber die Chancen stehen gut, dass man das nicht merkt; mehr dazu später.

Sobald genug Kleingeld beisammen ist, wird man auf eine Schnitzeljagd durch die Stadt geschickt - scharfe Autoteile zusammen suchen, bevor das Zeit-Limit die zwei Minuten heruntergezählt hat. Zu finden gibt's Lackierungen, Innenausstattungen,



X-TO-THE-Z

Volle Dröhnung auf die Ohren

Im Spiel hat logischerweise auch der ausgelassene Rapper Xzibit seinen Auftritt, schließlich modelliert er die MTV-Show. Keine Überraschung also, dass seine Hiphop-Beats aus den Boxen dröhnen. Wer also ein Fan des Musikers ist, dürfte es interessant finden, dass einige Tracks seines aktuellen Albums »Full Circle« zum Besten gegeben werden. Zusätzlich haben auch kleinere Acts wie LA Rhymes, Lordikim, DNA-1, Lexicon und The Scavenjazz einen musikalischen Auftritt. Krass!

KURZ GESAGT

Ein Gag an der MTV-Show ist, dass die Schrottkarren bekannte Namen haben und mit Teilen renommierter Hersteller aufgemotzt werden. Aber hier? Fantasie-Autos, Fantasie-Teile. Und wo sind die Jungs von der »West Coast Customs-Schraubstube? Haben sich rechtzeitig verzogen...



Felgen und ein paar ausgeflippte Teile. Eine Nähmaschine, einen Sandsack, was man sich eben ins Auto baut in den Hirnen der Macher dieses »Spiels«. Die Teile selbst noch ein bisschen umdesignen? Nur in deinen Träumen. Mehr als das gewünschte Stück auswählen und auf »Kaufen« drücken ist nicht drin. Immerhin gibt es für jedes Zubehör unterschiedliche Preiskategorien. Aber wer hier an zu wenig Geld leidet, macht irgendwas total falsch, denn man kann ohne Probleme immer zum Teuersten greifen. Und was ist mit den rivalisierenden Tunern, die eine vergleichbare Karre aufmotzen und einem Kunden abluchsen? Kein Grund sich zu ängstigen. Denn die

KI-Pimper machen entscheidende Fehler: Sie kaufen nie die teuersten Teile, und daher haben ihre Schlitten nie soviel Style wie der eigene.

Nachdem der Flitzer endlich gepimpt ist - was wiederum doofe Knöpfchen-Drück-Minigames zur Folge hat - darf man damit nach Lust und Laune durch die Stadt kurven. Macht aber auch keinen Spaß, denn egal wie viel Pimp im Auto steckt, das unsäglich lahme Fahrverhalten bleibt. So was bremst natürlich den Spielspaß aus, zumal der Navigationspfeil nur selten die gewünschte Richtung präzise anzeigt. Das Ganze gibt es dann insgesamt 16 Mal, für ebenso viele Autos. Wer das durchhält, ist so hart im Nehmen wie Xzibit im Rappen.

Zumal das Spiel regelmäßig abstürzt. Kein Scherz: zumindest die von uns gespielte US-Version leistet sich tatsächlich dreiste Programmfehler. Bleibt nur zu hoffen, dass der Hersteller die Zeit bis zum Deutschland-Start für Verbesserungen am Programm-Code nutzt. Das einzige Trostpflaster sind die Auftritte von Xzibit, der mit seinen lockeren Sprüchen immerhin für den einen oder anderen Lacher sorgt. Auch der Soundtrack mit Stücken von seinem neuen Album »Full Circle« geht voll in Ordnung. Allerdings war's das auch schon. Selbst Fans der Show sollten einen großen Bogen um das Spiel machen, auch wenn's als Preiswert-Veröffentlichung »nur« 39 Euro kostet. Aber für die Kohle kaufst du besser vier Radkappen, tust so als wären sie Frisbees, und hast immer noch mehr Spaß. Höchstens hart

gesottene Gamerscore-Jäger könnten es vielleicht attraktiv finden, dass sie hier relativ leicht Erfolge absahnen. Aber bitte wirklich nur dann, wenn echt gerade kein richtiges Spiel greifbar ist.

Nicholas Buracas

Pimp my Ride

GRAFIK/

Langweilige Umgebungen, undetaillierte Fahrzeuge.

4

SOUND/

Xzibit-Fans bekommen immerhin was auf die Ohren.

7

STEUERUNG/

Zu simpel, aber dennoch viel zu träge.

4

Höchstens harte Fans der Show sollten den Kauf in Erwägung ziehen.

4.7
aus 10

Erscheint/ erhältlich



**KURZ
GESAGT ...**

Die Jungs von Hudson haben aus dem »Bomberman«-Debakel gelernt: kann man jetzt immerhin zu viert an einer Konsole spielen.



Details

Publisher/ Microsoft **Hersteller/** Hudson **Preis/** ab 39 Euro
Genre/ Geschicklichkeit **Spieler/** 1-4 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 12



FUZION FRENZY 2

Galaktische Spielshow mit Party-Potenzial

Es gibt Egoshooter, Rennspiele und sogar Rollenspiele auf der 360. Freunde ausgespannter Minispielsammlungen vom Schlage eines »Mario Party« sind bisher jedoch leer ausgegangen. Das sollte sich nun ändern, denn Microsofts »Fuzion Frenzy 2« verfrachtet den Spieler in eine intergalaktische Spielshow. Vor Beginn des »Hauptkampfes«, wählt man die Siegesbedingungen aus. Sollen zwei, fünf oder gar zehn Planeten für den Endsieg gewonnen werden? Danach wird aus sechs Charakteren die Spielfigur herausgepickt. Allerdings ohne Folgen. Denn die Wahl ist rein optischer Natur und bringt keine Vor- oder Nachteile. Es bleibt also dem Spieler überlassen, ob er lieber als zarte Geena oder starker Samson an den Start geht. Dann geht es schließlich an Bord eines Studiораumschiffes, wo sich die vier Kandidaten auf ihre Prüfungen vorbereiten. Nach einer kurzen Vorstellung des hippen Moderators DJ Varcanno muss noch der erste Planet gewählt werden, auf dem die ersten vier Minispiele ausgetragen werden sollen. Ja, es gibt viel auszuwählen bei »Fuzion Frenzy 2«, bevor es schließlich losgeht. Die einzelnen Geschicklichkeitstests

sind auf jedem Planeten unterschiedlich und den entsprechenden Charakteristika angepasst. Auf dem bitterkalten Himmelskörper »Eisigst« beispielsweise gibt es rutschige und eisige Aufgaben. Die Spieler schmelzen mit heißem Wasser eine Eisskulptur frei, zertrümmern mit Hämmern Eiszapfen oder lochen Eisblöcke mit Münzen ein. Zu sehen ist das Geschehen dabei meist aus der Vogelperspektive – genug Übersicht ist garantiert. Bei effektreichen Spielen geht diese aber doch schon mal flöten und man verfolgt eine fremde Spielfigur und wundert sich, warum diese denn auf kein Kommando reagiert. Für jede Disziplin hagelt es Punkte. Wer nach vier Etappen die meisten gutgeschrieben bekommt, gewinnt den Planeten und ist dem Sieg der Hauptrunde einen Schritt näher gekommen. Um die Punktejagd weiter aufzupeppen, spielen Bonuskarten eine große Rolle. Diese ergattert der Spieler durch Siege oder kurze Zwischenaufgaben. Vor jeder neuen Etappe dürfen die Teilnehmer eine Karte einsetzen. Der Einsatz sollte aber wohlüberlegt sein, denn taktisch klug gesetzte Pappdeckel können den Ausgang der Runde entscheidend

beeinflussen. Wenn der führende Kandidat beispielsweise siegessicher eine 6-fach Multiplikationskarte zückt und plötzlich ein langes Gesicht macht, dann hat wohl ein anderer Spieler eine Umkehrkarte eingesetzt, die aus der sechsfachen Punktmenge schnell ein Sechstel macht. Bringt ein wenig Abwechslung, wird gegen Computergegner mit Weitsicht aber gerne mal unfair. Man muss sowieso sagen, dass der Schwierigkeitsgrad gegen nichtmenschliche Kontrahenten ziemlich schwankt. Der reicht von hirnrissig einfach bis unfassbar schwer. Speziell bei Minispielen, die schnelle Reflexe erfordern, wie »Roulette-Tunnel« bei dem es halsbrecherisch schnell zugeht, wenn man Stromschläge ausweichen muss. Während der Spieler Ausweichmanöver nur mit Glück hinbekommt, sind die Computer-Gegner gar nicht tot zu kriegen. Solospieler sollten sich den Kauf also definitiv genauestens überlegen. Wer allerdings immer wieder Kumpels zu Besuch hat, könnte durchaus Spaß haben. Zudem die 43 Minispiele auch einzeln angewählt und zu eigenen Turnieren zusammengesetzt werden können. Zur Not lassen sich Wettkämpfe auch per Xbox Live austragen.

Schade aber, dass sich das Game technisch so bieder gibt. Klar, von einer Minispielsammlung darf man keine Wunder erwarten, doch das alles wäre auch locker auf der alten Xbox möglich gewesen. Zudem fehlt, wie erwähnt, oft schlicht und einfach die Übersicht. Zumindest der Soundtrack kann mit seinen 20 rockigen Stücken überzeugen. Werganzdringende eine Minispielsammlung für sich und seine Kumpels braucht, kann die 40 Euro hinblättern, Solospieler dürfen auf den Kauf aber gerne verzichten. Dann sind Xbox Live Arcade Spiele die bessere Wahl...

Nicolas Buracas

Fuzion Frenzy 2

GRAFIK/
Manchmal ziemlich unübersichtlich, Balken auf 4:3-Bildschirmen **6**

SOUND/
Rockiger Soundtrack, aber sonst ist kaum was los **6**

STEUERUNG/
Simpel und vor jedem Spiel genau erklärt **7**

Wer öfters drei Kumpels an der Konsole hat, kann zugreifen. Solisten lassen besser die Finger davon.

6.3
aus 10

JETZT ABONNIEREN!

DEIN GESCHENK!



DEINS! JETZT!

Als neuer Abonnent erhältst du das mehrfach prämierte Action-Abenteuer »Kameo« oder den intelligenten Actionthriller »Perfect Dark Zero«, sofort und kostenlos! Oder du entscheidest dich für die toppaktuellen Titel »Battlestations: Midway«, »Hitman Blood Money«, »Tomb Raider Legend« oder »Bionicle Heroes« gegen eine Zuzahlung von nur 39 Euro. 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 schickt 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 und - bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie - einer einmaligen Zuzahlung von 39,- Euro per Bankeinzug einverstanden. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich 360-Live nach Ablauf eines Jahres nicht mehr beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Das von mir gewünschte Abo-Geschenk habe ich angekreuzt. Ich bestätige, dass ich die von der USK für die Spiele empfohlene Altersgrenze erreicht habe.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Mein Abo-Geschenk: ☐ Battlestations: Midway, USK: ab 12 Jahren, einmalige Zuzahlung 39,- Euro ☐ Tomb Raider Legend, USK: ab 16 Jahren, einmalige Zuzahlung 39,- Euro ☐ Hitman: Blood Money, USK: ab 18 Jahren, einmalige Zuzahlung 39,- Euro ☐ Bionicle Heroes, USK: ab 12 Jahren, einmalige Zuzahlung 39,- Euro ☐ Kameo, USK: ab 12 Jahren ☐ Perfect Dark Zero, USK: ab 18 Jahren

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

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.

MITMACHEN UND GEWINNEN HOL DIR DIE MONSTERGLOTZE NACH HAUSE!

32-ZOLL FLACHBILD-FERNSEHER VON MIRAI ZU GEWINNEN!

Die Xbox 360 ist die erste Videospiel-Konsole, die HD-Video beherrscht. Okay, soweit nichts Neues. Nur, damit die hoch auflösenden Bilder prall und satt zur Geltung kommen, braucht's einen dementsprechend leistungsfähigen Fernseher. Wie das Modell DTL-632V200 des Herstellers Mirai. Das leistungsfähige LCD-Panel bringt Auflösungen von 1366 mal 768 Bildpunkten - also 720p und 1080i - perfekt zur Geltung. Denn die Größe zählt: eine Bilddiagonale von 32 Zoll, das entspricht 81 Zentimetern! Außerdem mit an Bord: HD-Ready-Tauglichkeit, 16:9-Bildformat, ein Kontrastverhältnis von 1200:1 und ein Helligkeitswert von 550 cd/m². Damit ist die starke Glotzkiste wie gemacht für die Xbox 360. Denn für Games-Bilder in Topqualität sorgt der eingebaute Komponenten-Anschluss; weitere Geräte lassen sich per Cinch, S-Video, VGA, HDMI und zwei Scart-Buchsen verbinden. Zu den Komfortfunktionen zählen Bild-im-Bild, Schlafabschaltung, Teletext mit 1000-Seiten-Speicher, Unterstützung der Videoformate PAL, NTSC und SECAM. Interessant auch der geringe Stromhunger: im Betrieb werden 179 Watt verbraucht, im Stand by fünf Watt. Im Handel kostet das Gerät um die 700 Euro, ein glücklicher Gewinner kriegt's frei Haus geschickt: wir verlosen ein Exemplar unter allen Teilnehmern.

1. PREIS
EIN LCD-FLACHBILD-FERNSEHER
MIRAI DTL-632V200

**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.



TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!
NUR BIS ZUM 27. MÄRZ!

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

LESERPOST

Hurra! Der Frühling ist fast da! Oder vielleicht auch nicht. Egal eigentlich, solange nur diese dürrtüg einleitenden Worte ihren Zweck erfüllen: dich dafür bereit machen, dass wir hier auf diesen zwei Seiten die spannendsten Zuschriften unserer Leser veröffentlichen. 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!«.

KLEINE ODE

□ Hallo 360-live-Team, ich habe euch gerade einen laaaaaaangen Brief geschrieben. Leider ist mein Computer dabei mit einem Biiiiieeeeep abgestürzt, und alles ist weg *grmpf*. Daher also noch mal, aber diesmal nur ganz kurz: Ihr macht ein sehr gutes Magazin mit einer sehr guten, objektiven Berichterstattung, was die Tests angeht. Auf eure Tests kann man sich beim Kauf verlassen. Bei euch wirft man sein Geld nicht unnötig zum Fenster raus. Grüße **Christian Strupf**

Schöne Mail *harhar*. Kurz und knackig *hihi*. Es sollten viel mehr Computer auf dieser Welt abstürzen. *argh*

EIN LICHT GEHT AUF

□ Es war so Anfang September 2006, als mich meine 360 erstmals im Stich ließ. Wie aus heiterem Himmel leuchteten plötzlich drei rote LEDs auf, und die Konsole blieb stumm. Ich rief sofort beim Support an, und nach nur einer Woche stand eine reparierte Xbox vor meiner Nase. »Toller Service«, dachte ich erst mal. Nur drei Monate später ging's dann wieder los: Drei rote LEDs, und die Box tot. Derselbe Fehler. Ich etwas angesäuert wieder beim Support angerufen, wo

es dann hieß, man wisse selber nicht so genau, was die LEDs bedeuten und wie man den Fehler vermeiden könne. Man bot mir an, das Gerät noch mal einzuschicken, dieses Mal inklusive Festplatte, sodass man mir im Ernstfall eine komplett neue 360 nach Hause schicken könne. Hallo? Ein Jahr Zocken für die Katz? Da kann man sich doch nur an den Kopf fassen. Ist man nicht in der Lage, einen guten Service anzubieten und Hardwarefehler in den Griff zu bekommen? Oder will man die Kunden zur PS3 treiben? Vielleicht wisst ihr ja Rat mit den drei Leuchten, oder lasst Microsoft ein Licht aufgehen. Denn wenn sie mal läuft, ist die 360 ein echt geiles Teil **Frank**

Tja, da ist sie wieder, die Sache mit den drei roten LEDs – den »Ring of Death«, wie wir ihn liebevoll nennen. Hatten wir auch schon zweimal, allerdings immer nur bei so genannten Debug-Konsolen; das sind von Microsoft für redaktionelle Zwecke umgebaute Konsolen, die ohnehin etwas empfindlich reagieren. Einmal war's das Netzteil, das andere Mal nicht – Diagnose unbekannt. Letztlich haben wir dasselbe gemacht wie du: Konsole eingeschickt und auf ein Ersatzgerät gewartet. Die Festplatte solltest

du aber behalten, oder zumindest Spielstände auf eine Speicherkarte sichern. Wenn du dann noch auf der Webseite www.xbox.com ein so genanntes Passport-Konto einrichtest, kannst du deinen Gamertag komplett mit bisher gesammelten Erfolgen jederzeit wieder reaktivieren – es ist also nicht alles verloren.

ZUM AKTUELLEN HEFT

□ Ich finde die aktuelle Reportage und das 360-Tech über die »Welten verschmelzen« echt wahnsinnig interessant. Denn ich möchte nicht nur über Spiele lesen, sondern auch über die Konsole und die Welt drum herum. Die Rubrik »Aktuell« ist auch übersichtlich und ziemlich... aktuell. Ich würde allerdings als Online-Abonnent mehr aktuelle Meldungen auf dieser Website sehen wollen, zumindest ausschnittsweise, als Vorfreude auf das Heft.

PinguinOnline aus dem Forum

Tatsächlich sammeln wir für die Webseite gerade Verbesserungs-Vorschläge, die wir Stück für Stück umsetzen wollen. Eine davon funzt schon: wir haben jetzt einen Video-Blog, wo wir die Handycam einschalten und Eindrücke aus unserem Alltag einfangen. Zu sehen unter www.360-live.de

Top Thema

□ Also ich spiele, seit ich ein kleines Kind bin. Unter den ganzen Games, die ich seitdem gezockt habe, finden sich so gut wie alle Genres – von Jump'n'Run, über Autorennen, bis hin zu Ego-Shootern ist alles dabei. Das mag nun klingen, als sei ich ein abgekapseltes Kerlchen, das niemals die Außenwelt sieht... falsch. Ich spiele nur einfach gerne und mag es, in eine andere Welt abzutauchen. Trotzdem laufe ich deswegen nicht Amok. Wenn es zu so etwas kommt, tragen meiner Meinung nach die Eltern die Schuld, da

diese ihr Kind einfach alles spielen lassen! Wenn also etwas geändert werden sollte, dann hier. Ich will euch mal was erzählen: Am Erscheinungstermin von Microsofts jüngst indizierten Titel stand eine Mutter mit einem etwa 14-Jährigen vor mir an der Kasse, um das Game zu kaufen. Finde ich persönlich unverantwortlich. Dieses Spiel gehört nicht in Kinderhände! Daher würde ich es begrüßen, wenn man zur Abwechslung nicht immer auf der Spieleindustrie herumhackt, sondern stattdessen auch mal den Eltern auf den Schlipps tritt, wenn sie entgegen den gesetzlichen Altersbestimmungen Software für ihre minderjährigen

Kinder kaufen. Ist auf jeden Fall besser als aus Zensurgründen Menschen durch Roboter zu ersetzen oder das Blut extra grün einzufärben. So etwas macht man ja in Spielfilmen auch nicht!

Travis

Wohl wahr. Aber Filme sind nun mal Filme, und die sind unter anderem durch eine gewisse Distanz zum Betrachter definiert. Spiele hingegen sind viel mittelbarer, viel näher dran – man taucht ja sozusagen aktiv ab in eine Welt der Träume und Fantasien. Und da man als Spieler eben auch aktiv die Rolle eines Berserkers übernehmen kann,

macht das das Geschehen viel intensiver. Im Übrigen geben wir dir Recht: Dass Eltern sich derart aus der Verantwortung ziehen wie in Deinem Beispiel, ist das eigentlich Unverzeihliche.



KILLERSPIELE, DIE ZWEITE

DREIKÄSEHOCH

□ Liebes 360-Team.

Ich find's ehrlich gesagt sehr mager, dass Microsoft mir permanent seine besten Spiele verwehrt. Der Grund: Ich bin 15 Jahre alt, und die meisten Games, die mich wirklich interessieren, beginnen bei einer Alterseinschätzung von 16. Das nervt! Ich denke, dass

ich es durchaus verkrafte, Bildschirmgewalt zu ertragen, die auch mal ein bisschen härter ausfällt als üblich. Virtuelles Blut hin oder her – letztendlich macht es doch keinen Unterschied, ob meine Spielfigur einfach tot umfällt oder sein Leben in einer bildschirmgroßen Blutfontäne aushaucht. Tot ist tot.
Kevin aus Heidelberg

LASS ES RAUS!
UNSERE MOTZECKE

Wir haben ja so ein bisschen den Verdacht, dass du eigentlich für Erwachsene freigegebene Spiele ansprichst. Tatsache ist: Der rote Saft, der so vielen Videospielfiguren im Sterbensfall aus den Wunden schießt, ist gerade der Knackpunkt. Wie Quentin Tarantino mal sagte: Blut ist ein Stilmittel, um die Dramatik zu steigern. Wenn also Blut immer so eingesetzt würde, hätten wir wohl alle kein Problem. Aber in einigen Titeln könnte man doch den Eindruck gewinnen, dass der rote Lebenssaft doch eher aus Gründen der Effekthascherei eingesetzt wird – und keineswegs, um die Dramatik zu steigern oder das Erlebnis zu verdichten. Abgesehen davon gibt es nun mal Altersgrenzen, und die werden aus guten Gründen so und nicht anders gezogen. Ist doch klar: Würde es erlaubt, dass du als 15-Jähriger Spiele ab 18 Jahren kaufen darfst, dann käme nächsten Monat ein 14-Jähriger daher und beschwert sich, warum die Grenze jetzt plötzlich bei ihm gezogen wird. Danach beschwert sich ein 13-Jähriger. Und am Ende hätten wir dann lauter 6-jährige Kinder, die von den brutalen Bildern auf Dauer ganz sicher einen Hirnschaden davontragen. Nein danke.

ARTENVIELFALT

□ Hallo 360 Team!

Ich muss mal eben etwas zu einem Leserbrief in der letzten Ausgabe loswerden. Da hat sich Xbot-Tom geärgert, weil ihr neben der 360 auch noch Wii und die PS3 erwähnt. Ich finde es gut, dass ihr nicht nur über die Xbox 360 schreibt. So kann man gelegentlich Spiele der anderen Konsolen vergleichen und sehen, wie toll die Xbox 360 eigentlich ist.
Martin

Finden wir auch. Deswegen machen wir das so.

FRUST ÜBER G-PUNKTE

□ Hallo 360-Fans,

nachdem unsere Lieblingskonsole nun mehr als ein Jahr auf dem Markt ist, muss auch mal Zeit für ein wenig Kritik sein. Als Gelegenheitspieler und Rennspielfan habe ich mich die erste Zeit mit »PGR 3« beschäftigt. Beim Spielen machte es regelmäßig »Klick«, auf dem Bildschirm tauchte »Erfolg frei geschaltet« auf, und mein Gamerpunkte-Konto wuchs stetig an. Als nächstes folgte »Fight Night Round 3« wegen der geilen Grafik. Ein bisschen Button-Smashing, immer schön in die Fresse, und prompt waren alle 1.000 Gamerpunkte auf meinem Konto. Dann kam meine Begegnung mit dem Riesenaffen. Innerhalb von drei Abenden hatte ich mit »King Kong« das Empire State Building erklommen und freute mich über weitere 1.000 Punkte. Tja, und dann? Fürs komplette Durchspielen von »Need for Speed Carbon« gab es schlappe 50 Punkte, weitere 300 habe ich fürs Gewinnen aller Rennen, Zerschreddern von Bullenkutschen und Sammeln von Geld und Autos bekommen. Die Punkte für 50 gewonnene »Freie Fahrt-Rennen« wurden überhaupt nicht gut geschrieben, und zwei Drittel aller Gamerpunkte gibts ausschließlich fürs Online-Spielen. Fazit: Soviel Spaß es auch macht, sich auf die Jagd nach Gamerpunkten zu begeben – das System ist unausgegoren und willkürlich. Und so lange wir bei manchen Spielen die Punkte nachgeworfen bekommen oder sie andererseits trotz langem Spielens kaum erreichen können bzw. ohne Gold-Mitgliedschaft überhaupt nicht, sagt die Punktezahl nichts aus.

Walter Röder

Sind schon zwei extreme Beispiele, auf die du dich da beziehst. Die gibts, keine Frage. Aber den meisten Spielen gelingt inzwischen doch eine ganze gute Balance bei den Gamerpunkten

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Die Wahl zum Spiel des Jahres 2006 ist endlich vorbei. Aber über den tatsächlichen Klassenprimus herrscht nach wie vor Uneinigkeit. Hier eure Meinungen aus dem Forum:

[Blu3] James Der Thron gehört eigentlich einem indizierten Titel, der gerne mit 3 Buchstaben abgekürzt wird.

mirko-76 »Oblivion« hätte bei mir trotzdem die Nase vorn. Epics Schlachtere ist zwar ein tolles Grafik-Demo, das mal wirklich zeigt, was die 360 so drauf hat... aber spielerisch? Vom Umfang her? Vom Anspruch her? Von der Abwechslung her? Neeeee - da hat es keine Chance gegen »Oblivion«.

PinguinOnline Ich stimme für »Rainbow Six Vegas«. Vor allem, weil der Online-Modus all das von »Advanced Warfighter« übernommen hat, was mir gefallen hat; auch wenn ich mich anfangs damit nicht anfreunden konnte.

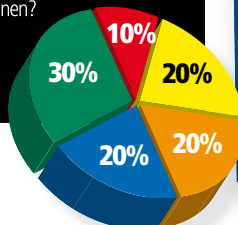
Tigihasi »Burnout Revenge« - absolut geiles und super abgestimmtes Crash-Game. Ich finde aber, dass bei der Auswahl »Viva Pinata« fehlt!

R2-D2 Für mich ist das beste Spiel 2006 »Call of Duty 3«. Einfach ne Hammer-Grafik.

goaty099 Wahl zum Spiel des Jahres mit Aussicht auf Gewinne? Klar... Ich habe nicht ein einziges Mal jemanden gesehen, der was beim Mag gewonnen hat. Sorry, aber irgendwie glaube ich nur an ein Anlockmittel!

LESERPOST IN ZAHLEN

- Schimpfe über zuviel Racing-Games
- Halo 3«-Hysterie
- »Oblivion« hat den Jahrestitel verdient!
- »Oblivion« hat den Jahrestitel nicht verdient!
- Verliert die Xbox 360 das Next-Gen-Rennen?



- finden wir. Und ist doch irgendwie auch witzig, bei »Crackdown« zwei Vorwärts-Saltos mit dem Auto zu schaffen und dafür 20 Gamerpunkte abzuräumen.

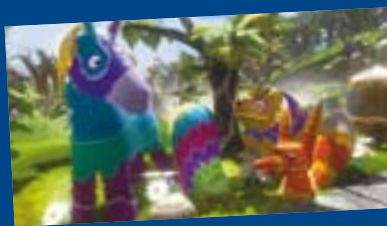
NACKTE TATSACHEN

□ Sagt mal, musste die Werbung auf der letzten Seite unbedingt sein? Gibts denn Nichts ohne nackte Frauen?

Sully aus dem Forum

Natürlich. Mit nackten Männer. Sollen wir?

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS



□ Liebe Leute.

Ich kann eure bescheidene Meinung über »Dead or Alive Xtreme 2« echt nicht teilen. Ich habe es mir gekauft und muss euch in sämtlichen Punkten widersprechen. Das Spiel sieht fantastisch aus, die Mini-Games sind supervitzig und definitiv partytauglich, und die Mädels sind einfach nur ein Traum! Trotz allem hätte ich für den nächsten Teil ein paar Verbesserungen zum Vorschlag: Beispielsweise fände ich es viel besser, wenn man die Charaktere frei durch die Insel steuern könnte. Das ständige Geklicke durch unzählige Untermenüs, um von Pontius zu Pilatus zu kommen, nervt. Warum stattdessen nicht eine frei erkundbare Spielumgebung? Dazu noch ein paar mehr Mini-Games, die sich ins Strand- und Sommer-setting einfügen. Sachen wie Limbo-Tanzen, Surfen, Schwimmen. Solche Dinge halt. Zuletzt aber – und das finde ich ganz besonders wichtig: Warum nicht endlich auch mal die Männer von »Dead or Alive« auf Zack Island lassen? Die haben doch genauso einen Sommerurlaub verdient wie die Damen, oder etwa nicht?

Martina Buchner aus Nürnberg

Das sagt Nick auch immer, aber lassen wir das. Jedenfalls, wir finden die Vorstellung von braungebrannten und eingeölte Männern, die sich beim Beachvolleyball kichernd an die Brust fassen, nicht gerade besonders anregend. Fakt ist: »Dead or Alive Xtreme 2« verkauft sich im Wesentlichen durch seinen Appeal an die männlichen Hirnanhangdrüsen. Und die haben Damen nicht. Klar, sonst wären sie ja Männer. PS.: Haben wir im Test nicht darauf hingewiesen, dass wir das Spiel eigentlich ganz neckisch fänden, wenn es einem nur mehr Freiheiten ließe? Mal eben blättern... doch, haben wir!

SMS-SCHNIPSEL

HAT VON EUCH JEMAND EINE LUP?

Es heißt »ein«. Und »wie«. Der ganze Satz lautet also: Hat von Euch jemand ein Wie. Was der Satz allerdings zu bedeuten hat? Keine Ahnung.

HALLO LEUTE, ICH WOLLT EUCH VORSICHTSHALBER MITL SAGEN, DASS ICH MEINE XBOX UMTRUSCHE.
Gegen was? Ein Wie?

HALLO! WANN KOMMT MITL EIN BULLET WATCH-PREVIEW? WARTEN SCHON DIE GANZE ZEIT! AUCH VIA XBOX LIVE

Guck mal weiter vorne im Heft. Und für den Fall, dass du Alicia aus dem Spiel bist: Wir würden uns über ein aussagekräftiges Ganzkörperfoto freuen...

HI, ZOCKERKOLLEGEN! SAGT MITL, GIBTS EINE SEITE FÜRS HANDYWEB, VON DER MAN SICH GAMESOUNDTRACKS DOWNLOADEN KANN?

Nicht verzagen, unser Internet-Forum fragen. Einen Spielemusik-Thread gibts da seit Urzeiten. Vielleicht ist da auch was für dich dabei. Die Adresse: forum.360-live.de

MOIN, GIBTS VON EUREM MAGAZIN AUCH EINE VERSION AB 18 IM ABO?

War im Gespräch. Aber nachdem sich die Nacktfotos der Redakteure keiner sonderlichen Beliebtheit erfreuten, wurde die Idee verworfen.

WIE KRIEGE ICH DEN KOTTBÖRERFOLG BEI THP8? ICH SCHAFTE DIE KOTTBÖ, BEKOMME DEN ERFOLG ABER NICHT. WÄRE ÜBRIGENS NETT WENN IHR MEINE SMS ENDLICH ABDRUCKT.
Schau. Wir sind nett!

GIGA GAMES

PRÄSENTIERT DIE

MONTAG - DONNERSTAG
AB 22 UHR BEI GIGA

COMMUNITY

360

Was tut sich alles
rund um Xbox Live?

SZENE

Xbox-Watch,
Szene-News

NACHRICHTEN

Neues aus der
Consoles Sport
League

DOWNLOADS

Rainbow Six
Mappack

XBOX LIVE ARCADE

Worms, 3D Ultra
Minigolf, Paperboy,
Luxor 2

TABELLEN

Die Ladder-Meister
der Consoles Sport
LeagueCONSOLES
SPORT
LEAGUE

Frische Premierships

Jetzt, wo das Jahr schon ein wenig in die Gänge gekommen ist, wird es auch wieder Zeit für neue Premierships. Bei Konamis Vorzeige-Kickerei »Pro Evolution Soccer 6« hat beispielsweise Anfang des Monats die Champions League begonnen, für die sich insgesamt 32 Spieler qualifiziert haben. Pünktlich zur KO-Phase startet dann noch der UEFA Cup in den die Drittplatzierten schließlich automatisch weiterrutschen. So sollten beide Events für zahlreiche heiße Partien sorgen. Aber die gibt es nicht nur hier. Damit die komplette Konsolen-Fußballwelt vertreten ist, geht demnächst auch eine »FIFA 07«-Premiership an den Start.

Aber nicht nur Kicker kommen auf ihre Kosten. Auch flinke und taktische Onlineschützen werden bald ihren Spaß haben. Denn sowohl in Epics Vorzeigeshooter als auch bei »Rainbow Six Vegas« wird demnächst auf die Barrikaden gestiegen. Der Frühling könnte also in der Hitze des Gefechts ziemlich heiß werden.

Neue Ligen und alte Bekannte

Haben wir letzten Monat über die Schließung der einen oder anderen Liga berichtet, gibt es diesmal wieder Erfreulicheres zu berichten. So gehen einige viel versprechende Titel endlich an den Ladder-Start, aber auch einige Klassiker werden wieder belebt. Dank regen Interesses der Community erhebt sich die Halo 4on4 Ladder wieder aus der Asche, auch wenn sie bei Redaktionsschluss noch ein wenig leer war. Gut Ding will aber Weile haben.

Diese neuen Ligen gibt es:

- »Halo 2« - 4on4 Ladder
- »Call of Duty 3« - 5on5 Capture the Flag
- »Lost Planet« - 2on2 Ladder, 4on4 Ladder, 1on1 Ladder
- »World Snooker Championship 2007« - 1on1



WWW.CONSOLES.NET

Xbox-Watch
DER 360-MEDIENBLOG

Todd Bishop schreibt einen interessanten Blog: Er sitzt mitten in Seattle und ist somit wirklich nah dran an Microsoft. Schon oft las ich bei ihm als Andeutung, was irgendwann später als Tatsache gemeldet wurde. Als ich heute von der News hörte, dass einer der Zune-Chefs, Bryan Lee, in Kürze das Unternehmen verlässt und J Allard für ihn nachrückte, habe ich sofort bei Todd Bishop nachgelesen.

Tatsächlich meldete Todd Internas: Demnach hat Xbox und Entertainment-Chef Robbie Bach die Demission aus privaten Gründen gestern Vormittag intern bekannt gegeben. Da Microsoft (zum Glück) nicht mehr so abgeschottet ist wie früher, drang die Nachricht sofort durch.

Bryan Todd hat den Finanzplan zum Launch der Xbox ebenso verfasst wie den von Microsofts mobilen Musikplayer Zune. Wenn er also aus »privaten Gründen« das Unternehmen verlässt, sind Spekulationen Tür und Tor geöffnet. Keine Zeitung, die heute nicht darauf verweist, dass der Zune noch keinen nennenswerten Marktanteil gegenüber Apples iPod erobern konnte, und dass dies den ehrgeizigen 43-Jährigen wohl nicht zufrieden gestellt hat.

Für mich ist wesentlich spannender, dass J Allard an seine Stelle tritt. J Allard war als General Manager maßgeblich im Xbox-Team für die Entwicklung der Xbox 360 verantwortlich. Ich habe den Hageren mit Gamertag »HydroProtagonist« in Amsterdam getroffen und war fasziniert von seinen zwei Seiten. Er wirkt extrem ruhig, fast schüchtern auf der Bühne neben den Dampfmaschinen Peter Moore und Robbie Bach. Im persönlichen Gespräch funkelte er immer dann, wenn es um die Liebe zum Produkt geht - das reichte von seinem Gamescore bei Mutant Storm bis zur Weiterentwicklung von Xbox Live.

Vertraut man vielen gleichen Meinungen, lieh Microsoft-Mitbegründer Bill Gates ihm direkt sein Ohr, was zu vielen maßgeblichen Entscheidungen wie dem Einstieg ins Konsolen-Geschäft geführt hat.

Legendär ist eine Mitteilung von J Allard an sein Team aus dem Jahr 2003, die Dean Takahashi in »Xbox Uncloaked« überliefert. J Allard zitiert im Memo Ghandi: »First they ignore you, then they laugh at you, then they fight at you, then you win.« Diese Einstellung hat ihm damals im Wettbewerb mit der PlayStation schon geholfen, im Kampf gegen den iPhone braucht er sie bestimmt.



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
Second Genesis

CHRISTIAN »HELLKNIGHT« DRESCHER, CLANLEADER SG

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

CD: Spaß. Das wird auch immer unser Grundgedanke bleiben. Nichts macht mehr Spaß, als mit guten Freunden zusammen zu zocken. Viel Wert legen wir auch auf Fairplay, weshalb wir bei der Aufnahme von neuen Mitgliedern schon deutlich mehr auf das Verhalten als auf ihr Können achten.

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

CD: Da wir vorwiegend ein Fun-Clan sind, haben wir es nicht so mit geregelten Trainingszeiten. Wir zocken, wenn wir Zeit haben, allerdings gibt es auch Spieler unter uns, die in die Richtung Progaming gehen wollen, die dann natürlich regelmäßiger zusammen spielen.

360: Was haltet ihr von der Consoles Sport League und der Entwicklung der eSports-Szene bei den Konsolen allgemein?

CD: Die CSL ist ein wichtiger Schritt in die Zukunft. Für alle, die sich für den professionellen Videospiel-Weg entscheiden, ist es ein guter Anfang, um sich regelmäßig mit anderen zu messen. Geht mit der CSL in eine gute Richtung. Mit Hilfe von Sponsoren könnte man in einigen Jahren ähnliches aufbauen wie in Amerika.

„Wir zocken, wenn wir Zeit haben.“

360: Was sollte sich eurer Meinung nach bei Xbox Live ändern? Oder seid ihr im Grunde zufrieden mit den vorhandenen Features?

CD: Wir sind im Grunde mit Xbox Live zufrieden und da Microsoft immer bemüht ist, Xbox Live mit Updates zu verbessern, sind wir gespannt, was den Jungs noch so alles einfällt.

360: Gibt es ein Spiel, auf welches ihr schon so richtig scharf seid?

CD: Ganz klar »Halo 3«. Denn eigentlich sollte jeder, der »Halo 2« gespielt hat und gut findet, auf »Halo 3« scharf sein.

360: Welches Xbox-Spiel hättet ihr gerne mit stark verbesserter Grafik aber vollkommen gleichem Gameplay auf der 360?

CD: Da gäbe es einige. Besonders interessant wären unserer Meinung nach »Panzer Dragoon Orta«, »TimeSplitter: Future Perfect«, »Guilty Gear X2 Reload« und »Crimson Skies«.



BATTLESTATIONS: MIDWAY

OFFIZIELLES TURNIER

Schiffe auf den Grund des Pazifiks bringen, Flugzeuge in Feuerbälle verwandeln und heimtückische U-Boot-Angriffe ausführen. Das ist die Welt von »Battlestations: Midway«. Neben der Kampagne kann vor allem der Mehrspielermodus begeistern. Zwar kommandieren insgesamt nur acht Spieler pro Match, was aber perfekt mit der Art des Spiels harmonisiert. Japanische und amerikanische Truppen stehen sich auf den Schlachtfeldern im Pazifik des Zweiten Weltkriegs gegenüber. Dabei geht es nicht unbedingt nur darum, den Gegner auszuschalten. Vielmehr muss jede Partei bestimmte Ziele für den Sieg erreichen.

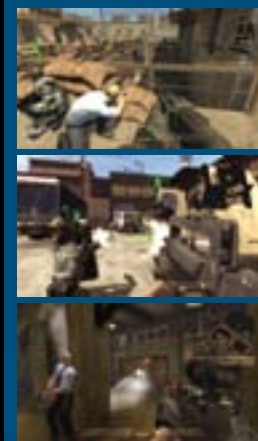
Zusammen mit Eidos und den Jungs von der Consoles Sport League veranstalten wir das offizielle »Battlestations: Midway«-

Turnier. Offen bleibt noch, wie viele Spieler pro Match antreten werden. Denn je nach Anzahl der Spieler pro Partie ändert sich die Erfahrung dramatisch. Ist bei vier Spielern pro Team die perfekte Zusammenarbeit der unterschiedlichen Einheiten unerlässlich, müssen einzelne Befehlshaber ihre gesamte Flotte im Auge behalten und je nach Situation blitzschnell reagieren. Um für die Mehrheit eine faire Lösung zu finden, wird über die Anzahl der Spieler vor dem Turnier abgestimmt. Wer also mehr erfahren will, liest noch schnell unser Heft fertig, schaltet danach seinen PC ein und surft durch's Internet. Um genau zu sein auf www.consoles.net. Dort gibt's nähere Infos zu Ablauf und Preisen.

RAINBOW SIX VEGAS

Preis/unklar **Herst./Ubisoft**
Ende März bekommen Anti-Terrortruppen frische Arbeit. Das »Player's Pack Red Edition« bringt insgesamt drei komplett neue Karten mit sich. Den Anfang macht das Doscala Restaurant. Dieses bekannte italienische Lokal liegt im Herzen von Las Vegas, nicht weit entfernt von der berühmten Fremont-Street. Statt Spaghetti und Pizza wird hier aber wohl eher Bleisalat mit Terrorist am Spieß serviert. Auf dem alten Rangierbahnhof, der zweiten Karte, geht es dann inmitten eines Industriegebiets zwischen Autos und Industrieanlagen ordentlich zur Sache. Aber auch in einer Kaffee-Fabrik treten die Xbox Live Legionen gegeneinander ab. Enge Gänge, strategische Positionen, was wollen »Angriff und Verteidigungs«-Fans mehr? Zusätzlich gibt es noch zwei Remakes beliebter alter Karten. So können Fans die Maps Killer Haus und Grenzstadt noch einmal neu entdecken und vielleicht die ein oder andere neue Strategie entwickeln.

Als zusätzliches Schmankerl schießen sich auch zwei neue Spielmodi in das Paket. Bei »Auftragskiller« muss ein Team ein hochrangiges Mitglied des Gegners ausschalten. Bei »Vollständige Eroberung« gilt es wiederum, drei Radarstationen zu erobern und zu halten. Über den Preis des Pakets hängt bisher noch der Mantel des Schweigens. In den Weiten des Internets munkelt man aber etwas von 800 Points, was für uns eigentlich recht einleuchtend klingt. Team Rainbow-Mitglieder halten schon einmal ihre Points-Karten bereit. Hier die ersten Bilder aus der »Player's Pack Red Editions«.



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

TURNIER-BERICHT

WILKINSON CUP 2007

Am 15. Februar war Stichtag: Zwischenstand für den Wilkinson Cup. In der Division der »Daddelgötter« sieht die Lage gefestigt aus. AtzeK hat sich auf den dritten Platz getuned, daz Kampfi besetzt mit guten Vorsprung Platz zwei, auf Platz eins hat es sich B1gT4nk gemütlich gemacht. In der mittleren Division sind die Abstände schon weniger stark ausgeprägt: SANGR3AL auf Platz Drei, Platz Zwei geht an GEC CyClon, Game fan auf Platz Eins - und dazwischen jeweils nur eine Handvoll Punkte. Es bleibt spannend! Ein wenig enttäuschend die Division der »Daddelwürmer« - gerade ein Rennen wurde bis zu unserem Redaktionsschluss gefahren. Die endgültigen Gewinner dann in der nächsten Ausgabe.

UNO 20N2 FUN CUP

Es muss nicht immer ernst zugehen. Genau deshalb gibt es für den beliebten Live-Arcade Titel »Uno« nun einen Fun Cup. Gespielt wird hierbei nach den bekannten »Uno«-Regeln und nach dem Single-Elimination-Prinzip. Letzteres bedeutet, dass eine Niederlage das entsprechende Spieler-Paar aus dem Turnier wirft. Insgesamt 16 Plätze sind zu vergeben und werden sicherlich locker gefüllt. Wenn vom Verlauf her alles reibungslos klappt, könnte in Zukunft auch ein Free-For-All Cup gestartet werden. Mal sehen, was die Zukunft so bringt!

LIVE ARCADE TOTAL

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

WORMS

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Team 17 **Schwierigkeit/** mittel

Anno 1994 hatten die Kampfwürmer des britischen Entwicklerteams Team 17 ihren ersten Auftritt auf dem Amiga-Heimcomputer. Von dort begann ihr Feldzug quer über alle Plattformen. Nach einigen eher missglückten 3D-Auftritten landen die rosa Kriecher im altbekannten 2D-Look nun bei Xbox Live Arcade. Das Spielprinzip des Klassikers hat sich nicht verändert. Auf zufallsgenerierten Karten mit drei verschiedenen Hintergründen lassen es bis zu vier Wurm-Teams ordentlich krachen; im wahrsten Sinn des Wortes. Insgesamt 22 mehr oder weniger durchgeknallte Waffen stehen zur Verfügung: Von der Bazooka bis hin zum explodierenden Schaf. Abwechselnd steuert jeder Spieler einen Wurm seines Teams und muss seine Gegner in die ewigen Jagdgründe schicken. Dabei kommt neben Treffsicherheit auch eine Prise Taktik ins Spiel. Minen und explodierende Fässer eignen sich beispielsweise ideal, um gegnerische Kriecher zusätzlich zu verletzen. Für Einzelspieler stehen 20 Herausforderungen bereit, die sich aber leider relativ gleich spielen. Dafür trumpft das Spiel im Mehrspieler-Modus erst richtig auf. Bis zu vier Spieler bekriegen sich an einer Konsole oder via Xbox Live, was auch nach 14 Jahren nicht an Spielspaß und Schadenfreude eingebüßt hat.



3D ULTRA MINIGOLF ADVENTURES

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Sierra Online/Wanako Games **Schwierigkeit/** leicht

Das Spiel mit den Würmern ist in diesen Tagen aber nicht der einzige Partykracher auf Xbox Live: »3D Ultra Minigolf Adventures« schickt den Spieler auf drei Minigolf-Kurse mit Western-, Vergnügungspark- und Weltraum-Thematik. Bei insgesamt 36 Löchern darf der Spieler sein Können mit dem Schlageseis unter Beweis stellen. Die Bedienung ist dabei bewusst einfach gehalten. Der Schlagablauf orientiert sich an klassischen Golfspielen: Mit gedrückter A-Taste bestimmt man die Schlagstärke, lässt man sie los, zischt der Ball schon ab. Damit der Spieler nicht ins Blaue schlagen muss, kann er mit dem linken Analogstick und einer kleinen Zielhilfe die Schläge optimal platzieren. Schließlich wollen Hindernisse wie explodierende Fässer oder Raketen zum eigenen Vorteil genutzt werden. Powerups wie Ball aufsaugende Löcher oder Freischläge erleichtern zusätzlich den Einloch-Alltag. Mit dem mitgelieferten Karten-Editor lassen sich übrigens kinderleicht neue Kurse erstellen, auch wenn die Möglichkeiten bisher noch ein wenig beschränkt sind. Als Trostpflaster lassen sich sämtliche selbst gestalteten Löcher auch im Mehrspieler-Modus spielen, der uns am meisten Spaß bereitet hat. Bis zu vier Spieler treten via Xbox Live oder an einer Konsole gegeneinander an.



LIVE ARCADE WAS SICH SONST SO TUT ...

PAPERBOY

Preis/ unklar **Hersteller/** Midway/Digital Eclipse **Schwierigkeit/** schwer

Zeitungen austragen kann schwer sein, höllisch schwer. Das haben die Mannen von Midway schon anno 1984 mit »Paperboy« bewiesen. Nun schafft es der Zeitungsjunge also auch in die Xbox Live Arcade. Am Gameplay hat sich nichts verändert. In der Rolle des titelgebenden Jungen radelt der Spieler durch eine typische US-Vorstadt und muss mit gezielten Würfen den Anwohnern ihre Zeitung in die Briefkästen pfeffern. Dabei noch Hindernissen wie Autos, Spielzeugflitzern oder Trunkenbolden ausweichen und am Ende eine Bonusstufe in Hindernisparcours bezwingen. Das alles ist auch heute noch bockschwer und sollte nur von frustgestählten Retro-Zockern angefasst werden. Zumal die Grafik nicht einmal ansatzweise verbessert worden ist.



LUXOR 2

Preis/ unklar **Hersteller/** Mumbo Jumbo **Schwierigkeit/** mittel

Mit »Luxor 2« legt das Entwicklerstudio »Mumbo Jumbo« einen makellosen »Zuma«-Klon mit ägyptischen Szenario vor. In jedem der 88 Level rollt ein kleiner Skarabäus seine farbigen Pillen durch altertümliche Tempelanlagen. Diese Kugeln dürfen einen bestimmten Endpunkt jedoch nicht erreichen. Deshalb ist der Spieler gefragt, der gleichfarbige Reihen bildet und diese auflöst. Besondere Kombos bringen mehr Punkte und Extras wie Feuerbälle oder Gewitter erleichtern das Pillen-Aufräumen enorm. Neben einem Abenteuermodus warten noch zwei weitere Spielmodi. Dank der vier Schwierigkeitsgrade sollte von »Luxor 2« niemand über- beziehungsweise unterfordert sein. Freunde temporeicher Actionpuzzles greifen zu.



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

Der Mehrspieler-Betatest zu »Halo 3« bietet schon einen kleinen Ausblick auf zukünftige Mehrspielerduelle. Das ist jedoch kein Grund, den Vorgänger in die Ecke zu stellen. Die Besten der 1-on-1 Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	PrOGamEr	●	1440	30
2	Tok I Skill	▲	1279	39
3	Squall	●	1273	22
4	Tok I Luck	▲	1241	79
5	Lourenco	▲	1218	27



GOW

Grimmige Aliens und eine düstere Zukunft, darum geht's bei Epics Action-Game. Hier die besten Spieler in der 4-on-4-Ladder der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	eAxis.Bigben GoW	●	1301	23
2	dzs.brooklyn	●	1289	16
3	Prof. Board and Onlinegaming	●	1288	34
4	Vortex	●	1143	14
5	NeXuS GoW	●	1110	19

FIFA 07

Frühlingsmüdigkeit? 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	●	1385	141
2	DX Matador	▲	1382	35
3	xxxx M4RKO xxxx	▲	1374	41
4	FIFA MaNiAc	▲	1356	78
5	Straschek	▲	1346	81

NEED FOR SPEED: CARBON

Blitzschnelle Überholmanöver, Tuning ohne Ende und spritziges Arcade-Gameplay, das alles bietet der neueste Racer von Electronic Arts. Die besten Streetracer der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	NG GUS I Extern	●	1203	15
2	LoneWolf	●	1160	8
3	B1gT4nk	▲	1130	6
4	ATroX TeQuiLa	▲	1087	19
5	dzs Kampf	▲	1077	3



PRO EVOLUTION SOCCER 6

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	TCS.KingFresh	●	1336	46
2	tuf2K	▲	1335	32
3	Marussia	●	1311	36
4	eXeS.Xenion	▲	1285	107
5	Eifersucht	▲	1277	54



RAINBOW SIX VEGAS

Die Ghosts haben noch bis zum März Urlaub. Bis dahin sorgt »Vegas« für taktische Feuergefechte. Hier die besten Terror-Jäger der 4-on-4-Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	WoH.RS-V	▲	1357	33
2	G37 Rainbow Six	▼	1236	23
3	dzs.brooklyn	▲	1199	15
4	EvilAxis.Bigben	▲	1186	10
5	EGF Team Rainbow	▲	1116	25

GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

Wir sprechen mit einem der besten deutschen Gamerscore-Jäger: Frontalschaden verrät seine Tricks



Name/ Marco Schmelzer **Age/** 24
Stadt/ Hannover **GamersPoints/** 51858
Weltrangliste/ 242. Platz, Platz 11 in Deutschland

360 Live: Was fasziniert dich so an der Jagd nach Gamerspoints?

MS: Wenn man bei einem bestimmten Spiel kurz vor einem Nervenzusammenbruch steht, weil man immer beim Endgegner stirbt oder beim letzten Rennen immer nur Zweiter wird. Da ist es doch sehr befreiend, wenn dann endlich »Erfolg freigeschaltet« auftaucht. Und mit diesem Erfolg hat man nun auch einen visuellen Beweis, dass man etwas geschafft hat, was andere vielleicht noch nicht haben. Ein kleiner Suchtfaktor spielt sicherlich auch eine kleine Rolle.

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

MS: Einige bezeichnen diese Variante als »Cheaten«, aber ich denke da ein wenig anders. XBOX Live ist dank der 360 eine riesige Community geworden. Und in einer großen und stetig wachsenden Gemeinschaft hilft man sich gegenseitig: Sei es mit Tipps, Hilfestellungen oder auch beim Erreichen der Erfolge. Man bekommt die Erfolge ja nicht geschenkt, man tut ja etwas dafür auch wenn es weniger ist, als auf dem »legalen« Wege.

360 Live: Um so viele Punkte zu schaffen, wie lange hast du dafür, über den Daumen gepölt, an der Konsole verbracht?

MS: Ich habe seit dem Release die 360 und habe ca. ein Jahr lang täglich zehn Stunden und mehr vor dem Fernseher verbracht. Jetzt ist es viel weniger geworden und ich verbringe im Durchschnitt nur noch zwei Stunden pro Tag vor dem Fernseher.

360 Live: Hast du schon einmal ein Spiel erneut angerührt, nachdem du alle oder die meisten Erfolge geschafft hast?

MS: Das ist leider bei mir genau der Punkt. Man schaut sich seine Spiele an und will etwas spielen, doch die meisten Spiele hat man von den Punkten her ganz oder fast durchgespielt und denkt sich dann, dass man sowieso nichts mehr erreichen kann. Die Hand wandert dann weiter im Regal bis man dann nach 20 Minuten endlich was zum spielen gefunden hat. Das einzige Spiel, das ich öfters reingelegt habe, ist »GRAW« um online oder per Netzwerk mit Freunden ein wenig zu spielen. Es gibt auch noch andere Spiele, die ich immer mal wieder reinlege. Aber nur aus dem Grund, um jemand anderem beim Erreichen der Erfolge zu helfen.

DER BESTE WEG ZU DEN GAMERPOINTS



BATTLESTATIONS MIDWAY

Die Marine-Akademie sollte eigentlich jeder angehende Kommandeur sowieso über sich ergehen lassen. Die Kampagne an sich ist mit knapp 10 Stunden auch relativ schnell durch und bringt Punkte aufs Konto. Da kommen die Herausforderungen schon ein wenig zeitaufwändiger daher. Trotzdem: Wer diese hinter sich bringt bekommt immerhin 290 Gamerscores auf sein Profil gutgeschrieben.

Marine Akademie beenden:	40
Kampagne beenden:	100
Alle Piloten-Herausford. beenden:	50
Alle Schiffs-Herausford. beenden:	50
Alle Uboot-Herausford. beenden:	50

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 290



SAINTS ROW

Ein kleiner Happen für Zwischendurch: Stell dich beim Kredithai auf und drücke einfach immer weiter die Y-Taste, danach kannst du 50 Autos vor deiner Hütte stehlen. Die dürfen auch ruhig immer gleich sein. Danach suchst du dir ein langsam fahrendes Auto und springst aufs Dach. Damit lässt du dich dann quer durch die Stadt fahren, was aber trotzdem als Laufen gezählt wird. Nach dieser Tour kannst du ein wenig Shoppen gehen und 100 Kleidungsstücke einkaufen. Abschließend lässt du die 360 einfach über Nacht laufen, damit du deinen 20 Stunden Erfolg ebenfalls bekommst. Tada!

Marathon-Läufer:	20
Süchtiger:	20
Kredithai überstanden:	10
Autoschrauber:	10
Kaufsuchtiger:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 70



PIMP MY RIDE

Ja, das Spiel macht nicht wirklich Spaß. Aber was tut man nicht alles für seinen Gamerscore? Die Events perfekt zu schaffen ist wesentlich leichter, als es klingt. Zusätzlich kommen einige Erfolge wie von allein. Du musst nur durchhalten und durchspielen.

Ghost Riding Event perfekt gemeistert:	10
Hot Stepping Event perfekt gemeistert:	10
An den Cruise Orten die Massen begeistert:	40
Das erste Auto gepimpt:	10
Ein Auto auf 225 km/h bringen:	45
Xzibits Auto auf 250 km/h bringen:	45
Jedes Auto perfekt gepimpt:	135

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 295



LOST PLANET

Spiel' das Spiel auf »Leicht« und du bekommst die Missionspunkte wie bei einem Spaziergang. Den Wurm tötest du, indem du die Thermalenergie-Stellen an seinem Körper zerstörst. Ist er besiegt, schreit er einmal laut und die Musik verstummt. Vorsicht: Den Erfolg gibt es erst NACH der Mission. Außerdem erscheint immer wieder ein neuer Wurm. Die Motte ist da schon einfacher: In Mission ?? den Berg erklimmen, unterwegs die Laservumme vom VS einpacken und ganz oben auf das Ungetüm warten. Waffe aufladen und dem Vieh beim Anflug auf den Kopf schießen! BAMM!

Einzelspieler-Kampagne durch: 175
Wurmjäger: 50
Mottenjäger: 50

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 275



JUST CAUSE

Für die Vehikelstunts musst du dir einfach eine einigermaßen hohe Anhöhe suchen und das entsprechende Fahrzeug neben ihr parken. Dann spazierst du nach oben, zielst mit dem Greifhaken auf das Vehikel und lässt dich nach unten fallen. Rico sollte sich dann in das Fahrzeug schwingen, was du dann 20 Mal für jede Art wiederholen musst. Für die Sprünge von Auto zu Auto musst du hingegen nur zwei Autos nebeneinander parken und 20 Mal zwischen ihnen hin und her springen.

20 Fahrzeug-Stunts 10
20 Wasserfahrzeug-Stunts 10
20 Luftfahrzeug-Stunts 10
Alle Stunts geschafft 50
20 Sprünge von Auto zu Auto 5

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 85



CALL OF DUTY 3

Starte das Spiel einfach auf »Leicht« und hol dir den Ausbildungserfolg beim Tutorial. Wenn es dann im ersten Level zur Sache geht, überlass die meiste Arbeit deinen KI-Kumpels und benutze nur das Gewehr. Auf dem Weg oder spätestens am Balkon kannst du dir dann noch den »Heiße Kartoffel«-Erfolg holen, indem du fünf Granaten zu ihren Vorbesitzern zurückwirfst. Nach knapp 15 Minuten Arbeit sind 120 Punkte mehr auf deinem Konto.

Grundausbildung absolviert 5
Kugellallergie 25
Naturschützer 20
Überlebenskünstler 30
Schütze 15
Heiße Kartoffel 25

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 120

Deutschlands erfolgreichste
Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	GTR BigBoss 	↑	72145	Advanced Warfighter, Project Gotham Racing 3, Geometry Wars
2	Turambar360 	●	65612	Just Cause, Heavy Weapon, F.E.A.R.
3	i2za 	↓	64865	versteckt
4	TheThirdWave	●	59424	Root Beer Tapper, Lost Planet, Rainbow Six: Vegas
5	Ebo88	●	57973	WWE Smackdown vs. Raw 2007, FIFA 07, World Series of Poker

Quelle: www.mygamer.net,
Stand: 7. Februar 07

GIBT'S NICHT?

Gibt's doch! Controller für einarmige Banditen

»Ein Gamepad für nur eine Hand wäre einmal praktisch!« Diesen Gedanken hatten sicherlich schon einige Spieler vor uns. In Ruhe eine Pizza mampfen, während man mit der anderen Hand locker eine Fantasie-Welt vor der Zerstörung rettet. Aber nicht nur solch banale Vorstellungen kommen einem in den Sinn. Gamer, die aufgrund einer Behinderung, eines Unfalls oder anderer unglücklicher Vorfälle dem schönsten Hobby der Welt nicht mehr frönen können, könnte der bekannte amerikanische Casemodder Benjamin Heckendorn neue Hoffnung geben. Dieser hat in der Vergangenheit schon mit der 360 in Laptopform von sich Reden gemacht und liefert nun einen Controller, den man mit einer Hand benutzen kann. »Die wohl schwierigste Herausforderung war die Sache mit dem rechten Analogstick«, erklärt Benjamin. »Aber dann ist mir die Idee gekommen, ihn einfach an der Unterseite des Controllers anzubringen und die Verdrahtung umzukehren. Man muss den Controller übrigens nicht an der Achse kippen, weil das ziemlich nervig gewesen wäre. Stattdessen bewegt man das Ganze einfach in die Richtung, in die es gehen soll, sodass der Analogstick um das Bein rotiert.« Die Resonanz auf seiner Webseite www.benheck.com zu diesem Projekt ist durchgehend positiv. Inzwischen hat er sogar ein Modell für die rechte Hand gebaut, das schon fast futuristisch anmutet. Allerdings kann er sich vor Anfragen nicht retten und bezweifelt selbst, dass er alle erfüllen kann. Zuviel Arbeit steckt in einem solchen Zubehöriteil. Aber wer weiß, vielleicht nimmt sich einer der großen Hersteller der Idee an?



360

Die volle Schärfe

Beim Grafik-Vergleich auf den folgenden Seiten sehen die Screenshots von PS3-Spielen etwas unschärfer aus als die von der Xbox 360. Die Ursache hierfür ist drucktechnischer Art: Bilder der Xbox 360 können wir Bildpunkt für Bildpunkt direkt aus dem Grafikspeicher der Konsole auslesen, also in hundertprozentiger Qualität. Bei der PlayStation 3 müssen wir die Bilder - übrigens im 720p-Format - über das Komponentenkabel abnehmen, mangels besserer Alternative. Durch die Wandlung von digital zu analog und zurück lässt sich ein Qualitätsverlust nicht vermeiden, der nur im Druck zu sehen ist - nicht in der Praxis, also auf dem Fernseher. Beide Konsolen überzeugen grundsätzlich durch ein vergleichbar scharfes Bild.



PS3

Was zählt ist, was unten rauskommt. Die Schlacht wird auf dem Schlachtfeld geschlagen. Oder um es anders zu sagen: das Ergebnis entscheidet. Pünktlich zum Start der PlayStation 3 knöpft sich Nicholas Buracas Sonys neue Konsole vor. Kein theoretisches Geschwafel über Design, Cell-Technologie und Mehrkern-Prozessoren. Stattdessen der direkte Vergleich - wie sehen ein- und dieselben Spiele im direkten Vergleich aus? Das Duell der Next-Gen-Konsolen!



Als die ersten Spieltrailer zu Sonys neuer Playstation auf der E3 im Jahre 2005 über die Leinwand flimmerten, fiel bei einem großen Teil des Fachpublikums der Unterkiefer herunter. Speziell der Videotrailer zum Ego-Shooter »Killzone« rief unglaubliches Staunen hervor - so mächtig und gewaltig und schlichtweg unfassbar sollten Videospiele auf der Playstation 3 aussehen! Nachdem die Maulsperr überunden und das Bilderbuffet verdaut war, zeigte sich aber recht bald, dass das Gezeigte mit dem Endergebnis wohl nicht viel gemeinsam haben dürfte. Seitdem sind knapp zwei Jahre vergangen. Die Playstation 3 ist in Japan und USA längst im Handel und kommt am 23. März nach Verzögerungen, Verschiebungen und gebrochenen Worten - PlayStation-Boss Ken Kutaragi hatte im Mai 2006 noch einen weltweit gleichzeitig Start im November angekündigt - endlich auch bei uns in den Handel. Übrigens anders als in Übersee nur als »großes« Paket, also Playstation 3 mit Kartenleser und 60-GB-Festplatte für 599,- Euro.

Aber was kann die Sony-Konsole, was die mittlerweile über ein Jahr alte Xbox 360 nicht kann? Sehen die Spiele besser aus, kann die Konsole mehr, ist vielleicht das Blu-Ray-Laufwerk ein Kaufargument? Wir haben uns eine Konsole besorgt, zusammen mit einigen zum Start verfügbaren Spielen. Wie bei den meisten Konsolenstarts wird das Start-Lineup der Playstation 3 von Multiplattform-Titeln dominiert, die 360-Spieler schon fast Jahr kennen. Knapp 30 Titel sind's insgesamt. Nicht schlecht, aber egal ob »Oblivion« oder das neuere »Call of Duty 3« - das meiste davon ist für uns 360-Besitzer kalter Kaffee. Auch Sonys Eigengewächse, nämlich »Resistance: Fall of Man«, »Formel Eins Championship« und »Motorstorm« sind zwar - bis auf das fade »Genji« - sehr ansprechend, bleiben aber optisch und inhaltlich deutlich hinter den besten Exklusiv-Produktionen für die Xbox 360 zurück. Dafür gibt sich die Playstation 3 in Sachen Multimedia in einigen Punkten vielseitiger als die 360, hat sogar eine paar Vorteile eingebaut. Beispielsweise Kartenleser für Memory Sticks, SD- und CompactFlash-Karten, dadurch lassen sich Urlaubsfotos oder MP3s ohne viel Tamtam genießen. Nettes Feature bei den Dia-Shows: Statt nur lahm ein Bild ins andere zu zoomen, fallen die Bilder als animierte Polaroids auf einen weißen Untergrund. Dagegen sieht der Bildbetrachter der Xbox 360 mit seinen ziemlich schmucklosen Motiv-Wechseln alt aus. Wer eher auf bewegte Bilder aus Hollywood steht, wird wohl mit beiden Konsolen glücklich. Xbox 360 und Playstation 3 kommen mit Video-DVDs prima klar. Die Sony-Konsole hat sogar bereits ein Blu-Ray-Laufwerk ein-

NEED FOR SPEED CARBON

Grelle Neonlichter und tiefer gelegte BMWs treiben jeder Next-Gen-Konsolen den Grafikschweiß auf die Stirn. Wir lassen die Tuning-Boliden gegeneinander antreten - auf welcher Konsole machen sie die schnittigere Figur?



Stand
360 1-1 PS3

1

Die 360-Version glänzt, im wahrsten Sinne des Wortes. Jede Oberfläche spiegelt die Neonlichter der Stadt wider, so als blicke man direkt aus einem frisch gewienerten Fenster. Manchmal glänzt es fast einen Tick zu viel...

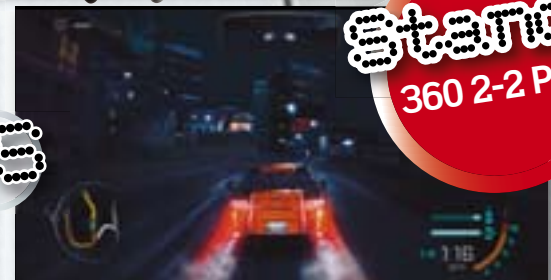


Ähnliches gilt für die Playstation 3-Version. Man könnte sich nun streiten, welche Reflektionen glänzender aussehen. Ist wohl Geschmackssache. Anders sieht es da mit den deutlich gröberen Straßenbelägen aus. Die stören aber auch nicht wirklich.

2



Sobald die Geschwindigkeit stimmt, verschwindet die Umgebung in einem sehenswerten Motion-Blur-Effekt. Das sorgt für einen ordentlichen Geschwindigkeitsrausch und macht diese gewisse »Untergrund«-Stimmung aus.



Der Blur-Effekt auf der PS3 kommt ein wenig dezenter daher und gibt eher den Blick frei auf die Straßenschluchten von Palmont City. Schade bloß, dass die sich ein bisschen eintönig zeigen. Da hätten wir doch gern unseren Verwisch-Effekt zurück...

Stand
360 2-2 PS3



CALL OF DUTY 3

Der neueste Teil der Weltkriegssaga hat uns mit flüssiger und lebendiger Grafik auf der 360 gefallen. Sind die Soldaten auf der PS3 aus ähnlichem Holz geschnitzt? Bilder lügen nicht!

Stand
360 3-2 PS3

1

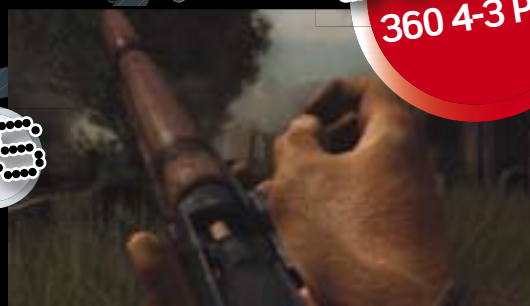
Ob Tarnnetz auf den Helmen oder Falten in der Uniform, jedes noch so kleine Detail an den Soldaten ist sichtbar. Warum es wichtig ist, dass man Falten sieht? Weil erst viele Falten zusammen genommen eine schöne Uniform ergeben, darum!



Gilt auch auf der Playstation 3. Der Detailgrad unterscheidet sich nicht wirklich. Nur, was auf den Standbildern logischerweise nicht zu sehen ist, ist die immer wieder dezent stotternde Bildwiederholrate.



Stand
360 4-3 PS3



2

Einzelne Poren an den Händen, Gravuren am Gewehrkolben und die grobe Oberflächenstruktur der Waffe sind deutlich sichtbar. Ist ein schöner Ausblick darauf, was uns in Zukunft an Grafik auf der 360 erwarten könnte.



Wiederum halten sich die Unterschiede in Grenzen. Vielleicht ist das Holz ein bisschen schöner gemasert, vielleicht sehen die Finger gepflegter oder das Gras grüner aus. Uns ist allerdings nichts dergleichen aufgefallen.



»

gebaut, sie ist damit ab Werk fit für Video-Datenträger mit den Auflösungen 720p bis 1080p. Ähnliches beherrscht die Xbox 360 erst, wenn man ihr Microsofts Zusatzlaufwerk für das Konkurrenz-Format HD-DVD anklemt. Noch ist völlig unklar, welches Format - Blu-Ray oder HD-DVD - sich letztendlich als Nachfolger der Video-DVD durchsetzen wird. Was Spiele angeht, ist der Datenträger ohne Belang: zwar fasst eine Blu-Ray-Disc mindestens sechsmal so viele Daten wie die Standard-Datenträger der Xbox 360, aber bisher sieht es nicht so aus, als könnte sich daraus ein Nachteil für die Xbox 360 ableiten. Eher im Gegenteil: Auf der PlayStation 3 sind uns im Praxistest teils sehr störende Ladezeiten aufgefallen, was am mangelnden Datendurchsatz des Blu-Ray-Laufwerks liegt. Das einige Spiele - »Genji« zum Beispiel - die Auslagerung einiger Daten auf die Festplatte erlauben, ist umständlich und hoffentlich nur ein Notbehelf.

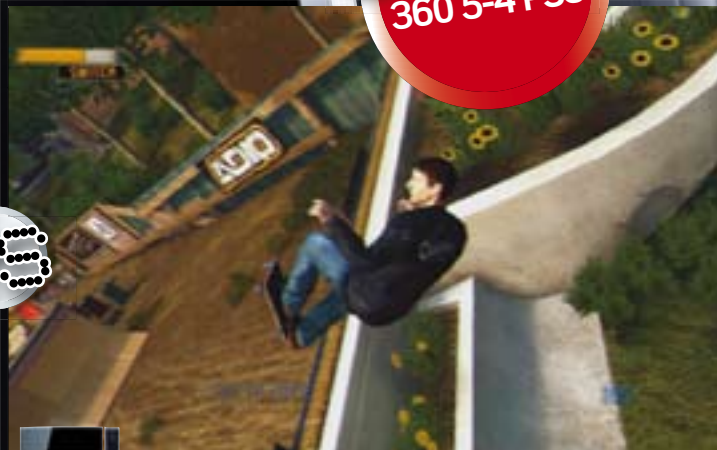
Beim Controller hat die 360 definitiv die Nase vorne - und das, obwohl Sony grundsätzlich auf das nahezu unveränderte Design des bewährten DualShock-Controllers der PlayStation 2 setzt. Ein paar Änderungen sind aber doch spürbar. Vor allem fehlt die Rumble-Funktion, was gerade für Rennspiel-Liebhaber einem Ausfall durch Motorschaden gleichkommt. Man fühlt bei »Formel Eins Championship« und »Motorstorm« das Überqueren von Bordsteinen oder Dünen nicht in den Händen - und damit sprechen beide Spiele schlichtweg einen menschlichen Sinn weniger an. Fahrgefühl und Atmosphäre leiden darunter buchstäblich spürbar. Stattdessen gibt's jetzt das so genannte »Sixaxis«: einen Bewegungssensor, der ein Spielgefühl vergleichbar Nintendos Wii hervorrufen soll. Durch bloßes Kippen und Drehen des Controllers den Helden steuern, eigentlich ja eine gute Idee. Prinzipiell unterstützen fast alle zum Start verfügbaren PS3-Games dieses Feature, aber - wozu eigentlich? Der Gimmick wird sowohl von Spielern als auch von Entwickler bisher negativ aufgenommen, weil der zeitliche Unterscheid zwischen Aktion am Controller und Reaktion auf dem Bildschirm viel zu groß ist. »Sixaxis« fühlt sich an, als würde man durch Wackelpudding laufen. Die herkömmliche Kontrolle mit Analogstick funktioniert deutlich präziser.

Ansonsten kann die PlayStation 3 in Sachen Ausstattung nur bedingt überzeugen. Zwar kann das Gerät mit ver- »

TONY HAWK'S PROJECT 8

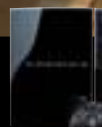
Wir sind jetzt ganz frech und vergleichen die zwei »Tony Hawk's«-Versionen miteinander. Und zwei »Ridge Racer«-Spiele. Wild, oder?

Stand
360 5-4 PS3



1

Die Spiele aus der »Tony Hawk's«-Reihe sind keine Grafikmonster, aber sie taugen als Tests für stabile Bildwiederholrate und präzise Steuerung. Kurz gesagt: Klappt beides gut, auf beiden Systemen. Aber die PS3 lädt einen Tick länger...

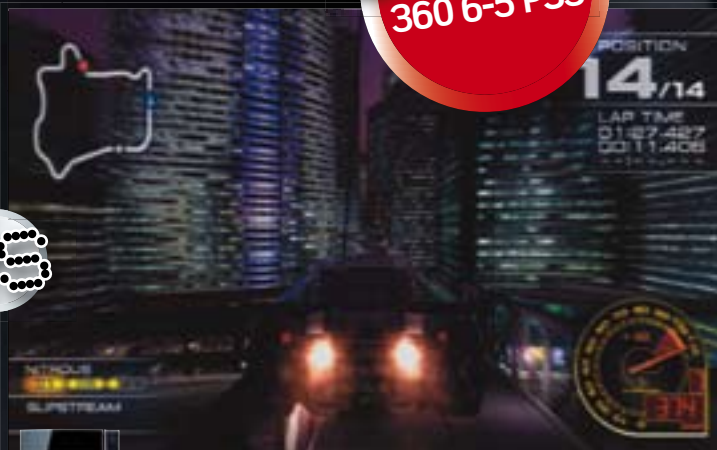


Schau genau: wir haben einen Unterschied im oberen Bild fest gestellt. Keine Lust zu suchen? Okay, dann hier die Lösung: Links sind neun Sonnenblumen im Kübel, hier eine weniger.

RIDGE RACER 6/7

Okay, auf der Ps3 gibt's kein Rumble im Controller, von daher machen Rennspiele eh weniger Spaß. Aber was ist mit der Grafik?

Stand
360 6-5 PS3



1

Ridge Racer 6: Die turbomäßig zoomenden Neonlichter von Downtown Rave City sind immer wieder gut für ein leichtes Schwindelgefühl. Trotzdem kam uns der Sprung ins HD-Zeitalter schon damals beim 360-Start etwas karg vor.



Ridge Racer 7: Zündet man einen Nitro, gibt's einen netten wässrigen Bildeffekt am Bildrand und man fühlt sich fast wie in »Zurück in die Zukunft«. Das gilt auch beim Blick auf den Rest der Grafik. Sieht alles ein bisschen aus wie von gestern.

» schiedenen Speicherkartenplätzen, WLAN und dem Blu-Ray-Laufwerk mit einiger netter Hardware glänzen. Warum aber einer Konsole, bei der der Hersteller so eine Bohai um die HD-Videoauflösung macht, nur ein simples FBAS-Video kabel beiliegt, ist schlicht unerklärlich. Jeder Besitzer eines HD-fähigen Fernsehers muss nochmal 25 Euro für ein HDMI- oder Komponenten-Kabel investieren. Im Übrigen relativieren sich Sonys große Worte, nach denen nur Spiele mit der Videoauflösung von 1080p wirklich die Bezeichnung »HD-Gaming« verdienen. Gerade mal »Virtua Tennis 3« unterstützt diese Auflösung, alle anderen PlayStation-3-Games setzen auf 720p. Was man der PlayStation 3 dafür zu Gute halten muss, ist ihre angenehme Betriebs-Lautstärke. Dreht die 360 schon mal auf wie ein Orkan, bleibt die PlayStation 3 selbst bei rotierendem Laufwerk flüsterleise. Sehr angenehm. Und online? Dem meilenweiten

Vorsprung von Xbox Live möchte Sony mit dem kostenlosen »Playstation Network« aufholen. Ein Teil davon ist der »Playstation-Store«. Er ähnelt dem Marktplatz auf Xbox Live. Auch hier gibt es gegen ein kleines Entgelt Mini-Games zum Download, beispielsweise das psychedelische »fIow«, dazu neue Inhalte für die »großen« Spiele. Zusätzlich kann man PlayStation-One-Klassiker auf die Festplatte laden, von dort auf die PlayStation Portable übertragen und dann auf ihr zocken - allerdings nur dort. Die PlayStation 3 selbst ist abwärtskompatibel zu Titeln von der PlayStation 2. Der Start solcher Oldies klappt in 98 Prozent der Fälle sehr gut, die Kompatibilität zum Vorgänger-System ist deutlich besser als bei der Xbox 360. Und falls doch mal Probleme auftauchen, sind für die PlayStation 3 Online-Updates des Betriebssystems geplant, ähnlich wie es sie auf der Xbox 360 gibt.

WAS SONST NOCH AUFFÄLLT...

360 vs PS3

UNTERM STRICH...

Mehr Spaß mit 360?

Okay, du hältst hier ein Fachmagazin für die Xbox 360 in der Hand. Da könnte der Gedanke aufkommen, in so einem Blatt wäre der Wettlauf zwischen Microsoft und Sony entschieden, bevor der Startschuss fällt. Tatsache ist aber, dass alle unsere Mitarbeiter passionierte Videospieler sind. Sie gucken gerne über den Tellerrand und erkennen es an, wenn sie woanders etwas sehen, was ihnen gefällt - unser Chefredakteur zum Beispiel erkundet oft die Weiten von Hyrule bei »Zelda« auf der Wii-Konsole. Tatsächlich sind uns bei der PlayStation 3 einige Dinge aufgefallen, die Microsoft gerne abkupfern darf. Zum Beispiel den Flüsterleise-Betrieb. Und die Tatsache, dass man die Akkus im Sixaxis-Controller über ein beiliegendes USB-Kabel laden kann, ohne teures Zubehör. Dann würden wir bei der Xbox 360 auch gern die 20-GB-Festplatte so problemlos gegen ein größeres Exemplar tauschen, wie bei der PlayStation 3. Und die Zuverlässigkeit scheint Sony besser im Griff zu haben: trotz Microsofts Dementis hören wir immer noch oft Klagen von 360-Besitzern wegen defekter Konsolen.

Davon abgesehen macht die PlayStation 3 kaum etwas besser als die Xbox 360, dafür einiges schlechter. Im Alltag häufen sich unverständliche Ärgernisse. Die langen Ladezeiten zum Beispiel. Oder dass Sony kein HD-Kabel beilegt, obwohl man so einen Bohai um die hoch auflösende Video-Ausgabe 1080p macht. Für 600 Euro darf man mehr erwarten! Und warum haben so viele Starttitel keinen Online-Modus, weshalb enthält Sony den Jägern unter uns Videospielern Weltranglisten vor, vergleichbar den Erfolgen auf der Xbox 360? Aber vor allem finden wir die Auswahl an Spielen zum Start leidenschaftslos. Zwei Dutzend Umsetzungen von Xbox 360-Titeln, keine besser und einige eher schlechter als die Originale. Als Kaufgrund bleiben nur die Original-Entwicklungen »Resistance«, »Formel Eins Championship«, »Motorstorm« und »Genji« - kein Muss-Kauf dabei! Was ist mit Blu-Ray? Gut, aber nicht besser als HD-DVD. Videoausgabe über HDMI? Gut, aber kaum schärfer als über Komponenten-Kabel. Die Zukunft? Gut, aber nicht besser als die der Xbox 360. Eher im Gegenteil. Sony hat potentielle Exklusivtitel wie »Assassin's Creed«, »GTA IV« oder jüngst »Virtua Fighter 5« und »Unreal Tournament 3« verloren; sie alle kommen nun doch auch für die 360. Umgekehrt arbeiten mehr und mehr Publisher exklusiv für die Microsoft-Konsole - an »Bioshock« zum Beispiel. Und die Spiele-Entwicklungen für beide Plattformen - »The Darkness« etwa - machen im Moment nicht den Eindruck, als könnten sie den Ausschlag geben: technisch scheinen beide System auf ähnlich hohem Niveau. Kurz gesagt: Es gibt auf der PS3 momentan nur wenig, was Besitzer einer Xbox 360 verpassen. Umgekehrt müssen PS3-Gamer auf »Forza Motorsport 2«, »Halo 3«, »Bioshock«, »Mass Effect«, »Alan Wake« und eine ganze Reihe weiterer Produktionen verzichten, sollen dafür aber trotzdem 200 Euro mehr ausgeben als für eine Xbox 360. Das kann sich für den einen oder anderen lohnen, zum Beispiel wegen Sonys Karaoke-Partygame »Singstar«, das im Sommer kommen soll. Andererseits können Musikfans ohne Xbox 360 dann nicht bei »Guitar Hero II« um die Wette schrammeln. Ach, immer diese Entscheidungen...

Nicholas Buracas

Womit hat man als Videospieler alltäglich zu tun? Genau. Man sieht die Konsole unter dem Fernseher, nimmt den Controller in die Hand und wühlt sich durch die Benutzeroberfläche.



Stand
360 7-6 PS3

1 Design: Gut sieht sie aus, die Xbox 360. Weder zu schlicht, noch zu überladen. Ein bisschen groß vielleicht, dafür lässt sie sich dank austauschbarer Faceplates individuell gestalten. Für Individualisten die erste Wahl.

Wer's eher edel mag, ist mit dem glänzend schwarzen Gehäuse der PS3 bestens bedient. Schade nur, dass das Gerät richtig riesig ist, ein bisschen wie ein Waffeleisen aussieht und nach einem Tag mit Fingerabdrücken übersät ist.



Stand
360 8-6 PS3



2 Controller: das Steuergerät der 360 hat sich in zahllosen Spielstunden bewährt. Liegt gut in der Hand, steuert sich gut und hat vor allem eine Rumble-Funktion. Allein deshalb kommen Rennspiel-Liebhaber an der Xbox 360 nicht vorbei.

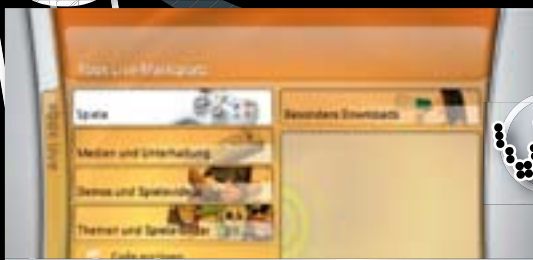
Der kabellose Bluetooth-Controller sieht aus wie der Controller der Playstation 2, und liegt ähnlich gut in der Hand. Gut: zwei analoge Schultertasten. Schlecht: Sixaxis. Richtig schlecht: keine Rumble-Funktion mehr.

Stand
360 9-7 PS3



3 Bedienung: das Dashboard der Xbox 360 kommt eher vollgepackt, bunt und hip daher. Die Aufteilung in vier thematisch gegliederte Fenster macht Sinn und hat sich bewährt. Anders als auf der PS3, aber weder besser noch schlechter.

Das Interface der Playstation 3 nennt sich »Xross Media Bar«, gibt sich schlicht bis elegant. Wenn der Look bekannt vorkommt - ja, es handelt sich im Grunde um die gleiche Benutzeroberfläche wie bei Sonys Handheld-System Playstation Portable.



Stand
360 10-7 PS3

4 Online: Xbox Live ist der König der Online-welt. Marktplatz, riesige Community, Xbox Live Arcade und die Kraft des Gamerscores sorgen für klasse Wettbewerb. Allerdings kostet der Rundum-Zugang knapp fünf Euro pro Monat. Qualität hat eben ihren Preis.

Sony fordert Microsoft mit dem »Playstation Network« heraus. Im Playstation-Store gibt's Minispiele und Playstation-Klassiker und man kann an den meisten Online-Matches kostenlos teilnehmen. Das System ist aber fehleranfällig und nicht immer schlüssig.





***Spielend Geld
verdienen***

PRO GAMING

Der Begriff »eSport« hat sich in den letzten Jahren aus den Tiefen des Untergrundes in den Mainstream geboxt. Überall liest man von Online-Turnieren, professionellen Clan-Ligen und hallenfüllenden Szene-Events. Doch was genau ist dran am Pro-Gaming? Matthias Lausmann hat nachgefragt... »



Rainbow Six Vegas: unter Xbox-Live-Gamern beliebt, aber kein Turnierspiel - zu taktisch!

Professional [Duden]

Laut Duden ist der Professional - Kurzform: der Profi - ein Berufssportler. Also jemand, der berufsmäßig und fachmännisch Sport betreibt. Nach dieser Definition sind eSportler also waschechte Profis.

In den 80ern war die Welt der Videospiele noch so wie sie sein sollte: ein Hobby, und nichts als ein Hobby, mit dem man sich die von Fönwellen und Schulterpolstern dominierte Freizeit versüßt hat. Ein netter Zeitvertreib unter vielen, den man zuhause vor dem heimischen Fernseher wahlweise allein oder mit Freunden zelebrierte. Nicht mehr und auch nicht weniger. An die Ausformung von Clans, Ligen oder dem Beruf des Profispielers dachte damals noch niemand. Wie denn auch ohne Internet?

Das alles änderte sich in den 90ern dramatisch. Dank Online-Gaming stellten 3D-Shooter wie »Doom« oder auch Strategiespiele à la »StarCraft« auf einmal eine riesige Spielwiese dar, auf der Daddler aus aller Welt ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen konnten. Und die waren enorm. So enorm, dass sich Veranstalter dazu entschieden, regelmäßig Turniere abzuhalten und Zockern auf diese Weise die Gelegenheit zu geben, ihr Talent öffentlich zur Schau zu stellen. Jonathan »Fatal1ty« Wendel war nur einer davon. Als einer der ersten Superstars der Szene begann er seine Karriere auf einem »Quake III Arena«-Event der Cyberathlete Professional League, wo er es sofort auf Platz 3 des Siegereppchens schaffte. Ein gelungener Einstand in der Szene, der den Startschuss zu einer äußerst erfolgreichen Berufslaufbahn als Profispielergab. Es sollte sich auszahlen: Mehr als 1 Million US-Dollar hat Fatal1ty mittlerweile in Form von Preisgeldern und Trophäen eingeheimst. Und mit jedem Sieg werden es mehr. Das Geheimnis seines Erfolgs?

„Microsoft System mit den Achievements.“

»Eigentlich nichts Besonderes«, sagt Fatal1ty. »Ich bin passionierter Videospieler. Nicht mehr. Aber wenn ich spiele, dann nur alleine. Vielleicht hat das über die Jahre meine Reflexe ganz besonders geschult. Ich weiß nicht. Team-basierte Spiele wie »Call of Duty 2« oder »Rainbow Six: Vegas« reizen mich jedenfalls überhaupt nicht.« Ganz im Gegensatz zu Millionen von anderen Videospielern, die sich weltweit in Clans zusammenrotten, um im Verbund gegen Gleichgesinnte anzutreten.

Gemeinsam sind wir stark

Mit Namen wie coolTronik, Alternate aTtaX oder Team64.xxx stehen sie in zahllosen Turnieren international ihren Mann und kämpfen verbissen um irrsinnige Preisgelder, Ruhm und eine gehörige Portion Anerkennung. Ein Druck, den die Frag Dolls schon lange gewöhnt sind. Denn die sind schon seit 2004 erfolgreich in der Szene und ziehen auf Turnieren regelmäßig die

Girls und Clans

Mehr und mehr Clans bilden sich aus Frauen zusammen. Die Clans heißen Femina, LoonyLadyz oder zaubgrmaedchen. Der vielleicht bekannteste Girl-Clan in Deutschland hört auf den schönen Namen maedchenblut. Mit dabei: Chickengirl, Blutjungfer, Mia, Tweety und viele mehr. Schön, gell? Zocken aber leider nur »Counter-Strike« auf dem PC. Kann den Mädels niemand mal eine Xbox 360 schenken?



Aufmerksamkeit auf sich. Wenn auch nicht aufgrund ihres spielerischen Könnens. Was die Truppe so besonders macht? Sie sind allesamt Mädels. Und hübsche noch dazu. Ein Vorzug, der den Damen des Öfteren ganz schön Ärger eingebracht hat. Kristin Reilly, besser bekannt als PMS Batgirl, erinnert sich: »Im August 2006 waren wir auf der Penny Arcade Expo in Bellevue, Washington, wo wir in einem Match gegen eine Gruppe kleiner pubertierender Jungspunde angetreten sind. Als die merkten, dass sie spielerisch nicht gegen uns ankamen, wurden sie immer ausfallender und warfen mit Ausdrücken um sich, die ich jetzt lieber nicht wiederholen möchte. Irgendwann platze mir dann der Kragen. Ich unterbrach das Spiel, ging rüber zu den Quälgeistern und brüllte die ganze Bagage zusammen.« Sexistisches Balzverhalten wie dieses ist in der Szene leider immer noch keine Seltenheit. Egal ob in Gamertags, Signaturen oder Clan-Mottos. So richtig akzeptiert hat die Spieleszene Frauen immer noch nicht. Warum tut Kristin

BEKEHRT

Profispieler wird Profispieler

Rund 50.000 Spieler drängen jährlich zu den Meisterschaften der CPL, um Preise und Geld abzusahnen. Doch nur ein Bruchteil davon kommt auch an den Traum heran. Unter den Anwärtern sticht vor allem ein Kerl namens David Kinnaird heraus. In deutschen Landen relativ unbekannt, ist der Gute vor allem den Briten ein Begriff. Denn er ist eigentlich professioneller Tennisspieler und hat nach Jahren auf dem Court seinen Schläger gegen einen Controller eingetauscht, um von nun an als Pro Gamer seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. Eine Entscheidung, für die er in der Öffentlichkeit oft nur Kopfschütteln erntet.

“Kinnaird hat seinen Tennisschläger gegen den Controller getauscht.”

Aber David nimmt's gelassen: »Solange du in der professionellen Tennisliga nicht unter den Top 200 der Weltliste rangierst, sind die Chancen auf umfangreiches Sponsoring wirklich extrem niedrig. Ein Großteil reist nach wie vor auf eigene Kosten um den Globus, bezahlt seine Hotelrechnungen selber. Das geht auf Dauer ganz schön ins Geld. In der Spiele-Szene funktioniert das reibungsloser, zumindest für mich.«



FATAL1TY

Es gibt Dinge, die kann man sich mit Gamerpoints nicht kaufen - sondern nur mit Können. Wie der weltbeste Pro Gamer.

- Erster Platz beim RazerCPL-Turnier: 40.000 US-Dollar
- Erster Platz bei den CPL World Tour Finals in New York: 150.000 US-Dollar
- Erster Platz in der CPL Weltmeisterschaft: 40.000 US-Dollar und ein neues Auto
- an einem Tag mehr verdienen als die Eltern in einem Jahr: unbezahlbar



sich diesen Stress dann an und zockt nicht einfach regulär von Zuhause aus, so wie die meisten professionellen Spieler auch? »Ganz einfach«, lacht Reilly. »Die Atmosphäre auf Turnieren ist ganz anders. Man spielt einfach nicht mehr gegen ein anonymes Online-Kürzel, sondern gegen Menschen aus Fleisch und Blut. Und auch wenn wir des Öfteren den einen oder anderen dummen Kommentar vor den Latz geknallt bekommen, sind die meisten Teilnehmer doch recht nett. Letztendlich geht es ja um den Spaß am Spielen. Und der ist vom Geschlecht unabhängig.«

Ein paar Sekunden Ruhm

Egal ob männlich oder weiblich, im Allgemeinen konzentrieren sich professionelle Gamer zwar noch auf den PC. Aber die Situation ändert sich. Gerade die Xbox 360 mit ihrem cleveren Zusammenwirken aus Spielerprofil, Gamerscore, Gamerpoints und Xbox Live macht es dem Einzelnen so leicht wie kein anderes Gaming-System, das Licht der Öffentlichkeit auf sich zu lenken. Schließlich zeigen die Weltranglisten in diversen Spielen klar und deutlich an, wer auf dem Weg zur Spitze ist, und wer sich noch auf dem Weg dahin befindet. Semi-Profis wie der Kanadier ST TheKing, TheGrayWolf oder auch der amtierende deutsche Gamerpoint-Meister René »i2za« Walzer, der mit einem Ergebnis von mehr als 45.000 Punkten die deutsche Hitliste anführt, haben das geschafft - sie erscheinen in Spielmagazinen, auf Webseiten, sogar im Fernsehen. Aber der Ruhm ist nur von kurzer Dauer, das Rad der Fortuna unerbittlich. Schnell sind die Stars von heute wieder vergessen, neue Helden mit kryptischen Namen wie xX DJHUNTERD Xx, SouthSidePimp24 oder CorrosiveScott erklimmen den Thron, nur um morgen wieder vom Siebertreppchen vertrieben zu werden. Wer also permanent eine Pole-Position in der Szene behalten will, muss dauerhaft an seinen Fähigkeiten arbeiten und einen Großteil seiner Zeit in das Erhöhen seines Punktekontos investieren, um den Vorsprung zu den Konkurrenten auszubauen. Manche erreichen das durch fleißiges Training, andere durch ... sagen wir mal ... zwielichtige Methoden. Gibt's nicht? Gibt's wohl! Einfach ein paar Spielstände aus dem Internet laden und mit zweifelhaften »»

DIE CPL

DIE CRÈME DER SZENE

Wer sich in der Cyberathlete Professional League - kurz CPL - behaupten kann, hat es als Profispieler ein für allemal geschafft. 1997 von Angel Munoz ins Leben gerufen, hat sich diese global aktive Liga zu einer Art Olympiade des eSports entwickelt, wo sich bislang mehr als 300.000 Mitglieder bewiesen haben. Bei

„Die Liga hat sich zu einer Art Olympische Spiele des eSports entwickelt.“

den ausgesetzten Preisgeldern kein Wunder: Schätzungsweise drei Millionen US-Dollar hat die Organisation seit ihrer Gründung an ihre Gewinner verteilt. Tendenz stark steigend. Teilnehmen kann an der CPL jeder, der über 17 Jahre alt ist und über ein prall gefülltes Konto verfügt. Denn die Events finden grundsätzlich in den Vereinigten Staaten, genauer gesagt in Dallas, statt. Pech für jeden, der kein Sponsoring durch Firmen erhält. Der Weg dahin führt über hiesige Ligen, beispielsweise über unseren Kooperationspartner - die in Deutschland dominante Consoles Sport League. Wer es dort auf den Ladders bis ganz nach oben schafft, hat gute Chancen auf ein Sponsoring.

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



Klare Sache, finden die Mitglieder der Consoles Sports League: FIFA 07 ist momentan das beliebteste Turnierspiel.

» Tools auf die 360-Festplatte laden, und - oh Wunder! - alle Erfolge sind freigespielt. Inklusive der dazugehörigen Gamertags bei eBay kaufen oder noch besser: andere für sich spielen lassen? In China beispielsweise hat sich die Internetfirma »I Level U« genau darauf spezialisiert: Gegen Bezahlung levelt die Organisation die Online-Charaktere ihrer Kunden in stundenlanger Spielarbeit auf. Bislang zwar ausschließlich in Online-Rollenspielen am PC - aber bis dasselbe auch für Konsolen funktioniert, ist es wohl nur eine Frage der Zeit. Skrupellose 360-Fans mag's freuen ...

Geld her!

Als die Xbox 360 am 2. Dezember 2005 an den Start ging, erlangte ein kleines, aber feines Spiel auf Xbox Live Arcade schlagartig Weltruhm: »Geometry Wars«. Und mit ihm gleich einer seiner besten Spieler: K4rn4ge. Kein Wunder, denn die Erfolge, die der

Wetten, dass?

Fußballfans tun es, Motorsportliebhaber tun es, und Pferdekennen sowieso: Sie schließen Wetten auf die Sportergebnisse ab. Im eSport ist es noch eher unüblich, auf Siege oder Niederlagen Geld zu setzen. Aber auch hier entwickelt sich eine Szene. Auf der Webseite einiger Clans und Ligaveranstalter - z.B. POD und mTw - sind erste Ausläufer eines deutschen Wettsystems zu erkennen, wenn auch bisher nur mit Spielgeld.





Haut voll rein: Beat'em-Ups wie Dead or Alive wären eigentlich ideal für Turniere.

“In Deutschland sagt man dem eSport eine rosige Zukunft voraus.”

amerikanische Student mit dem Spiel aufstellte, waren so hoch, dass er Medien und Reporter wie Fliegen anzog. Neben emsigen Anfragen von Radiosendern wie xblradio.com oder dem amerikanischen Online-Magazin Electronic Gaming Monthly stand schließlich sogar die Pressestelle von Microsoft vor der Tür, die K4rn4ge sogar einen Werbedeal anboten, um sein Können in »Geometry Wars« für Werbezwecke öffentlich zu präsentieren. Der Deal kam aus Zeitgründen nie zustande, trotzdem gilt K4rn4ge seither als einer der echten großen Stars auf Xbox Live Arcade. Bei einer Punktzahl von 360.360.600 auch kein Wunder. Auch Scott Maun hat sich mit dem Daddeln eine goldene Nase verdient. Und das nur, weil er mit dem Online-Spiele-Service Gamesmonster.co.uk einen Vertrag abgeschlossen hat: »Alles, was ich dafür machen musste, war, meinen Gamertag in Gmonster UK umzubenennen und mich bereit zu erklären, dass sie meine Gamercard auf ihrer Website für Werbezwecke nutzen dürfen. Dafür bekomme ich Geld und kostenlos Spiele.« Oder nehmen wir internationale Clans, zum Beispiel mTw, denen NEC, Arcor oder der Peripheriehersteller Speed Link in regelmäßigen Abständen Geld und Spielzubehör zuschancen. Oft erstatten sie sogar auch Reisekosten zu den weltberühmten Großturnieren. Und so fliegen die Daddelprofis für lau nach Amerika, nach China, nach Korea oder nach Frankreich zum Electronic Sports World Cup (ESWC). Nur ein Reiseziel bleibt bislang eher außen vor: Deutschland.

Die Zukunft

Die Jungs von der CPL basteln momentan an einem eigenen Turnierspiel namens »Severity«; nach eigenen Angaben ein militärischer Ego-Shooter mit Waffen von morgen. Momentan nur für PC in Arbeit, aber es laufen Gespräche mit Microsoft für eine Einbindung in den »Live Anywhere«-Dienst, damit Wettbewerbe zwischen PC- und 360-Besitzern möglich werden. Ein Demo ist für Ende des Jahres geplant.

Deutschland im Aufbruch

Schade eigentlich, denn auch im Teutonenland sagt man dem eSport eine rosige Zukunft voraus. Nicole Braun, PR-Managerin des Clans mTw ist zumindest stark davon überzeugt: »Der eSport in Deutschland entwickelte sich in den letzten Jahren rasant. Es gibt immer mehr Ligen, immer mehr aktive Spieler und immer mehr Firmen, die auf den elektronischen Sport aufmerksam werden.« So verzeichnen Zockerverbindungen wie die 2006 gegründete Consoles Sport League oder auch die Electronic Sports League, kurz ESL, tagtäglich Rekordzahlen bei den Neuzugängen. Bis zum heutigen Tag haben sich mehr als 470.000 leidenschaftliche Spieler registriert. Egal, ob PC-Spieler oder Konsolenfreaks, alle semiprofessionellen

Daddler finden früher oder später den Weg zu einem der zahlreichen Events im Land und erdaddeln sich vier bis fünfstelligen Preisgelder. Und mit jeder Veranstaltung nehmen die Besucherzahlen zu. Beim letztjährigen Finale der ESL Pro Series fieberten beispielsweise 3.250 Fans im Dezember 2006 direkt vor Ort im Kölner Tanzbrunnen den Entscheidungen in »Counter Strike«, »FIFA 06« und »Warcraft III« entgegen. Rund 60.000 Zuschauer verfolgten die letzte Intel Friday Night Game von Zuhause über Live-Stream. Und auf der Seite der ESL wurde in der Saison von August bis Dezember erstmals ein Rekord von mehr als 600.000 aktiven Benutzern verzeichnet. Das verkündet zumindest Ibrahim Mazari, der Pressesprecher des Ligenbetreibers Turtle Entertainment. Eine Entwicklung, die Jens Hilgers, seines Zeichens Geschäftsführer beim TV-Sender GIGA, nur allzu gerne sieht. »Deutschland ist im Begriff, sich zu einem wichtigen Standort für die Computerspielindustrie zu entwickeln und dem Image des Clan-Gaming ordentlich auf die Sprünge zu helfen.« Und wer weiß, vielleicht schafft es eSport eines Tages tatsächlich, anerkannte Sportdisziplin zu werden. So wie es beispielsweise in Korea oder China bereits der Fall ist. Wer mag, kann dort eSports-Turniere auf vier TV-Kanälen verfolgen. Der erst kürzlich gegründete deutsche eSport-Bund (esb) erhofft sich vergleichbares für Deutschland. Und warum nicht? Erste deutsche Helden des eSports gibt es bereits: Daniel Schellhase, einer der zwei Schellhase-Zwillinge aus Gelsenkirchen, hat in den letzten vier Jahren einige wichtige Turniere gewonnen, darunter im vergangenen Jahr die Weltmeisterschaft in »FIFA 06«. Mittlerweile wird er von Adidas gesponsert und kassiert im Jahr 60.000 Euro. Außerdem hat er gemeinsam mit seinem Bruder Dennis schon im Focus, im Maxim-Magazin, bei Stern TV und in der Welt am Sonntag über seine Passion berichtet. Und eines ist sicher: Von dieser Art der Image-Politur haben wir Videospieler alle was.

Matthias Lausmann

AB DEM 28. MÄRZ!

Jetzt monatlich: >> mehr Spiele >> mehr Bilder >> mehr Meinungen

**GLEICH
ABONNIEREN,
PRÄMIE
ABGREIFEN,
EHER LESEN:
SEITE 60**

TITELSTORY

ASSASSIN'S CREED

Noch ranken sich viele Geheimnisse um Ubisofts Fantasy-Abenteuer. Korrupte Kreuzritter, ein Meuchelmörder - und sonst? Wir bereisen die weiten Steppen des Heiligen Landes, heften uns dem gedungenen Auftragsmörder auf die Fersen. Endlich handfeste Gameplay-Infos und brandneue Bilder!

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Lange war es still um den neuesten Teil der »Medal of Honor«-Serie. Wir schnallen uns jetzt erstmals den Fallschirm um und bringen einen Frontbericht direkt aus dem besetzten Frankreich des Zweiten Weltkriegs.

SHADOWRUN

Das erste Spiel für Microsofts »Live Anywhere«-Idee. Wir legen Hand an und klären, ob wir mit dem 360-Controller gegen PC-Spieler bestehen können. Dazu frische Eindrücke und Infos aus den Studios des Herstellers.

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Vollgas und ab dafür! Knapp ein Jahr nach dem vielfach preisgekrönten PC-Turbo-Rennspiel »Flatout 2« kommt der brachiale Alles-Kaputt-Rammen-Positionskampf auf die 360. Ist das Ergebnis wirklich besser als »Burnout«? Erste Probefahrt!

PLUS!

REPORT: BOOM DER BOSEN BUBEN

Gangster im Videospiel haben was an sich. Sie gehen ihren Weg, ohne Rücksicht auf Verluste. Sie handeln statt zu reden, und treten das Gesetz mit den Füßen. Was ist der Reiz an »Grand Theft Auto« und »Saints Row«? Wir klären auf!

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, Battlefield: Bad Company, Blazing Angels: Secret Missions, Lost Odyssey, Colin McRae DIRT, Forza Motorsport 2, Fable 2, Half-Life 2, Halo 3, Kane & Lynch: Dead Men, Indiana Jones, Star Wars, Mercenaries 2: World in Flames, Burnout 5, Skate, Clive Barker's Jericho, Alone in the Dark und mehr, viel mehr ...

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 28. MÄRZ 2007!

