

360

DEUTSCHLANDS ERSTES XBOX 360™ MAGAZIN

360

**MIT GROSSEM
GEWINNSPIEL!**

EXKLUSIV NUR IN 360

Zehn Eintrittskarten für die
große Xbox-360-Startparty!

**NEU UND
EXKLUSIV
NUR FÜR**



XBOX 360™

XBOX 360

Der komplette Einkaufs-Berater:
Konsole, Zubehör, Preise
Plus: alle 360-Titel im Überblick

PROJECT GOTHAM RACING 3

4-Seiten-Test und
Exklusiv-Extra:
Wandkalender in der
Heftmitte

PETER JACKSON'S KING KONG

6-Seiten-Test:
die beste Filmumsetzung
aller Zeiten

EXKLUSIV REPORT

Mythos Sega: Aufbruch
zu neuen Ufern

NFS MOST WANTED

360-Version im
ersten Test



QUAKE 4

US-Original auf dem Index
Dt. Game auf 6 Seiten



RESIDENT EVIL 5

Neue Bilder vom Mega-
Horrorschocker



NEU
NUR € 3,60
ALLE 2 MONATE

PLUS

Kameo
Perfect Dark Zero
Dead or Alive 4
Oblivion
FIFA Road to World
Gears of War
Call of Duty 2

Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 4,20 BeNeLux: EUR 4,00 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

AUSGABE 1/2006 € 3,60



4 197019 903609



0 1

www.360-live.de

DEUTSCHLANDS ERSTES XBOX 360™ MAGAZIN

Willkommen beim 360-Magazin!



Jetzt liegt sie also vor dir, die erste Ausgabe des 360-Magazins. Vielleicht sogar noch bevor du dir die Xbox 360 nach Hause geholt hast. Falls dem so ist, hätten die folgenden Seiten schon mal einen wichtigen Zweck erfüllt. Wir verstehen diese Erstaussgabe nämlich unter anderem als umfassende Einkaufsberatung. »Was kann die neue Konsolengeneration, und was kann sie nicht? Wie viel Spaß macht Xbox Live? Brauche ich einen HDTV-Fernseher, oder sehen die Spiele auch auf meiner alten Glotze gut aus? Und überhaupt, welche Games gibt es, und welche soll ich kaufen?« Wir tragen die Antworten auf alle diese Fragen zusammen. Wir haben uns intensiv mit Microsofts brandneuer Konsole befasst. Immerhin steht sie für einen Generationswechsel, da darf man schon einiges erwarten.

Du kannst dich also auf jede Menge Informationen einstellen. Aber wir wollen mehr als »nur« informieren. Ein Fachmagazin darf auch Spaß machen. Deshalb investieren wir viel Schweiß und Blut in Bilder, die dich umhauen, und Texte, die es auf den Punkt bringen. Damit meine ich Tests, die sich in nächtelangen Gaming-Sessions allmählich herausformen. Und Reportagen, in denen erfahrene Autoren komplizierte Zusammenhänge so schildern, dass sich jeder reinfühlen kann. Die Leute aus unserem Team schreiben, einige seit ein paar Monaten, andere seit 15 Jahren, unter anderem für Spiegel Online, T-Online, Maxim, Pro7, Yam und last, not least unser Schwestermagazin Cube. Schließlich hat ein kleines bisschen Erfahrung noch nie geschadet.

Wir sind auch ein wenig stolz darauf, dass wir so früh und als deutschlandweit einzige, regelmäßig erscheinende Fachzeitschrift für die Xbox 360 schon jetzt alle wichtigen Starttitel für Microsofts neue Wunderkiste im Test haben. Ich wüsste keine Konsole, die zum Start auf eine so vielfältige, breit gefächerte und fast durchgehend überzeugende Auswahl an Spielen bauen konnte. Ein Anfang ist gemacht. Jetzt können wir uns auf das freuen, was folgt, und das ist jede Menge. Biowares »Mass Effect«, Ubisofts »Splinter Cell 4«, Silicon Knights »Too Human« und Electronic Arts »Burnout Revenge« zum Beispiel. Gespannt bin ich auch auf das Revival von Lara Croft in »Tomb Raider Legend«. Und dann irgendwann »Halo 3«. Sieht jedenfalls nicht so aus, als würden uns demnächst die Themen ausgehen.

Mich würde interessieren, wie du über die Xbox 360 denkst. Überwiegt vor dem Kauf Freude oder Vorfreude, schleicht sich ein bisschen Skepsis darunter? Und wie fühlst du dich nach dem Kauf? Schreib uns deine Meinung, tausch dich mit anderen Xbox-360-Besitzern aus. Der passende Ort dafür ist unsere Homepage im Internet. Die Adresse: www.360-live.de. Wir treffen uns.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Richard Löwenstein
Chefredaktion 360-Magazin

„Sehen die Spiele
auf meiner alten
Glotze gut aus?“

Deutschlands erstes Xbox-360-Magazin

DAS MAGAZIN

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

360-LIVE.DE

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

DIE KAUFHILFE

Alles über die Xbox 360: Technik,
Spiele, Zukunft. Plus: alle Spiele im
Überblick.

Coverthema

Peter Jackson's King Kong

Der neue Film des »Herr der Ringe«-Regisseurs Peter Jackson ist das Kinoereignis dieses Winters. Und Ubisofts Xbox-360-Umsetzung ist das Game, das man gesehen haben muss. Die schönsten Bilder, auf sechs Seiten, hier im Heft. Dazu ein Poster in der Heftmitte!



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

42 COVERSTORY

Grafikhammer:
»King Kong« im Test

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

24 PREVIEWS

»Quake 4«, »Oblivion«
und vieles mehr

42 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

88 360 LIVE

Was tut sich in der
Community?

DER ERSTE TEST!

44 PETER JACKSON'S KING KONG

Die sensationelle Filmumsetzung:
wirft einen auf der 360 völlig um!



DER VOLLGAS-TEST!

60 NEED FOR SPEED MOST WANTED

Heiße Karren, wildes Tuning und
Straßenrennen gegen die Polizei

AKTUELL

- 06** DAS TOTAL NEUE
XBOX-360-NETZ:
WWW.360-LIVE.DE
- 08** CHROMEHOOUNDS
- 08** SUPERMAN RETURNS
- 10** INTERVIEW: EPIC GAMES
- 10** INTERVIEW: KING KONG
- 11** RUMBLE ROSES XX
- 12** RIDGE RACER 6
- 12** KING OF FIGHTERS
- 12** NEUES VON TREASURE
- 14** PERFECT DARK ZERO
- 14** MARVEL ONLINE
- 14** PSSST!: GERÜCHTEKÜCHE
- 15** HALO 3
- 15** ALONE IN THE DARK
- 15** BATTLEFIELD 2: MODERN
COMBAT

PREVIEW

- 24** QUAKE 4
- 30** RESIDENT EVIL 5
- 32** CRACKDOWN
- 33** GEARS OF WAR
- 34** FINAL FANTASY XI
- 36** OBLIVION
- 40** DEAD OR ALIVE 4

POSTER

- 49** PETER JACKSON'S
KING KONG
- 50** PROJECT GOTHAM
RACING 3



KOMM INS NETZ! 360-LIVE.DE

Videos zu allen Topthemen, News,
Gewinnspiele und ein Forum findest
du auf unserer Webseite.
Die Adresse: www.360-live.de

84 COMMUNITY

**Sega: Aufbruch zu
neuen Ufern**

80 SERVICE

**Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe**



18 XBOX 360

**Alles über die
neue Videospiele-
Generation:
Möglichkeiten,
Technik, Preise,
Zubehör**

TEST

- 44** PETER JACKSON'S KING KONG
- 54** KAMEO
- 56** PROJECT GOTHAM RACING 3
- 60** NEED FOR SPEED: MOST WANTED
- 64** FIFA ROAD TO WORLD CUP
- 66** AMPED 3
- 68** PERFECT DARK ZERO
- 72** CALL OF DUTY 2
- 74** GUN
- 76** TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
- 76** TIGER WOODS PGA TOUR 06
- 77** NBA LIVE 06
- 77** MADDEN NFL 06

SERVICE

- 42** SO WERTEN WIR
- 80** GEWINNSPIEL
- 81** ABO
- 82** LESERBRIEFE
- 94** ALLE XBOX-360-SPIELE ENTHÜLLT

REPORTAGE

- 84** SEGA: AUFBRUCH ZU NEUEN UERN

360 LIVE

- 88** ALLES LIVE: SO FUNKTIONIERT XBOX LIVE

TOPSPIELE

- 24** Quake 4
- 32** Crackdown
- 33** Gears of War

36 Oblivion

- 34** Final Fantasy XI
- 54** Kameo

56 Project Gotham Racing 3

60 NFS Most Wanted

40 Dead or Alive 4

- 64** FIFA Road to World Cup
- 66** Amped 3
- 68** Perfect Dark Zero

72 Call of Duty 2



AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

BRANDHEISS
**Superman
Returns**
HEISSER STUHL
**Interview:
Epic Games**
HEISSER REIFEN
Ridge Racer 6
HEISSER TRATSCH
**PSSST!:
Gerüchteküche**
HEISS KASTRIERT
**Perfect Dark
Zero**

The screenshot shows the homepage of the 360 magazine website. At the top, there's a banner for 'SPARTAN TOTAL WARRIOR' with the text 'EXKLUSIV FÜR DEINE KONSOLLE'. Below this, there are navigation tabs: 'START', 'ARTIKEL', 'EXKLUSIV', 'COMMUNITY', 'SERVICE', and 'GEWINNSPIEL'. The main content area is divided into several sections. On the left, there's a '360' logo and a list of articles with dates and titles. In the center, there's a large article titled 'Xbox 360' with a sub-header 'Der ultimative Einkaufs-Berater'. To the right, there's a 'COMMUNITY' section with a login form. At the bottom, there's a 'GEWINNSPIEL' section with a photo of a man and a 'TOPTHEMA' section with a photo of a car.

AKTUELLER!

Auf der Webseite kannst du ausgewählte Artikel aus dem nächsten 360-Magazin schon lesen, bevor das Heft am Kiosk liegt! Online holst du dir brandaktuelle Tests der neuesten Videospiele nach Hause. So bist du immer bestens informiert.

BEQUEMER!

Hier lässt du dich freischalten. Für zwei Euro im Monat bekommst du Infos, Videos, Bilder, Gewinnspiele, das Forum und vieles mehr topaktuell ins Haus. Die Bezahlung läuft ganz einfach, du hast die Wahl zwischen verschiedenen Zahlungsmethoden. Du klickst nur auf der Webseite das »Jetzt anmelden«-Symbol. Was genau im Detail zu tun ist, das erklärt dir die Kurzanleitung auf der Webseite!

TOLLER!

Auf der Webseite verschenken wir regelmäßig die neuesten Games und Gadgets. Hier findest du unser Hauptgewinnspiel aus diesem Heft, dazu veranstalten wir jede Woche eine neue Verlosung. Mit etwas Glück holst du dir die heißesten Xbox-360-Neuveröffentlichungen gratis nach Hause!

HEISSER!

Unser neuer News-Ticker hält dich immer auf dem Laufenden. Gemeinsam mit unseren Partnern von www.play360.de und www.evo-x.de tragen wir alle Nachrichten aus der Welt der Xbox 360 zusammen. Wann immer sich etwas rund um Konsole, Spiele, Zubehör, Szene und Xbox Live tut, du erfährst es hier. Und zwar ständig aktualisiert!

Das total neue Xbox-360-Netz: www.360-live.de

KOMM INS NETZ!

MODERNER!

Wir setzen auf die brandneue Flashpaper-Technik. Dadurch kannst du die Artikel so lesen, als wären sie auf Papier gedruckt. Das übersichtliche, bunte und interessante Layout wird dich begeistern. Du kannst in die Seiten rein- und rauszoomen und sie ausdrucken. Außerdem kannst du dich auf die Qualität der 360-Redaktion verlassen. Infos, Texte und Bilder sind von erfahrenen Journalisten recherchiert, verfasst und ausgewählt.



ALLER GUTEN Dinge sind drei: neue Konsole, neues 360-Magazin und auch ganz neu, die dazu passende Webseite. Alles, was du zum Surftrip im total neuen 360-Netz brauchst, ist ein moderner Windows-PC oder ein Apple McIntosh mit mindestens 1-GHz-Prozessor. Unsere 360-Webseite (Adresse: www.360-live.de) ist für Auflösungen ab 1024 mal 768 Bildpunkten optimiert und läuft auf Explorer, Netscape, Opera, Firefox und jedem vergleichbaren Browser mit Flashplayer ab Version 7. Eine DSL-Leitung, Firmennetzwerk oder ähnlich schnelle Leitung ins Internet ist von Vorteil, aber kein Muss. Ein Kabelmodem tut es auch.

Du willst die Angebote im preisgünstigen Premium-Bereich in Anspruch nehmen? Nichts leichter als das. Du musst dich nur anmelden, und los geht's! Eine genaue Anleitung findest du online. Einfach auf die Rubrik Gewinnspiel oder im Magazin-Bereich auf den Artikel klicken, den du lesen willst. Dann den Schritt-für-Schritt-Hinweisen folgen, fertig. Jetzt kannst du in tollen Verlosungen geniale Preise abgreifen. Du erfährst im News-Ticker alles, was sich rund um die Xbox 360 abspielt. Du kannst einzelne Seiten und sogar komplette Artikel aus den kommenden Ausgaben online lesen, noch bevor das Heft am Kiosk liegt! Viel Spaß! ■

BEWEGTER!

Du willst die neuesten Spiele in Bewegung sehen? Dann klick auf das Symbol mit der Filmklappe, schon flimmern die neuesten Videos über deinen Bildschirm. Einfacher geht's nicht! Guck dir die aktuellsten 360-Spiele in Bewegung an. Zieh dir das Video von »King Kong« rein. Lass dich von »Need for Speed: Most Wanted« und »Project Gotham Racing 3« in Bewegung verblüffen.

SCHÖNER!

Du willst die neuesten Bilder in allen Details heranzoomen, Szenen aus dem neuen »Kameo« auf deinen PC laden und deinen Desktop damit schmücken? Klick einfach auf die Bilder, schon kriegst du jede Menge exklusive Shots auf einen Blick angezeigt. Du kannst die Motive auch speichern und selbst damit arbeiten. Alles ganz problemlos!

INTERVIEW

Der Macher von
»Sudeki« im
Exklusiv-Interview

JASON AVENT

GAME DIRECTOR, CLIMAX



360: MISTER AVENT, MIT DER XBOX 360 HAT MICROSOFT EINE KONSOLE GESCHAFFEN, DIE SO VIELFÄLTIG EINSETZBAR IST WIE KAUM EINE ANDERE ZUVOR. KANN

MICROSOFT MIT DIESEM OFFENEN KONZEPT ERFOLGREICH SEIN?

JASON AVENT: Ich kann mir das sogar sehr gut vorstellen. Die Xbox 360 lässt sich viel besser auf die eigenen Bedürfnisse anpassen als alles, was man von Konsolen bisher gekannt hat. Dank des userfreundlichen Betriebssystems ist die Maschine äußerst flexibel und prädestiniert für die unterschiedlichsten Zwecke. Und es ist eben diese Benutzerfreundlichkeit, mit der man die Community zusammenbringt.

360: KÖNNTE DIESER COMMUNITY-GEDANKE DIE ART DES VIDEOSPIELS VERÄNDERN?

JA: Auf jeden Fall. Spieler werden untereinander selbst kreierte Game-Material austauschen, sich in team-orientierten Multiplayer-Spielen gegenseitig unter die Arme greifen und in Video-Chats intensive Online-Freundschaften schließen. Das Zusammengehörigkeitsgefühl, das sich aus dieser Menge an neuen Möglichkeiten entwickelt, ist enorm.

360: GLAUBEN SIE, ONLINE-GAMING WIRD EIN DOMINIERENDES THEMA IN DER NEUEN KONSOLENGENERATION?

JA: Es wird auf jeden Fall eine größere Rolle spielen als bisher. Aber bis Spiele ausschließlich online stattfinden, werden garantiert noch ein paar Jährchen vergehen.

360: ÜBER DIE IMMENSE HARDWARE-LEISTUNG DER XBOX 360 IST JA SCHON IM VORFELD VIEL BERICHTET WORDEN. ABER WERDEN HERSTELLER DAS PERFORMANCE-PLUS NICHT EHER NUR FÜR GRAFIK-POMP VERWENDEN, STATT ES FÜR NEUE IDEEN ZU NUTZEN?

JA: Am Anfang wohl schon. Aber das war bis jetzt bei jeder neuen Konsolen-Generation so. Sobald sich die Spieleschmieden erst einmal mit der Technologie vertraut gemacht haben, geht es dann mit den Innovationen los.

360: UND WELCHE KÖNNEN WIR DA IHRER MEINUNG NACH ERWARTEN?

JA: Wie ich schon gesagt habe, wird die Bedeutung von Online-Gameplay in den nächsten Jahren drastisch zunehmen. Im Moment fehlt es allerdings an Spielen, die sich die Möglichkeiten des Internet-Gamings in wirklich intelligenter Weise zunutze machen. Das wird sich allerdings schon in naher Zukunft ändern. Und Xbox Live könnte dabei eine ganz besondere Rolle spielen ...

CHROME HOUNDS

DIE RÜCKKEHR DER METALL-KOLOSSE

Von wegen »altes Eisen«

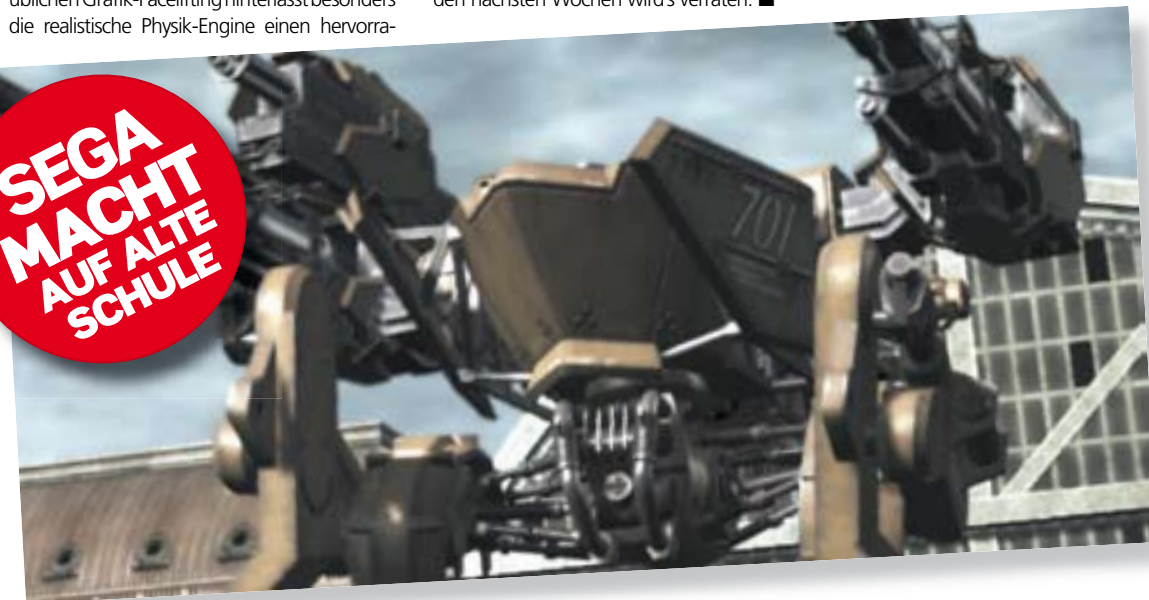
EINE MECH-Simulation für die Xbox 360? Na, das hat uns gerade noch gefehlt! Ganz genau, deswegen ist Sega jetzt in die Presche gesprungen und serviert uns mit »Chrome Hounds« eine kurzweilige Robo-Sim im Old-School-Stil. Als Kommandeur einer Sechsmann ... pardon ... Sechsmaschinen-Armee führt man seine Metall-Cyborgs durch trostlose Endzeit-Szenarien, in welchen es genre-übliche Materialschlachten hagelt: Roboter demonstrieren, postapokalyptische High-Tech-Burgen dem Erdboden gleichmachen oder feindliche Panzer-Garnisonen ausradieren – war irgendwie alles schon mal da. Nur noch nie so eindrucksvoll in Szene gesetzt. Denn neben dem üblichen Grafik-Facelifting hinterlässt besonders die realistische Physik-Engine einen hervor-

ragenden Eindruck. Getroffene Roboter purzeln in korrekten Flugkurven durch den virtuellen Raum, prallen realistisch von Hauswänden und anderen Hindernissen ab oder zerbersten beim Aufprall in Millionen von Bolzen und Schrauben. Selbst so banale Entscheidungen wie neue Bonuswaffen wirken sich auf das physikalische Verhalten der Kampfroborer aus. So werden die Blechdosen bei zu schweren Geschützen deutlich langsamer oder kommen bei zu einseitiger Belastung spürbar ins Straucheln. Da ist überlegtes Aufrüsten gefragt, sonst geht den Metallkolossen in Windeseile die Luft aus. Ob es sich mit dem Gameplay genauso verhält? Ein Testmuster in den nächsten Wochen wird's verraten. ■



Schwermetall: Ob Sega das Genre der Mech-Kampfsimulationen noch einmal neu beleben kann?

**SEGA
MACHT
AUF ALTE
SCHULE**



NEUES VOM STRUMPFHOSEN-MANN

SUPERMAN RETURNS

KNAPP 100 Leute arbeiten beim Electronic Arts-Studio Tiburon momentan an der Filmumsetzung zum neuen »Superman Returns«-Streifen, der uns Mitte 2006 in die Kinos kommt. Der Hersteller verspricht freies Herumfliegen in der Stadt Metropolis, die mehr als 80 Quadratmeilen umfasst. Die neun Stadtteile mit Entertainment- und Industrie-Bezirken, Hafen und Wohnvierteln bilden die Kulissen für Action pur. Superman verfügt von Beginn an über alle Superhelden-Fähigkeiten, für die wir ihn lieben: Hitze- und Röntgenblick, Kälteatem, Superkräfte. Beim Probespiel hat uns vieles gut gefallen. Die offene Welt inklusive Bewegungsfreiheit. Die überzeugende Physik-Engine.

Das brutale Design des Helden. Die Art und Weise, wie Superman zum Beispiel Brückenteile hebt und man durch geschickte Handhabung des Control-Sticks die Balance halten muss. Aber auch, wie Supermans Eigenschaften zum Einsatz kommen. Man muss zum Beispiel einen Fluss einfrieren, das Eis aus dem Flussbett herausheben und den Eisblock zu einem brennenden Gebäude transportieren, um damit die Flammen zu löschen. Klasse auch der Fight gegen Metallo, einen der Bossgegner. Das wolkenkratzergroße Supermonstrum zerbröselt Wohnzeilen und zerstampft Straßen. Dann saugt Metallo die Trümmer auf und wächst dadurch immer weiter. Sieht richtig beeindruckend aus! ■



“ 299 EURO FÜR SO EIN KRAFTPAKET? DAS SIND GERADE MAL 50 EURO MEHR ALS FÜR EINE PSP. ”

DER HEISSE STUHL / MARK REIN, EPIC GAMES

Epic Games macht mal wieder von sich reden. Wir hören zu.

OHNE ZWEIFEL, Epic Games ist einer der talentiertesten Spielehersteller der Welt. Mit Titeln wie »Unreal« oder »Unreal Tournament« machte sich die Firma Mitte der neunziger Jahre unsterblich und beeinflusste das Shooter-Genre maßgeblich mit zahlreichen neuen Ideen. Ein Erfolg, den man mit dem kommenden »Unreal Tournament 2007« wiederholen will und wohl auch wird. Mark Rein, Vizepräsident von Epic Games, ist jedenfalls optimistisch: »Es gibt im Moment ein paar wirklich sehr gut aussehende Shooter, aber an »Unreal Tournament 2007« kommt derzeit einfach nichts heran.« Was die neue Grafik-Engine nämlich aus der Hardware herausholt, ist unglaublich: Tonnen von bewegten Objekten, hoch auflösende Texturen und fotorealistische Lichteffekte machen die so genannte Unreal-Engine 3 zur derzeit leistungsfähigsten Grafik-Software der Welt. Und das spricht sich herum: »Die Industrie ist von den Möglichkeiten derart begeistert, dass die Entwickler Schlange stehen, um sich die Engine für ihre eigenen Spiele zu lizenzieren.« So haben unter anderem auch namhafte Hersteller wie die Microsoft Game Studios oder Buena Vista Games festes Interesse bekundet und statten ihre zukünftigen Projekte durch die Bank mit der patentierten Edel-Optik aus. Eine weise Entscheidung, denn wie imposant die Engine in der Praxis aussieht, beweist vor allem das hauseige-



BIOG

NAME/ Mark Rein
FIRMA/ Epic Games
BERUF/ Vize-Präsident und Mitbegründer
DERZEITIGE PROJEKTE/ Gears of War, Unreal 2007
SCHON GEWUSST?/ Epic Games werkeln bereits an der Unreal Engine 4.

ne »Gears of War« auf eindrucksvolle Weise: Düstere Lichteffekte, trostlose Großstadtschluchten und atemberaubende Charaktermodelle verschmelzen in Epics neuestem Werk zu einem finsternen Endzeit-Opus, wie man es bisher nur aus Sciencefiction-Streifen kennt: Atmosphärisch, actionreich und vor allem erschreckend real. »Glaubwürdige Spielereisen wie diese sind eine Spezialität unserer Engine«, betont Rein. »Vor allem Außenlandschaften profitieren ungemein von den neuen Licht-Schattenberechnungen und erstrahlen in noch nie gekanntem Realismus. Und das alles ohne großen Programmieraufwand.« Ein unübersehbarer Vorteil, der den Entwicklern nicht nur Zeit, sondern auch jede Menge Geld einspart. »Mit unserer Engine erhöht sich der finanzielle Mehraufwand bei Spielen um lediglich 30 Prozent, und nicht um 500 Prozent, wie es bei anderen Projekten der Fall ist. Ich finde, das liegt durchaus im Bereich des Erträglichen.« Das finden wir auch und fragen, weil's thematisch so schön passt, gleich nach, wie Mark Rein zum doch recht happigen Einführungspreis der Xbox 360 steht. »Happig? Ich bitte Sie! 299 Euro für so ein Kraftpaket. Das sind gerade mal 50 Euro mehr als für eine PSP.« So kann man es natürlich auch sehen. ■



INTERVIEW

Die Macher von »King Kong« im Exklusiv-Interview

JEAN FRANCOIS PREVOST

SENIOR PRODUCER
»KING KING« XBOX 360

MARIO COCULUZZI

LEAD PROGRAMMIERER
»KING KING« XBOX 360



360: BEI »KING KONG« SIND NUR GANZ WENIGE AUSSCHNITTE AUS DEM FILM-ORIGINAL ZU SEHEN. WARUM?

JFP: Früher kollidierten Cinematics oft mit dem Spiel. Sie sahen so viel

besser aus als das, was man tatsächlich spielen konnte. Mit der 360 können wir jetzt eine Grafikqualität erreichen, die vorberechneten Videos sehr nahe kommt. Dadurch verliert sich der Bruch zwischen aktivem Gameplay und passiver Betrachtung.

360: UNTER DEN STARTTITELN FÜR DIE 360 SIEHT »KING KONG« MIT AM BEEINDRUCKENDSTEN AUS. REIZT DAS SPIEL DIE 360 SCHON ANNÄHERND AUS?

MC: Nein, wir haben sie nicht voll ausgereizt. Das geht gar nicht bei allen den Einschränkungen, die wir hatten, vor allem bei der Zeitknappheit. Bei der Original-Xbox hat man einen Prozessor, auf der 360 können wir mit drei Prozessoren arbeiten. Jeder einzelne hat zwei Hardware-Threads, das ist fast so, als ob man sechs Prozessoren hätte. Die volle Nutzung des Systems wird die Herausforderung für kommende Spiele. Für »King Kong« verwenden wir vielleicht 30 bis 40 Prozent der Power einer 360.

JFP: Ich glaube, Sie werden in den nächsten 12 bis 16 Monaten auch keinen Software-Hersteller oder Entwickler finden, der die ganzen Vorteile der 360 nutzt. Wir müssen alle erst einmal wieder die Schulbank drücken und vieles neu lernen. Erst dann werden wir Spiele sehen, die mehr als 80 Prozent der Leistung ausreizen.

“ WIR NUTZEN 30 PROZENT DER POWER EINER 360. ”

360: WODURCH UNTERSCHIEDEN SICH VIDEOSPIELE AUF DER 360 VON DENEN AUF DER ALTEN KONSOLENGESCHLECHTER?

MC: Also, erst mal muss jetzt jedes Spiel tolle Grafik haben, denn die Hardware macht einem die Aufgabe leicht. Da sind wir jetzt. Dann müssen die Entwickler eine Antwort auf die Frage finden, was zum Henker sie mit den ganzen Prozessoren anstellen sollen. Physik und Animation waren in Videospielen bis jetzt relativ simpel gehalten, auch in der KI hat es seit längerem keine Revolution mehr gegeben. Hier müssen wir ansetzen. Wir müssen alle zurück ans Reißbrett und lernen. Das wird dauern.

„EINE KOMPLETTE WRESTLING-LIGA VOLL VON ATEMBERAUBENDEN SCHÖNHEITEN.“

Konami

360

HEISSE
AUSSICHTEN

RUMBLE ROSES XX

Zickenterror digital

FANS LEICHT bekleideter Polygon-Frauen dürfen sich wieder auf einen ordentlichen Hormonstau freuen: Nach dem großen Erfolg der Playstation-2-Rangelei »Rumble Roses« hat sich Konami nun zu einer Fortsetzung entschlossen, die exklusiv auf der Xbox 360 ihr ansehnliches Unwesen treibt. Mehr als 20 hoch auflösende Pixel-Schönheiten

steigen in »Rumble Roses XX« in den Ring, um sich in einem erbarmungslosen Show-Turnier an die Spitze einer Wrestling-Liga zu rangeln. Dabei wird geprügelt, geohrfeigt, an den Haaren gezogen und gekratzt, dass es nur so eine Freude ist. Fast wie in der »Jerry Springer Show«. Nur ohne dickbäuchige Hausfrauen. Im Übrigen überzeugt das PS2-Original nicht

nur durch offensichtliche Schönheit, sondern auch durch spielerische Qualität. Außerdem stehen die »WWE Day of Reckoning«-Macher von Yuke's hinter der Weiber-Keilerei. Das wären dann schon drei Gründe, warum uns »Rumble Roses XX« auf der 360 herzlich willkommen ist.



Klein- gedruckt

GRENZENLOSES FAHRVERGNÜGEN

» Die französischen Asobo Studios haben mit »Grand Raid Off Road« soeben ihr erstes Xbox-360-Projekt bekannt gegeben: Das Racing-Game soll traditionelle, kurs-gebundene Rennen mit offenem, nichtlinearem Gameplay in einzigartiger Weise verbinden. So sagt es zumindest der Hersteller. Was dies bedeutet? Wir werden es im Lauf des kommenden Jahres erfahren. Buchstäblich.



XBOX 360 GLOBAL

» Einem Bericht der »Seattle Times« zufolge plant Microsoft eine Kette von Xbox-360-Stores, die extra zum Verkauf der neuen Konsole aus der Traufe gehoben werden. Neben einem Shop in Tokio ist auch von einer Filiale in New York die Rede – mitten auf dem viel bevölkerten Time Square.



WAS GUCKST DU?

» Wie eine Pressemeldung berichtet, haben sich Microsoft und Anbieter Nagrovision zu einem Exklusiv-Deal geeinigt, der die Xbox 360 in eine TV-Box verwandelt. Über downloadbare Dekodier-Routinen sollen sich so verschlüsselte Pay-TV-Programme auf den heimischen Fernseher zaubern lassen.

IN DIE TASTEN HAUEN

» Der kabelgebundene Xbox-360-Controller wird per USB-Stecker in der Konsole geparkt. Da drängt sich die Idee auf, ihn auch am PC zu benutzen. Und siehe da, es klappt! Das weiß auch Microsoft und bietet den Controller in einer eigenen PC-Verpackung an. Der Controller ist total identisch zum Pendant für die Xbox 360, nur gibt es eine benutzerfreundliche PC-Einstellungs-Software dazu. Der Preis: 35 Euro, genau wie das Xbox-Original. So gesehen also der bessere Kauf.



RIDGE RACER 6

Eine Serie gibt Gas

VÖLLIG ÜBERTRIEBENE 90-Grad-Drifts, utopisch auffrisierte Superkarren und ein Haufen halb nackter Pit-Stop-Bunnies, die außer hübsch auszusehen sind, jedoch keinem nachvollziehbaren Zweck im Gameplay dienen. Keine Frage, »Ridge Racer« hat wieder Hitpotenzial. Seit nunmehr zehn Jahren verückt die Raser-Serie Bleifuß-Fans auf der ganzen Welt, und der sechste Teil will an dieser Tradition nicht das Geringste ändern. Und das wird er auch nicht. Im Gegenteil: dank umfassender Online-Features präsentiert sich die Renn-Serie herausfordernder und rasanter denn je. Auf »Worldwide Online Multiplayer Battle«-Servern versammeln sich erstmals »Ridge Racer«-Ligisten weltweit im Netz, um sich auf Asphaltstrecken rund um den Globus

schonungslose Hetzjagden zu liefern. Mit einem Affenzahn fetzen dann hoch gezüchtete Blechboliden durch imposante Gebäudeschluchten, vergraulen mit unverschämten Driftmanövern scharfweise Mitbürger von der Straße oder verwickeln sich in Massenkarambolagen, für die es hierzulande mehr als nur ein paar Knöllchen regnen würde. Und das alles nur, um sich einen vorzeigbaren Highscore zu sichern. Der wird in »Ridge Racer 6« nämlich erstmals online in einer Weltrangliste gespeichert und für die interessierte Nachwelt auf immer digital verewigt. Damit nicht genug, den erfolgreichsten Hobby-Piloten winkt zudem noch zahlloses Bonusmaterial, das sich je nach Ranking freischalten lässt. Neben einer Unmenge an Motoren, Glitzerlacken

und apokalyptischen Auspuffrohren warten auch exklusive Ausnahmeschlitten darauf, ihre Pferdestärken unter Beweis zu stellen. So soll unter anderem auch eine getunte Version des berühmten PacMan-Gefährtes zur Verfügung stehen, das schon in »Ridge Racer 5«, »Ridge Racer DS« und dem aktuellen »Ridge Racer PSP« für gehörig Aufsehen sorgte. Wenn auch aus etwas anderen Gründen, als den von Namco beabsichtigten. Nichts gegen PacMan, aber gegen einen durchfriesierten Maserati stinkt die gelbe Pillen-Kiste einfach gnadenlos ab. Hoffen wir also, dass sich unter den angekündigten Bonus-Boliden auch ein paar echte Männer-Karren verstecken. Solche mit knallharten Schalensitzen und Testosteron-Einspritzung. ■

Klein- gedruckt

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT 3

» Xbox-360-Fans bekommen bald ordentlich was auf die Zwölf. Unter dem Titel »King of Fighters: Maximum Impact 3« versammelt Hersteller SNK demnächst eine neue Riege durchtrainierter Gossenbauer, um wagemutigen Prügel-Fans ordentlich die Glocken zu verknöppeln. Neben einer komplett neuen Story wird der Teil auch um eine vierteilige Serie von Kurzfilmen ergänzt, die das Schicksal einzelner Kämpfer in mehreren Handlungssträngen nacherzählen.



DAS JAHR DES DRACHEN

» Um das kommende Xbox-360-Rollenspiel »Blue Dragon« in Japan gebührend zu pushen, hat sich der Hersteller Mistwalker zu einem ganz besonderen Promotion-Schritt entschieden: So sollen die Hauptcharaktere des Titels nicht nur auf Plakatwänden ein medienwirksames Zuhause finden, sondern auch als Spielzeugfiguren erhältlich sein. Bestätigt sind derzeit Miniatur-Repliken von Shu und seinem folgsamen Schatten.

Schnippsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

FRAME CITY KILLER...

... wird von EA in Europa veröffentlicht.

TREASURE...

... entwickelt einen unbekannten 360-Shooter.

ORIGEN...

... hat sich als Wettbewerb herausgestellt.

DIE SPRECHERLISTE VON »SAINT'S ROW« ...

... wird um »Sin City«-Bösewicht Michael Duncan erweitert.

DEMONWARE TOOLS...

... kommen in Ataris Xbox-360-Titeln zum Einsatz.

XBOX 360 CHARTS

POWERED BY
AMAZON.DE

STAND:
ENDE OKTOBER 2005
(VORBESTELLUNGEN)

Pos	Titel	Publisher
01	Need for Speed: Most Wanted	EA
02	Project Gotham Racing 3	Microsoft
03	Kameo: Elements of Power	Rare
04	Perfect Dark Zero: Special Edition	Rare
05	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Take 2
06	Dead or Alive 4	Tecmo
07	Perfect Dark Zero	Rare
08	FIFA 06: Road to the FIFA World Cup	EA
09	Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft
10	NBA Live 06	EA

ES KANN NUR EINE GEBEN

PERFECT DARK ZERO

Rare kastriert Menschenrechte

ES PASSIERT ja recht selten, dass eine so hoch gelobte Firma wie Rare sich den Zorn der treuen Fans zuzieht – von »Grabbed by the Ghoulies« mal großzügig abgesehen. Dass aber ausgerechnet das heiß ersehnte »Perfect Dark Zero« mit einem Mal so geschmäht wird, kam selbst für uns – gelinde gesagt – überraschend. Besonders in den Internet-Foren wird fleißig über Joanna Dark und ihre Schöpfer gezetert. Und das scheinbar nur, weil Rare dem Spiel ein paar Internet-Zügel anlegen will. Denn Wahl und Gestaltung eines Online-Charakters liegen in »Perfect Dark Zero« ab sofort nicht mehr in den Händen des Spielers. Abhängig von



Punkten und dem erzielten Online-Rang verschönert das Programm die virtuellen Agenten in Eigeninitiative und sorgt dafür, dass jeder Zocker einen unverwechselbaren Spielcharakter erhält. Zwangsidealismus, der vor allem in den Multiplayer-Battles durchaus Sinn macht, denn so hebt sich jede Figur optisch von der anderen ab. Eine zufällige Erschießung durch unachtsame Teamkollegen soll damit verhindert werden. So argumentiert zumindest der Hersteller. Bei den Fans stößt diese Idee allerdings auf taube Ohren. »Das neue Ranking-System nervt!«, so ein enttäuschter Fan. »Damit beschränkt uns Rare in unserer unveräußerlichen Freiheit zu wählen. Ich will nicht mit irgendeinem künstlich zusammengewürfelten Charakter spielen. Ich will Joanna!« Wahrscheinlich nur, um ihr permanent auf den Busen zu zoomen, oder? Aber keine Angst, das lässt sich auch in den drei neuen Comic-Büchern ganz hervorragend tun, die der Verlag »Tor Books« in den nächsten Monaten auf den Markt bringt. Wir haben es schon ausprobiert: es wirkt. ■



HELDENZEIT

MARVEL ONLINE

Spider-Man und Co. zappeln im Netz

WIE MICROSOFT und Marvel kürzlich bekannt gaben, werden beide Unternehmen die weltberühmten Superhelden auf die Xbox 360 verfrachten – nämlich in Form eines reinrassigen Multiplayer-Online-Spiels. Über Story und Gameplay halten sich die beiden Firmen noch hartnäckig bedeckt, Tim Rothwell,

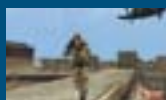
Präsident von Marvel Enterprises, nannte das Projekt jedoch eine »einmalige Chance, um das Marvel-Universum in einem Online-Titel vorzustellen«. Und das ist wörtlich zu verstehen. Denn weitere Internet-fähige Spiele sind bei Marvel für die nahe Zukunft nicht geplant. ■

ERWISCHT

Spiele, die trotz mauer Wertung einen perversen Reiz auf uns ausüben. Unsere Top 3

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Krieg ist ja eigentlich eine ernste Angelegenheit und sollte wirklich keinen Spaß machen. Aber was sollen wir denn sonst tun, außer uns kringelig lachen, wenn die KI-losen »Delta Force«-Soldaten durch die Lande irren wie aufgeschuchte Hühner? Vielleicht abschnipern? Das haben wir dann auch gemacht. Fazit: Krieg spielen macht eben doch Spaß.



STREET FIGHTER: ANNIVERSARY EDITION

Sicher, »Street Fighter III: 3rd Strike« ist eine feine Sache, aber hat sich jemand mal die Mühe gemacht, das beige-packte Bonusmaterial zu daddeln? Das steckt nämlich voller magischer Momente und Erkenntnisse. Der hier zum Beispiel: Wie kann ein ehemaliges Vorzeige-Beat'em-up wie »Street Fighter II« gegen Ende so lächerlich unfair werden? Vielleicht liegt's einfach nur an unserem fortgeschrittenen Alter. Wir armen alten Tattergreise ...



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Geben wir's einfach zu: »Republic Commando« ist ein netter, oberflächlicher Zeitvertreib ohne großartigen Tiefgang und dem wohl unausgewogensten Waffensystem der letzten Zeit. Vor allem die Granaten kommen in ihrer Wirkung beinahe Atombomben gleich und blasen in Sekundenbruchteilen ganze Feindgarnisonen in Fetzen. Genau das richtige Spiel zum Abregieren nach einem frustrierenden Arbeitstag.



PSSST!

Neues aus der Gerüchteküche, heiß serviert

EINE GANZE Menge Klatsch und Tratsch gibt's dieses Mal von Sega zu berichten:

Schon seit Monaten kursieren Gerüchte über eine angebliche »Shenmue«-Fortsetzung, die der Hersteller schon in naher Zukunft auf die Fans loslassen will. Grund zur Freude? Keineswegs, denn so wie es aussieht, ist an dem Gerücht überhaupt nichts dran. Der Schöpfer der Serie, Yu Suzuki, hat nämlich gerade ganz andere Dinge zu erledigen: zum Beispiel Spielautomaten programmieren. Neben einer Arcade-Version von »Afterburner« werkelt der fleißige Japaner derzeit auch an einem Next-Generation-Automaten für »Virtua Fighter«. Ob da noch großartig Zeit für ein komplexes Epos wie »Shenmue 3« bleibt? Schwer vorstellbar ...

Auch Capcom stand in den letzten Wochen vermehrt im Zentrum angeregter Tuschel-Unterhaltungen. Kein Wunder, hüllen sich doch die Entwickler über ihre neuen Projekte in auffälliges Schweigen. So gab Produzent Kenji Inafune kürzlich in einem Interview bekannt, an einem geheimnisvollen Spiel zu arbeiten, »das vor allem ältere Fans noch in bester Erinnerung haben.« Bedeutet das etwa die Rückkehr eines altbewährten Videohelden? Dem Ritter »Artus« zum Beispiel? »Megaman«? Oder gar dem Feuerschlucker »Firebrand«? Kommt schon, Capcom, keine Scheu. Macht es doch wie EA. Die sind bei weitem nicht so zugeknöpft wie ihr und haben ihr Xbox-360-Lineup schon vor Monaten bekannt gegeben. Deshalb wussten wir schon früh, dass neben »Need for Speed: Most Wanted« auch ein brandneuer Ableger aus der »FIFA«-Serie in Arbeit war. Tatsächlich ist »Road to the World Cup« ja ein völlig eigenständiger Fußball-Kick geworden, viel mehr als nur ein langweiliger Xbox-Port. Hinten im Testteil folgt der Beweis. So viel für heute. Ich tauch wieder ab in den Untergrund und geh die Telefonleitungen der Hersteller anzupfen. Vielleicht ergibt sich ja was ... ■

GAME NEWS

ALTE BEKANNTHEIT

Auf der Xbox 360 tummeln sich ein paar bekannte Gesichter

ALONE IN THE DARK

Wie Atari erst kürzlich bekannt gab, arbeitet man bereits an »Alone in the Dark«, um Fans die in jeder Hinsicht unterirdische Verfilmung schnellstmöglich vergessen zu lassen. Könnte durchaus klappen, denn das bisher gezeigte Bildmaterial bietet einen schaurig-schönen Vorgeschmack auf das angekündigte Gruselspektakel. Düstere Kulissen, unheilvolle Licht- und Schatteneffekte sowie Horden abstoßender Ekelmonster dürften der angestaubten Horror-Serie viele neue Liebhaber bescheren – und uns den einen oder anderen Herztod. Gruselfans sollten daher die Zeit zum Release für ein entsprechendes Herz-Kreislauf-Training nutzen. Könnte unter Umständen von Nöten sein ...

SPLINTER CELL 4

Das schleichende Wiesel kehrt zurück. Wie schon in den erfolgreichen Vorgängern wird der Leise-Sohlen-Agent Sam Fisher auch dieses Mal rund um den Globus gehetzt, um

Terroristenburgen zu infiltrieren und kriminelle Subjekte auszuschalten. Kein leichtes Unterfangen, denn die Gegner-KI wie auch Feindzahl wurden für den vierten Teil der Serie ordentlich nach oben geschraubt, um dem Stealth-Gameplay mehr Dynamik zu verleihen. So ist neben dem üblichen Bösen-Buben-Vertrimmen auch ein mysteriöser Gegenspieler geplant, der Fisher permanent auflauert und seine Missionen durchkreuzt. Freund oder Feind? Demnächst wissen wir mehr ...

CASTLE WOLFENSTEIN 2

Melde gehorsamst: Activision und id Software tun sich ein weiteres Mal zusammen, um die berühmte »Wolfenstein«-Serie für die Xbox 360 zu reanimieren. Über die Story von »Castle Wolfenstein 2« ist derzeit noch wenig bekannt, Todd Hollenshead, seines Zeichens Mitarbeiter von id, verspricht jedoch eine »raffinierte Mischung aus deutscher Historie und Sciencefiction-Elementen«. Im Klartext

bedeutet das wohl wieder eine hanebüchene Story über Nazis, die zur Erlangung der Weltherrschaft einen kernigen Germanen von den Toten erwecken. Ganz wie im Vorgänger von 2002. Fragt sich nur, welcher Deutsche dieses Mal reanimiert wird. Karl der Große? Otto von Bismarck? Rudolph Moshammer? Lassen wir uns überraschen ...

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Die Fortsetzung der beliebten »Battlefield«-Franchise hat schon auf den derzeitigen Konsolen derbe abgeräumt. Und auch die Xbox-360-Version wird nach Herstellerangaben für ordentliche Furore sorgen. So soll das Gameplay mit Multiplayer-Elementen aufgewertet werden und neben zahlreichen Online-Features auch einen kompletten Singleplayer-Modus enthalten.

Einfach grauenhaft: »Alone in the Dark« gilt als einer der Höhepunkte des nächsten Jahres



»HALO«-FILM TRIFFT MITTELERDE

SCHÖNE WETA-EFFEKTE

Spielverfilmungen sind in der Regel Schrott. Das wissen nicht nur wir, sondern scheinbar auch Bungie. Um den geplanten »Halo«-Streifen nicht

auf dasselbe Niveau sacken zu lassen wie die Filmversionen von »Street Fighter« oder »Doom«, hat der Hersteller nun eine der renommiertesten

Hollywood-Größen als Produzenten verpflichtet. Kein Geringerer als »Herr der Ringe«-Regisseur Peter Jackson soll dem Streifen seinen unver-

wechselbaren Stempel aufdrücken und mit seinem Special-Effects-Studio Weta Digital das Spektakel ansprechend in Szene setzen. Klingt doch ganz nett.

Wenn jetzt auch noch Muskel-Hirn Vin Diesel von der Darstellerliste fliegt, könnte aus dem Film echt noch was werden ...

FAKING IT?



ERSTER »HALO 3«-SHOT DER WELT?

Ein Screenshot stiftet Verwirrung

ÜBER KEIN anderes Spiel kursiert im Moment so viel gefälschtes Bildmaterial im Netz wie zu »Halo 3«. Praktisch jedes Internet-Forum brüstet sich mit vermeintlich echtem Bildmaterial, das über dunkle Kanäle an die Öffentlichkeit gelangt sein soll und verheißungsvolle Einblicke in den neuesten Teil der »Halo«-Saga gewährt. So auch obiges Foto, das als erster offizieller Screenshot zu Bungies neuem Shooter gehandelt wird. Auf den ersten Blick scheint das Bild durchaus authentisch zu sein. Die Auflösung ist Xbox-360-tauglich, die Textur- und Lightning-Routinen sind auf bestem Next-Generation-Niveau, und die »Halo«-typische SMG-Waffe am rechten Bildrand präsentiert sich detailreicher, als es je in den beiden Vorgängern der Fall gewesen ist. Haben wie es also hier mit einem tatsächlich authentischen »Halo 3«-Shot zu tun? Wie eine nähere Analyse beweist, leider nicht: Denn die Datei wurde offenbar mit Photoshop editiert. Öffnet man die Datei unter einem Grafikeditor, zeigt sich, dass Hintergrund und Waffe separat vorberechnet und später übereinander gelegt worden sind. Ein fieser, aber äußerst gelungener Grafik-Fake, der in Windeseile zahlreiche Nacheiferer fand. Nur wenige Tage später machten neue, angeblich »echte« »Halo 3«-Screenshots die Runde, die sich exakt derselben Photoshop-Feixe bedienten. So wie das unten abgebildete Bild zum Beispiel.

Fakt oder Fake? Entscheide selbst ...



HARDWARE TEST

XBOX 360: DIE NEUE GENERATION

Der 2. Dezember: Start frei für die neue Videospiel-Generation. Matthias Lausmann und Richard Löwenstein über die neue Xbox 360, was sie kann und was dich erwartet.



Wir wollen eine Milliarde User erreichen: so sagte Entwicklungsleiter J. Allard im Mai 2005, als man die Xbox 360 der gespannten Weltöffentlichkeit präsentierte. Ein gewagtes Statement, denn derartige Rekordzahlen hatte bis dato noch keine Zocker-Maschine geschafft. Selbst Sonys Playstation 2, die erfolgreichste Heimkonsole der Welt, hat sich bislang »nur« 90 Millionen Mal verkauft und kratzt damit nicht mal ansatzweise an den Absatzziffern, die sich Microsoft von seinem neuen Wunderkind erhofft. Verbirgt sich hinter dem Statement also nur heiße Luft? Oder haben wir es hier mit dem ambitionierten Ziel eines hoch motivierten Unternehmens zu tun?

Zugegeben, die Zahlen scheinen auf den ersten Blick arg utopisch. Aber Microsofts Taktik könnte tatsächlich aufgehen: Während Nintendos Revolution momentan noch wie ein Phantom anmutet und von Sonys Playstation 3 bisher auch noch wenig zu sehen ist, prescht Microsoft als erste Next-Generation-Maschine ins Rennen, ohne sich um lästige Mitstreiter kümmern zu müssen. Und das für lange Zeit. Bis zu 12 Monate sollen nach Expertenmeinungen in die Lande ziehen, ehe die Konkurrenz-Konsolen Europa erreichen.

Die Xbox-Gemeinschaft

Für Microsoft Zeit genug, um die neue Xbox zu etablieren und eine Community aufzubauen, die »

Memory Unit B

Memory Unit A

DAS SPAR-PAKET
€ 299,00

- Xbox 360 Konsole
- 240-Watt-Netzteil
- Standard-Controller
- Standard-Videokabel (gelber Videostecker, roter weißer Stecker für Ton) mit Scart-Adapter
- Ethernet-Netzwerkkabel

VGA HD-AV-KABEL
 (KONSOLE AN PC-MONITOR)

€ 30,00
RGB/SCART-VIDEO-KABEL
 (VERBESSERTES TV-BILD)

€ 25,00
WIRELESS-NETZWERK-ANTENNE
€ 90,00
DIE VOLLE PACKUNG
€ 399,00

- Xbox 360 Konsole
- 240-Watt-Netzteil
- drahtloser Controller
- Videokabel mit Komponentenstecker (HDTV) und Standard-Videostecker
- 20-GB-Festplatte
- Xbox-Live-Headset
- Ethernet-Netzwerkkabel
- Fernbedienung (für einen begrenzten Zeitraum)

FERNBEDIENUNG
€ 20,00
OBERSCHALEN
€ 20,00
CONTROLLER
 (2,50-METER-KABEL)

€ 35,00
KOMPONENTEN HD-AV-KABEL
€ 40,00
FESTPLATTE
 (20 GB)

€ 100,00
SPEICHERKARTE
 (64 MB)

€ 40,00
DRAHTLOSER CONTROLLER
€ 45,00
HEADSET
€ 20,00

WOHNZIMMER DER ZUKUNFT

Wie die Xbox 360 dein Spiel für immer verändert. Und wie sie dein Konto leert.

DREI SPIELER-TYPEN



Thomas ist der Multimedia-Freak. Er hat HD-Ready-Flachbildfernseher, 5.1-Soundanlage und DSL-Flatrate sowie einen Hass auf Kabel. Im Xbox-360-Standardpaket (399

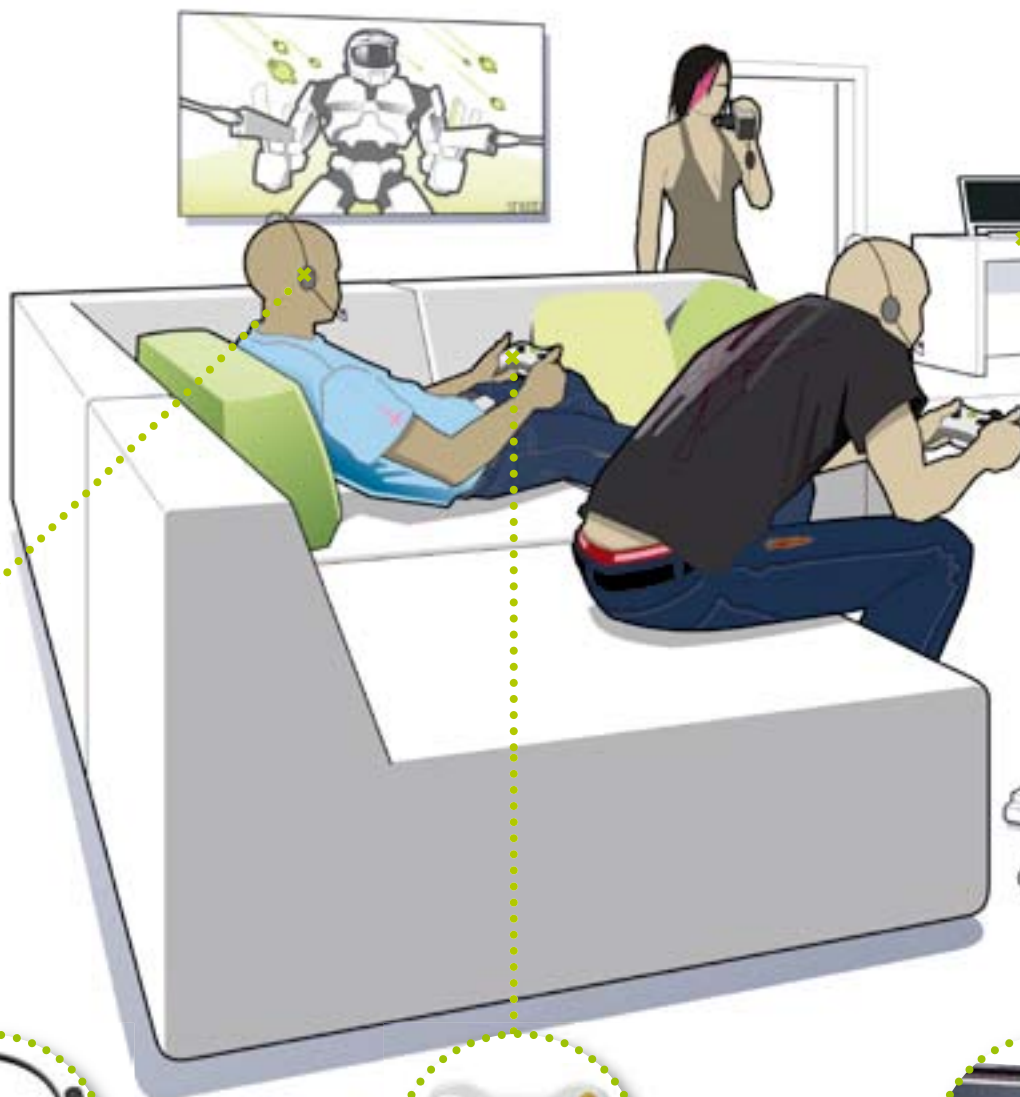
Euro) ist nur fast alles drin, was er braucht. An Zubehör holt er sich einen drahtlosen Controller (45 Euro) für Gaming-Duelle, eine Wireless-Netzwerk-Antenne (80 Euro) und ein Xbox-Live-Gold-Abo (60 Euro) für Online-Gaming. Gesamtkosten: 584 Euro plus Spiel.



Bernd ist zu Besuch. Zu Hause will er ab und zu noch das alte „Halo 2“ einwerfen, deshalb braucht er die Festplatte. Die ist im Xbox-360-Basispaket (399 Euro) drin wie überhaupt fast alles. Sein 82-Zentimeter-Röhrenfernseher ist drei Jahre alt, daher holt er sich zusätzlich ein RGB/Scart-Kabel (25 Euro). Das ergibt nicht so knackige Bilder wie Thomas' HDTV, aber deutlich schärfere als mit der beiliegenden Videostrippe. Gesamtkosten: 424 Euro plus Spiel.



Sandra spielt nur gelegentlich und sie legt weniger Wert auf scharfe und kontrastreiche Bilder als Thomas und Bernd. Ihr reicht die nackte Konsole mit einem Controller und dem Standard-Videokabel, das im Core-Paket (299 Euro) enthalten ist. Ach ja, und eine neue Oberschale (20 Euro) als Konsolen-Kosmetik. Zusammen mit einer Speicherkarte (40 Euro) kommt sie auf folgende Gesamtkosten: 359 Euro plus Spiel.



KOMMUNIKATION

ICQ war gestern. Die Zukunft des Chats funktioniert ganz ohne nerviges Tippen, sondern bequem über Wireless Headsets, die in jedem Basispaket der Xbox 360 enthalten sind. Dank Breitband-Verbindung stehen dem User völlig neue Kommunikationswege offen. Egal, ob Voice-Chat, Videofon oder Konferenzschaltungen. Microsofts Wunderkiste bringt die als anonym verschriene Online-Gemeinde endlich zusammen. Mehr über die Onlinefähigkeiten weiter hinten im Heft unter der Rubrik 360 Live.

DER NEUE CONTROLLER

Der Controller der Xbox 360 ähnelt dem hoch gelobten S-Controller der original Xbox. Das Ding liegt angenehm leicht und bequem in der Hand, nur die zwei oberen der vier Schultertasten sind etwas ungünstig platziert. Es lässt sich auch als voll funktionstüchtige Fernbedienung gebrauchen, wenn man mal Video-DVD gucken will. Mit dem auffälligen Xbox-Guide-Button im Zentrum des Pads schaltest du die Konsole ein und greifst im laufenden Spiel auf das interne Betriebsmenü zu. Zwei verkabelte Controller lassen sich an den zwei vorderen USB-Ports der Xbox 360 anstecken, ein weiterer am hinteren USB-Stecker. Alternativ kommt die Konsole mit vier drahtlosen Controllern klar.

PORTABLE GERÄTE

Dank einer Vielzahl von Anschlüssen gibt sich die Xbox 360 erstaunlich kontaktfreudig. Egal, ob USB-Speichersticks, Handys, Digitalkameras oder WLAN-Router. Microsofts Konsole pfeift auf Kommunikationsbarrieren und schließt bereitwillig Freundschaft mit jedem Stück Technik, das USB-, LAN- oder WLAN-Technologie in sich trägt. Das macht es leicht, beispielsweise vom MP3-Player Musik auf die Festplatte zu kopieren und ins Spiel einzubauen. Selbst Konkurrenzprodukte wie Sonys PSP stehen mit der Xbox 360 in regem Kontakt. Das ist Völkerverständigung der ganz besonderen Art.



BITTE LÄCHELN! Dank einer demnächst erhältlichen Webcam erobert die lang erhoffte Bild-Telefonie endlich Wohnzimmer in der ganzen Welt. Enttäuschende Internet-Blind Dates gehören damit ab sofort der Vergangenheit an.

MEDIA CENTER PC

Von sich aus schluckt die Xbox 360 fast alle runden Datenträger mit 116 Millimetern Durchmesser: Video-DVDs, Musik-CDs, MP3-CDs, Photo-CDs und einiges mehr. Aber per Netzwerk oder Wireless-LAN kommuniziert sie auch mit deinem PC. So kannst du sämtliche Bild- und Audio-Files von dort zur Konsole streamen und auf den Wohnzimmer-Fernseher befördern. Das klappt auch mit Videos, egal ob Quicktime-, Mpeg- oder Divx-Format; nur mit dem WMF-HD-Standard kommt die Xbox 360 nicht klar. Voraussetzung ist ein PC mit dem Betriebssystem Windows XP inklusive dem Windows Media Center. Das ist nur bei etwa einem Drittel aller neuen Rechner enthalten.

FESTPLATTE

Eine 20-GB-Festplatte sorgt in der Xbox 360 dafür, dass dir beim Spielen und Surfen nicht die Puste ausgeht. Die ausladende Speicherkapazität bietet für Spielstände und Daten nicht nur eine deutlich billigere Alternative zu den kostspieligen Speicherkarten. Sie eignet sich auch hervorragend als Massenspeicher, auf dem sich heruntergeladene Filme, Digital-Fotos oder komplette MP3-Kollektionen verwalten lassen. Und das nicht nur online. Die Festplatte lässt sich nämlich vom Konsolengehäuse trennen und problemlos an den Xboxen deiner Freunde anbringen. Das ist File-Sharing in Reinstkultur.

HDTV

Mit der Xbox 360 investierst du in die Zukunft. Als erste Konsole der Welt unterstützt sie neben üblichen TV-Modi auch den hoch auflösenden HDTV-Standard in den Formaten 16:9, 720p und 1080i. Durch deutlich schärfere Konturen und satte Farben bietet sich ein Grafik-Spektakel, wie man es nur von digitalen Filmprojektoren her kennt. Einziger Wermutstropfen: Glotzkisten mit dem so genannten „HD Ready“-Logo kosten richtig Asche. Unter 1000 Euro wirst du kein brauchbares Gerät finden. Unser Tipp: Mithilfe des separat erhältlichen VGA-Kabels lässt sich der High-End-Modus auch auf herkömmlichen PC-Monitoren darstellen. Den digitalen HDMI-Standard unterstützt die Xbox 360 nicht.



PROFILE

In der Profil-Sektion findest du deine gesamte Online-Identität abgespeichert. Ein übersichtliches Menü informiert über neu eingegangene Text- und Sprachmitteilungen, deine Spielerfahrung und den Ruf, den du bei anderen Xbox-Live-Mitgliedern genießt. Brav sein lohnt also wieder!



MEDIA

Dank ausgereifter Multimedia-Funktionen jongliert die Xbox 360 problemlos mit den unterschiedlichsten Daten-Formaten. MP3-Kollektionen werden ebenso anstandslos verarbeitet wie Video-Files oder Digitalfotos im JPEG-Format.



MARKETPLACE

Damit sich das hart ersparte Geld für deine Games auch lohnt, bietet der »Xbox Live Marketplace« eine Vielzahl an Demo- und Add-on-Downloads, die die Spielmotivation für lange Zeit am Leben hält. Beahlt wird bequem per Kreditkarte oder in Form der neuen Xbox VISA Card prepaid.



VIDEO CHAT

Im Video-Chat trifft sich die große Xbox Live-Community, um bei einem kleinen Poker-Spielchen über Gott und die Welt zu philosophieren. Das ist Chatting, wie es schon immer sein sollte: Unkompliziert, Spaßig und vor allem eins: persönlich.

» zahlenmäßig alles übertrifft, was man bisher auf dem Konsolenmarkt kannte. Denn zu bieten hat die Xbox 360 mehr als jede Spielmaschine zuvor. Das Gerät wurde bewusst als multimedialer Tausendsassa konzipiert, der mit unzähligen Leistungsfeatures genug Potenzial bietet, um Hardcore-Zocker, Gelegenheitsspieler, Schwester, Eltern und selbst das heimische Meerschweinchen für lange Zeit bei Laune zu halten. Neben High-End-Gaming in HDTV-Optik spielt die Konsole Video-DVDs wie CDs ab, organisiert die Bildgalerien von Digi-Cams und MP3-Playern auf der internen Festplatte, kommuniziert mit Video-Camcordern sowie Handys oder greift über Funk auf Laptops und Heim-PCs zu. Dabei ist es ganz egal, ob die Geräte über USB, LAN oder WLAN angesteuert werden. Die Xbox 360 versteht sich mit allen Datenanschlüssen bestens und kommuniziert bereitwillig mit jedem Stück Technik, das man der Konsole zu schlucken gibt. Die Verbindung zum Internet klappt dank des klugen Online-Konzepts so einfach wie nie. Über Breitband-Verbindung ist die Konsole in null Komma nichts mit dem Netz der Netze verbunden und bereit für

die faszinierende Welt des kostenlosen Xbox Live-Online-Portals. Hier legst du dein Spieler-Profil an, gibst Dir einen Spitznamen, erweiterst im »Marketplace« deine Spiele um neue Charaktere, Level und Maps, erlebst als passiver Zuschauer zahlreiche Online-Matches hautnah oder kommunizierst über Headset mit Freunden in der ganzen Welt. Alles fernab von kuriosen Verschwinde-Figuren und Einbrüchen bei der Bildwiederholrate, wie man das aus der Vergangenheit des Online-Gamings kennt. Die Xbox 360 kann sich auf ein ausgereiftes Online-Konzept verlassen, öffnet neuen Spielmöglichkeiten Tür und Tor und bietet mit seinen pfiffigen Ideen alles, was man von einer Next-Generation-Maschine erwartet: Hardware-Power, Persönlichkeit und vor allem: ein durchdachtes Konzept. Aber reicht das aus, um Spieler auf Dauer an die neue Xbox zu binden? Oder büßt die Maschine einen großen Teil ihrer Anziehungskraft ein, wenn Sony 2006 mit seiner übermächtigen PS3 die Bühne betritt? Alan Lawrence, technischer Direktor von Relic, beruhigt: »Allein technisch gesehen ist die Xbox 360 der PS3 ebenbürtig. Aber man darf den Erfolg nicht

allein an Hardwareleistung festmachen. In der nächsten Generation geht es vor allem um neue, zukunftsweisende Spiele.«

High-Definition-Gaming

In dieser Hinsicht ist die Xbox 360 gut sortiert. Zahlreiche Exklusivhits wie beispielsweise das atemberaubend schöne »Kameo« buhlen bereits zum Launch der Konsole mit sensationeller Grafik um die Gunst der Gamer. Der Schritt nach vorne, den die Xbox 360 bezüglich der Grafik macht, ist auf großen HDTV-Flachbildschirmen offensichtlich; aber auch auf den weit verbreiteten Normalo-Glotzkisten bringt die Xbox 360 schon jetzt deutlich lebendigere, dynamischere und letztlich glaubwürdigere Welten hervor als die alte Konsolengeneration. Und das, obwohl Spiele-Hersteller nach eigenen Angaben bisher vielleicht 20 bis 40 Prozent der Power der Konsole ausreizen. Beeindruckend sind im Übrigen die klanglichen Fähigkeiten der Konsole. Wer je bei der spektakulären Filmumsetzung »King Kong« dem Riesenaffen über den Weg rennt und in sein stinkendes Maul schaut, wird sich



Totaler Grafikhammer:

Spiele wie das kommende »Ghost Recon Advanced Warfighter« vermitteln einen ersten Eindruck von der Grafikleistung der Xbox 360

nach dem tosenden Gebrüll und den brachialen 5.1-Dolby-Digital-Erschütterungen sicher auch noch von seinen Nachbarn was anhören dürfen. Dass bereits zum Start der Konsole knapp 20 Spiele verfügbar sind, ist ebenfalls eine starke Ansage. Bisher konnte sich noch kein Videospiele-System beim Markteintritt auf ein derart vielfältiges und überzeugendes Spiele-Sortiment stützen.

Dank Abwärtskompatibilität rotieren die erfolgreichsten Titel der Xbox-Generation auch im Laufwerk des Nachfolgers; na ja, jedenfalls eines Tages. Bei unseren Tests ließ die Rückwärtskompatibilität noch zu wünschen übrig. Microsoft arbeitet allerdings hart an Patches, auf dass mehr und mehr original-Xbox-Titel auf der Xbox 360 laufen sollten. Die dazu notwendigen Patches kann man sich per Xbox Live nach Hause holen oder netterweise auch über die Spiele-Terminals bei den Händlern. Einfach Speicherkarte mitbringen, dort einstecken und den Patch beim Händler laden, so soll das laut Microsoft klappen. Überhaupt fallen beim Umgang mit der Xbox 360 viele gute Ideen auf. Schon von außen. Sie ist kleiner als das Vorgängersystem, sieht eleganter aus und lässt sich flexibler unterbringen. Nämlich in horizontaler und vertikaler Position.

Viele praktische Ideen

Der Controller mit sechs Aktionstasten, vier Schultertasten, zwei Analogsticks, Steuerkreuz und praktischer Einschalt-Taste liegt prima in der Hand. Im Controller integriert: eine 2,5-mm-Anschlussbuchse, so dass man anstelle des Xbox-Live-Headsets auch Standard-Kopfhörer anklammern kann. Die Benutzeroberfläche gibt sich sehr viel farbenfroher als bei der original Xbox. Auf vier Schablonen sind alle wichtigen Funktionen zusammengefasst. Einstellung

von Bild- und Tonformaten, Kumpel-Liste bei Xbox Live, klappt alles kinderleicht. Mit der Kindersicherung setzt Microsoft eine längst überfällige Neuerung im Videospielmarkt um. Angenommen, man zieht die Altersgrenze bei 12 Jahren: dann legt Sohnmann seine »Spongebob«-DVD ein und guckt drauflos. Man selbst kann später bei Capcoms Zombie-Metzelei »Dead Rising« Untoten blutige Scheitel ziehen, nachdem man via Controller mit einer griffigen Tastenkombination den Start erlaubt hat.

Um eine möglichst breite Käuferschicht anzusprechen, gibt's die Xbox 360 zum Start am 2. Dezember in zwei Versionen: Neben dem Komplettpaket für 399 Euro steht dann auch das abgespeckte Core System in den Händlerregalen, das mit moderaten 299 Euro vor allem die preisbewussten Käufer anspricht. Eine sehr faire Preispolitik, finden wir.

Interessant an diesem Konsolen-Start ist die Tatsache, dass er weltweit stattfindet. Dieses Wagnis ist wegen der logistischen und finanziellen Hürden bisher noch kein Videospiel-Hersteller eingegangen. Geht man davon aus, dass ein konventionell über Japan, USA und Europa gestaffelter Start gewöhnlich mit einer Millionen Hardware-Einheiten begonnen wird, muss Microsoft geschätzte zwei Millionen Systeme bereitstellen. Bei einem Warenwert von mindestens 300 Euro pro Stück entspricht das einem großen Menge Vermögen, das am 2. Dezember auf den Handel losgelassen wird. Für Deutschland dürften rund 15 Prozent des EU-Marktes reserviert sein, das entspräche etwa 100.000 Konsolen. Viele meinen, das wäre zu wenig. Einige Händler sind jedenfalls schon mit den Vorbestellungen ausverkauft. Wir drücken die Daumen, dass du Glück hast.

Matthias Lausmann
Richard Löwenstein

„Die Xbox 360 versteht sich als Multimedia-Zentrum, um das sich alles dreht“

DAS INNERSTE DER XBOX 360

CPU AUF BASIS DES IBM POWERPC

- drei leistungsstarke 3,2-GHz CPUs
- zwei Hardware-Threads pro Core
- insgesamt sechs Hardwarethreads
- je eine Vektoreinheit VMX-128 pro Core
- 128 VMX-128-Register pro Hardware-Thread
- 1 MByte Level-2-Cache

CPU TYPISCHE RECHENLEISTUNG

- 9 Millionen Fließkomma-Operationen pro Sekunde

EIGENER ATI GRAFIK-PROZESSOR

- Taktfrequenz bei 500 MHz
- 10 MByte embedded DRAM
- 48 parallele, dynamische Shader-Pipelines mit Fließkomma-Arithmetik
- Unified-Shader-Architektur

POLYGON-LEISTUNG

- 500 Millionen Dreiecke pro Sekunde

PIXEL-FÜLLRATE

- 16 Gigasamples pro Sekunde bei 4-fach Antialiasing

SHADER-LEISTUNG

- 48 Milliarden Shader-Operationen pro Sekunde

SPEICHER

- 512 MByte GDDR3-RAM
- 700 MHz DDR
- organisiert als Unified Memory

SPEICHER-BANDWEITE

- 22,4 MByte/s Bandbreite am Speicherinterface
- 256 GByte/s Bandbreite zum embedded DRAM des Grafikchips
- 21,6 GByte/s am Frontside-Bus

GESAMTPERFORMANCE

- 1 TeraFlop

VERWENDETE SPEICHERMEDIEN

- Festplatte, 20 GByte, erweiterbar und abnehmbar
- 12-fach Dual-Layer-DVD-ROM
- Memory Units ab 64 MByte

EIN- UND AUSGABEMÖGLICHKEITEN

- bis zu vier Drahtlos-Controller
- drei USB-Ports (USB 2.0)
- zwei Steckplätze für Memory Cards

OPTIMAL FÜR ONLINE

- Ethernet-Port
- kostenlose Basic-Version von Xbox-Live-Silber
- Xbox-Live-Silber-Abo inklusive Content-Download, Voice-Chat und Marktplatz
- »WiFi Ready« (optional, WLAN-Adapter via USB anschließbar) mit den Protokollen 802.11a, 802.11b und 802.11g
- »Video Camera Ready« (EyetoY-ähnliche 1,2 Megapixel-Kamera, wird separat ab 2006 verkauft)

UNTERSTÜTZUNG DIGITALER MEDIEN

- Unterstützung von DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD
- Daten-Streaming von tragbaren Musik-Geräten, Digitalkameras und PCs auf Windows-XP-Basis
- rippen von CD-Audio-Daten auf die Festplatte der Xbox 360
- persönliche Musik-Playlists in jedem Spiel
- eingebauter Media Center Extender für Windows XP Media Center Edition 2005
- interaktive Vollbild-Visualisierungen

HIGH DEFINITION GAMING

- alle Spiele im 16:9-Format, 720p und 1080i, Kantenglättung
- Standard-Auflösung und High-Definition-Modus

AUDIO

- Multichannel Surround Sound
- 16-bit Audioauflösung bei 48 KHz
- 320 unabhängige Dekompressionskanäle
- 32-bit Audio-Verarbeitung
- über 256 Audio-Kanäle

SYSTEM

- steht vertikal und horizontal

AUSTAUSCHBARE FRONTBLENDEN

- vier verschiedene Frontblenden ab Verkaufsstart erhältlich, weitere folgen



LADE DEINE WAFFEN DURCH UND STROGG SIE ALLE NIEDER!

»QUAKE 4« MACHT DICH ZUM ELITESOLDATEN MATTHEW KANE, DER MIT DEN STREITKRÄFTEN DER ERDE AUF DEM HEIMATPLANETEN DER STROGGS LANDET. MIT EINER PACKENDEN STORY UND MÖRDERISCHER GRAFIK ENTFESSELT »QUAKE 4« EIN FEUERWERK AUS BLUT, ACTION UND GEWALT. AUCH IN DER DEUTSCHEN VERSION.



„Eine erdrückende Atmosphäre. Neben dem Spieler kämpfen seine Kameraden, sie feuern, suchen Deckung – und viele sterben.“

Umwerfende Bilder
EXKLUSIV
Geniale Action, fantastische Grafik

DIE MACHER Des Raben Meisterstück

Das Studio hinter dem Action-Meisterwerk »Quake 4« heißt Raven Software. Kenner der Shooter-Szene werden hellhörig, schließlich sind dem Studio schon viele namhafte Titel entsprungen: Ob im Kampf gegen machthungrige Terroristen in »Soldier of Fortune 2: Double Helix«, als ballender Sternensritter in »Jedi Knight: Jedi Academy« oder im Kampf gegen die Borg in »Star Trek: Elite Force« – wer gerne um sich schießt, kennt mindestens einen dieser Titel. Seit Beginn der Neunziger, arbeitet id nun schon mit Raven Software zusammen, und das mit vollem Erfolg. Auch »Quake«-Erfinder John Carmack aus dem Hause id lobt das Entwicklerteam in den höchsten Tönen: »Die Jungs von Raven Soft haben in den letzten Jahren bewiesen, dass sie zu den absoluten Größen der Shooter-Entwickler zählen.« Bei einem Blick auf »Quake 4« können wir dem nur zustimmen.

www.ravensoft.com ist die allererste Adresse im Internet, falls du weitere Informationen zu Raven Software suchst.

D

ie brutale Invasion der Stroggs ist abgewehrt, jetzt rüstet die Armee der Erde zum Gegenschlag. In »Quake 4« schlüpft der Spieler dafür in die Rolle des Elite-Soldaten Matthew Kane, doch im Gegensatz zu den ersten beiden »Quake«-Spielen kämpft der Held hier nicht alleine gegen die Übermacht der Aliens. Während über dem fremden Planeten eine erbitterte Weltraumschlacht tobt, landet Matthew Kane mit den Bodentruppen auf der Oberfläche von Stroggos. Diese Story ist Grundlage für einen krassen Ego-Shooter, der vor Neuerungen nur so strotzt. Wir haben uns von Todd Hollenshead, dem Chef-Entwickler von id-Software, durch das Spiel führen lassen.

Schon der Einstieg ist turbulent: Nach der Landung auf dem Planeten springt die Klappe des Schiffes auf, und der Spieler wird mitten in die tobende Schlacht geworfen. Mit einer Pistole bewaffnet stürzt sich der Spieler ins Kampfgetümmel. Wild um sich schießende Strogg-Trupps greifen von allen Seiten an und kesseln die Erdtruppen ein. Mündungsfeuer erhellt das dunkle Szenario, riesige Kampf-Roboter zerquetschen mit ihren Laufpylonen panisch umherlaufende Soldaten. Ein beeindruckendes Schlachtenszenario, wie man es bislang noch nirgends zu sehen bekommen hat. Hier zeigt sich, was die Xbox 360 als Next-Generation-Konsole zu leisten im Stande ist. »Quake

4« benutzt die »Doom 3«-Engine und kitzelt das Letzte aus ihr heraus. Hunderte Feinde stürmen über den Schirm und vermitteln – von der Waffe in der Hand über den Brustpanzer bis hin zu den Bewegungsabläufen – ein realistisches, Angst einflößendes Bild. Beeindruckende Licht-Schatten-Effekte erschaffen eine düstere Stimmung, in der Gewalt, Panik, Kampf und Zerstörung regieren. Ein Manko hat die Grafik allerdings noch. Es ruckelt gewaltig, und zwar durchgehend. Todd Hollenshead hat uns aber versichert, dass dies bei der finalen Version nicht der Fall sein wird. Dort kann der Spieler mit einer konstanten Rate von 25 Bildern pro Sekunde rechnen.

Auch in puncto Sound hat der Titel einiges zu bieten. Während der Schlacht hallen Schmerzensschreie der Feinde und Angriffsbefehle durch die Dunkelheit. Die sind allerdings kaum zu hören, denn das Trommelfeuer der Geschütze bohrt sich brachial ins Ohr des Spielers und erschafft zusammen mit der Optik eine erdrückend realistische Kampf Atmosphäre. Mittendrin der Spieler, zwischen seinen computergesteuerten Kameraden. Auch wenn der Spieler keinen Einfluss darauf hat, was die anderen Soldaten tun sollen, machen die Jungs einen guten Job. Manche suchen in Schützengraben Deckung und feuern in die heranstürmende Menge, andere formieren sich zu kleinen Trupps, die dem Gegner entgegenmarschieren. Außerdem heilen Sanitäter den Spieler bei Bedarf und Ingenieure flicken seinen Körperpanzer. Die weniger

Vorbei sind die Zeiten, in denen brutale Feuergefechte nur in engen Gängen ausgefochten wurden. Dank der Grafik-Power der Xbox 360 liefern sich die terrestrische Armee und Hunderte Stroggs erbitterte Schlachten unter freiem Himmel



glücklichen Marines fangen sich eine Kugel ein und landen im Staub. Andere wiederum sprechen den Spieler direkt an, weisen auf mögliche Ziele hin. Durch dieses militärische Miteinander fühlt sich der Spieler nicht mehr als einzelner Streiter allein auf weiter Flur, wie dies in den Vorgängern der Fall war. Diesmal ist man Teil einer großen Armee, die um die Rettung der Erde kämpft. Ein futuristischer Krieg, so realistisch, erschreckend und detailreich, wie man ihn bis dato noch nicht erlebt hat. Dafür sorgt sowohl die Künstliche Intelligenz der Kameraden, als auch die der Feinde. Einfach nur wild drauflosschießen, um den Feind zu bezwingen, diese Masche funktioniert hier nicht mehr. Die Gegner weichen aus, suchen Deckung hinter einem Panzer oder Felsen.

Das ist aber auch schon die einzige knifflige Herausforderung dieses Titels. Wer verzwickte Rätsel oder fiese Jump'n'Run-Passagen sucht, mit denen andere Shooter-Größen derzeit auftrumpfen, der wird enttäuscht sein. »Quake 4« bleibt seiner Tradition treu, und setzt auf das gewohnte Dauerfeuer. Das erklärt wohl auch die reservierten Testnoten der PC-Version in den Fachmagazinen. Aber mal Hand aufs Herz, wer will schon ein »Quake«, bei dem man nachdenken muss? Wer in grandioser Optik Feinde in Fetzen schießen will, der ist hier auf jeden Fall richtig.

Die Schlacht um das Schicksal der Menschheit tobt nicht nur bei der Landungsstelle. Im späteren Spielverlauf werden okkulte Tempel, Truppen-Basen, Waffen-Lager und sogar Städte der Stroggs zum Schauplatz. Doch eines haben all die Örtlichkeiten und Schlachten gemeinsam: Egal wo gemetzelt wird, die brutalen, blutigen Gewaltdarstellungen zählen zum härtesten, was man jeher gesehen hat. Klar, auch in anderen Spielen wurden Körper von Granaten zerrissen oder von Raketen zerfetzt. Blut spritzt inzwischen in jedem dritten Titel literweise und Leichen überziehen den Boden. Doch hier ist das etwas anderes. Denn bei diesem hohen Maß an Realismus wirkt alles um einiges heftiger. Wenn die Stroggs Körper der Erdstreitkräfte in Stücke schneiden, verstümmeln – da müssen selbst hart gesottene Zocker erst einmal schlucken. Ob das unbedingt sein muss oder nicht, darüber kann man sich bekanntlich streiten. Eines ist aber klar: Knallharte Action im guten, alten »Quake«-Stil, mit jeder Menge Blut, Gewalt und Bergen von Leichen in zeitgemäßer Grafik, ist genau das, worauf die Fangemeinde schon ewig wartet.

Die hat nun erstmals auch die Chance, den Gegner nicht nur zu Fuß, sondern auch in Kampffahrzeugen und Flugzeugen zu verhackstückten. Ob mit MGs bewaffnete Kampfbuggys, mit mächtigen Kanonen bestückte Panzer der Erdtruppen,

DAS IST QUAKE

Das erste »Quake« lief noch auf PC-Systemen, mit deren Rechenleistung sich heute kein Handy auf den Markt traut. Ego-Shooter gab es zwar schon einige, aber hier war es erstmals möglich, das Fadenkreuz nicht nur nach links und rechts zu bewegen, sondern in alle Richtungen – wie viel Gewinn an Spieltiefe sich durch diese simple Neuerung ergab ...

Die Handlung war damals Neben-sache, deshalb bestimmte pausenloses Ballern das Geschehen. In »Quake 2« traf der Spieler zum ersten Mal auf die blutrünstigen Stroggs. Neben dem Storyansatz lieferte das Spiel für damalige Verhältnisse eine sehr gute Grafik. »Quake 3: Arena« war die Multiplayer-Variante der Serie. Keine Story, nur ballern gegen bis zu sieben Kontrahenten. Alle drei Titel sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert worden, dürfen also nicht öffentlich beworben und Jugendlichen zugänglich gemacht werden. Der Grund dafür sind zerfetzte Körper am Boden, Hirnmasse an der Decke und ein ziemlicher Blutausch dazwischen.

ZENSIERT

»QUAKE« (1996): Sieht heute schäbig aus, damals war es State-of-the-Art. Das Spiel heißt so wie sein Endgegner.

ZENSIERT

»QUAKE 2« (1997): Hat schon so etwas wie eine Rahmenhandlung. Sonst ähnlich wie sein Vorgänger.

ZENSIERT

»QUAKE 3« (1999): Ganz anders, eine glasklare Mehrspieler-Action für Netzwerk und Internet.

ZENSIERT

»QUAKE 4« (2005): Ein bisschen »Quake 2« und etwas »Quake 3«, aber krasser, schneller und schöner.



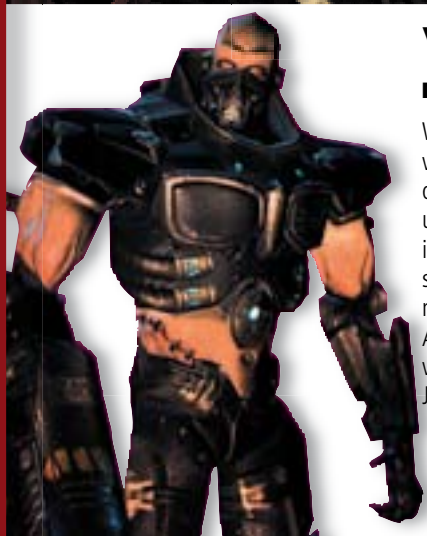


Die Übermacht ist erdrückend? Halt dich an die Jungs der Rhino Squad, die erledigen dann die Dreckarbeit

GESELLIGES TÖTEN

Tim Willits, Chef-Designer, über den Mehrspieler-Modus

“ Der Mehrspieler-Modus ist so gestaltet, dass der Spieler immer die Herausforderung findet, auf die er gerade Lust hat. »Quake 4« bietet sowohl »Deathmatch« als auch teambasierte Spiele-Modi. Da hätten wir »Deathmatch«, »Team-Deathmatch«, »Capture the Flag«, »Tournament« und einen »Capture the Flag Arena«-Modus. Bei Letzterem gibt es hilfreiche Gegenstände, mit denen der Spieler für kurze Zeit doppelten Schaden verursacht, regenerierende Rüstungen und vieles mehr. Obendrein muss sich das Team ständig untereinander absprechen. Wer passt auf die Fahne auf? Wer stürmt nach vorne? Aufgrund der Items und dem packenden Teamwork macht mir der schnelle »Capture the Flag Arena«-Modus besonders viel Spaß. Er ist mein absoluter Favorit. Natürlich nur, wenn ich die Fahne beschützen darf. ”



VOM MENSCH ZUM MONSTER

Das Blatt wendet sich

Was gehört heutzutage zu jeder packenden Geschichte? Klar, eine unerwartete Wendung. Davon wird auch Vorzeigesoldat Matthew Kane nicht verschont. In der Mitte des Spiels wird der Kämpfer der terrestrischen Streitkräfte gefangen genommen und in einer brutalen Sequenz zu einem Strogg umgewandelt. Das klingt erst mal derb, bringt aber frischen Wind in die Handlung und natürlich auch ins Gameplay. Mit neuen Waffen, übermenschlichen Kräften und bluttriefenden Aufschlitzz-Attacken setzt der vom Schicksal gepeinigter Matthew Kane seinen Kampf fort. Brutal, hart und erschreckend realistisch werden die Feinde in Fetzen geschossen, aufgespießt oder in Stücke geschnitten. Baller-Aktion der härtesten Gangart, nichts für zart besaitete Spieler. Wird ganz spannend zu sehen, ob und wie sehr die deutsche Version gekürzt wird. Der Hersteller strebt jedenfalls eine USK-Freigabe ab 16 Jahren an, da werden sich Schnitte kaum vermeiden lassen.

WAS FÜR KNARREN!

Mit insgesamt neun Waffen geht es dem Feind im vierten Teil der »Quake«-Serie an den Kragen. Da finden sich beliebte Kaliber aus vergangenen Episoden und natürlich auch neue Bleispritzen. Natürlich alle in genialem Design und mit brachialer Feuerkraft ausgerüstet. Pistole, Schrotflinte, Maschinengewehr, Granat- und Raketenwerfer, Plasma-Strahler, Gauntlets, um Gegner zu zerstückeln, und eine mächtige Anti-Materie-Kanone. Dieses Monstrum kann zwar nur mit einem Schuss geladen werden, vernichtet dafür aber alles, was nicht bei drei im Bunker sitzt. Ob ein Rudel Stroggs oder ein dicker Kampfpanzer, wo dieses Baby hochgeht, zerfällt alles zu Staub. Aber auch die Standard-Waffen haben eine verheerende Wirkung, besonders wenn man zwei auf einmal einsetzt. In der einen Hand die Pistole, in der anderen den Plasma-Strahler, da fliegen die Fetzen. Pistole und Maschinengewehr sind mit einer Taschenlampe am Lauf ausgerüstet, was enorm praktisch ist, um dunkle Ecken auszukundschaften. Bleibt zum Schluss das neue Blitz-Gewehr. Trifft man damit einen Gegner, springt der Lichtbogen auch auf andere Feinde über. Das ist nicht nur äußerst effektiv, sondern macht auch optisch richtig was her.

Mit diesem schlagkräftigen Arsenal kann es »Quake 4« locker mit jedem anderen Shooter aufnehmen.



Nach der Umwandlung zum Strogg ist der Held noch gefährlicher. Es geht also noch brutaler und blutrünstiger zur Sache

schwer bewaffnete Kampfläufer und mit Laserkanonen ausgestattete Raumjäger der Stroggs – der Spieler kann sie alle nutzen. Dieser Schritt war nötig, bietet doch fast jeder moderne Shooter inzwischen Kampfgefährte. So schlachtet man sich zu Fuß oder fahrend durch die Feindesscharen, erhält im Verlauf des Spieles neue Waffen wie Schrotflinten, Plasma-Strahler, Raketenwerfer, Maschinengewehr und andere Mordinstrumente. Immer im Konflikt mit den widerlichen Stroggs.

Zumindest bis man selbst zu einem wird. Ja, so ist es! Der Vorzeigesoldat, mit dem man das wilde Gemetzel bestreitet, wird selbst zu einem Menschen zeretzenden Ungetüm. Damit dreht sich natürlich nicht nur die Story, es kommen auch neue Gameplay-Elemente hinzu. Abwechslungsreich, packend, actionreich und grandios: Der Story-Modus von »Quake 4« klingt viel versprechend. Aber die Entwickler denken auch schon daran, wie sich der Spieler

vergnügen kann, wenn er das Spiel durchgespielt hat. Ganz klar, auf die »Quake«-Spieler wartet ein blutiges Online-Gemetzel. Per Xbox Live trifft sich der Spieler mit Zockern aus der ganzen Welt online. Im beliebten »Deathmatch«-Modus geht es dann darum, wer die meisten Gegner umnietet, bei »Capture the Flag« muss ein gegnerischer Kontrollpunkt erreicht und die dort geklaute Fahne in die eigene Basis verfrachtet werden. Natürlich alles unter dem Feuer der Feinde, die sicherlich genauso gut zielen wie man selbst. Von beiden Mehrspieler-Matches gibt es auch Team-Varianten. Bis zu acht Spieler hetzen sich in einer Arena und bekämpfen sich bis aufs Blut. Insgesamt ein nettes Gesamtpaket aus harter Action, brutaler Gewalt, packender Story und grandioser Grafik, welches id und Raven für den Spieler vorbereiten. Haltet euch parat, denn bei »Quake 4« handelt es sich zweifelsohne um einen der besten Konsolen-Shooter aller Zeiten.

Sebastian Weidenbeck



Eddie? Zuletzt sah man so brutale Bilder auf dem Cover von Iron-Maiden-CDs

**Exklusive
BILDER**
Schockierende Details

Lohnt sich's?

- Neue Features, überragende Grafik und neue Gameplay-Elemente.
- Sorry, etwas Negatives fällt uns momentan nicht ein.

„Angstschweiß tropft von der Stirn des Helden ...“

Erscheint/ Oktober 06

AUF EINEN BLICK

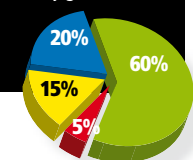
Publisher/ Capcom
Developer/ Capcom
Genre/ Survival-Horror
Spieler/ 1
Xbox Live?/ Ja

KURZ & KNAPP

Blutrünstige Zombies in Fetzen ballern, knifflige Rätsel knacken – alles in atemberaubender Grafik und garniert mit packenden, neuen Gameplay-Elementen.

HORROR IN ZAHLEN

- panische Angst
- Zombies umnieten
- Rätsel knacken
- Story genießen



RESIDENT EVIL 5

Was für ein Schocker! Erdrückend realistisch, erschreckend detailreich

Wovon Xbox-Besitzer bislang nur träumen konnten, wird auf der Xbox 360 endlich wahr. Ab Oktober 2006 halten dort Angst und Schrecken Einzug – und zwar mit dem Horror-Schocker »Resident Evil 5«. Erstmals erscheint ein Teil der erfolgreichen Survival-Horror-Serie aus dem Hause Capcom für eine Microsoft-Konsole. Damit der lang erwartete Einstand gelingt, setzt Capcom auf das altbewährte Spielprinzip. Tückische Rätsel knacken, Horden von Zombies die Rübe vom Rumpf ballern und panisch vor dem Bildschirm schlottern. Was bisher von dem Spiel zu sehen ist, hat ganz klar das Potenzial, das beste »Resident Evil« aller Zeiten zu werden.

Nie zeigte sich der Horror so realistisch. Die menschenleeren Straßenzüge, durch die sich der bislang noch namenlose Hauptcharakter bewegt, erschlagen mit Details. Stromleitungen überspannen die verlassen Ruinen, in den Gassen liegen alltägliche Gegenstände wie Waschzuber, Autoreifen und Müll, alles ist in gleißendes, unwirkliches Licht getaucht. In der finalen Version soll eine nie da gewesene Physik-

Engine Interaktionen mit jedem Gegenstand in der Umwelt erlauben. Ob man all den Plunder gegen den Feind einsetzt, Waffen damit aufrüsten oder Gegenstände wie Flaschen in Molotowcocktails verwandeln kann, ist derzeit nur Vermutung. Unklar ist auch, was aus den Bewohnern der Geisterstadt geworden ist. Die sucht man nämlich vergeblich. Nur vereinzelt huschen gesichtslose Schatten durch die Dunkelheit der zerstörten Häuser. Dass es sich hierbei nicht um hilfreiche Gefährten, sondern um mordgierige Untote handelt, dürfte jedem klar sein. Was ist hier bloß geschehen? Welche Katastrophe hat die Stadt so verwüstet? Tja, die Antworten auf diese Fragen werden wohl noch etwas auf sich warten lassen. Wie genau sich die Story entwickeln soll, liegt derzeit noch im Dunklen. Wie vieles andere auch. Beispielsweise die Herkunft des Helden. Es soll sich um Chris Redfield handeln, den Helden aus dem allerersten »Resident Evil«. Er ist der Bruder von Claire Redfield, die bekanntlich die Hauptrolle in »Resident Evil: Code Veronica« innehatte.



Durch diese hohle Gasse werden sie kommen: Zombies im Anmarsch

liveundonline

Fix ist nix. Aber wir schlagen mal ganz frech Downloads von neuen Waffen und vielleicht einer Heldin vor. Wie wäre es mit Ada Wong aus »Resident Evil 4«?

SONNENSTICH

Kühlen Kopf bewahren

Auch wenn das Sonnenlicht die Illusion von Sicherheit schafft, eigentlich macht es den Überlebenskampf noch schwieriger. Zu viel Sonneneinstrahlung schwächt den Helden und macht ihn benommen. Nur ein schattiges Plätzchen oder eine kühle Brise verhelfen zu neuer Stärke.



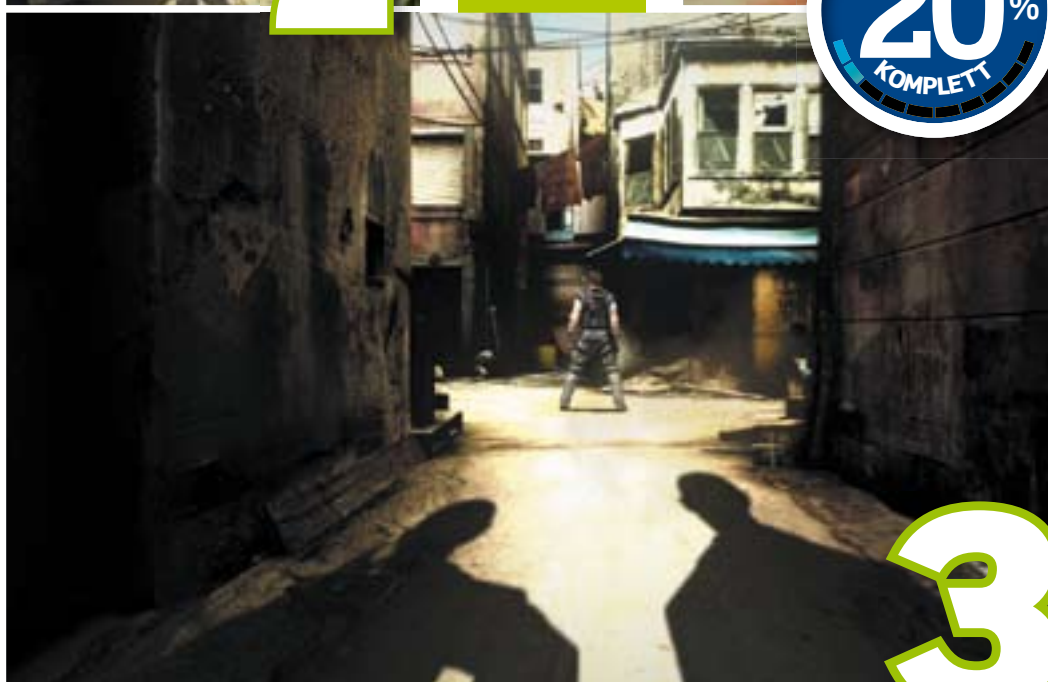
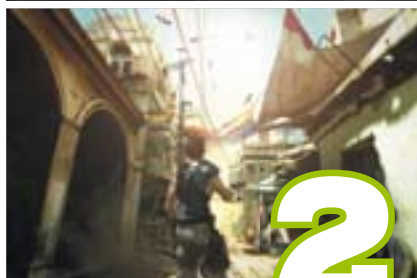
HIGHEND-GRAFIK FÜR EXTRASCHARFEN HORROR

Die Grafikpower der Xbox 360 ermöglicht eine atemberaubende Detailtiefe bei der Charaktergestaltung. Das Zucken einzelner Gesichtsmuskeln, jede Veränderung der Mimik und realistische Bewegungsabläufe – vom Finger bis zum Augenzwinkern – verleihen dem Horror bedrückend reale Ausmaße.

Das gilt auch für die Gestaltung der Umwelt. Die düsteren Gänge und abgeschlossenen Areale der Vorgänger für Playstation 2 und Gamecube weichen Straßenzügen, die

von surrealem Sonnenlicht überflutet werden. Die extrem komplexe Umgebung sowie eine realistische Physik-Engine ermöglichen Interaktionen mit der Umwelt und verleihen dem Schrecken ein neues Gesicht.

Zudem erschwert das Sonnenlicht den Überlebenskampf des Spielers. Rennt er zu lange im gleißenden Licht, überhitzt der Körper. Jetzt heißt es erst mal im Schatten pausieren, um wieder zu Atem zu kommen. In diesem geschwächten Zustand kann selbst ein einzelner Zombie zur tödlichen Bedrohung werden.



Diese Figur, wie immer sie auch letztlich heißen mag, landet durch Zufall in der apokalyptisch anmutenden Stadt. Ab jetzt zählt nur noch eines: überleben! Klar, dass hier Waffengewalt aber auch Köpfchen gefragt sind, um in der lebensfeindlichen Umgebung zu bestehen. Das für »Resident Evil« ungewöhnliche Sonnenlicht zeigt nicht nur, welch geniale Licht- und Schatten-Effekte dank der Rechenleistung der Xbox 360 möglich sind, sondern hat auch noch einen anderen Zweck: Es soll dem Spieler das Leben schwer machen. Läuft der Held auf seiner Flucht vor den untoten Horden zu lange und zu schnell, verlassen ihn die Kräfte. Die Überhitzung kann nur durch Ruhepausen an schattigen Plätzen wieder gemindert werden. Blöd nur, dass wahrscheinlich genau dort noch mehr Zombies lauern. Einfach feige davonlaufen, wie das bisher in allen vorangegangenen Teilen möglich war, funktioniert also nicht mehr. Das Ergebnis: mehr Action, mehr Panik, mehr Horror! Besonders da die ersten Bilder vermuten lassen, dass die Zombies keine lahmen Kriecher mehr sind. Sie sammeln sich in Gruppen, sprinten hinter dem Spieler her und kesseln ihn an

Zombies bei grellem Sonnenlicht? Eine der Neuerungen bei »Resident Evil 5«



Gassenkreuzungen von allen Seiten ein. All das in einer noch nie da gewesenen Grafik mit satten 50 Bildern pro Sekunde, ohne jeden Einbruch – das ist jedenfalls der Plan. Zum Vergleich: »Resident Evil 4« brachte es gerade mal auf 25 Bilder pro Sekunde, was auch schon ausreichte.

Was bis jetzt zu sehen ist, lässt auf einiges hoffen. Wie sich Capcoms Horror-Abenteuer

weiterentwickelt, bleibt abzuwarten. Vor allem auf die Story dürfen wir gespannt sein. Sind die Menschen mit dem schrecklichen T-Virus infiziert? Kämpft sich der Spieler durch die Ruinen Raccoon Citys oder einer anderen Stadt? Und ist der Held Chris Redfield oder eben doch ein ganz neuer Charakter? Auf jeden Fall sollte man diesen Titel ganz genau im Auge behalten. Denn wer die Reihe kennt, der weiß, dass Titel aus der »Resident Evil«-Serie immer potenzielle Hits sind.

Sebastian Weidenbeck

360 SAGT ...

Sieht so aus, als würde »Resident Evil 5« das Genre auf der Xbox 360 umkrempeln, so wie es das Vorgängerspiel auf dem Gamecube getan hat. Blanker Horror, sonst nichts.

Hitpotenzial

Erscheint/ 06

live und online

■ Koop-Modus
■ wir hoffen auf Download-Kosmetik für das Dashboard

Das wird hart:
Gangster-Action von
den »GTA«-Erfindern

CRACKDOWN

AUF EINEN BLICK

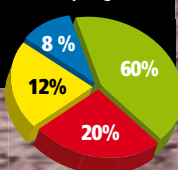
Publisher/
Microsoft
Hersteller/
Real Time Worlds
Genre/
Action-Abenteuer
Players/ 1-2
Xbox Live?/ Ja

KURZ & KNAPP

So hübsch kann die Jagd auf Bösewichte sein. Die Macher von Real Time Worlds machen ihrem Namen alle Ehre und erschaffen eine riesige, lebendige Stadt, wie man sie bisher noch nicht gesehen hat.

DAS STECKT DRIN

- Amok laufen
- Superkräfte
- Explosionen genießen
- der Story folgen



Diese Screenshots sprechen Bände. »Crackdown« sieht nicht nur aus wie ein Klon der höchst populären »Grand Theft Auto«-Serie, sondern ist auch das Werk derselben Macher. David Jones und seine Jungs von DMA-Design haben die Reihe 1997 aus der Taufe gehoben. Jetzt hat sich Jones, zusammen mit ein paar weiteren Abtrünnigen aus dem zwischenzeitlich von Rockstar Games aufgekauften Team, selbstständig gemacht und ein eigenes Studio gegründet: Real Time Worlds.

Seit über einem Jahr ist das Erstlingswerk in der Mache, das überraschenderweise sehr an »GTA« erinnert. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Cops, der übermenschliche Kräfte besitzt. Seine Aufgabe ist es, eine vom Verbrechen durchdrungene Stadt zu befrieden. Wie das geht? In der Stadt regieren 21 Gangsterbosse – sind diese erledigt, kehrt wieder Ruhe und Frieden ein. Die hübsche und detailreiche Stadt, die Fahrzeuge und Passanten verblüffen durch brillante Grafik im Cel-Shading-Look. Trotz der feinen Optik kennt das Spiel keine Ladepausen. Einmal eingeleitet, kann sich der Spieler ohne Einschränkung in der Stadt bewegen. Dank der enormen Kräfte der Hauptfigur wirkt das Ganze fast schon wie ein Superhelden-Titel. Autos lassen sich wie Spielzeug durch die Luft schmeißen, die aus den Rahmen gerissenen Türen werden als Schutzschild gegen Geschosse benutzt, und mit mächtigen Sätzen à la Hulk springt der Spieler von einem Hochhausdach zum anderen.

Im weiteren Spielverlauf wird der Held so mächtig, dass er beispielsweise Trucks auf Wolkenkratzer-Dächer schleudern kann. Diese motivierende Prise Rollenspiel hält enorm bei Laune. Natürlich kommen auch Feuerwaffen nicht zu kurz. Autos werden in die Luft gesprengt, mit Maschinengewehren und Pistolen durchlöchert der Spieler Verbrecher auf der Straße und natürlich einige Passanten, welche versehentlich die Schussbahn kreuzen. Im Koop-Modus ist es sogar möglich, die Stadt gemeinsam unsicher zu machen und auf Verbrecherjagd zu gehen. Sich in ein Auto zu hocken und vom Kumpel durch die Luft schleudern zu lassen, das wird sicherlich ein Heidenspaß.

Sebastian Weidenbeck

360 SAGT ...

Stylische Verbrecherjagd mit interessantem Setting. Stammt von den »GTA«-Erfindern, sollte also auch in Sachen Spieltiefe und Atmosphäre überzeugen.

Hitpotenzial



liveundonline

■ Koop-Modus per Xbox Live oder Splitscreen ■ eventuell andere Spieler beobachten ■ Wallpapers und Optiktuning für das Xbox-360-Dashboard

Erscheint/ September 06

Viel Style, wenig Substanz?
Wenn der Style so cool aussieht,
dann freuen wir uns darauf ...

GEARS OF WAR



In ferner Zukunft bricht die fiese Alien-Rasse der Locusts über die Erde herein und löscht in einem Vernichtungskrieg ein Viertel der Erdbevölkerung aus. Zeit für einen Helden, der die Alien-Brut vom Angesicht des Planeten tilgt, Zeit für Marcus Fenix: Der Elitesoldat, sein Freund Dominic und weitere Kameraden treten den Bestien mit unerbittlicher Feuerkraft entgegen. Auf den ersten Blick wirkt »Gears of War« wie ein weiterer Ego-Shooter für die 360, aber der Schein trügt. Das Ganze spielt sich eher geradlinig, vorwärts schauend, niemals rückwärts gerichtet.

Die Aufgabe ist klar: Hier wird gnadenlos geballert, bis alle Aliens ausgeschaltet sind. Köpfchen braucht es weniger, dafür einen ausdauernden Daumen für Dauerfeuer. Der Spieler steuert Marcus aus der dritten Person, was für einen guten Überblick sorgt. Wem das nicht gefällt, der zoomt einfach an die Schulter des Helden heran. Lediglich wenn man eine der dicken Bleispritzen anlegt, geht die Ansicht in den First-Person-Modus über. So stapft man durch düstere Endzeitstädte voller Dunkelheit, mit Rauch, Feuer, Trümmern, meist schlechtem Wetter und außerdem Unmengen an Monstern. Jederzeit kann ein weiterer Spieler anstelle von Dominic Feuerschutz geben.

Zu zweit Aliens plätten, das macht vor allem wegen der außerordentlich guten Grafik jede Menge Spaß. Kulissen, Gegner, Explosionen, Effekte: hier raubt einem einfach alles den Atem. Videoeinspielungen von nur wenigen Sekunden Länge lassen einen dann kurzfristig wieder zur Ruhe kommen. Ist im Koop-Modus mal kein Mitstreiter zur Hand, kann man sich immer noch auf zwei namenlose Gefährten verlassen, die auch nicht gerade mit Blei geizen. Hinter zerstörten Mauern sucht der Spieler Deckung – zerlegt mit einer mächtigen Maschinenpistole einen Locust nach dem anderen. Der Daumen verteilt Dauerfeuerstöße, Horden von Unholden stürmen auf den Bildschirm. Ein packendes Action-Blutbad, das vom Spieltempo und seiner Geradlinigkeit ein bisschen an Konamis »Contra«-Serie erinnert. Interessant.

Sebastian Weidenbeck**360 SAGT ...**

Epics Unreal-Engine am Limit: Monster in Feuergefechten richten, zerstörte Endzeit-Städte befrieden, die Grafik bewundern.

Hitpotenzial

**AUF EINEN BLICK****Publisher/**

Microsoft

Hersteller/

Epic Games

Genre/

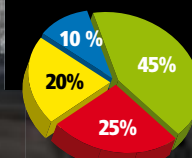
3rd-Person-Shooter

Players/ 1**Xbox Live?/ Ja****KURZ & KNAPP**

Verblüffend, was Epic da aus seiner Unreal3-Engine zaubert. Ballern und meucheln in topschicken Kulissen. »Gears of War« könnte eines der Top-Spiele 2006 werden.

DAS STECKT DRIN

- Hammer-Grafik
- dicke Explosionen
- SF-Setting
- Dauerfeuer-Action



Lohnt sich's?

- Erlebe große Abenteuer gemeinsam mit Playstation-2- und PC-Spielern.
- Kein Offline-Modus. Setzt Festplatte voraus.



„Dieses Fantasy-Abenteuer verbindet Menschen aus der ganzen Welt.“

Erscheint/ Januar 06

AUF EINEN BLICK

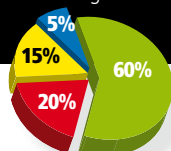
Publisher/ Microsoft
Developer/ Tecmo
Genre/ Online-Rollenspiel
Spieler/ 18/ Party
Xbox Live?/ Ja

KURZ & KNAPP

Bildschönes Online-RPG mit jeder Menge Charme und Action. Wegen seines japanischen Looks aber eher etwas für Kenner.

DAS STECKT DRIN

- Aufträge erfüllen
- Ausrüstung sammeln
- mit anderen quatschen
- Männer, die sich als Frauen ausgeben



FINAL FANTASY XI

Endlich: das erste »Final Fantasy« für eine Microsoft-Konsole!

Seit 20 Jahren herrscht nun Frieden in der Welt von Vana'diel. Die schrecklichen Schlachten gegen den finsternen Shadow Lord und seine Beastmen-Armee gerieten beinahe in Vergessenheit. Doch nur beinahe. Denn immer öfter machen Gerüchte die Runde, dass die Beastmen wieder durch die Lande streifen, Höfe überfallen, Städte plündern und zur erneuten Eroberung Vana'diels ansetzen. Zeit das Schwert zu schärfen und die Rüstung anzulegen. Denn bald schon tobt die epische Schlacht auf der Xbox 360. Anfang 2006 stellt Square Enix »Final Fantasy XI«, den Online-Ableger der berühmten Rollenspielerie, in die Läden. Dann erfüllt der Spieler knifflige Aufträge in der Fantasywelt von Vana'diel und zieht gegen Orks, Goblins, Riesen oder Dämonen in die Schlacht. Wie es sich für ein Massive-Multiplayer-Online-Rollenspiel (kurz MMORPG) gehört, bastelt sich der Spieler seinen eigenen Charakter und zieht entweder alleine oder mit einer Gruppe von bis zu 17 anderen Mitgliedern der »Final Fantasy XI«-Online-Gemeinschaft los, um Monster aufzuschlitzen, Schätze abzustauben und Abenteuer zu erleben.

Fünf Rassen stehen zur Wahl. Da hätten wir einmal die Hume, die quasi die Menschen darstellen, und dann die Elvaan, ein stolzes Elfenvolk. Daneben das kleine und knuffige Magier-Volk der Tarutaru, die mächtigen Galka-Krieger aus der Altepa-Wüste und die Mithra, ein Stamm von Amazonen-Katzenmenschen. Da dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Zumal die Rasse lediglich über das Aussehen bestimmt. Ob man als Magier, Krieger, Mönch oder Dieb in die Welt hinauszieht, hängt nämlich davon ab, für welchen Beruf man sich entscheidet. Je nachdem entwickelt man sich eher zum schwertschwingenden Barbaren, mächtigen Magier oder gelehrten Heiler. So erlebt man zusammen mit seinen Gefährten das Schicksal der Zauberwelt in Missionen, welche die Story vorantreiben. Man hilft Bewohnern der Welt in Quests aus der Patsche oder verteidigt bei der so genannten Eroberung das Stammesgebiet seiner Rasse gegen Angreifer, die sich ein Stück Land grapschen wollen oder fällt seinerseits in ein Land ein. Ja, da gibt es einiges zu tun.

Aber nicht nur die Vielfalt, sondern auch die Schönheit dieses Spiels verdient ein dickes Lob.



Hier geht es hässlichen Ungetümen in einer wunderschönen Umgebung an den Kragen

liveundonline

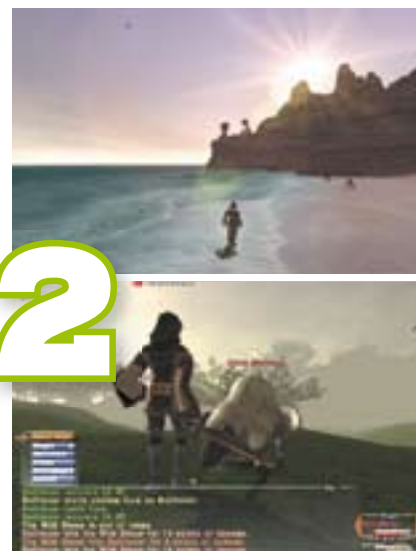
- Zugang auch mit Silber-Konto, allerdings gegen Extra-Gebühren
- riesige, weitläufige Welt mit zwei Kontinenten
- mehr Abenteuer als bei jedem anderen Online-RPG

1

EINMAL UM
DIE GANZE
WELT ...

Die Xbox-360-Nutzer sind nicht die einzigen Besucher von Vana'diel. Da es das Spiel schon seit drei Jahren für die Playstation 2 und den PC gibt, herrscht auf dem Planeten schon eine rege Online-Community. Erstmals zocken PC-Spieler und Besitzer von Xbox 360 oder Playstation 2 zusammen in einer Online-Rollenspielwelt.

2



STATUS
DER VERSION
78%
KOMPLETT

EIN HELD WIRD GEBOREN

Bevor es auf die Monsterjagd geht, muss der Spieler erst einmal einen Recken zusammenbasteln. Gesicht, Haare,

die Wahl des Berufes entscheidet, welche Fähigkeiten der Spieler während seines Werdegangs erlernen kann.

1 Geschlecht – alles wie's beliebt. Fünf Rassen stehen zur Wahl, natürlich hat jede ihre Stärken und Schwächen.

Dann ist es an der Zeit, sich einen Beruf auszusuchen. Ob Krieger, Weiß-, Schwarz-, Rot-

2 Magier, Dieb oder Mönch,

Ist der Charakter zu einem brauchbaren Helden herangewachsen, kann selbst ein Krieger Magie beschwören und ein Magier mit dem Schwert metzeln. Man muss es ihm nur richtig beibringen.

3



3

Zwar reißt die Grafik keine Bäume aus, sie gleicht im Wesentlichen der PC-Version. Nebelige Hügellandschaften, zerklüftete Gebirgspässe, und staubige Wüsten so weit das Auge reicht; das macht trotz fehlender Neuerung schon richtig was her, gerade bei 720p-Auflösung. Auch die Waffen, Gesichter, Rüstungen und andere Charakterdetails sehen gut aus. Feine Lichteffekte in Schlachten gegen die düsteren Unholde sind da nur noch das Tüpfelchen auf dem i. Allerdings werden Fans der Serie bei den Kämpfen erst einmal geschockt sein. Denn das Rundenkampfsystem weicht wilden Hau-Drauf-Schlachten. Klar, wäre auch ziemlich langweilig, wenn man immer warten müsste, bis man wieder an der Reihe ist. Besonders eindrucksvoll ist es, wenn ein Magier mächtige Verbündete beschwört, etwa den Feuerdämon Ifrit, die Wassernymphe Shiva oder den Blitze sprühenden Ramuh. Sind die am Werk, so wird die actionreiche Schlacht zum lichtdurchfluteten Spektakel.

Für jeden Sieg erhält der Spieler Erfahrungspunkte, die den Charakter stärken und von Zeit zu Zeit die Möglichkeit geben, neue Fähigkeiten zu erlernen. Gefundenes oder erobertes Gold trägt man zum nächsten

Einige Areale spielen sich weniger geradlinig als andere. An diesen schwebenden Plattformen hast du eine Weile zu knabbern



Händler und erwirbt damit Heiltränke, Waffen, Rüstungen und magische Schriftrollen. Auch untereinander können die Spieler handeln. Da wechseln seltene Schwerter und besonders starke Zauber zu Wucherpreisen den Besitzer, Käufer und Verkäufer freuen sich gleichermaßen. Neuerungen zur PC- und Playstation-2-Version gibt es nicht. Wie denn auch, schließlich teilen sich die Spieler aller drei Systeme das Land Vana'diel. Leider ist derzeit noch unklar, wann Xbox-360-Besitzer die Erweiterung »Treasures of Aht Urhgan« erstehen können. Klar

ist allerdings, dass der Spieler für das Online-Vergnügen eine Festplatte benötigt und zusätzlich zu seinem Xbox-Live-Abo Extra-Kohle abdrücken muss. Wie viel das ist, steht momentan allerdings noch in den Sternen. Zum Vergleich: In den USA sind es 12,95 Dollar pro Monat – nicht gerade wenig. Ob die Zahlung per Kontoeinzug möglich sein wird oder man wie in den USA eine Kreditkarte für den Account benötigt, ist auch noch nicht entschieden. Was aber ein echter »Final Fantasy«-Fan ist, den wird auch das nicht abschrecken. Trotzdem wäre ein Zugang ohne Extragebühren fairer gewesen. Schade, dass aufgrund dieser Tatsache nicht jeder, der gerne möchte, in Vana'diel auf Abenteuer tour gehen wird.

Sebastian Weidenbeck

**360
SAGT ...**

Online-Rollenspiel-Spaß der Extraklasse: Bereise das Land Vana'diel, schlitze Orks auf und lerne nette Leute kennen.

Hitpotenzial

DUNGEON MASTER

Aufgabe fürs Leben

Lass dich von den Bildern nicht täuschen: Mit seiner Ich-Perspektive mag »Oblivion« den Eindruck eines Ego-Shooters machen. Aber schon im Kampfsystem steckt sehr viel mehr Raffinesse drin. Beispielsweise wird jede Attacke aufwändig kalkuliert, ähnlich wie bei einem Tabletop-Rollenspiel. Es kommt zwingend darauf an, seinen Helden nach und nach mit neuen Stärken und Mächten zu versehen. Motivierender Nebeneffekt: Kämpfe, die einem in den ersten Stunden beinhart scheinen, sind für einen aufgelevelten Krieger im Handstreich erledigt.

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Take2
Hersteller/ Bethesda Game Studios
Genre/ RPG
Spieler/ 1
Xbox Live?/ Nein

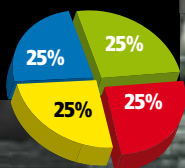
KURZ & KNAPP

Geh wohin du willst. Tu was du willst. Sei wer du willst. »Oblivion« macht's möglich.

DAS STECKT DRIN

Elder Scrolls bietet:

- unvergl. Freiheiten
- atember. Optik
- ungläubl. Spieltiefe
- unendliche Weiten



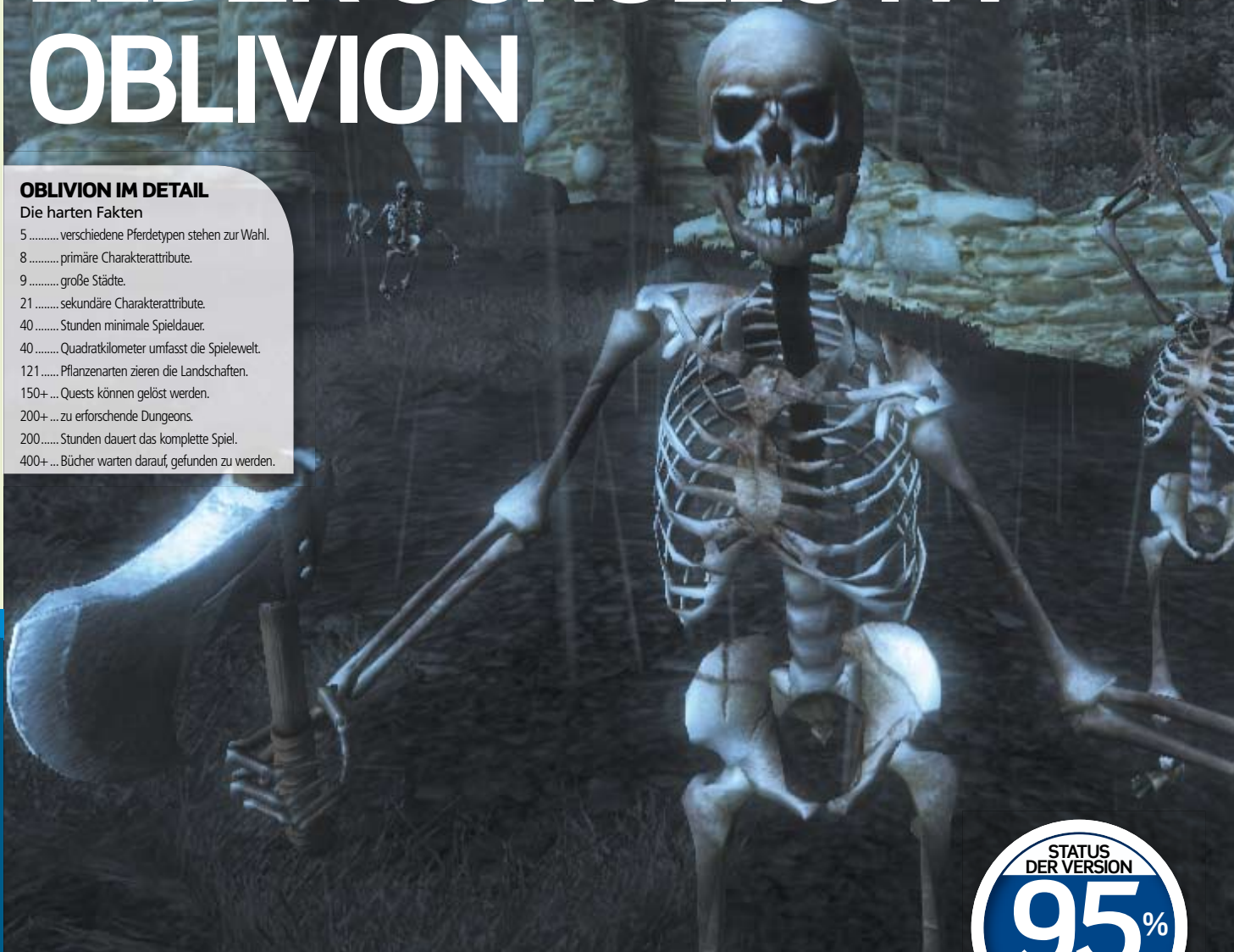
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Erscheint/ März 06

OBLIVION IM DETAIL

Die harten Fakten

- 5 verschiedene Pferdetyten stehen zur Wahl.
- 8 primäre Charakterattribute.
- 9 große Städte.
- 21 sekundäre Charakterattribute.
- 40 Stunden minimale Spieldauer.
- 40 Quadratkilometer umfasst die Spielewelt.
- 121 Pflanzenarten zieren die Landschaften.
- 150+ ... Quests können gelöst werden.
- 200+ ... zu erforschende Dungeons.
- 200 Stunden dauert das komplette Spiel.
- 400+ ... Bücher warten darauf, gefunden zu werden.



Plaudern lohnt. Jede Figur hat etwas zu berichten

Lohnt sich's?



Wahnsinns-Welt / KI vom Feinsten / Sprachlos-Grafik



Kein Xbox-Live-Feature

Oblivion. Und der Rest hat zu schweigen

Der König ist verschwunden und Chaos droht dem führungslosen Land Tamriel. Da öffnen sich zu allem Überfluss auch noch die Pforten der Hölle, die dunklen Mächte von »Oblivion« sind auf dem Vormarsch. Jetzt heißt es, Ruhe bewahren und versuchen, die Welt zu retten. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn im Fall des neuen Meisterwerks »Elder Scrolls IV« macht der Begriff Welt dem realen Gegenstück alle Ehre. Mehr als 40 Quadratkilometer sorgfältig entworfene Landschaften warten nur darauf, vom Helden bei der Suche nach dem einen, dem wahren Thronfolger durchkämmt zu werden. Wie er dabei am besten vorgehen soll, bleibt ganz allein dem Spieler überlassen. Denn mit Tamriel offenbart sich ein Abenteuerspielplatz ohne Grenzen. Jeder kann machen was er will, wo er will und so oft er will, so lange nicht einer der zahlreichen Gegner auf die Idee kommt, ihn mit der Axt oder dem Schwert vom Gegenteil zu überzeugen. Diese Handlungsfreiheit beginnt schon bei der Wahl des Helden. Egal ob als Edelkrieger, Waldläufer, Nekromant oder Magier: Die Vielfalt der Charaktere ist schier endlos. Aus 21 Talenten – von A wie Akrobatik bis Z wie Zauberei – werden sieben Hauptfähigkeiten ausgewählt. Nicht zu vergessen die Sternzeichen, die dem Charakter Vor- und Nachteile bringen können. Von solch inneren Werten abgesehen, kann auch das Äußere des Helden bis ins kleinste Detail den Wünschen angepasst werden.

Auf ins Abenteuer, denn nur durch fleißiges Trainieren steigt die Punktzahl in den ausgewählten Fähigkeiten. Und die wirkt sich natürlich auch auf die acht Attribute des Helden aus, wie zum Beispiel die Stärke oder Geschicklichkeit. Trainieren bedeutet in »Elder Scrolls IV« nicht, die Erfahrungspunkte gemütlich auf die Fähigkeiten zu verteilen. Wer sich nicht ordentlich ins Zeug legt und wirklich übt, wird auch nach mehreren Tagen des Kaufmannsdaseins von jedem Ladenbesitzer übers Ohr gehauen. Wo doch vor dem Laden die Marktbesucher förmlich darauf warten, dass man ihnen die nagelneuen Schuhe für die Hälfte des Kaufpreises von den Füßen herunterschwatzt. So arbeitet sich der Held langsam aber sicher die fünf Stufen (Anfänger, Lehrling, Geselle, Experte und Meister) der Erfolgsleiter hinauf, bis er schließlich als magischer MacGyver aus einem Klumpen Schlamm und einem Stück Schnur ein Anti-Troll-Gift mischen kann.

Doch nicht nur Helden haben ein Recht auf Fortschritt. Bethesda hat sich auch der NPCs angenommen und ihnen ein menschenwürdiges Leben verschafft. In jeder Person steckt so viel KI, dass die detailverliebt gestaltete Kleidung eigentlich aus allen Nähten platzen müsste. Diese so genannte »strahlenförmige KI« lässt die Bewohner Cyrodiils, der zentralen Provinz von Tamriel, aufgrund ihrer Bedürfnisse agieren und zudem auf ihre Umgebung reagieren. Beispiel gefällig? Die Diebesgilde gibt dem Anwarter den Auftrag, einen wertvollen Diamanten zu stehlen. Nun gibt es mehrere Möglichkeiten: Entweder wir überfallen einfach den wohlhabenden Besitzer, schließlich folgt dieser seinem gewohnten, leicht durchschaubaren Tagesablauf – einkaufen, Kirche, Kneipe. Oder wir räumen lieber gleich sein komplettes Haus aus und zwingen ihn so, das glitzernde Kleinod bei einem schmierigen Pfandleiher einzutauschen. Jetzt müssen wir Letzteren nur noch mit einem Hieb auf den Hinterkopf davon überzeugen, dass »

“Oblivion bietet mehr als andere Rollenspiele. Viel mehr!“

DIE ABENTEURER-KOLLEKTION

Löst Mithril in dieser Saison Seide ab?

Die klassischen Rollenspielelemente stehen beim actionlastigen »Oblivion« im Hintergrund – und das mit Absicht. Schließlich soll der neueste Teil der »Elder Scrolls«-Saga eine gelungene Mischung aus beidem sein. Doch es gibt sie, die RPG-Features! Angefangen bei der Rassen-Auswahl über die Spezialisierung des Charakters hin zu den Waffen und der Kleidung. Glücklicherweise sind die auffälligsten Rüstungen auch

meistens die besten. Wer mit der markant-männlichen Top-Ausstattung die Runde durchs digitale Dorf macht, kann sich der Alpha-Männchen-Rechte sicher sein. Andernfalls muss er sich den Respekt eben erkämpfen ...

~~~~~  
Mit dieser Rüstung macht jeder Held eine gute Figur ...



# 1

## ZEIT FÜR TATEN

Der Gegner vernachlässigt die Deckung. Eine gute Gelegenheit, um ihn zurück nach »Oblivion« zu schicken. Vor allem, weil seine Kollegen nahen ...

## GANZ GROSSES KINO

»Jason und die Argonauten« beeinflussen noch immer das Design von Videospielen – Gotte sei Dank!

## 168-STUNDEN-WOCHE

Skelette und Geister bekämpfen, das ist den »Oblivion«-Machern offenbar nicht genug. Sie lassen uns auch noch durch dicken Nebel waten. Klarer Fall für die Krieger-Gewerkschaft!

## GUTE FREUNDE SIND NIE ALLEIN



## Das Who's-who von Cyrodill

### Echte Kerle

werden Krieger und nur die sind wirklich in der Lage, die Kampfkunst schnell und effizient zu erlernen.

Zwar gibt es keine Klassen

im herkömmlichen Sinn, jeder kann sich also alle Fähigkeiten aneignen. Aber zur Perfektion bringen es nur die wenigen, deren Fähigkeiten und Charakter es zulassen.

### Wer Magier

werden will, muss erst einmal die Schulbank drücken. Einige Studien und Examina

später darf der frisch gebackene Zauberlehrling aber auch die Elemente der Natur beherrschen. Dann gebietet er über mystische Steinkolosse wie etwa diesen hier.

**Wo sollte** die Dunkle Bruderschaft hausen, wenn nicht hier? Wir wissen es, dürfen es aber nicht sagen – sonst müssten wir alle töten, die davon erfahren haben. Nur wer Unschuldige um die Ecke bringt, kriegt eine Einladung. Als Willkommensgeschenk gibt's ein schwarzes Lederoutfit. Schick!

# 2



# 3

» er sich nur zu gerne von dem Klunker trennt. Schöne, neue »Elder Scrolls IV-Welt«!

Doch in dieser Welt verbirgt sich einiges: die Hafenstadt Anvil im Westen, im Osten das Fachwerk-Städtchen Cheydinhal. Im Norden unwirtliche Kälte, im Süden stickige Sümpfe. Im Zentrum der Provinz schließlich die größte der insgesamt neun Städte, Imperial City. Zu Fuß bereist der Held die Welt von Tamriel und die Dutzenden kleinen Siedlungen, schneller geht es auf dem Rücken eines Pferdes. Wer sich aber ab und zu gern ins Dickicht schlägt, um Rehe oder auch mal ein Monster zu jagen, muss das Tier leider im Stall lassen. Am schnellsten geht es sowieso per Landkarte, alle schon entdeckten Orte können direkt angesprungen werden. Da hat sich jemand die Kritik an »Morrowind« offenbar zu Herzen genommen! Außerdem lenken kleine Symbole den Blick des neugierigen Reisenden auf das nächste der rund 200 Verliese abseits der Strecke. Wobei abseits der falsche Begriff ist, denn in »Elder Scrolls IV« ist der Weg das Ziel. Warum also nicht hier abbiegen und die kleine Holzbrücke überqueren. Schließlich

“ Das ist kein Spiel.  
Das ist eine Welt! ”

Jeder Zentimeter Cyrodiils ist perfekt gestaltet  
– auch die, die selten ein Held besucht



haben wir erfahren, dass die Kneipe auf der anderen Seite des Teiches hervorragendes Bier serviert. Außerdem ist der Tratsch in der Taverne die beste Möglichkeit, neue Aufgaben und Abenteuer zu finden.

Und davon gibt es in Tamriel genug. Egal, ob man nun dem Kompass zu nächsten Story-Aufgabe folgt und einfach auf eigene Faust die Wälder und Steppen nach potenziellen Gegnern durchstreift. Womit wir zur nächsten großen Neuerung von »Elder Scrolls IV« kommen: dem Kampfsystem. Vorbei die Zeiten aus »Morrowind«, als das Schwert ins Fleisch des Gegners drang, aber sich die imaginären Würfel in guter alter Rollenspiel-Manier gegen einen Treffer entschieden. Um es mit Produzent Gavin Carter zu sagen: »Wenn das Schwert trifft, dann trifft es – fertig!« Das verändert die Kampfszenen von Grund auf. Kein sinnloses Klicken und Hoffen auf das Spielglück mehr. Hier wird richtig gekämpft! Ein Sprung nach vorn, ein Hieb, ein Sprung zur Seite, wegducken, wieder zuschlagen. Der Schaden, den ein Treffer verursacht, richtet sich dann nach der jeweiligen Stärke und Fähigkeit des Helden. Power-Moves (durch längeres Drücken und mit Wählen einer Richtungstaste ausgeführt) bringen neben dem Hauptschlag auch noch entsprechende Nebeneffekte mit, wie etwa die Zertrümmerung des gegnerischen Schilds. Eine gelungene Mischung aus klassischem RPG-Gerangel und actiongeladenen Kampf-Szenen! Ein kleiner Wehmuts tropfen bleibt dennoch, vor allem für Fans des Vorgängers. Das Bethesda-Team hat sich in seinem neuesten Streich von Wurf Waffen und Armbrüsten verabschiedet. Dafür ist die Funktionalität von Pfeil und Bogen stark gestiegen, abgeschossene Pfeile können

## HOME, SWEET HOME

### Haus und Garten

Das neue »Elder Scrolls« ragt aus einer ganzen Reihe von Gründen aus der Vielzahl an Rollenspielen heraus. Einer der wichtigsten Punkte ist, dass so ziemlich alles und jedes in der Umwelt Einfluss auf deinen Helden nimmt. Du kannst beispielsweise das Dorf der Tulpenzüchter und Pilzesammler besuchen und dort die Kunst wild wuchernder Botanik-Attacken lernen.

sogar wieder eingesammelt werden, um den leeren Köcher zu füllen. Dabei wird auch berücksichtigt, auf welches Material der Held schießt. An Stein und Metall prallen die Geschosse ab, in morschem Holz oder natürlich auch Fleisch bleiben sie stecken.

Doch nicht nur in den Kampfszenen macht sich die atemberaubende Grafik bemerkbar. Die Entwickler haben alles aus der Hardware herausgeholt und so eine fast beseelte Landschaft geschaffen. Wer sich noch nicht vom leichten Rascheln der Bäume und von den sanft wiegenden Gräsern in die Welt von Tamriel versetzt fühlt, den wird die realistische Umsetzung von Wetter, Tag und Nacht sowie den Jahreszeiten endgültig überzeugen. Egal, ob aus der Sicht der ersten Person oder wahlweise auch der dritten, Cyrodiil ist ein echter Augenschmaus. Selbst Tamriels Höllen-Pendant »Oblivion« ist grafisch so umwerfend gestaltet, dass man durchaus

mit dem Gedanken spielen könnte, ein wenig mehr als sonst zu sündigen, um sich einen Platz am Höllenfeuer zu sichern.

Wo wir gerade von Hölle sprechen. Auf der Straße hören wir ein Gespräch zweier Bürger, die sich flüsternd die Neuigkeit vom Angriff einiger Dämonen auf Kvatch berichten. Dahin ist die Feiertagslaune, ein Klick auf die Karte bringt uns mitten hinein ins Inferno: zuckende Blitze, brennende Ruinen, schreiende Menschen, diabolische Gestalten. Beklemmung macht sich breit. »Eine neue Pforte hat sich geöffnet«, ruft einer der vorbeieilenden Wächter. Wir stürmen hinterher und sehen gerade noch, wie er vor uns zu Boden geht. Das an einen Dinosaurier erinnernde Monster beugt sich über ihn, der perfekte Moment, um es mit einem gezielten Schwerthieb ebenfalls auf den kalten Stein niederzustrecken. Kurz darauf erreichen wir die Pforte nach »Oblivion«. Ein dämonischer Wächter davor. Wagen wir den Schritt ins Unbekannte? Mit Vergnügen ...

**Jan Kahlert**



Hinter der Brücke wartet eine kühle Kalthopfenschale auf den durstigen Wanderer

**360 SAGT ...**

Herausragend, schlicht gesagt. Dieses Game bietet mehr Unterhaltung pro Euro als jedes andere. Weit mehr ...

Hitpotenzial

**Exklusive  
BILDER**

Prügeln mit Stil

## Lohnt sich's?

- Das schönste »Dead or Alive« aller Zeiten. Her damit!
- Kommt leider erst im nächsten Jahr.



Erscheint/ Januar 06



Die brutalen Wurftechniken sind ein optisches Highlight

## AUF EINEN BLICK

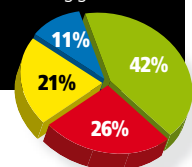
**Publisher/** Activision  
**Hersteller/** Infinity Ward  
**Preis/** ab 50 EURO  
**Genre/** Fightgame  
**Spieler/** 1-8  
**Xbox Live?/** Ja

## KURZ & KNAPP

Eine wunderschöne neue Episode aus der »Dead or Alive«-Serie. Temporeich, mit neuen Kämpfern und exklusiv für die Xbox 360.

## DAS STECKT DRIN

- erstaunliche Grafik
- Gewalt
- simple Steuerung
- freizügige Kostüme



# DEAD OR ALIVE 4

Tecmos Vorzeige-Fightgame: exklusiv für die Xbox 360!

Sollte sich jemand Sorgen machen, dass die »Dead or Alive«-Mädels nie wieder so schnuckelig aussehen wie in »Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball«: aufatmen! Denn was Tecmo mit dem vierten Teil der Prügel-Serie auf die Xbox 360 zaubert, ist der optische Overkill. Ein Kampfspiel, so realistisch und herrlich, dass man die Wirklichkeit am liebsten auslachen möchte. Die Haare der Kämpferinnen tanzen im Wind und regieren auf die kleinste Bewegung. Combos gehen fließend ineinander über, ohne dass dem Spieler eine Pause auffällt. Aber, so sehr wir weiblichen Spielern den Anblick muskelbepackter Prügelknaben gönnen, lasst uns Kerls doch mal ehrlich sein: dieses Spiel ist vor allem für uns gemacht. Die Amazonen stecken in hautengen Kostümen, die weder wippende Brüste noch sonst irgendwelche Reize verbergen.

Wer aber nur auf Rundungen achtet, übersieht womöglich das interessante Leveldesign. Vorbei sind die Zeiten, in denen ein Kampf in einem statischen Ring stattgefunden hat, und man

den Gegner nur ab und an durch eine Wand oder einen Abhang hinunterprügeln konnte. Die riesigen Areale bieten Platz für jede Menge Freiraum und unzählige, im wahrsten Sinn des Wortes, Knochen aufreibende Möglichkeiten, dem Gegner Schmerzen zuzufügen. Da wird der Kontrahent kurzerhand am Kopf gepackt und mit dem Gesicht nach unten die Treppen heruntergeschleift, vor ein vorbeikommendes Auto geschubst, in einen Tümpel voller Nilpferde geworfen. Oder man verbündet sich mit einem Affenrudel, um dem Feind eins vor den Latz zu knallen. Der Kick: man kann den Gegner durch

„Einfallsreiche Action. Brutal und packend, Schlag auf Schlag!“

## liveundonline

- Online-Wettkämpfe als Duellant oder Zuschauer
- aktuelle Ranglisten
- Video-Chat via Kamera

1



## DIE BRAUT HAUT REIN

## Schmerz lass nach!

Auf der 360 wirken Würfe und Knochenbrecher unglaublich realistisch und brutal. Wird eine Schulter ausgekugelt oder ein Schienbein zertrümmert, geht das dem Spieler im wahrsten Sinne, durch Mark und Bein. Für die passende Optik sorgen schmutzige Verwischeffekte.



3

## DIE DREI NEUEN

**Bis jetzt** hat Tecmo drei neue Kämpfer vorgestellt. Einer davon ist Elliot. Ein wendiger Kämpfer, der sich des Keiken-Stils bedient. Er beherrscht fünf verschiedene Kampfhaltungen und kann daher äußerst flexibel auf jeden Angriff reagieren.

**Dann haben** wir da die süße Kokoro, Tecmo's Gegenstück zu Akira aus der »Virtua Fighter«-Serie. Denn auch Kokoro nutzt den gefürchteten Hakkyokuken-Stil,

bewegt sich aber laut ihrem Schöpfer Tomonobu Itagaki viel realistischer.

**Den Abschluss** macht eine mysteriöse, braungebrannte Ringerin, die bis jetzt noch keinen Namen trägt. So viel ist aber klar, die maskierte Schönheit bedient sich einer mexikanischen Ringer-Technik namens Lucha Libre

2

3

2



Wände dreschen, von Brücken stoßen und durch Fenster wuchten. So verlagert sich der Kampf Schlag auf Schlag, und alles ohne Schnitte.

Auch die Kulissen sind detailliert und realistisch gestaltet. Blütenblätter fallen von Kirschbäumen, Tiere tummeln sich in den Wäldern, alles ist so, wie es sich die Spieler eigentlich immer gewünscht haben. Dazu tönen aus den Boxen entweder rockige oder verträumte Klänge, die die jeweilige Atmosphäre unterstreichen. Ein überzeugendes Gesamtpaket. Damit die hübsche Optik und der feine Sound nicht das einzige Gute an diesem Spiel bleiben, gibt's natürlich auch Veränderungen beim Gameplay. Tecmo hat sich durchgerungen, das oft als zu simpel verschriene Combo-System zu überarbeiten. Das verspricht komplexere Angriffe, fiesere Brecher-Ketten und bringt dadurch neuen Wind ins Prügel-Paradies. So wird der Spieler nicht mehr darum herumkommen, sich auf einen Helden zu spezialisieren. Denn es wird mehr Zeit als je zuvor in Anspruch nehmen, bis man alle Stärken, Schwächen und vor allem die Flut an Angriffsmöglichkeiten unter Kontrolle bringt. Trotzdem wird die Steuerung

nicht viel komplizierter. Mit den Aktionsknöpfen kombiniert man Schläge und Tritte, startet Spezialangriffe, mörderische Würfe oder kontert den Gegner aus.

Klar, dass so ein Hau-drauf-Fest im Mehrspieler-Modus den größten Spaß bereitet. Gegen einen Kumpel vor dem heimischen Schirm ist es genau das richtige Spiel. Wer es aber richtig derb braucht, der geht online und prügelt sich mit bis zu sieben weiteren Nutzern durch Turniere und trägt seine Ergebnisse auf einer weltweiten Online-Rangliste ein. Schön zum



Wo ist der Zebrastrifen? In Gambler's Paradise rasen Autos über den Kampfplatz

Protzen, vorausgesetzt man ist gut genug. Eines steht jetzt schon fest: »Dead or Alive 4« ist das hübscheste Prügelspiel aller Zeiten. Insofern ist dann auch die Verspätung zu verschmerzen. Zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe sieht es jedenfalls so aus, als ob »Dead or Alive 4« den Start der Xbox 360 am 2. Dezember deutlich verpasst. Als kleines Trostpflaster hält Microsoft einen Bonuscharakter aus dem Halo-Universum bereit. Die Kämpferin namens Spartan 458 trägt den Kampfanzug des Master-Chief.

**Sebastian Weidenbeck**

**360 SAGT ...**

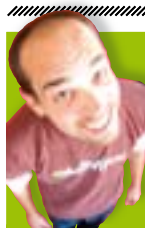
Superschnelle Haudrauf-Action in beeindruckender Grafik. Plus neue Kämpfer und Action ohne Ende. Ist halt nur weniger raffiniert als etwa »Virtua Fighter«.

Hitpotenzial

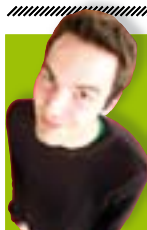
# 360 – das sind wir



**RICHARD LÖWENSTEIN**  
CHEFREDAKTION  
**LIVE-GAMERTAG/** buzzybee70  
**GENRES/** Action, Racing  
**SPIELT GERADE/** »Most Wanted«, »King Kong«  
**FREUT SICH AUF/** »Ridge Racer 6«, »Gears of War«



**MATTHIAS LAUSMANN**  
REDAKTION  
**LIVE-GAMERTAG/** Lausmeister  
**GENRES/** Action, Abenteuer, Sport  
**SPIELT GERADE/** »American Wasteland«, »Gun«  
**FREUT SICH AUF/** »Final Fantasy XI«



**SEBASTIAN WEIDENBECK**  
REDAKTION  
**LIVE-GAMERTAG/** L Erloeser  
**GENRES/** Action, Abenteuer, Strategie  
**SPIELT GERADE/** »Kameo«, »Call of Duty 2«  
**FREUT SICH AUF/** »Quake 4«, »Zelda« (Gamecube)



**REBEKKA BRANDT**  
REDAKTION  
**LIVE-GAMERTAG/** Spittelgirlie  
**GENRES/** Abenteuer, Puzzle  
**SPIELT GERADE/** »PGR3«, »Gun«  
**FREUT SICH AUF/** »Oblivion«, »Quake 4«



**JAN KAHLERT**  
REDAKTION  
**LIVE-GAMERTAG/** JuliusMK  
**GENRES/** Abenteuer, Rollenspiele, Strategie  
**SPIELT GERADE/** »King Kong«, »Condemned«  
**FREUT SICH AUF/** »Oblivion«



**SECKIN ÖZDUNDAR**  
REDAKTION  
**LIVE-GAMERTAG/** Daywalker660  
**GENRES/** Sport, Racing  
**SPIELT GERADE/** »Madden 06«, »Fifa«  
**FREUT SICH AUF/** »Gears of War«, »Test Drive Unlimited«



**CHRISTOPHER NORDHOFF**  
REDAKTION  
**LIVE-GAMERTAG/** Chrizzly  
**GENRES/** Abenteuer, Sport  
**SPIELT GERADE/** »FIFA«, »Kameo«  
**FREUT SICH AUF/** »Der Pate«, »Zelda« (Gamecube)



**MANFRED SCHMIDT**  
TEXTCHEF  
**LIVE-GAMERTAG/** Ileschleife  
**GENRES/** Abenteuer, Rollenspiele  
**SPIELT GERADE/** »Dungeon Lords« (PC), »Kameo«  
**FREUT SICH AUF/** »Oblivion«, »Alone in the Dark«

## IMPRESSUM

**VERLAG**  
Primeverlag

**HERAUSGEBER**  
Rolf Mai

**PROJEKTLEITUNG**  
Redaktionsbüro Richard Löwenstein

**PRODUKTION**  
Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München

**CHEFREDAKTION**  
(verantwortlich für den Inhalt)  
Richard Löwenstein

**REDAKTION**  
Sebastian Weidenbeck

**REDAKTIONELLE MITARBEIT**  
Seckin Özdündar, Matthias Lausmann,  
Robert Häusler, Christopher Nordhoff,  
Rebekka Brandt, Jan Kahlert

**LAYOUT/GRAFIK**  
Tanja Gabler

**LEKTORAT, TEXTKORREKTUR**  
Manfred Schmidt, Mina Piske

**BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE**  
Richard Löwenstein

**DRUCK**  
VVA Kommunikation GmbH, 45133 Essen

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

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

**ABONNENTEN-HOTLINE**  
Tel. 089 / 74 73 44 76

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

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

**WEB-ADRESSE**  
www.360-live.de

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

Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz Highbury Entertainment Limited, Bournemouth, England produziert.

Copyright: Peter Jackson's King Kong © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

## So werten wir

Spiele sind vielschichtig, sie sind geprägt durch Pluspunkte und Minuspunkte. Wenn wir testen, kommt am Ende eine Zahl zwischen 0 und 10 heraus.

**9 bis 10** Spiele dieser Top-Kategorie zählen zum Besten vom Besten. Muss-Titel, die jeden Genre-Liebhaber wochenlang unterhalten und die auch sonst jeder ansehen sollte.

**7 bis 8** Gehobene Mittelklasse. Zum Sprung in die Spitzenklasse fehlt es vielleicht an Feinschliff oder an Ideen, aber man wird gut unterhalten. Genre-Liebhaber können unbescheiden zugreifen.

**5 bis 6** Das Mittelfeld. Als Liebhaber des Genres kann man immer noch Spaß haben, sofern einen Abstriche bei Look, Spieltiefe oder Bedienungskomfort weniger kümmern.

**3 bis 4** Dieser Titel hat ernste Mängel. Sieht entweder kritisch aus, zickt bei der Steuerung, nervt mit einer umständlichen Bedienung oder alles zusammen. Erst anspielen, dann kaufen!

**bis 2** So ein Machwerk wird entweder unter schwerem Alkoholeinfluss oder von einem Sack Mehl entwickelt. Eine Lachnummer. Zum Schießen. Oder besser zum Abschießen.

## Auszeichnungen



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



Den silbernen  
»360 Star Game Award«  
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8 Punkten abräumen. Kauf Tipps also!



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

## Wo finde ich was?

### AUF EINEN BLICK

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

### 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...



### 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.

### STANDPUNKT

Hier findest du die ungeschnittene und unverblühte Meinung des Testredakteurs. Features und Gimmicks hin oder her – hier steht auf den Punkt, was nervt und was begeistert.



Das schönste  
**SPIEL**  
des Jahres

## AUF EINEN BLICK

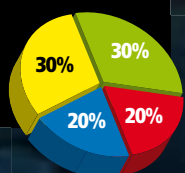
**Publisher/** Ubisoft  
**Hersteller/** Ubisoft  
Montpellier  
**Preis/** ab 55 EURO  
**Genre/** Movie-Action  
**Spieler/** 1  
**Xbox Live?/** Ja  
**USK/** ab 12

## KURZ & KNAPP

Panik, Action, Abenteuer. Alles auf einmal. Und man selbst immer mittendrin.

## DAS STECKT DRIN

■ dichter Dschungel  
■ Action überall  
■ Spannung überall  
■ großer böser Affe



# PETER JACKSON'S KING KONG

Die beste Filmumsetzung des Jahres: am besten auf der 360!

**W**enn der Regisseur der »Herr der Ringe«-Trilogie und der Kopf hinter »Beyond Good & Evil« sich zusammentun, dann kommt etwas ganz Großes dabei heraus: das Spiel zum größten Riesenaffen der Welt, King Kong. Für seine »Herr der Ringe«-Filme wurde Peter Jackson vielfach prämiert, ab dem 14. Dezember will er mit dem Remake des Filmklassikers »King Kong« von 1933 erneut abräumen. Parallel zu den Filmarbeiten entstand das dazu gehörige Action-Abenteuer – die »beste Filmumsetzung aller Zeiten«, laut Ubisoft. Und, hat's geklappt? Nun, sagen wir so: »King Kong« ist mit Sicherheit die Filmumsetzung, die einem so sehr unter die Haut geht wie sonst keine. Es gibt nur ganz wenige Titel, die dem Spieler

von Beginn an Schauer über den Rücken jagen. Das hier ist so einer. Im Zwielicht dümpelt ein Frachter auf eine Insel zu. Die Wellen rollen leise durch das Bild, hinten bohren sich Berge durch den Nebel. Die Szene wirkt atemberaubend, bedrohlich und viel versprechend zugleich. Denn im Hintergrund hebt ein Choral zu einer imponierenden Arie an und winkt dabei das unausweichliche Schicksal herbei: Hier, auf Skull Island, werden wir unvergleichliche Abenteuer erleben. Danach entgleisen jedem Spieler so einige Male die Gesichtszüge, so grandiose Szenen spielen sich ab.

Zum Beispiel gleich bei der allerersten Begegnung mit Kong, dem Riesenaffen: Man sieht zuerst nur ein schwarzes Bild. Unscharfe »

## Lohnt sich's?



Die Spannung ist zum Greifen nah, von der ersten Minute an.



Zwei Finale. Eines davon könnte zu Tränen rühren.

Erscheint/ 2. Dezember 05



## liveundonline

- guck live nach, welche deiner Kumpels spielen und wie sie sich schlagen.
- Kong-Bilder fürs Dashboard



### AFFENSTARKE ACTION



Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist aber keiner ...

»King Kong« setzt zwar auf die klassische Ich-Perspektive, ist aber kein Ego-Shooter, sondern fühlt sich eher wie ein Abenteuer an. Patronen sind streng rationiert, Schusswaffen kommen nur selten zum Einsatz. Stattdessen muss man sich überlegen, wie man Speere, Hebel, Fackeln und die anderen Mittel aus der Umwelt effektiv einsetzt.

Die Versuch-und-Irrtum-Methode hat einige Heldentode zur Folge. Weil die Rücksetzpunkte aber meistens nur wenige Meter

entfernt sind, hält sich der Frust in Grenzen. Gelegentlich muss man auch mal beim Balanceakt auf wackligen Stegen Geschick beweisen.

Die wenigen Puzzles sind nicht allzu anspruchsvoll, aber angenehm nahtlos in die Handlung integriert. Das ergibt eine Mischung, die gar nicht so weit weg ist von anspruchsvollen Ego-Shootern wie »Half-Life 2« oder »Metroid Prime«. Allerdings fühlt sich »King Kong« eher geradlinig an. Die Bewegungsfreiheit endet an Wegrändern, Mauern und Toren.



Motive huschen vorbei, verschwinden, tauchen wieder auf, wie in einem Traum. Dann erwacht der Held Jack Driscoll aus seiner Ohnmacht. Man hat keine Ahnung, was los ist und wo man sich befindet. Irgendwo zwischen Felsen, mitten in einem Meer aus Fackeln und Flammen drum herum. In vielleicht hundert Metern ragt eine Felsnadel empor. Man glaubt sich in diesem Moment noch im Intromovie, aber dann berührt der Daumen den Stick am Controller. Huch, die Sicht verändert sich! Was wirkt wie ein aufwändig vorberechnetes Video, ist tatsächlich echte 3D-Grafik.

Aha, also Ich-Perspektive, und wir sind mitten im Spiel! Aber vorerst kann sich der Held nur umgucken und ein paar Millimeter bewegen. Warum? Unklar. Ein sacheses Trommeln und Stampfen dringt aus den

„Wirkt wie das Spiel einer neuen Generation“



Kong und Co.: Auf Skull Island übernehmen einige seltsame Biester das Regiment über den Helden und seine Begleiter



Die Brücke sieht wacklig aus, und sie ist es auch ...

#### ALLGEGENWÄRTIGE ANGST

#### Sei achtsam!

Die dichte Atmosphäre ist ganz klar das Hauptmerkmal von »King Kong«. Von Anfang an, mit einem Original-Filmausschnitt des Schiffbruchs auf Skull Island, kriecht einem die Bedrohung unter die Haut. Wacklige Brücken fühlen sich an, als würden sie jeden Moment zusammenbrechen. Jedes Tier auf Skull Island ist eine Gefahr. Und so ist man schon für kleine Erfolge mehr als dankbar ...



“MAN LERNT RECHT BALD, DASS KEINER DER BOSSGEGNER-KÄMPFE LÄNGER ALS FÜNF BIS ZEHN MINUTEN DAUERT.“

#### KING-KONG-KINO



Ungewöhnliche Mittel, ungewöhnliche Ideen. Wer braucht schon Highscores?

Lautsprechern, der Sound steigert sich von Takt zu Takt bis hin zur Ekstase. Vielleicht ein Stamm Eingeborener? Dann plötzlich schreit eine Frau um Hilfe: Ann Darrow! Die Schauspieler, die für einen Filmdreh gemeinsam mit Jack auf der Insel gelandet ist. Sie ist mit Stricken gefesselt und wird mit einer Bambuslanze auf die Felsnadel herabgelassen. Augenblicke später verstummen die Trommeln, und irgendwo im Hintergrund bewegt sich ein mächtiger Schatten. Totenstille, dann ein Kreischen, man sieht ein Etwas durch das Bild huschen – ein Riesenaffe, so groß wie ein Hochhaus! Er schnappt sich Ann und verschwindet zurück in den Dschungel. Im selben Moment dringt von links eine Stimme ans Ohr. Es ist Carl Denham, der sich lautlos heranpirscht und hinter einem verschwindet. Ein leises Schnippen, man sieht Fesseln zu Boden fallen und wie sich der Held die Handgelenke reibt. Aha, Jack Driscoll war also an einen Pfahl gefesselt, aber jetzt ist er frei.

Die Flucht über eine Insel voller Geheimnisse beginnt zwischen einem Chaos aus Flammen und Eingeborenen, die Speere werfen. Der Weg ist zwischen Nebel und Dunkelheit kaum zu erraten. Definitiv ein Spiel, das man bei heruntergelassenen Rollos spielen sollte. Nach wenigen Minuten erreicht man ein gewaltiges Tor. Okay, ein Hebel ist intakt, aber der zweite fehlt und ist auch nirgends zu sehen. Da momentan keine Gegner in der Nähe sind, bleibt Zeit, um sich ein bisschen umzusehen. Ein kleiner

Platz mit verfallenen Ruinen drum herum. Man kommt recht bald drauf, welche Möglichkeiten die Umwelt bietet. Man kann zum Beispiel Speere aufheben und an einen Baum spicken; alles ganz mühelos durch zweimaliges Drücken der Aktions-Taste. Man kann Brustknochen aus Tierskeletten herausbrechen und als Hieb- oder Wurf-Waffe gebrauchen. Bald kommt es zu ersten Treffs mit den Tieren dieser Welt. Die mannshohen Raptoren lassen sich mit ein bis zwei gut gezielten Speerwürfen besiegen, aber nach den ersten Flugsauriern wird es hektisch. Da stapft dann King Kong durch die Kulissen, während ein Flugsaurier Carl entführen. Man folgt seinen Schreien, kämpft

Das pastellfarbene Dickicht und die allgegenwärtige Furcht vor dem Geheimnisvollen, das alles erinnert an das französische Fantasy-Abenteuer »Another World« von 1991. Schon damals haben die Macher von Delphine Software auf ein Head-Up-Display verzichtet. Punktezahlen? Landkarte? Gibt es auch bei »King Kong« nicht. Nur die Zahl der verbleibenden Patronen wird kurz ins Bild eingeblendet, nachdem man einen Schuss abgefeuert hat. Wer mag, kann sich oben rechts im Bild anzeigen lassen, welche Waffe oder welches Werkzeug Jack momentan in der rechten Hand hält. Gut, dass die Designer entgegen erster Pläne doch noch ein Fadenkreuz integriert haben. Diese Zielhilfe ist herzlich willkommen. Obwohl einem sonst keinerlei Automatik hilft, funktioniert das Zielen vom ersten Moment an erstaunlich präzise.

Wird man getroffen oder gebissen, färbt sich der Bildschirm für einen Moment rot. Nach kurzer Zeit erholt sich der Held wieder. So lässt sich auch ohne Anzeigen ganz gut einschätzen, wie es um einen bestellt

ist. Es gibt allerdings andere Momente, wo ein bisschen mehr Information willkommen wäre. Bei den Bossgegner-Kämpfen zum Beispiel fehlt ein glasklares Feedback, ob man erfolgreich Treffer setzt oder nicht. Nehmen wir den Kampf gegen die Mutter aller Flugsaurier als Beispiel. In Begleitung kleinerer Tiere kreist das Vieh am Himmel, fixiert den Spieler und stürzt sich dann herunter. Man muss jetzt schnell zur Seite ausweichen und dem Vieh einen Speer, Knochen oder eines der acht Projektile aus der Pistole in den Leib jagen. Ist halt nur schwer zu sagen, ob man dem Vieh das Leben aus dem Leib pustet; denn es strauchelt zwar nach einem Treffer, aber man hat ja kaum Zeit, auf solche Reaktionen zu achten. Unklar auch, wie viele Treffer das Tier noch verträgt. Ungeduldige Menschen werden das ein bisschen frustrierend finden. Allerdings lernt man recht bald, dass keiner der Bossgegnerkämpfe länger dauert als fünf bis zehn Minuten.

## KINO ZUM MITMACHEN

### Besser geht's nicht

Hauptverantwortlich für den Kinolook ist derselbe Michel Ancel, der schon als Produzent des Action-Abenteuers »Beyond Good & Evil« ein gutes Händchen für stimmungsvoll erzählte Abenteuer bewiesen hat. Er und sein Team von Ubisoft arbeiteten Hand in Hand mit »Herr der Ring«- und »King Kong«-Regisseur Peter Jackson. Ubisoft und Weta Digital erschufen aber auch Kreaturen, die im Film nicht auftauchen. Das verlängert die Spieldauer und macht Platz für überraschende Herausforderungen. Die Filmumsetzung von »King Kong« funktioniert aus vielerlei

Gründen. Beispielsweise sehen die Figuren so menschlich aus wie noch nie in einem Videospiel. Die Schauspieler sind sofort wieder zu erkennen. Wir können richtig gut verstehen, dass Jack Black alias Carl Denham immer wieder stehen bleibt, die sensationellen Anblicke bewundert und sie mit seiner Kurbelkamera einfängt. Bilder, Töne und Gameplay kommen so intensiv rüber wie noch in keiner Filmumsetzung. Die Ladezeiten sind extrem kurz und dazu noch clever versteckt. Ein eher unauffälliges, aber für die Stimmung entscheidendes Merkmal.



Natürlich tut es so ein Speer als Waffe ...

... aber gegen so eine Flugechse ist die Pistole halt effektiver

» ein paar Raptoren nieder, balanciert über wacklige Brückenkonstruktionen und landet einige Kämpfe später im Nest des Muttertiers. Nach diesem ersten Bossfight ist dann auch schon die Begegnung mit dem ersten Tyrannosaurus Rex nicht mehr weit ...

Bereits auf dieser ersten Etappe fällt auf, mit wie viel Liebe zum Details »King Kong« inszeniert ist. Knochenwaffen zersplittern nach mehrmaligem Gebrauch, geschleuderte Speere bleiben am Boden liegen und können öfter benutzt werden. Jeder Angreifer verhält sich anders. Man muss für jedes Tier eine eigene Taktik austüfeln, kann dazu auch Waffen manipulieren. Ähnlich läuft es bei den Puzzles. Gelegentlich bekommt man von Begleitfiguren einen Tipp zugerannt, aber im Prinzip müssen die Lösungen auf dem eigenen Mist wachsen. Es lohnt immer, sich umzusehen und alles auszuprobieren. Wer zwischen Felsen und Bäumen guckt, entdeckt zum Beispiel, dass ab und zu ein Flugzeug Transportkisten am Fallschirm abwirft. Die fallen einem aber nur selten vor die Füße, sondern bleiben meistens an Felsvorsprüngen und Ästen hängen. Ein präziser Schuss auf die Halteseile, »



#### ATMOSPHERE

Selten eine so atemberaubende Welt gesehen. Du bewegst dich durch spektakuläre Tempel und Schluchten, Sonnenstrahlen suchen sich einen Weg durch den Nebel und die Baumkronen. Umwerfend!

#### HELDENROLLEN

Klassisches Hollywood-Rezept: die Figuren übernehmen klar definierte Rollen. Jack gibt den Helden, die hübsche Ann schlüpft erst in die Opferrolle und kämpft später tatkräftig mit. Allgegenwärtiger Mitläufer: Regisseur und Kameramann Carl Denham, der im Film von Jack Black (»School of Rock«) gespielt wird.



PETER JACKSON'S  
**KING KONG**  
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

# FGFR

PROJECTGOTHAMRACING®3



360

DEUTSCHLANDS ERSTES Y&S 360. MAGAZIN

# JAHRESÜBERSICHT 2006

## JANUAR

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

## FEBRUAR

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

## MÄRZ

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

## APRIL

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

## MAI

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

## JUNI

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

## JULI

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

## AUGUST

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

## SEPTEMBER

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

## OKTOBER

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

## NOVEMBER

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

## DEZEMBER

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



XBOX 360™



# 360

DEUTSCHLANDS ERSTES XBOX 360 MAGAZIN

Peter Jackson's King Kong © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All Rights Reserved.



UBISOFT

schon plumpst das Gut zu Boden, und man hat eine Schrotflinte oder ein Maschinengewehr und neue Munition zur Verfügung.

Ab und zu gibt es einen Bruch in der Handlung, nämlich wenn Jack Driscoll die Heldenrolle abgibt. Stattdessen erhält man die volle Kontrolle über King Kong für spektakuläre Fights. Als Beispiel sei die Szene mit den beiden Tyrannosaurus Rex genannt, die schnurstracks auf King Kong zu-marschieren und ihn in die Zange nehmen. Kampf der Riesenkreaturen. Der Riesenaffe punktet mit der rohen Kraft seiner Pranken, packt den einen Saurier beim Schenkel, schleudert ihn über die Bäume und drischt ihn in den Boden. Dann erwischt King Kong den anderen Saurier beim Schädel, reißt den Kiefer in zwei Hälften. Heftig geht es zu, wenn Klauen und Krallen aufeinander prallen, allerdings wirken die Mega-Fights etwas aufgesetzt und verlieren wegen des simplen Kampfsystems auch bald an Reiz. Gegen Ende erreicht man zusammen mit dem Riesenaffen New York zum Showdown, der in zwei Finale mündet. Wir wollen nicht zu viel

## DER GOTT DER FLAMMEN

### Entdecke die Natur

Mal angenommen, du bist auf einer einsamen Insel gestrandet und findest einen Stock. Macht doch Sinn, ihn in die Hand zu nehmen und als Waffe zu benutzen oder ihn anzuzünden, stimmt's? Hinter allen Rätseln in »King Kong« steckt eine nachvollziehbare Logik dieser Art. Typisches Beispiel: Ein Dornbusch versperrt den Weg. Was passiert wohl, wenn man die Totenkopf-Öllampe dahinter anschießt? Aha, sie purzelt herab, setzt das Feld in Brand. Bald ist es verkohlt, und dann kommt man an den Ast ran, der als Öffner für ein versperrtes Tor dient. Man lernt auch recht bald, dass große Viecher gern über kleine und/oder tote Viecher herfallen. Man kann also Raupen als Lockköder missbrauchen und Flugechsen mit der Hosentaschen-Flak und etwas Timing an Stellen vom Himmel holen, wo ihnen Raub-Insekten vors Maul fallen und Sie für eine Weile ablenken. Mitdenken lohnt also. Wer sich dagegen immer nur mit dem Kopf durch die Wand kämpft, macht sich das Leben schwerer als notwendig. Weil die Rätsel so harmonisch in die Umwelt eingebunden sind, fühlt man sich mittendrin in der wilden Natur von Skull Island.

### RIESEN-ECHSEN!

Auf Skull Island haben viele Kreaturen überlebt, die seit Millionen Jahren ausgestorben schienen. Wir haben noch in keinem Videospiel so Furcht erregende Dinosaurier gesehen. Guck dir die Hauttexturen an!



King-Kong-mäßige Grafik: Die Biester zählen zum Spektakulärsten, was du auf der 360 erleben kannst

verraten, aber das eine schon: Man hat auf dem Weg Gelegenheit, den haarigen Gesellen ins Herz zu schließen.

Gut drei Viertel von »King Kong« spielen sich aber im Urwald ab, und der sieht atemberaubend aus. Wenn sich Gräser und Farne im Wind wiegen, dann sind sie bis in die letzte Kleinigkeit ausmodelliert. Bewegt man sich durch mannshohes Gras, zoomen fein strukturierte Fasern. Die Nerven des Spielers liegen regelrecht blank, wenn man durch das Gras schleicht, nicht ahnend, welche Kreatur vielleicht nur wenige Meter von einem entfernt lauert. Trotz dreier Schwierigkeitsgrade liegen Leben und Tod einige Male dichter beieinander, als angemessen scheint. Manche Attacken sind weder mit Logik noch mit Reaktion sinnvoll zu meistern, sondern nur nach der Versuch-und-Irrtum-Methode. Weil die Rücksetzpunkte in aller Regel nur wenige Meter vom Sterbebett entfernt sind, hält sich der Ärger aber gerade noch in Grenzen. »King Kong« schrammt oft haarscharf an dem Tal vorbei, das in frustige Tiefen hinabführt. Man ist allerdings geneigt, einem mit so viel Liebe gezeichneten Abenteuer diese Schwächen zu verzeihen. Denn wiewohl die Grafik schon auf der »alten« Konsolengeneration begeistert, setzt die 360 noch richtig was drauf. Den Texturen ist die Mühe deutlich anzusehen, die sich Ubisoft bei der Bearbeitung gegeben hat. Das Ergebnis sind Fels- und Hautstrukturen von einer umwerfenden Überzeugungskraft. Auch das Problem einiger Xbox-360-Spiele, bei denen die Grafik durch die hohe Schärfe manchmal etwas zu sehr nach Plastik aussieht, kennt »King Kong« nicht. Alles wirkt hier organisch. Außerdem fällt das Rücken weg, welches beispielsweise bei der Version für die

„Der Dschungel lebt. Und er will dich töten“

originale Xbox durchaus zu beobachten ist. Man fühlt sich sofort als Teil dieser geheimnisvollen Welt, auch wegen des herausragenden Sounds. Wenn die Konsole an eine 5.1-Surround-Anlage mit Subwoofer angeschlossen ist, sich plötzlich ein Tyrannosaurus Rex ins Bild schiebt und dem Spieler seine Lust auf Menschenfleisch entgegenbrüllt, dann bebt das Zimmer. Auch die Eindeutschung könnte nicht besser gelungen sein. Ubisoft hat die Synchronsprecher des Films verpflichtet und ihnen treffsichere Texte mit einer Hand voll Pointen aufs Vorleseblatt geschrieben. Auch die integrierten Filmausschnitte sind original synchronisiert. Klingt selbstverständlich, ist es aber nicht.

Fazit: Selten ein so bahnbrechendes Action-Abenteuer gespielt. Ein paar Längen im Spielverlauf und eine Hand voll frustrierende Momente verhindern zwar totale Begeisterung. Aber mit seiner allgegenwärtigen Spannung, seiner flüssigen Macht und seiner überragenden Grafik wirkt »King Kong« trotzdem wie das Spiel einer neuen Generation. Mit diesem Abenteuer weist Ubisofts Michel Ancel die Richtung, in die andere Filmumsetzungen in Zukunft gehen müssen.

Richard Löwenstein



Raffinierte Spielmechanik: Man kann die Biester aufeinander hetzen und sie damit ablenken



## KING KONG

Diese Filmumsetzung ragt in vielen Dingen heraus: Atmosphäre, Spannung, Spielbarkeit. Ein Muss-Spiel!

### Wertung

- + Top-Grafik
- + gut ausbalanciert
- + sehr stimmungsvoll
- kein Mehrspieler-Modus
- stellenweise schwer
- kaum 360-Neuerungen

9 aus Zehn

## Lohnt sich's?



Super Grafik mit faszinierenden Details.



Für Anfänger etwas zu anspruchsvoll.



Erscheint/ 2. Dezember 05



Einer der vielen Bosskämpfe: Manchmal muss man mit Gegnern fertig werden, die fünfmal so groß sind wie die Heldin

## liveundonline

Der Kooperations-Modus erinnert an das Gameplay von »Final Fight« und »Golden Axe«

## AUF EINEN BLICK

**Publisher/**

Microsoft

**Hersteller/** Rare

**Preis/** ab 60 EURO

**Genre/** Action-

Abenteuer

**Spieler/** 1

**Xbox Live?/** Ja

**USK/** ab 12

## KURZ & KNAPP

Wandert durch eine bunte Feenwelt, verwandelt euch, und metzelt Orks nieder!

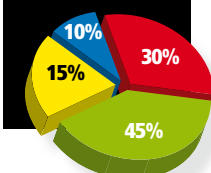
## DAS STECKT DRIN

■ Orks

■ Drachen

■ Verwandlungen

■ Geschwisterfehde



# KAMEO

Wunderbare Welt der Feen und Fantasien

**A**ls Prinzessin Kameo ein Kind war, beschloss die Mutter, ihr die magischen Familienkräfte zu schenken – die »Elements of Power«. Diese Kräfte erlauben es ihrem Besitzer, sich zu verwandeln. Kameos rothaarige Zwillingsschwester Kalus entwickelt im Laufe der Jahre allerdings Bitterkeit und Hass gegen ihre eigene Familie. Sie verbündet sich mit den Armeen der Orks gegen Kameo und ihre Elfen. Eine banale Erzählung, aber eine, die Kämpfe und Geschicklichkeitstests zu einem motivierenden Gesamterlebnis verdichtet. Seit dem Jahr 2002 gehören die Entwickler von Rare zu Microsoft. Vorher hatten die Briten vor allem Spiele für Nintendo entwickelt. In der Tat erinnert uns »Kameo« mit seiner Mischung aus Jump'n'Run, Fights und Puzzles stark an Nintendos »Zelda« und Rares eigenes »Star Fox Adventures« für den Gamecube. Mit ihrer neuen Schöpfung haben sich die Kreativen von der Insel jahrelang Zeit gelassen. »Kameo« war zunächst für den Cube bestimmt, wurde nach dem Wechsel zu Microsoft für die Xbox »umgestrickt« und dann wieder für die neue Xbox 360 angekündigt. Was sich jetzt als Glücksfall entpuppt. Denn was

wir hier zu sehen bekommen, hätte sich mit der Original-Xbox so nicht verwirklichen lassen. Maximal 25 detailliert animierte Charaktere hätten eine Szene bevölkert, jetzt sind es laut Rare bis zu 5000 auf einmal. Und die Landschaften sind mit ihren üppigen Wäldern und mystischen Burgen ebenso mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Wenn der Wind durch das Gras streicht, kann man das wirklich sehen. Die Böden sind voller Unebenheiten, die Lichteffekte kinoreif. Zeitlupen setzen dramatische Momente gekonnt in Szene.

Gleich zum Start auf Thorns Burg beleben Dutzende fliegender Drachen den Himmel im Hintergrund. Verblüffend! Das demonstriert, wozu die 360 fähig ist. All die Fabelwesen und Tiere wirken sehr anziehend. Fellteile sind »

„ Eine echte Herausforderung, auch für Könner! „

1



DAS WARTEN HAT SICH GELOHNT

**Man achte** auf die netten Details hinter dem irren Grinsen des Schneemonsters Chilla. Dort kannst du massenweise fliegende Drachen sehen. Laut Rare sind es rund 1.000. Umso eindrucksvoller wird diese Zahl, wenn man sieht, wie detailreich sie gezeichnet sind. Mit der Original-Xbox wäre das nicht möglich.

»Kameo« wartet mit einem einzigartigen Stil auf, der von der geballten Power der 360 zum Leben erweckt wird. Schaut

euch nur mal die vielen winzigen Details an! **Einer der** eindrucksvollsten Abschnitte ist die Schlacht der 3.000 Ungeheuer. Die Xbox 360 hat so viel Leistung, dass Schlachtszenen wie diese ohne Einbußen bei der Bildfolge möglich sind.

3



3



2

star  
game  
360

zum Greifen nahe, fast wie im Streichelzoo.

Aber Vorsicht! Mit Streicheln kommt man nicht weit. Die Gegner – vor allem Orks und Monster – sind teilweise viel größer als man selbst. Sie zu bezwingen erfordert Geschick und die Wahl der richtigen Gestalt. Denn der eigentliche Witz an »Kameo« ist: die Heldin kann sich in eine Reihe von Elementarkriegern verwandeln. Dazu gehören der mächtige Yeti Chilla, die boxende Pflanze Kampfkraut und General Schaden, der gut gepanzerte Kugel-Igel. Alle haben sie eigene Fähigkeiten, die der Spieler geschickt einsetzen muss, wenn er Rampen, Steilwände, Untiefen und last, not least Kalus Kreaturen besiegen will. Einfach nur ein Schwert nehmen und Monster niedermetzeln, das bringt niemanden weiter: taktisches Geschick und nachdenken sind gefragt. Das Salz in der Suppe ist die beachtliche Aktions- und Bewegungsfreiheit und die Lust darauf, das zunächst eher platte Kampfsystem durch Tricks aufzuwerten. Chilla etwa kann sich Orks krallen, auf den Rücken packen und sie dann bei Bedarf als Wurf-Waffe oder Keule benutzen.

Man merkt, dass Rare so ein Action-Abenteuer nicht zum ersten Mal macht. Zum Beispiel weil-

## DAS MODEL

### Immer passend angezogen

Die Heldin Kameo schlüpft in verschiedene Gestalten, um durch die Handlung zu navigieren: So bezwingt sie etwa als Panzer-Igel oder Fleisch fressende Pflanze bestimmte Feinde auf manchmal ziemlich kuriose Art und Weise. Das bringt interessante und taktische Elemente in die Action. Denn der Spieler muss entscheiden, in welcher Gestalt Kameo am besten vorankommt. Nur Orks schlachten, das reicht nicht!

sen Hinweisfeile an den Bildrändern auf die Position von Gegnern hin. Die von der Situation abhängigen Möglichkeiten der Heldin werden rechts oben im Bild eingeblendet. Nett auch, dass Rücksetzpunkte nie zu weit vom letzten Ort des Todes entfernt sind und dass man den Umfang der Lösungshinweise in drei Stufen einstellen kann. Denn als Genre-Neuling hat man wirklich schon genug mit den deftigen Aufgaben zu tun. Gleichzeitig finden Profis ihre Befriedigung, die keine Tipps brauchen oder wollen.

Das ergibt am Ende ein facettenreiches Gameplay. Es ist ein Vergnügen, die Möglichkeiten der Heldin zu entdecken und mit ihr Areal um Areal zu erobern. Die Steuerung geht prima von der Hand. Störend fällt nur die Kamera auf, da sie die Action manchmal nicht perfekt einfängt. Gut, dass man mit dem rechten Analogstick nachjustieren kann. Die Grafik ist ein Paradebeispiel für die Leistungsfähigkeit der 360. Hinter all der Pracht, dem Detailreichtum und der Spieltiefe sorgt eine Physik-Engine dafür, dass sich der Umgang mit Kisten, Kugeln und Krams echt anfühlt. Dennoch fehlt »Kameo« irgendwie ein bisschen letzter Schliff. Die Heldin selbst macht einen profillosen Eindruck, die Kulissen wirken stellenweise zu aufdringlich auf Hochglanz poliert. Das beißt sich mit

dem Cartoon-Stil einer Welt voller Drachen, Trolle, Orks, Feen und Fabelwesen. Und auch wenn »Kameo« im Herzen ein Jump'n'Run sein mag, hätten dem Spiel mehr unauffällig eingebundene Rätsel der Marke »Zelda« gut zu Gesicht gestanden. Trotzdem: ein wirklich schönes, unterhaltsames und faszinierendes Abenteuer.

**Christopher Nordhoff**

## Kameo

Fantasievolles Action-Abenteuer mit enormer Spieltiefe, superber Grafik, schönen Details.

## Wertung

- + bezaubernd
- + gut ausbalanciert
- + 360-exklusiv
- Kameraführung
- manchmal schwer

8

aus Zehn

Zwei Rennspiele für die Xbox 360 liefern sich seit Wochen einen Kampf um die Spitze: beim Onlinehändler Amazon belegten Ende Oktober die Racing-Games »Need for Speed: Most Wanted« und »Project Gotham Racing 3« die Plätze eins und zwei unter den Games-Vorbestellungen für die 360. »Most Wanted« bezieht seinen Reiz vor allem aus der Kombination illegaler Straßenrennen mit fettem Tuning. »Project Gotham Racing 3« löst dagegen mit ein paar Namen ein Kribbeln bei Automobil-Fetischisten aus. Ferrari, Lambo, Corvette: hier sind knapp 80 der schönsten und schnellsten Flitzer und Flundern versammelt, die es weltweit gibt. Wenn die Parkgarage nach etwa einer Woche Dauerdaddeln voll ist, sieht »PGR 3« aus wie ein Best-of von »IAA« und »Motor Show Essen«. Sich solche Traumautos freispielen, sie in die Garage stellen und dann dazwischen herumwandern, allein für dieses Hochgefühl müssen sich Autokenner »PGR 3« auf die 360 holen.

Davon abgesehen bleibt der dritte Teil seinen Wurzeln treu, gleicht also im Wesentlichen noch dem Spiel mit dem Namen »Metropolis Street Racer«, das wir noch von Segas Saturn-Konsole kennen. Wir haben es grundsätzlich wieder mit einem flotten Arcade-Racer zu tun. Rundrennen mit einer gesunden Mischung aus rassigen Positionskämpfen und anspruchsvoller Steuerung, so wie man »Project Gotham Racing« eben kennt. Die starre Klassenstruktur des Vorgängerspiels ist allerdings Vergangenheit, trotzdem liegen die Schlüssel zu den begehrtesten Automobilen nicht offen herum. Man muss sie sich verdienen, durch Siege und

Prämien. Zahlungsmittel sind, wie bei »Project Gotham« seit jeher üblich, die so genannten »Kudos«. Diese Punkte werden einem für besonders sicheres und crashfreies Fahren, aber auch für spektakuläre Stunts aufs Konto gut geschrieben. Trotz waghalsiger Drifts, Sprünge, 360-Grad-Donuts, Windschattenfahrten und Überholmanöver immer noch schnell und fehlerfrei ins Ziel zu kommen, darauf kommt es an. Während Einsteiger oft haarscharf an Strafpunkten vorbeieilen, vervielfachen geübte Piloten ihre Kudos mit diversen Multiplikatoren und sahnen richtig ab. Im Vergleich zum Vorgängerspiel für die Original-Xbox kann man bei »Project Gotham Racing 3« durch einen sensiblen Fahrstil gezielter Kudos anhäufen. Vor der Kurve den Bremspunkt auf den halben Meter genau treffen, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit einlenken, das Heck im optimalen Winkel kommen lassen – wer solche Fahrkunst beherrscht, wird höchste Belohnungen einfahren.

Auch der dritte Teil setzt wieder auf einen ähnlich bunten Strauß an Herausforderungen. Wettrennen mit drei bis fünf Computergegnern machen rund 70 Prozent aus, dazwischen sorgen immer wieder Slalom-Contests, Überhol-Wettbewerbe und Geschicklichkeits-Prüfungen für Abwechslung. Im Vergleich zu »PGR 2« wirken die Herausforderungen nicht wirklich neu, aber im Detail verfeinert. Ähnliches gilt für die Steuerung. Präzise, handlich und im Detail so feinfühlig ausgearbeitet, dass man die Unterschiede zwischen den Autos deutlich spüren kann. Da keine Klassenstruktur mehr existiert, passt »PGR 3« die Auswahl der Computergegner den Fähigkeiten des Spielers und seines Vehikels an. Ein Balanceakt, der nicht zuletzt durch die Anpassungsmöglichkeit über vier Schwierigkeitsgrade gut gelingt. Man hat zu kämpfen, muss aber nie aus Frust in den Controller beißen.

Man sieht es an unzähligen Kleinigkeiten, wofür »Project Gotham Racing 3« die Power der Xbox 360 nutzt. Nämlich zum Beispiel für das Publikum am Straßenrand. Hinter Leitplanken »

## STADT UND LAND

### Asphalt voraus

Als Kulissen für die Positionskämpfe und Geschicklichkeitstests in edlen Flitzern halten Tokio, London, New York und Las Vegas her. Das ergibt eine gesunde Mischung aus ein paar Abschnitten, die einer Autobahn ähneln, und eher zackig geschnittenen Links-/Rechts-Kombinationen. Es gibt auch wieder einige eher unruhige zu fahrende Stopp- und Vollgas-Kurse mit engen 90-Grad-Kurven. Großartig, dass die legendäre Nürburgring-Nordschleife mit von der Partie ist – wie im zweiten »Project Gotham«, nur sehr viel schöner und (auf Wunsch) inklusive Grand-Prix-Abschnitt. Ganz klar unser Tipp für fetzige Splitscreen-Duelle, bei denen übrigens die enorme Weitsicht und auf HDTV-Glätzen zusätzlich die hohe Schärfe positiv auffällt. Allerdings wird die erstaunliche Qualität der Nordschleife in der Playstation-2-Simulation »Gran Turismo 4« trotzdem nicht ganz erreicht. Die Piste wirkt sauberer und steriler, als sie in Wahrheit ist. Dass das Auto bei Rutschen ins Gras unrealistisch viel Zeit verliert, ist okay. Nordschleifen-Fans wird wohl eher stören, dass nach einer vollendeten Runde nicht die Rundenzeit im Mittelpunkt des Interesses steht, sondern die Summe der Kudos.

## AUF EINEN BLICK

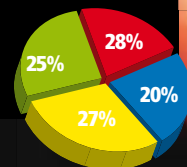
**Publisher/** Microsoft  
**Hersteller/** Bizarre Creation  
**Preis/** ab 60 EURO  
**Genre/** Rennspiel  
**Spieler/** 1-8  
**Xbox Live?/** Ja  
**USK/** ohne Einschränkung

## KURZ & KNAPP

Die begehrtesten Autos der Welt im schönsten Rennspiel der Welt. Muss in die Garage.

## DAS STECKT DRIN

- Ferraris
- Fotorealismus
- 1A-Steuerung
- Live-Features



„Das Tempolimit? 270. Kein Auto ist langsamer!“



High-Dynamic-Range-Rendering, echtes Motion-Blur: PGR3 steckt voller cooler Grafikeffekte

# PROJECT GOTHAM RACING 3

Die Zukunft des Rennspiel-Genres rast auf die Xbox 360 zu. Mit 300 Sachen ...



## INTERESSANTE XBOX-LIVE-IDEEN

### Lebe live!

Für den Onlinedienst Xbox Live lässt sich Bizarre einiges einfallen. Mit- und gegeneinander Rennen fahren, das sowieso. Übrigens auch auf dem Splitscreen. Ranglisten, klar. »GothamTV« nennt sich die witzige Idee, dass sich bis zu 30.000 Zuschauer gleichzeitig bei einem Rennen zwischen maximal acht Xbox-Live-Teilnehmern einklinken können. Man kann sich auch einen Live-Ticker während seines eigenen Rennens in den Bildschirm einblenden lassen und sich so permanent über das Wohl

und Wehe seiner Freunde informieren. Außerdem sollen sich Anhänger soffen Tunings über die Xbox-Live-Lobby Spoiler und Felgen beschaffen können. Und wer vom (nicht sonderlich gut versteckten) Arcade-Bonus-Shooter »Geometry Wars 2« nicht genug kriegen kann, lädt sich per Xbox-Live-Arcade die Vollversion herunter. Die Xbox-Live-Features waren alle bis Redaktionsschluss nicht aktiv und basieren daher auf Herstellerangaben.

Erscheint/ 2. Dezember 05



Keine Attrappe: jeder Zeiger schlägt aus, sobald man das Gas auch nur antippt

### Lohnt sich's?

-  Ein einziger Adrenalinschub, vom Start weg.
-  Wer mit Rennspielen nichts anfangen kann, verpasst hier wirklich was!

# 1

## live und online

■ erschaffe eigene Rennen, auf eigenen Strecken, mit eigenen Autos ■ Download-Extras ■ Gotham-TV lädt zum Zuschauen ein



## VOLLER STOFF



### Das Spiel mit der 270-Sachen-Garantie

Das Spiel gibt ein Tempolimit von 270 Stundenkilometern vor: kein Auto ist langsamer. Gleichzeitig bricht »Project Gotham Racing 3« die bisherige Klassen-Struktur des Karriere-Modus auf. Im Prinzip sind alle Autos sofort verfügbar, sofern man genug Bares für den Kauf aufbringt. Anders als beim Vorgängerspiel muss man sich diesmal also nicht Unmengen von Rennen mit ungeliebten Autos herumplagen, nur um das Cockpit seines endlich freigespielten Traumwagens nach zwei bis drei Rennen schon wieder aufgeben zu müssen.

**Damit sich** der Rausch der Geschwindigkeit von der ersten Minute an entfaltet, verzichtet »PGR 3« auf Klein- und Mittelklasseautos. Honda NSX und Ford GT sind Einstiegsmodelle. Hier stehen also nur fette Flitzer am Start; viele Modelle aus dem Vorgängerspiel, aber auch Neuheiten wie zum

Beispiel dieser TVR Sagaris. Ein englischer Sportwagen-Exot, schärfer als Chili.

**Der Saleen** zählte schon im Vorgängerspiel zu den schnellsten Kisten weit und breit. In einer vergleichbaren Liga spielen der neue Ferrari 430, der Lamborghini Gallardo und der McLaren F1. Weil die Porsche-Exklusivlizenz bei Electronic Arts liegt, fährt »PGR 3« wieder die Modelle des Porsche-Tuners Ruf auf.

**Das heißeste Eisen:** der Ferrari Enzo. Seit der Präsentation auf der »Paris Motor Show« vor knapp drei Jahren zählt das 12-Zylinder/660-PS-Prachtexemplar voller Formel-1-Technologie zu den Traumautos schlechthin. Im Foto-Modus kann man seinen Liebling positionieren, an der Kamera mit Blende und Tiefenschärfe herumspielen, knipsen und speichern.

# 2



# 2

# 3



# 3

» und Fangzäunen stehen keine Papp-Marionetten wie früher, da begeistert sich jubelndes 3D-Volk! Entscheidende Details, die Männer von Mäusen trennt: wer geriffelte Bordsteine und die deutlich spürbare Fahrzeugdynamik auf Bodenunebenheiten zu nutzen versteht, macht entscheidende Sekunden gut. Bei den ersten Fahrten durch London fallen solche Details noch kaum auf. Aber spätestens, sobald man in Vegas an Casinos und Palmen vorbeizoomt, haut es einen um. Für die Bäume nutzt Bizarre die Shader-Hardware der 360. Das Blatt- und Zweigwerk wird in Echtzeit berechnet, die Alleen wirken erst durch diesen Kniff. Die Strecken und Kulissen haben etwas Authentisches und Lebendiges an sich, sehr viel mehr, als das bei Rennspielen für die alte Konsolengeneration der Fall ist.

Der Vorsprung durch Technik ist auch den Autos ins Blech geprägt. Jedes einzelne Fahrzeug setzt sich aus mindestens 40.000 Polygonen für

„Näher werden die meisten von uns einem Enzo nie sein.“

Auch die Amerikaner lassen die Muskeln spielen, zur Abwechslung mal ohne Kriegserklärung ...



## ROT IST DIE TRAUMFARBE

### Lizenzierte Schönheiten

Der große Reiz der »Project Gotham Racing«-Serie liegt seit jeher in den fantastisch modellierten Traumautos, die unsreiner kaum je selbst wird fahren können. »Project Gotham Racing 3« ist momentan das einzige Videospiel, das mit den begehrten Modellen von Ferrari auftrumpft. Diese Exklusivität scheint Bizarre bewusst zu sein; jedenfalls haben sich die Entwickler bei den roten Rennern aus Maranello besonders viel Mühe bei der Ausformung und Glättung jeder einzelnen Karosserie-Falte gegeben. Einfach umwerfend, diese sexy runden Formen!



die Karosserie und 40.000 Polygonen für das Interieur zusammen. Das entspricht der achtfachen Menge dessen, was im Vorgängerspiel pro fahrbaren Untersatz aufgewendet wurde. Das blank polierte Blech sieht umwerfend aus. Wenn der Spieler in die Cockpit-Perspektive umschaltet, fühlt sich das extrem rasant und fahrbar an. Originalgetreue Cockpit-Abbildungen füllen den Bildschirm. Aussehen und Anordnung von Tacho, Drehzahlmesser und alle übrigen Anzeigen gleichen denen in den wirklichen Fahrzeugen. Und was ist mit der Bildwiederholrate? Noch Anfang Oktober enttäuschte uns eine Version von »Project Gotham Racing 3« mit stellenweise richtig störendem Geruckel. Aber damit ist es jetzt aus und vorbei. Die Grafik zoomt in dem für Rennspiele optimalen Tempo auf einen zu. Das ergibt eine flüssige Optik und ein präzises Handling.

90 Musikstücke liefern die passende Mücke dazu: der Soundtrack stammt teils von bekannten Bands (Chemical Brothers, Queens of the Stone Age), teils auch von aufstrebenden Independent-Künstlern (Death Cab for Cutie, Hot Hot Heat). Insgesamt ein guter Mix aus Hardrock, Alternative und Hip-Hop, den man sich zusammenstellen kann, wie man will. Wie eigentlich das ganze Spiel. Denn der so genannte »Playtime«-Modus ist wie ein Lego-Baukasten für Autonarren. Man kann Stadt und Route frei bestimmen, sich für winklige Serpentin

Ein bisschen klassisches Lambo-Cruising auf dem deutschen Nürburgring? Aber immer!



oder schnelle Autobahnen entscheiden, die Spielvariante festlegen, Computergegner zulassen oder nicht. Außerdem kann man alleine fahren, mit mehreren Spielern am Splitscreen oder online per Xbox-Live.

Mit seiner beinahe fotorealistischen Erscheinung vermittelt »Project Gotham Racing 3« einen ersten Eindruck davon, wie 360-Spiele auf HDTV-, aber auch auf normalen PAL-Fernsehern aussehen können. Was das Gameplay betrifft, erfindet Hersteller Bizarre das Rad nicht neu. Auch bei der Gegner-KI sind uns keine markanten Fortschritte aufgefallen. Sie kommt uns ähnlich überzeugend vor wie im Vorgängerspiel, und für spannende,

faire Rad-an-Rad-Duelle ist sie damit allemal gut. Es gibt ohnehin genug Gründe, warum »Project Gotham Racing 3« in die Erstausrüstung jedes frisch gebackenen 360-Besitzers gehört: die tollen Xbox-Live-Modi, die fantastische Grafik, der unübertroffene Fuhrpark und vor allem der begeisterte Sound. Wer sich in das Cockpit eines Ferrari Enzo klemmt und den Motor in 5.1-Surround brüllen, kreischen und fauchen hört, wird so bald nicht wieder aussteigen wollen. Ein Spiel wie eine Droge.

**Richard Löwenstein**

## PGR3

Temporeicher Mix aus Rennsimulation und Arcade-Racer. Herausragend vor allem wegen seines Fuhrparks.

### Wertung

+ 1A-Grafik  
+ neue Xbox-Live-Ideen  
+ Top-Sound

- Karriere-Modus ohne Personality  
- stellenweise schwer

**9**  
aus Zehn

Erscheint/ 2. Dezember 05

EXKLUSIVE  
BILDER

Der erste Test

AUF EINEN  
BLICK

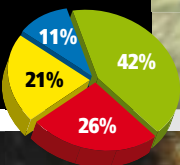
**Publisher/**  
Electronic Arts  
**Hersteller/**  
EA Kanada  
**Preis/** ab 60 EURO  
**Genre/** Arcade-  
Racing  
**Spieler/** 1-4  
**Xbox Live?/** Ja  
**USK/** ab 6

KURZ &  
KNAPP

Quasi das Best-of  
der »Need for Speed«-Serie. Sieht  
gut aus und macht  
süchtig.

EIN ECHTER  
GEWINNER

■ Polizei im Genick  
■ schicke Autos  
■ Tuning  
■ Fahrfreiheit



## Lohnt sich's?

- Flüssiger als die Versionen für Original-Xbox und Co.
- Keine spielerischen Pluspunkte im Versionsvergleich.

NEED FOR SPEED  
MOST WANTED

Klasse Rennspiel mit Cops, Tuning und Autopower. Am schönsten auf der Xbox 360!

**P**rickelnde Straßenrennen mitten im Berufsverkehr, heißes Tuning ohne Ende, fetzige Verfolgungsjagden mit den Gesetzeshütern: »Most Wanted« vereint alles, was Lust auf Vollgas macht. Der neueste Teil aus der »Need for Speed«-Serie räumt mit den beiden ärgsten Kritikpunkten an den beiden »Underground«-Vorgängern auf: Endlich sind wieder Cops auf der Straße, endlich haben wir das Blaulicht im Nacken. Bei spektakulären Fluchtszenen ist auf dem Highway jetzt wieder die Hölle los. Dabei beginnt alles völlig harmlos auf den Straßen von Rockport City. Ein Video zeigt, wie jemand mit deinem leistungsgesteigerten und aufgespoilerten BMW M3 GTR unterwegs ist. Du siehst ein illegales Straßenrennen mit heißen Positionskämpfen, wie es hier oft stattfindet. Dann schwenkt die Kamera, zoomt von hinten

an das Auto heran, und plötzlich sitzt man selbst am Steuer, wird nahtlos in die Action hineinkatapultiert. Es kommt zum ersten Hauen und Stechen mit einem Typ namens Razor Callahan und seinem Ford Mustang. Aber Razor zieht eine linke Tour durch, und du bist deinen schicken Flitzer erst mal los.

MANN, DAS IST JA GENAU WIE BEI  
»UNDERGROUND 2« ...

Stimmt, denn erst hast du alles, bald nichts und musst dich dann wieder ganz nach oben an die Spitze der »Blacklist« arbeiten. Diese Liste ist der Kern des Spiels. Auf ihr führen die Cops Buch über die schlimmsten Verkehrsrowdys. Mit dem Kampf um Platz 15 geht es los. »Dieser Clown heißt Sonny. Er hat verdammt

## liveundonline

■ 2 Spieler Splitscreen, 2 - 4 Spieler online ■  
Renn-Baukasten ■ Online-Blacklist ■ getunte  
Autos sind erlaubt



viel von Papis Zaster in seinen Schlitten gesteckt«, erzählt einem sexy Mia Townsend, gespielt von Josie Maran (»Van Helsing«). Schön, dass sie sich mit ihrem heißen roten Fummel immer wieder durch das Seitenfenster lehnt und einem Tipps ins Ohr haucht. Sonny fährt einen schwarzen Mercedes Benz SL, man selbst hat die Wahl zwischen vier Kompaktautos mit vielleicht 200 PS. Schlechte Karten? Nein, denn der niedrige Schwierigkeitsgrad sorgt für einen leichten Einstieg in die Karriere als illegaler Rennpilot. Aber je länger das Spiel dauert, desto mehr machen einem die Verfolgungsjagden zu schaffen. »Most Wanted« lässt eine ganze Flotte von Gesetzeshütern los. In den ersten paar Rennen hängen dir ein bis zwei einsame Streifenwagen im Genick, später sind es ganze Armeen an Sicherheitskräften mit Straßensperren und Polizeihubschraubern.

#### DAS MIT DEN COPS HÖRT SICH SPASSIG AN!

Ist vor allem aber spannend. Denn die Polizeistreifen sind allgegenwärtig, bei den Rennen und auch beim freien Fahren. Sie lauern an jeder Ecke, patrouillieren auf den Straßen. Ein Radarwarner piepst vor problematischen Stellen. Aber wer bremst, verliert womöglich wertvolle Zeit auf den Konkurrenten und

verpasst vor allem den Spaß am Katz-und-Maus-Spiel mit den Verkehrshütern. Ein Fahndungs-O-Meter am unteren Bildrand zeigt, wenn die Cops einen im Visier haben. Ein paar Cop-Kähne rammt man höchstpersönlich schrottreif, andere hängt man ab, indem man Wassertanks und ähnliche Verfolgungsstopper rammt und dadurch den Weg blockiert. Wenn dann noch Cops übrig sind, pumpt es einem richtig Adrenalin ins Blut. Mit ein bisschen Ortskenntnis kann man jetzt auf einer langen Gerade Tempo machen, über eine Abkürzung davonsprinten und sich dann kurz in einer der paar Garagen im Stadtgebiet verstecken. Mit jedem Meter an gewonnenem Abstand bewegt sich der Balken auf dem Fahndungs-O-Meter weiter in Richtung »entkommen«. Ganz nebenbei beschert einem jeder Erfolg so

„Dieser Clown heißt Sonny. Mach ihn fertig!“

## GUT UND NEU

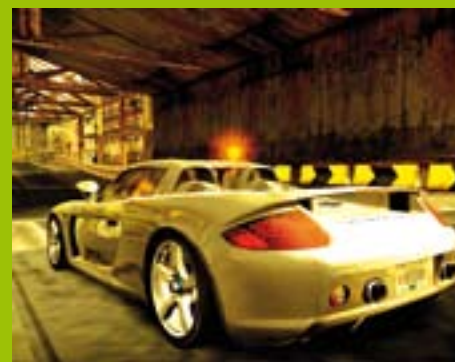
Freiheit des Fahrens, der Reiz gehetzt zu werden

Hier kommt zusammen, was zusammengehört. »Most Wanted« vereint die Hetzjagd mit den Cops aus »Need for Speed: Hot Pursuit« mit dem Tuning-Overkill aus den beiden »Underground«-Spielen. Auch sonst versucht »Most Wanted« alles, damit wirklich jeder Rennspiel-Liebhaber damit Spaß hat. Als illegaler Straßenracer kann man völlig frei Schnauze durch die Stadt Rockport City cruisen, zumindest durch die bereits freigespielten Stadtteile. Polizeistreifen, Werkstätten und Treffpunkte für illegale Rennen sind auf der Karte eingezeichnet. Vorausgesetzt man befindet sich nicht gerade inmitten einer Verfolgungsjagd mit der Polizei, kann man jederzeit den so genannten »Unterschlupf« aufsuchen und dort die verschiedenen Rennkategorien direkt anwählen.

In den Wettrennen geht es vor allem darum, seinen Punkte- beziehungsweise Kontostand aufzubessern. Rennen gegen drei Computergegner auf abgesteckten Rundkursen sind wieder das A und O. Eine Variante davon sind die K.o.-Ausscheidungen und Sprintrennen gegen nur einen Computergegner. Die insgesamt 68 Meilenstein-Rennen dienen eher dem Zweck, Punkte für die »Blacklist« zu sammeln; sie kann man auch außerhalb des Karriere-Modus als so genannte »Challenge« bestreiten. Bei Starts unter der Bezeichnung »Fahrzeugkontakt« geht es beispielsweise darum, eine bestimmte Zahl von Polizeistreifen schrottreif zu rammen und dann zu flüchten.

»Kopfgeld« ist angesagt, wenn man mit einem bestimmten Mindesttempo durch eine Radarfalle jagen soll. Und »Flucht« oder »Verfolgung« heißt es, wenn man sich innerhalb einer Zeitspanne einen Weg vom Start ins Ziel suchen soll.

Den Kern bildet ein Straßennetz voller Abkürzungen und Gabelungen. Selbst das ziellose Herumfahren kommt um einiges spannender und dynamischer rüber als in »Underground 2«, weil die Landschaft abwechslungsreicher strukturiert ist. Es macht einfach riesigen Spaß, das Dickicht aus Landstraßen, Autobahnen, Wolkenkratzern, Hafenanlagen und Industriezentren kennen zu lernen. Große Teile des Areal sind zu Beginn gesperrt. Wer sie – und natürlich die schicken Autos – freischalten will, kommt um Bestleistungen in den Rennveranstaltungen nicht herum.



Mit einem Porsche Carrera GT muss man keine Abkürzungen finden, um zu siegen. Mit jedem anderen Auto schon



## DAS TUNT SO GUT



### Mach was aus deiner Karre!

Genau wie in den beiden »Underground«-Spielen kannst du dein Auto von A bis Z aufmotzen. Das Tuning-Hauptmenü setzt sich aus den Rubriken Karosserie und Felgen, Leistung und Lack/Aufkleber zusammen.

**Zwecks** Optimierung der Außenwirkung

hast du die Wahl zwischen einem bis sechs Bodykits für jedes Fahrzeug, einem guten Dutzend Heckspoiler, massenweise original lizenzierten Felgen, Motorhauben und Dachspoiler.

**Mehr** Pferdestärken und eine sattere

Straßenlage gibt es durch Optimierung von Ansaugtrakt, Chiptuning, Turbolader, Fahrwerk, Bremsen und Lachgas-Einspritzung. Das Tüpfelchen auf dem i sind bunte Lacke, Scheibenfolien, Aufkleber aller Art und individualisierte Armaturen.

**Im** Vergleich zu »Need for Speed: Underground 2« wirkt sich das Tuning nicht so entscheidend auf den Spielverlauf aus, und man hat deutlich weniger Einflussmöglichkeiten. Es reicht aber, um seinen Fuhrpark zu individualisieren.



genannte »Meilensteine«, die beim Erklimmen der Blacklist helfen.

### WAS IST DENN EIGENTLICH ANDERS ALS BEI PGR3?

Von den Cops abgesehen? Na, der Kick, dass man sich durch normalen Alltagsverkehr bewegt! Nur wer den Gegenverkehr zentimetergenau abpasst, bei roter Ampel gerade so über die Kreuzung driftet, wird Siege davontragen. Anders als bei den Versionen für die Oldie-Konsolen leisten sich die Gegner auf der 360 keine KI-Aussetzer. Sie biegen weder komisch ab noch krachen sie freiwillig in die Mauer. Dadurch gewinnen die Rennen spürbar an Dramatik. Während »Project Gotham Racing 3« eher eine Fahrsimulation sein will, tendiert »Most Wanted« in Richtung fetzige Drifts und harte Ramm-Action, fast wie »Burnout«. Eine schöne Neuerung ist der so genannte

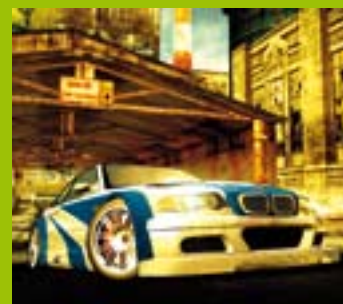
„Erst auf der Xbox 360 läuft Most Wanted flüssig“



## GUT UND TEUER

Alle Autos, alle Modelle

Hier eine Liste aller Autos, die man selbst fahren kann: Lexus LS300, Fiat Punto, Chevrolet Cobalt, VW Golf GTi als Einstiegsautos. Danach folgen Audi A3, Audi A4, Audi TT, Toyota Supra, Renault Clio V6, Mazda RX-8, Chrysler CTS, Ford Mustang GT, Mitsubishi Lancer VIII, Mercedes Benz 500 SL, Mercedes Benz CLK 500, Mercedes-McLaren SLR, Porsche Cayman S, Porsche 911 GT2, Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT, Subaru WRX STI, BMW M3 GTR, Aston Martin DB9, Lotus Elise, Ford GT, Lamborghini Gallardo, Lamborghini Murcielago, Viper und last, not least die aktuelle Corvette in Straßen- und Rennausführung plus eine fiese Polizeiversion. Start frei!



Der BMW M3 GTR ist dein Startauto, leider nur vier Rennen lang

»Speedbreaker«: ein Zeitlupen-Effekt, den man einige Male per Feuerknopf auslösen kann. Dann wird das komplette Spieltempo für einige Sekunden um den Faktor vier heruntergebrems. Praktisch, wenn man superenge Stellen passieren will. An der Perfektionierung dürften Profipiloten einigen Spaß haben.

### ALSO ALLES GLEICH WIE BEI DER PS2-VERSION, ODER?

Nein. Die Bildwiederholrate schrammt bei der Version für Playstation 2 manchmal nur knapp an der Disqualifikation vorbei. Auf der Xbox 360 läuft »Most Wanted« dagegen permanent richtig flüssig. Das hat dramatische Folgen: das Auto reagiert spürbar direkter auf Gas und Steuerung. Man kann präziser einlenken, Gegner gezielter in die Leitplanken drücken, das Auto wie auf Messers Schneide an Schranken und Engstellen vorbeilotsen. Der Spaß am Gas legt richtig deutlich zu! Allerdings lässt die Grafik dieses gewisse Next-Generation-Hochgefühl vermissen. Verblüffende Unterschiede, beispielsweise im Vergleich zur Original-Xbox-Version, fallen keine auf; hier mal ein Polygon mehr, dort ein extra Lichteffekte, das ist es auch schon auf Standard-Fernsehern. Auf HDTV-Glitzkisten kommt die Grafik um einiges schärfer herüber, aber sichtbar höher aufgelöste Polygonmodelle fliegen einem trotzdem nicht entgegen.

### SCHADE. DANN TAUGT DIE GRAFIK WOHL NICHTS ...

Doch, »Most Wanted« sieht schon toll aus! Man fährt auch nicht mehr nur bei Nacht wie in den beiden »Undergrounds«. Die meisten Rennen finden unter praller Sonne statt. Sonne und Regen wechseln sich ab, Umgebung und Autos sind echte Hingucker. Die Fahrzeuge sind bis ins Detail modelliert und wirken so schön dynamisch, wenn sie um Ecken driften und über Kuppen hüpfen. Dazu die stimmungsvollen Sonnenuntergänge und Kulissen, die zum Teil zerstörbar sind, was will man mehr? Natürlich sehenswerte Effekte auf die Augen, zum Beispiel die grelle Überbelichtung bei Fahrten gegen die Sonne oder den kurzzeitigen Tunnelblick nach Verlassen einer solchen Röhre. Dazu rocken ein paar

bekannte (The Prodigy, Jamiroquai) und viele weniger bekannte (DJ Spooky & Dave Lombardo, Lupe Fiasco etc.) Bands. Beeindruckend ist der satte Motorsound inklusive pfeifendem Abblas-Ventil und Doppler-Effekt beim Einsatz der Hupe. Last, not least hat sich die prima Eindeutigkeit eine Umarmung verdient. Die Stimmen sind den Figuren wie aus dem Gesicht geschnitten, die Dialoge treffen mit ihrer Mischung aus derben Drohungen und frechen Sprüchen genau den richtigen Ton. Dass man während einer Verfolgungsjagd den Funkverkehr der Polizei hört, dazu ihre per Megafon in die Kulissen gebrüllten Stopp- und Ramm-Aufforderungen, das sorgt für den letzten Schliff.

**Richard Löwenstein**



## NFS Most Wanted

Definitiv der beste Racer aus der »Need for Speed«-Serie. Cops, Tuning und jede Menge Asphalt-Action machen alle Vollgas-Akrobaten glücklich.

### Wertung

- + coole Autos
- + Verfolgungsjagden
- + riesiges Straßennetz
- Ladezeiten
- kaum 360-Neuerungen

**9**  
aus Zehn

## Lohnt sich's?

-  Hoch auflösende Grafik, inklusive Grashalmen und schicken Schatten.
-  Kein vollwertiges FIFA im traditionellen Sinne.



Erscheint/ 2. Dezember 05



Ein Fußball-Spiel lebt von der Intelligenz seiner CPU-Spieler. Und die agieren hier fast so raffiniert, wie ihre echten Vorbilder

## liveundonline

-  unterstützt den interaktiven FIFA-Weltcup-Live-Event
-  gegeneinander oder Kooperation
-  Online-Spielstände

## AUF EINEN BLICK

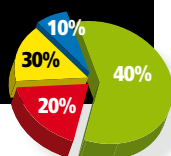
**Publisher/** EA Sports  
**Hersteller/** EA Canada  
**Preis/** ab 55 EURO  
**Genre/** Sport  
**Spieler/** 1-4  
**Xbox Live?/** Ja  
**USK/** ohne Einschränkung

## KURZ & KNAPP

Die Fußball-Simulation von EA zeigt, was die neue Konsolen-Generation kann.

## EIN ECHTER GEWINNER

-  lebenssechte Spieler
-  Spielphysik in Echtzeit
-  offizielle Lizenzen
-  neue Features



# FIFA 2006: ROAD TO FIFA WORLD CUP

Exklusiver WM-Kick: nur für die Xbox 360

**W**er kann schon widerstehen, wenn einen Ronaldinho auffordernd von der Packung ansieht? Wir eindeutig nicht, und so war diese erste Ausgabe der »FIFA«-Serie für die Xbox 360 auch erste Wahl für den Sportteil. Eines vorweg: Die Animationen sind State of the Art und zeigen eindrucksvoll, was in einer Simulation auf einer Konsole der neuen Generation machbar ist. Durch die eingängige Steuerung sowie eine optimierte Spielerphysik ist man auf dem Stadionrasen mittendrin statt nur dabei. Die Toneffekte verstärken diesen Eindruck: mit satt aufgedrehtem Kopfhörer kommt der Stadion-Sound fast ohrenbetäubend realistisch rüber. Kurzum: »FIFA« macht jetzt noch mehr Spaß und besteht locker jede Qualifikation. Was sicher nicht nur an den Echtzeit-Schweißperlen auf den Spieler-Gesichtern liegt.

Das herausragende Merkmal, auch und gerade im Vergleich zu den »FIFA 06«-Versionen für die anderen Konsolen, ist der »Road to the FIFA World Cup«-Modus: Hier können immerhin 72

Nationalmannschaften in – wahlweise eigenen – Turnieren und in neun Stadien weltweit gegeneinander antreten. Dank umfassender Lizenzen hat man die Auswahl zwischen 21 ersten und zweiten Ligen internationaler Verbände und diversen Nationalteams. Und unter den Tausenden von Fußballern aus aller Welt dürfte wohl jeder seine persönlichen Favoriten finden. Man kann zusätzlich seinen Wunschspieler kreieren oder einen real existierenden Kader verändern. Ein bisschen Kosmetik hier, Tuning der Fähigkeiten da, Torjubiläen modifizieren, fast alles ist machbar.

„Unglaublich gute Animationen, Schweißperlen in Echtzeit.“

1



2



KICK ODER KACK?



## Das neue FIFA garantiert jede Menge Spaß

**Obwohl** »FIFA 06« sich auf die internationale Szene konzentriert, bietet es 72 Teams mit über 17.000 Spielern. Jeder

**1** wurde so überarbeitet, dass das bisher realistischste Fußball-Erlebnis geboten wird.

**Das Spiel** enthält neun Stadien aus der ganzen Welt. Das klingt wenig, aber dafür zeigen die hoch auflösenden Grafiken

Echtzeit-Lichteffekte, Zuschauer in 3D und sogar einzelne Grashalme.

**Die Echtzeit-Spielerphysik** ist der Schlüssel zu einer einzigartigen Spielerfahrung. Jede Bewegung, jeder Schuss und jedes Dribbling wird im Verlauf berechnet.

2

3



3

### MITTENDRIN

#### Live-Action

Künftig muss niemand mehr warten, bis der Ball aus dem Spiel ist, um seine Taktik zu ändern oder einen Spieler einzuwechseln. Ein neues Interface, das über das digitale Pad aktiviert wird, erlaubt es, die Aufstellung und Spielzüge anzupassen, während die Action weiterläuft.

kommt, dürfte spätestens im Profi-, Weltklasse- oder Legende-Modus straucheln. Dann muss nämlich jeder Fingerdruck sitzen – selbst kleinere Fehler enden mit Kontern und – Pech gehabt – Gegentor. Zusätzlich kann im Live-Modus gegen Spieler aus der ganzen Welt angetreten werden – ein Feature, das mit der wachsenden Xbox-Community immer interessanter wird.

Die hoch auflösenden Grafiken sind wirklich verblüffend. Die neun Stadien sehen echt chic aus, die Animationen der Kicker sind einmalig gut: Wer genau hinsieht, kann zum Beispiel das Tattoo auf David Beckhams Hals sehen. Apropos »Becks«: Prominente Spieler wie er oder Ronaldo und Zidane sehen aus wie im echten Leben und bewegen sich auch fast genauso. Wie alle Tore mit Wiederholungen und Kameraschwenks zelebriert werden, das bringt jede Menge Stimmung in die Ränge, wo die neu gestalteten 3D-Zuschauer authentische Fangesänge anstimmen. Rundum ein sehr reizvoller Action-Kick mit mehr Spieltiefe als je zuvor und einer unglaublich direkten Steuerung, an der auch echte »FIFA«-Kenner viel Spaß haben werden. Noch nie konnte man Freud und Leid der Kicker so unmittelbar erleben! Außer vielleicht auf der Trainerbank.

Ein echtes »FIFA« der nächsten Generation, das alle Fähigkeit der X360 nutzt. Nur schade, dass es sich so sehr auf internationale Wettbewerbe konzentriert; mehr Bundesliga und Champion League folgt dann wohl erst im kommenden Herbst mit »FIFA 07«.

**Christopher Nordhoff**



## FIFA 2006 World Cup

Ein exklusiver Vorgeschmack auf den kompletten WM-Kick, der uns wohl in einem halben Jahr erwartet. Sieht spitze aus, spielt sich flüssig.

### Wertung

+ prima Stimmung  
+ 1A-Steuerung  
+ starke Grafik

- keine Ligen

8

aus Zehn

Kleine, aber spürbare Neuerungen erwarteten uns nach dem Anstoß. Mit dem Controller der Xbox 360 klappen Übersteiger, Finten und Ausweichmanöver locker und spontan. Geübte Spieler können noch im letzten Augenblick entscheiden, ob sie einen Pass durchlassen, ihn annehmen oder direkt weiterspielen. Revolutionär: Die neue Spielphysik und die Animationen lassen die Spieler jetzt realistischer auf jede Grätsche und jeden Schuss oder Pass reagieren. Für den Spielaufbau wichtig sind auch die Taktikeinstellungen. Mit ihnen kann man das Tempo aus dem Spiel nehmen, den Ball vom Gegner abschirmen und mit dem Controller Anweisungen für Sturm und Verteidigung geben. Per Tastendruck weichen Flügelspieler auf die Außenpositionen aus und flanken, Stürmer preschen in den Strafraum, Verteidiger gehen auf Manndeckung. Also alles in allem echt spannend und rundherum überzeugend.

Anfänger werden bei dieser Flut an Möglichkeiten etwas überfordert sein, aber das Gute ist, dass sie kein Muss, sondern super Optionen für geübte Spieler sind. Wer gut im Amateur- oder Halb-Profi-Level zurecht-

Exklusive  
BILDER

Super Snowboard-Spaß

### Lohnt sich's?

-  Abgefahrener Wintersportspaß.
-  Könnte grafisch mehr bieten.



Erscheint/ 02. Dezember 05



Cliquen-Notstandssitzung: Die Urlaubskasse geht zur Neige

### AUF EINEN BLICK

**Publisher/** 2K Sports

**Hersteller/** Indie Build Inc.

**Genre/** Sport

**Spieler/** 1-2

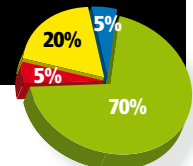
**Xbox Live?/** Ja

### KURZ & KNAPP

Downhill-Rennen auf dem Board, Gartenzwerg-Bowling per Schlitten, Schneeraupen-Stunts und 300 Independent-Titel obendrauf.

### DAS STECKT DRIN

-  Abfahrten
-  wilder Stilmix
-  Indie-Musik
-  Plaudereien



## AMPED 3

Stylischer Wintersport in total irrer Machart

**P**assend zum Start der Skisaison liefert 2K Sports den richtigen Titel gegen drohende Winterdepressionen. Mit »Amped 3« geht der Spielspaß mit coolen Stunts und flotten Abfahrten auf glitzerndem Pulverschnee in die dritte Runde. Was dem Spieler da auf die 360 schneit, ist wohl das schrägste und vor allem witzigste Snowboard-Spiel aller Zeiten. Hier geht es nicht einfach nur darum, möglichst schnell einen Hang hinunterzurasen. Der neue Teil der Serie bietet interessante Aufgaben und fast so etwas wie eine Rahmenhandlung. Der Inhalt ist schnell erzählt: Eine Gruppe Teens macht Ferien in einem Skigebiet und will nicht mehr nach Hause. Verständlich, wenn man sich die malerischen Hügel ansieht. Tiefschnee und Pulverschnee wechseln sich ab, die Sonne spiegelt sich auf den Hängen, auf den Pisten tumeln sich Boarder, Skifahrer und Schlittenrowdys. Sieht gut aus, aber nicht überwältigend. Man hat den Eindruck, dies würde die Original-Xbox auch hinkriegen. Dafür gibt's Details ohne Ende. Rampen, Halfpipes, Rails, Baumstämme und so weiter.

Hier machst du also mit der hübschen Hunter, dem abgedrehten Wiener Boy, dem leicht ver-

sputen Sebastian und dem Großmeister J-Dawg virtuellen Winterurlaub. Wie der Spieler aussehen möchte, kann er selbst bestimmen. Ob Junge oder Mädchen: von den Boots bis hin zur Sonnenbrille lassen sich die Boarder individuell ausstatten. Gesichtszüge, Haarschnitt, Markenklamotten: wie es dir gefällt. Besonders witzig ist die Einstellung der Körpermaße. Drei Schieberegler zur Massenverteilung, bezeichnet als »Kurvenwunder«, »Dürrer Gestell« und »Fettsack« – geht's noch!? Jetzt fehlt nur die Auswahl, ob sich der Charakter bei Gesprächen chillig oder frech geben soll. Das macht Sinn, denn bei einer so gelungenen Eindeutigkeit, die weder aufgesetzt noch pseudocool wirkt, hört man gerne zu.

“ Der dritte Teil der Serie baut auf interessante Aufgaben. ”

### liveundonline

Online Ranglisten Topzeiten werden automatisch gepostet

1



## STYLE-MOVES

## Tricks mit Gefühl

Flips in Zeitlupe, Twists, die den Fans Freudentränen in die Augen zaubern: Um dem Controller so einen Style-Move zu entlocken, braucht man Fingerspitzengefühl. Der Analogstick darf nämlich nur bis zur Hälfte des maximalen Spielraums bewegt werden, und man muss diese Position während des gesamten Tricks halten.



3

## GÖTTLICHER PULVERSCHNEE

## Ganz schön frech für so ein Snowboard-Spiel!

**Die Hänge** sehen zwar nicht atemberaubend aus, aber bieten jede Menge

Möglichkeiten, endlose Stunt-Ketten in die weiße Pracht zu zaubern. Rampen, Halfpipes, Rails, Bäume, Häuser und die Stahlseile der Lifts lassen sich als Startrampe für Tricks nutzen.

**Und das** nicht nur mit dem Board. Vom Schneemobil über Schlitten bis hin zum Banana-Boot kommt alles zum Einsatz, was irgendwie über

Schnee gleiten kann. Mit dem Schneemobil über Rampen fetzen und Freestyle-Motocross vollführen: das macht was her.

**Wem das** immer noch nicht genügt, der macht mit Kumpel Wiener Boy einen Abstecher nach »Wiener Land«. Hier kann sich der Spieler auf einen Reifen werfen, durch eine Röhrenrutsche fetzen, über eine Rampe donnern und so Gartenzwerge umkegeln.



3

2

Also, nichts wie auf die Piste, denn die Hänge strotzen nur so vor Aufgaben. Trick-Highscores knacken, knifflige Stunts auf Abruf starten, durch Ringe fliegen, Schlitten fahren, Gartenzwerge kegeln, Schneeballschlachten austragen. Wer will, kann auch mit einem Banana-Boot fiese Unfälle verursachen und wie bei »Burnout Revenge« Körperverschleiß-Boni sammeln. Die Aufgabenpalette ist schier unendlich. Wer lieber just for fun fährt, der verlässt die Pisten und prescht durch Wälder oder Tiefschnee und entdeckt immer neue Abfahrten. Die Stunts sehen schon schön aus. Flips, Slides alles wirkt realistisch und geschmeidig. Die Grundsteuerung ist recht simpel, egal womit man durch den Schnee tobt. Ein Druck auf X und schon geht's los. Lässt man den X-Button los, springen Spieler samt Gefährt in die Luft, mit dem L-Stick vollführt man Tricks. A, B und Y starten die Variationen der Stunts. Abgedreht ist, wie der Spieler an diese Aufgaben herangeführt wird. Zuerst wählt man auf der Karte eines Bergmassivs eine Reihe von Abfahrten aus, dann startet ein total schräges Cartoon-Filmchen. In ihm werden die Ziele und Aufgaben im MTV-Stil mal von einem Flower-Power-Cartoon-Hipster, dann von einem pixeligen Computerhelden mit dazu passendem 8-Bit-Sound oder durch wirre Collagen aus Cartoon- und Filmschnipseln erläutert. Nett auch die Szenen mit dem Wikinger-Gott Freezörg, dem Herrscher

über Blitz und Eis. Wirr und witzig: der ständige Stilwechsel bringt einen immer wieder zum Lachen. Dazu sorgen 300 Titel für den passenden Sound. So viele Lieder gab's noch nie bei einem Spiel. Sollten tatsächlich alle Aufgaben erfüllt, geheime Stunt-Herausforderungen gemeistert, alle Boni freigespielt sein, bleibt immer noch der Zwei-Spieler-Modus. Um die Wette Berge hinunterjagen, bombastische Stunts aus dem

Schicke Frisur und möglichst große ...  
Augen: bastle dein Babe



Controller kitzeln oder Gartenzwerge über den Haufen fahren, das macht zu zweit gleich doppelt so viel Spaß. Die Leistungen der Spieler posten sich übrigens automatisch auf eine Punktetabelle auf Xbox Live. Also fleißig üben, denn wer will bei so einem genialen Spiel schon der Letzte sein.

**Sebastian Weidenbeck**

## Amped 3

Exklusiv auf der Xbox 360: stylische Pisten, auf denen man mit Snowboard, Schlitten, Luftschlauch und Co. hinunterfetzt. Ein richtig freches Ding!

### Wertung

- + geniale Stunts
- + stylisch bis ins Mark
- + fetzige Musik
- nur zwei Spieler
- keine Bonuscharaktere
- viel Markenwerbung

# 8

aus zehn

# PERFECT DARK ZERO

Joanna Dark: Wenn wir es nicht besser wüssten, würden wir sagen, sie ist Bonds Enkelin ...

**J**oanna Dark muss man sich vorstellen wie die Enkelin von James Bond, nur im Jahr 2020. Eine gut aussehende, charmante und durchsetzungsfähige Frau mit mehr Feuerkraft und Agentenzubehör als 007 in zwei Filmen zusammen. Solcherlei Hightech-Ausstattung braucht Joanna, damit sie ihre zwei Missionen bewältigen kann. Mission eins: Joanna soll uns frisch gebackene Xbox-360-Besitzer davon überzeugen, dass sie dem im Vorfeld des 360-Starts gemachten Bohai gerecht wird. Schließlich ist der Original-Ego-Shooter namens »Perfect Dark« (für Nintendo 64) vielen Actionfreunden seit fünf Jahren als prickelndes Feuerwerk im Gedächtnis geblieben. Klar, dass auf der 360 alles viel, viel besser werden muss.

Womit wir bei der zweiten Mission wären: die setzt drei Jahre vor den Ereignissen im ersten »Perfect Dark« ein. Joanna geht den Machenschaften eines Konzerns namens Datadyne auf den Grund, dessen Tentakel sich von Fernost aus in alle Welt erstrecken. Joanna kann auf ihre Partner Jack und Chandra vertrauen. Der eine kämpft im laufenden Einsatz tatkräftig und oft auch sehr eigenständig mit, die andere füttert Joanna mit Informationen, beispielsweise darüber, ob sich Gegner formieren, wann sich Tore öffnen oder Überwachungskameras unter Dachfirsten lauern. Chandra schiebt immer wieder neue Aufgaben nach und hält so den Spielfluss auf Trab. Gleichzeitig sind ihre Tipps von hohem Nutzen.

Kulissen und Szenario erinnern mindestens so sehr an Bond-Filme wie das sexy Introvideo. Ein gutes Beispiel für die herrlich abwechslungsreich inszenierten Herausforderungen ist der Kampf über Hongkongs Dächern. Es gilt, einen irren Gangster namens Killian zu finden und zu stellen; dunkle Sonnenbrille, fieses Grinsen, Typ Triaden-Anführer. Als Landepunkt dient eine kreisrunde Plattform, die seitlich aus einem gläsernen Bürokomplex herauswächst. Etwas unterhalb sieht man bereits eine von Killians Wachen lauern. Wie praktisch, dass die PSP-Pistole über Schalldämpfer und Zoomvisier verfügt. Leise und präzise lässt sich das Hindernis beiseite räumen. Dann ein kurzer Balanceakt über das Baugerüst an der Außenfassade, schon nähert man sich der nächsten Arena. Diesmal warten gleich drei Wachen. Hinter der Mauer lauern und präzise feuern, oder lieber um die Ecke stürmen und drauflos schießen? Beide Methoden können zum Erfolg führen. Anschließend ballert sich Joanna noch ihren Weg durch Fensterscheiben, nimmt hundert Meter entfernte Wachen aufs Korn, rutscht am Seil von Dach zu Dach. Kurz vor Schluss des Kapitels kommt es zu einer spannenden Situation: Jack versucht aus dem Gebäude gegenüber zu fliehen. Er muss durch drei Stockwerke rennen, alles ist voller Wachen; er fordert Hilfe von Joanna an. Also platziert man sich gegenüber der Glasfassade und räumt mit präzise gesetzten Schüssen den Weg frei. Nach drei bis vier Treffern kriegen Killians Wachen »

## AUF EINEN BLICK

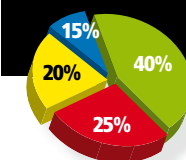
**Publisher/** Microsoft  
**Hersteller/** Rare  
**Preis/** ab 60 EURO  
**Genre/** Ego-Shooter  
**Spieler/** 1-32  
**Xbox Live?/** Ja  
**USK/** ab 18

## KURZ & KNAPP

Extrem gestylter Ego-Shooter mit tollen Einzelspieler- und Mehrspieler-Modi.

## DAS STECKT DRIN

- Xbox Live
- starke Heldin
- schicke Grafik
- Nostalgie



Erscheint/ 2. Dezember 05

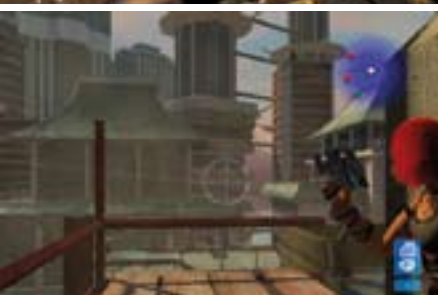


### FUTURISTISCHE KULISSEN

Siehe da, Joanna zerlegt einen Weltraumbahnhof. Die Kulissen haben schon sehr viel vom typischen Unterschlupf eines Bond-Bösewichts an sich.

### EXPLOSIVE TONNEN

Sprengtonnen sind kein wirklich neuer Gag: aber wenn es die Sprengbehälter nach Beschuss so spektakulär zerreißt wie in diesem Spiel, dann sind sie uns willkommen!



Wenn Joanna an der Ecke wartet, wechselt die Kamera von der Ich- in die Außenperspektive

**Lohnt sich's?**

- ⬇ Action von der ersten Minute an, gepaart mit anspruchsvollen Aufgaben.
- ⬇ Eine großartige Story und viele Puzzles darf man nicht erwarten ...

**WECHSEL DICH**

Das Fadenkreuz hat eine sehr angenehme Eigenschaft: es wechselt seine Farbe. Rückt ein beschießbares Objekt in seinen Dunstkreis, wird es rot.

**DICKE KNARRE**

Jede Waffe hat Primär- und Sekundärfunktionen. Von einigen Waffen kann Joanna zwei Exemplare beidhändig aufnehmen. Gefeuert wird mit den Schultertasten.

**liveundonline**

- Deathmatch mit max. 32 Spielern
- Koop-Modus für Kampagne
- Einzel- und Mehrspieler-Rankings

**MEHRSPIELER-MODI**

## Action mit allen

Kriege zwischen 32 Agenten, Söldnern und Triaden. Die größte Stärke von »Perfect Dark Zero« sind vielleicht die Mehrspieler-Modi. Der erste Knaller ist, dass man die Missionen der Einzelspieler-Kampagne mit einem Kumpel zusammen bewältigen kann. Wer Death- und Teammatches konventioneller Prägung bevorzugt, wird auch prima bedient. Via Xbox Live kann der Spieler sich mit maximal 31 Gegnern in vielfältigen Arealen messen. Wer ein Spiel startet, hat die Wahl zwischen kleinen und großen Arenen, zwischen eng geschnittenen Häuserkämpfen und

Duellen im weitläufigen Freigelände. Dabei kommen all die Waffen, Buggys, Fahrzeuge und Gadgets aus dem Einzelspieler-Modus zum Einsatz – und bringen taktische Tiefe ins Spiel. Denn Fortbewegung spielt eine entscheidende Rolle. Also, lieber an der Leine abseilen? Oder doch zu Fuß laufen und Deckung nutzen? Man kann Teams bilden, Bots zur Teilnahme zulassen, die Arena gegen später hinzukommende Teilnehmer sperren und vieles mehr. Ein wahres Eldorado!



# 1



## DIE WAFFEN EINER FRAU



Ein Dutzend Knallkörper:  
der Schmuck jeder  
Amazone

**Datenklauer** und Schloss-Entriegler verschaffen Zugang zu geheimen Informationen und Gebieten. Der Einsatz der Geräte ist mit neckischen Minigames verbunden. Um etwa einen Stromkreis in Gang zu kriegen, muss man in einem Labyrinth den Weg von Pol A nach Pol B legen.

**Zu den** leichten Waffen mit hoher Schussfrequenz zählen die Mag und dreierlei weitere Pistolen.

Dazu kommen Splitter- und Blendgranaten, verschiedene

Maschinenpistolen, Schrotflinte und schwere Gewehre. Das Gewicht ist spürbar: je schwerer die Waffe, desto langsamer bewegt sich Joanna.

**Das Inventar** ist begrenzt, man kann also nur zwei bis vier Waffen mitnehmen. Andere Knallkörper müssen liegen bleiben. Wann welche Waffe zum Einsatz kommt, will wohl überlegt sein. Das Schockwellen-Gewehr zum Beispiel ist extrem zielgenau, hat aber eine lahme Schussfrequenz.

# 2



# 3

» die Lage spitz und feuern zurück. Ein spannendes Duell gegen Gegner, aber auch gegen die Stoppuhr. Denn die Zeit ist knapp bemessen. Gleich danach kommt es zum Bossgegner-Fight. Joanna gegen Killian im Hoverjet, der mit Schnellfeuerkanone und Raketen bestückt ist. Laufen, ausweichen und Eisblöcke plus Transportkisten als Deckung nutzen, dann die Triebwerke des Jets im richtigen Moment unter Beschuss nehmen und so Killian ausnullen: das ist eine harte Nuss, selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad.

Die vier Schwierigkeitsgrade wirken sich ganz erheblich auf das Können der Computergegner aus. Auf dem leichtesten Grad stellen sie sich fast mit Namen vor und bewegen sich durch die Kulissen, als wären sie an Leinen geführt wie die Pappkameraden in der Schießbude. Doch das Verhalten ändert sich, je weiter man in das Spiel vordringt und je höher man den Schwierigkeitsgrad wählt. Auf dem härtesten Grad überleben Einsteiger keine drei bis vier Schießereien. Das kluge Verhalten der Computergegner hat taktisch interessante Duelle zur Folge.

Das Spiel versteht sich weniger als reinrassiges Feuerwerk, sondern vielmehr als Shooter mit Tiefe und Anspruch. Wer überleben will, muss die Umgebung im Blick behalten, Sicherheitskameras ausschalten, um Ecken spähen und ähnlich kluge Dinge tun. Die bunte Mischung aus feurigen Schießereien und spannenden Schleichereien

## LIMITED EDITION

### Die Version mit Extras

Rund zehn Euro mehr kostet die »Limited Edition« mit einer randvollen Bonus-DVD. Darauf gibt es ein Making-of mit mehr als 30 Minuten, Musik aus dem Spiel, vier »Perfect Dark Zero«-Avatare für Xbox Live, eine Benutzeroberfläche fürs Xbox-360-User-Interface. Außerdem in der Box: der Comic »Hong Kong Sunrise«, eine Sammelkarte und natürlich das Spiel mit Handbuch.

Ziel genau: Erst Schilde, dann Körper zerbröseln



lässt einen kaum Zeit zum Atmen. Davon abgesehen ist »Perfect Dark Zero« eines dieser Spiele, wo man sich hinterher schlauer fühlt. Welche Waffe wann und wo den größten Vorteil bietet, ist oft erst klar, wenn ein befehlendes »Erledigt!« über den Bildschirm blinkt. In Abhängigkeit von der Ausrüstung können sich auch einige Handlungsstränge verschieben. Wählt man beispielsweise ein Entriegelungs-Zubehör als Erstausrüstung, stehen einem Tore offen, die sonst verschlossen bleiben. Dahinter kann sich dann beispielsweise eine dicke M60 verbergen. Wie bei deren Einsatz der Bildschirm bebzt, das hat schon etwas Befriedigendes an sich, ähnlich wie ein gut platzierter Schuss. Das Ziel- und Körpertreffer-System arbeitet präzise und zuverlässig.

Im Nahkampf kann Joanna ihre Gegner mit satten Hieben ausknocken, in aller Regel vertraut sie aber auf die durchschlagende Wirkung von Projektilen. Die verschiedenen Waffen suchen, finden und kennen lernen, das ist einer der Kicks, der einen antreiben. Ein anderer ist die Auflockerung des Gameplays durch Jetpacks und Kampfjeeps. Weitere Höhepunkte ergeben sich durch die spannend in Szene gesetzten Bossgegner-Fights. Man hat zu kämpfen und ist nach dem Sieg zu Recht auf seine Leistung

stolz. Einsteiger ins Action-Genre werden freilich mit dem deutlichen Anstieg des Schwierigkeitsgrades zu kämpfen haben; und auch sonst fallen ein paar ärgerliche Kleinigkeiten auf. Ob etwa die Idee mit der eingeschränkten Waffen-Tragfähigkeit funktioniert, darf in Frage gestellt werden. Es kommt relativ häufig zu Situationen, in denen man sich diese oder jene Waffe herbeiwünscht, die man eben weggeworfen hat. Oft scheint der Sieg nahe, dann geht die Munition aus, keine Ersatzknarre ist in Sicht, der Kampf kippt doch. Die geizig verteilten Rücksetzpunkte bringen einen manchmal an den Rand eines Nervenzusammenbruchs. Schade auch, dass das Spiel die Figuren nicht eingehender portraitiert. Mit ein bisschen mehr Selbstironie und Story hätte der Einzelspieler-Modus intensiver wirken können. Eine gute Entscheidung

„Widerlegt die Theorie, 360-Games bräuchten HDTV.“

ist es, dass Rare auf die ursprünglich angedachten Wechsel zwischen Ich- und Verfolgerperspektive verzichtet. Jetzt schaltet das Spiel nur noch manchmal aus der Ich-Perspektive heraus, wenn Joanna per Purzelbaum aus dem Gefahrenbereich flüchtet und wenn sie hinter Ecken lauert. Passt so.

Wiederholtes Durchspielen lohnt, schon der wunderschönen Grafik wegen. Wechsel zwischen atemberaubender Großstadt-Architektur, dichtem Dschungel und futuristischen Hightech-Bauwerken fesseln das Auge. Die über Internet-Foren gern verbreitete Theorie, Spiele für die 360 sähen auf einer normalen Glotze aus wie Titel für die Original-Xbox, wird eindrucksvoll widerlegt. Wie das Sonnenlicht auf Glasscheiben direkt ins Auge blendet und auf der grobporigen Metallstruktur jeder Waffe unterschiedlich schimmert, wie das Licht in Backsteine und Verputz eindringt und dort Schatten wirft, das ist auf der alten Konsolengeneration nie und nimmer möglich. Die flüssige Bildwiederholrate bricht nur dann ein, wenn richtig dicke Vehikel in formatfüllenden Explosionen in einem Regen aus Asche, Feuer und Trümmern vergehen. Selbst diese Superzeitlupe scheint mindestens so gewollt, wie sie es beispielsweise in Fighting-Games und Manga-Movies ja

auch ist. Ein Stilmittel also, ähnlich wie die paar Kamerafahrten und Dialogszenen, die die Action auflockern. Die eher einfallslose Musik hält dieses Niveau nicht ganz, die Soundeffekte fast. Zumindest kommen sie in Surround schön wuchtig rüber. Man vermisst am Ton halt ein bisschen den letzten Schliff. Alles andere zeigt, wozu die 360 in der Lage ist. Zu einem fetzigen und brillant aussehenden Ego-Shooter.

**Richard Löwenstein**

## Perfect Dark Zero

Hervorragender Ego-Shooter, der vieles richtig, ganz wenig falsch und so letztlich eine prima Figur macht.

### Wertung

- + klasse-Grafik
- + abwechslungsreich
- + Mehrspieler-Ideen
- etwas schwer

**9** aus Zehn

Erscheint/ 02. Dezember 05

# 1

**liveundonline**

■ Bis zu 16 Spieler zocken Capture the Flag, Headquarter, Team Deathmatch, Deathmatch, Search and Destroy.

## AUF EINEN BLICK

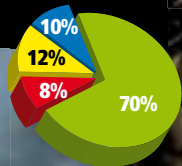
**Publisher/** Activision  
**Hersteller/** Infinity Ward  
**Preis/** ab 50 EURO  
**Genre/** Ego-Shooter  
**Spieler/** 1-16  
**Xbox Live?/** Ja  
**USK/** ab 18

## KURZ & KNAPP

So realistisch wurde der Zweite Weltkrieg noch nie in Szene gesetzt

## DER KRIEG IN ZAHLEN

- Realismus
- geniale Rauch-/Explosionseffekte
- leidende Kameraden
- kinoreife Schlachten



# CALL OF DUTY 2

Spannende Häuserschlachten und brutale Stellungskämpfe

## D-DAY - 06. JUNI 1944

**In einem** Landungsboot, dicht zusammengepfercht, nährst du dich mit deinen Kameraden der Küste der Normandie. Deutscher Artilleriebeschuss schlägt neben dem wankenden Boot ein, Wasserfontänen schießen aus dem Meer. Explosionen und Schmerzensschreie bohren sich in deine Ohren. MG-Feuer nimmt das Boot unter Beschuss und trifft deinem Hintermann mitten ins Gesicht.

# 1

**Als du** die Küste erreichst, schnellst die Landeklappe auf, und du stürmst los. Unzählige Projektile sausen durch die Luft, noch ehe du weißt wie dir geschieht, fallen deine Kameraden wie die Fliegen. Menschen werden von Kugeln

# 2

durchbohrt, Granaten zerrissen oder rennen brennend aus getroffenen Landungsbooten. So brutal hat man den Krieg das letzte Mal im Kinofilm »Der Soldat James Ryan« erlebt.

**Geschockt** lädst du deine Thompson A1 durch und richtest dein Feuer auf den Kamm der Klippen. Wehrmacht-Soldaten stürzen die Steilwand herunter und schlagen auf dem felsigen Untergrund auf. Neben dir reißt eine Granate einen Trichter in den Strand und dein Gehör verabschiedet sich für einen Moment. Ungeschminkter Realismus und eine unglaublich intensive Atmosphäre werfen dich in ein Kriegsszenario, wie man es bisher nur aus dem Kino kannte.

# 3

# 2



# 3

**D**er Zweite Weltkrieg erfreut sich großer Beliebtheit als Kulisse für beinahre Ego-Shooter-Action. Den vorläufigen Höhepunkt in Sachen packender Inszenierung, so viel sei vorweg gesagt, setzt Activisions »Call of Duty 2«. Wie einen diese Kriegs-Simulation mit dramatischen Momenten und punktgenau gesetzten Spannungsspitzen für etwa zehn bis zwölf Stunden an sich fesselt, das kommt Hollywood-Hochkarätären von der Klasse eines »Der Soldat James Ryan« sehr nahe.

Allerdings verlässt sich »Call of Duty 2« auf keinen Einzelkämpfer, der sich an einem chronologischen Faden entlanghangelt. Stattdessen treffen wir drei Kriegshelden in den bekanntesten Schlachten des Zweiten Weltkriegs und ergreifen Partei für die US-Armee, für die britischen und sowjetischen Streitkräfte. Übrigens exklusiv auf der Xbox 360. Andere Konsolen bekommen mit »Call of Duty: Big Red One« ihren eige-

„ Der Blick über den Lauf der Waffen schränkt zwar das Sichtfeld etwas ein, macht das Ganze aber noch realistischer. „



Aufklärungsflug: Jagdflugzeuge des Typs Hawker Tempest, bringen Bewegung in die Kulissen



Wer überstürzt seine Deckung verlässt, fängt sich schneller eine Kugel ein als man »Sanitäter!« schreien kann

nen Titel. Xbox-360-Besitzer stellen sich dem realistischen Häuserkampf im zerbombten Russland, bei Grabenkämpfen in Polen, Panzerschlachten gegen den Wüstenfuchs Rommel in Tunesien und in erbitterten Kämpfen während der letzten Kriegstage gegen den deutschen Widerstand. Jeder Graben, jeder Hinterhof, jeder Straßenzug bietet dem Spieler Deckung. Und die hat er auch bitter nötig, denn in jedem ausgebrannten Dachstuhl und an jedem Fenster kann ein Scharfschütze lauern. Immer wieder stoßen Jagdflugzeuge aus den Wolken und überziehen die Städte mit Bomben oder strecken ganze Einheiten mit MG-Feuer nieder. Gefahren wohin man blickt: Artilleriegranaten zerfetzen Panzer und Häuser, die Soundeffekte fast das Trommelfell. Rauch, Explosionen, Staub, eine actiongeladene Atmosphäre, so dicht, dass man sie mit einem Bajonett schneiden kann.

Eine Glanzleistung der Programmierer ist die KI der Gegner. Der Feind sucht Deckung, hebt MG-Stellungen deiner Kameraden mit Granaten aus, nimmt dich in die Zange oder exekutiert deinen Nebenmann von einer Schafschützenposition aus. Realistisch, durchdacht und authentisch. Auch bei

den Details geht Activision mit Liebe ans Werk. Nimmst du dein MP 40 in die Hand, schimmert die Seriennummer 22686 auf dem Verschluss – je nach Sonnenstand und Lichteinfall anders schattiert. Man könnte sogar die Haare auf dem Handrücken des Helden zählen, wenn die Zeit bliebe. Bleibt sie aber selten, denn man befindet sich ständig in Bewegung: hinter Mauern Deckung suchen, Feinde aufs Korn nehmen, die nächste Aufgabe bewältigen. Die Ziele werden kurz per Text eingeblendet, so weiß man immer, was als Nächstes auf einen wartet. Ziele und Positionen der Kameraden kann man auf einem Radar ausmachen.

Man kann seine Jungs zwar nicht steuern, aber auch so geben sie Feuerschutz und halten einem den Rücken frei, während man Flakstellungen sprengt oder von einem Hauseingang zum anderen stürmt. Die Steuerung des Soldaten geht schnell in Fleisch und Blut über. Mit den Analogsticks laufen und zielen, mit einer Schultertaste anlegen, mit den Aktionstasten nachladen, Waffe wechseln – Kimme, Korn, klappt! Der Blick über den Lauf der Waffen schränkt zwar das Sichtfeld etwas ein, aber das unterstreicht den realistischen Touch. Wie

auch die Idee mit dem Verzicht auf einen Energiebalken. Ähnlich wie bei Ubisofts Filmumsetzung »King Kong« engt jeder Treffer das Sichtfeld des Helden ein. Man bekommt recht bald ein Gespür dafür, wann man kürzer treten und Erste-Hilfe-Rationen finden sollte. Ein grandioses Spiel, das einen durch gnadenlosen Realismus und mit einer unverfälschten Gewalt fesselt, gleichzeitig aber auch die Schrecken des Krieges klarmacht. Nicht zuletzt durch den wuchtigen 5.1-Kriegslärm.

Sebastian Weidenbeck

## Call of Duty 2

Nie war der Zweite Weltkrieg so realistisch. Genial in Szene gesetzt, packend, spannend und authentisch.

### Wertung

+ Realistische Atmosphäre  
+ Authentisch bis ins Detail  
+ Geniale Grafik

- Lineare Handlung  
- Ziemlich schwer  
- Nur als Alliiert spielbar

8

aus Zehn



ICH WAR IM ERSTEN GOLF-KRIEG IM KAMPFEINSATZ, HABE SOLDATEN IM ARMY TRAININGS CENTER AUSGEBILDET UND AN DER MILITÄRAKADEMIE MILITÄR-GESCHICHTE UNTERRICHTET.

### IM GESPRÄCH MIT HANK KEIRSEY



Der militärische Berater von Activision erzählt uns von seinen Aufgaben bei der Entwicklung von »Call of Duty 2«

#### 360: WÜRDEN SIE SICH BITTE KURZ VORSTELLEN?

**HANK KEIRSEY:** MEIN NAME IST HANK KEIRSEY, ICH BIN COLONEL IM RUHESTAND. ICH HABE INSGESAMT 24 JAHRE BEI DER US-ARMY GEDIENET UND ARBEITE JETZT SEIT DREI JAHREN FÜR ACTIVISION.

ENTWICKLER-TEAM EIN SPIEL ERSCHAFFEN, DAS SO AUTHENTISCH UND REALISTISCH IST WIE KEIN ANDERES DERZEIT.

#### 360: IN EINEM LEVEL ERLEBT DER SPIELER DIE SCHLACHT VON TOUJANE ZWISCHEN GENERAL ROMMEL UND MONTGOMERY. MEINEN SIE DIESES SZENARIO?

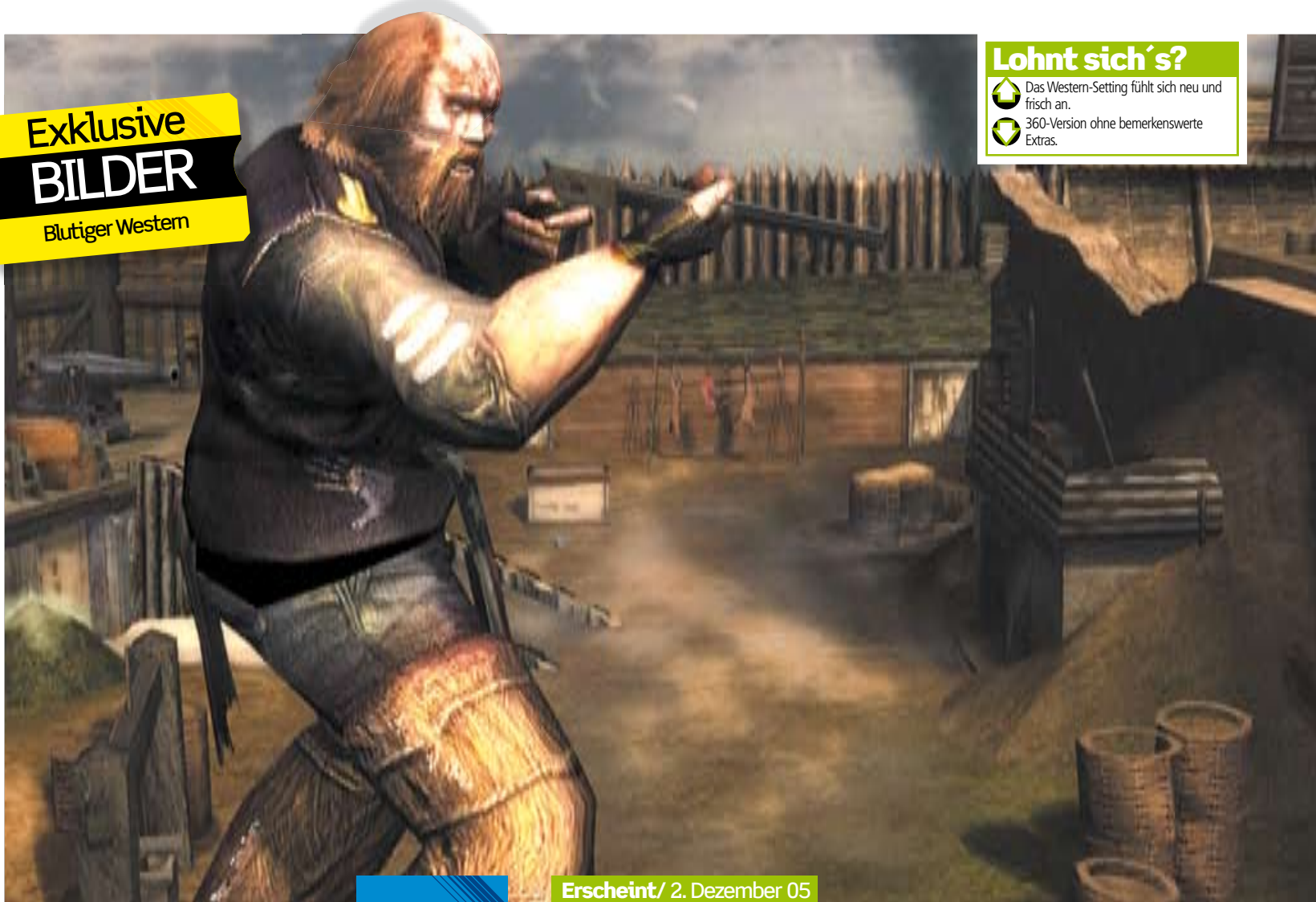
**HK:** DER WÜSTENKRIEG ZWISCHEN ROMMEL UND MONTGOMERY ZÄHLT ZU DEN HISTORISCH AM MEISTEN BEACHTETEN SCHLACHTEN ALLER ZEITEN. UNZÄHLIGE PANZER BELAGERTEN SICH GEGENSEITIG, VERSUCHTEN DEN FEIND ZU FLANKIEREN UND EINE SCHWACHSTELLE IN SEINER FORMATION ZU FINDEN. PANZER HABEN SCHLACHTEN SCHNELLER GEMACHT. PASST DU EINEN MOMENT NICHT AUF UND LASST DIE DECKUNG FALLEN, ÜBERRENNEN DIE PANZER DEINE STELLUNGEN.

#### 360: WAS GENAU WAR IHRE AUFGABE BEI DER ENTWICKLUNG VON »CALL OF DUTY 2«?

**HK:** ICH HABE MEINE ERFAHRUNGEN EINFLIESSEN LASSEN. SO KONNTE DAS

**Exklusive  
BILDER**

Blutiger Western



## Lohnt sich's?

- Das Western-Setting fühlt sich neu und frisch an.
- 360-Version ohne bemerkenswerte Extras.

Erscheint/ 2. Dezember 05

## AUF EINEN BLICK

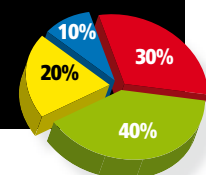
**Publisher/** Activision  
**Hersteller/** Neversoft  
**Preis/** ab 55 EURO  
**Genre/** Western-Action  
**Spieler/ 1**  
**Xbox Live?/** Ja  
**USK/** ab 16

## KURZ & KNAPP

»Gun« punktet mit überzeugendem Charme und »GTA«-Gameplay.

## DAS STECKT DRIN

- Originelles Setting
- Weites Land
- Spritzendes Blut
- Brutaler Sound



# GUN

Rauchende Colts: Neversoft gräbt das Kriegsbeil aus.

Der Wilde Westen ist ein selten gewählter Schauplatz im Action-Genre. Nach »Gun« muss man sich fragen, warum? Colton White gibt doch wirklich einen prima Actionhelden ab! Wir treffen das Raubein im Jahr 1880. Er ist den Mördern seines Vaters Ned auf der Spur und kommt mit der Zeit einem merkwürdig blassen Priester und überhaupt einigen echt schrägen Vögeln auf die Spur, die allesamt ihre Kraft aus dem Jenseits beziehen.

»Gun« schlägt von Beginn an einen ziemlich hohen Takt an. Wer sich am Handlungsfaden orientiert, stößt Schlag auf Schlag auf interessante Aufgaben: Brückenbau-Saboteure stellen, ein Fort per Kanu infiltrieren, Postkutschen überwachen. Jede Mission besteht aus pfiffig verwobenen Mini-Etappen. Der Postkutschenjob zum Beispiel setzt sich aus Reit-Eskorte, Bombensuch-Pirsch und Indianer-Abwehr zusammen, plus einem zügigen Vom-Kutschendach-aus-alles-abballern-Finale. Duell gegen richtig übermächtige Bossgegner fehlen, aber ein paar neckische Herausforderungen anderer Art füllen die Lücke. Wer beispielsweise einen Regen aus indianischen Brandpfeilen im Zeitlupen-Modus aufs Korn

nimmt, immer mit dem Druck im Nacken, keinen einzigen verpassen zu dürfen, der kommt gehörig ins Schwitzen. Bei allem wirkt »Gun« ziemlich durchdacht und im Detail gut gemacht. Wer ein bisschen herumprobiert und zum Beispiel einen angeschossenen Gegner am Schlafittchen packt, wird feststellen, wie gut sich dessen Leib als Deckung macht. Auch gut, dass die rotierende Einblendkarte nicht nur die Nebenmissionen und die nächste Hauptstation im Handlungsablauf auf den Bildschirm malt, sie deutet auch die Entfernung an.

Viele weitere Kleinigkeiten heben »Gun« über das Mittelmaß hinaus. Die Ladezeiten etwa sind sehr geschickt kaschiert. Prima auch, dass man

„ Jennys  
Badewannen-Szene  
ist jugendfrei, der  
Rest wenig.“



Zwecks Vermögensmehrung kann man sich im Saloon an Poker und Roulette versuchen

## liveundonline

Kumpel-Liste evtl. Download von Dashboard-Wallpapers Highscore-Liste für Minigames

2

## STARKE ACTION

In den ersten ein bis zwei Stunden spielt sich Colton Whites Rachefeldzug ausgesprochen geradlinig. In dieser Zeit wird ein umfangreiches Lauf-, Reit- und Duelltraining auf einem Raddampfer, im offenen Gelände und im Saloon des Kuhkaffs Dodge City abgespult.

Doch sobald Dodge City befriedet und die Brücke nach Empire City gebaut ist, öffnet sich eine ziemlich umfangreiche Welt. Jetzt kann man dem Handlungsverlauf folgen und sich nebenbei

in Bonus-Missionen Sporen verdienen. Als Hilfssheriff etwa soll Colton Trunkenbolde und Falschspieler verhaften, Pferdediebe richten, Desperados killen.

Die Aktions- und Bewegungsfreiheit verliert allerdings bald an Reiz, da die Steppen doch nicht so großflächig sind, wie sie anfangs scheinen. Steile Felsen und hohe Zäune setzen dem Tatendrang Grenzen, außerdem ist viel totes Füll-Areal dabei.

2

3

3



1

star  
game  
360

geheim  
tipp  
360

nach einem der (nicht allzu häufigen) Heldentode am Anfang der aktuellen Etappe neu beginnen darf. Das spart lange Wege und nervtötende Wiederholungen. Es lohnt, die Augen aufzusperren. Man kann beispielsweise Sprengstoff-Fässer entdecken und durch gezielten Beschuss Gegner-Brigaden erledigen, was zwar keine neue Idee ist, aber doch immer wieder ein Hochgefühl auslöst. Wer bei laufenden Angriffswellen die Ohren spitzt, kann aus Rufen und Schreien Hinweise heraushören, wo die nächste Attacke bevorsteht. Dass die verbalen Tipps nicht eingedeutscht sind, lässt sich wegen der erwachsenen Machart des Spiels verschmerzen. Volljährige sollten die englischen Dialoge auch ohne Untertitel verstehen können, trotz Howdy-Slang und Südstaaten-Ton. Erfolge münzt das Spiel in verbesserte Schießfertigkeiten und harte Dollars um. Gegen Cash kann man seine Waffen mit poliertem Lauf und Schnelllade-Mechanik ausstatten oder sich eine Schaufel holen und nach Gold graben.

Dabei versucht »Gun« gar nicht erst, Jüngeren zu gefallen. Coltons anfängliche Begleitung zum Beispiel ist eine gewisse Jenny, deren reizvolles Outfit entweder auf eine Textilarmut in den

## SKALPS UND VIELE WAFFEN

## Coltons Colts

Colton eignet sich im Lauf der Zeit Waffen aus sieben Gattungen an. Vier Colts, sechs Winchester-Gewehre, drei Messer, einen Tomahawk, dreimal Pfeil und Bogen, ein Skalpiermesser plus eine Whisky-Bombe. Colton kann je eine Nah- und eine Fernkampf-Waffe gleichzeitig einsetzen.

Staaten, oder auf die Berufung der Dame schließen lässt. Geht Jennys Badewannen-Szene noch als jugendfrei durch, gilt das für die Ballereien sicher nicht. Die Art und Weise, wie am Knie Getroffene taumeln und nach einem Treffer am anderen Bein zusammensacken, wirkt einerseits ziemlich hart, unterstreicht andererseits aber die Funktionstüchtigkeit des Körpertreffer-Systems. Gut zu beobachten ist das im US-Original, wenn ein präzise zielendes Gewehr sich im Kopf eines Gegners verewigt; die deutsche Version ist an dieser Stelle geschnitten, bleibt sonst aber ziemlich original.

Ein Kompliment übrigens für die Zeitlupen-Szenen in der Zoom-Perspektive: Diese Momente sehen gut aus und lassen sich wegen der praktischen Zielautomatik auch bestens handhaben. Schade, dass man deutlich mehr Zeit mit dem normalen Zielsystem zubringt, denn das arbeitet viel weniger genau. Dadurch fühlt sich »Gun« bei größeren Angriffswellen stellenweise etwas zu hektisch an. Diesen Makel kann man wegen des insgesamt ausgewogenen, in vier Stufen verstellbaren Schwierigkeitsgrades aber nachsehen. Ärgerlicher ist da schon, dass »Gun« auf der 360 gerade mal einen Tick schärfer aussieht als auf der originalen Xbox. Eine

Hand voll Extra-Polygone hier und da, ein bisschen flüssigere Grafik, das ist es dann auch schon mit den Unterschieden. Also ein Launch-Titel, von dem man sich prima unterhalten lassen kann – aber keiner, den man zum Angeben den Kumpels zeigt.

Richard Löwenstein

## Gun

Diese Western-Action ragt in vielen Dingen heraus: Atmosphäre, Spannung, Spielbarkeit. Ein Muss-Spiel!

## Wertung

+ stimmungsvoll  
+ prima Schwierigkeitsgrad  
+ gut ausbalanciert

- ziemlich brutal  
- kein Mehrspieler-Modus  
- keine dt. Sprachausgabe

8

aus Zehn



Erscheint/ 2. Dezember 05

## TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

### Schräger Skater im Hawk-Style

Auch im neuen Teil der »Tony Hawk's«-Serie schwingt sich der Spieler auf ein Deck und zaubert Tricks auf den Asphalt. Als Landei schlägt es den Hobby-Skater ins Großstadtleben von Los Angeles. Kaum angekommen, schließt man sich einer Gruppe Punks an, um Hinterhöfe und Parks unsicher zu machen. Besorgte Eltern schlagen die Hände über dem Kopf zusammen, pubertäre Rebellen kommen voll auf ihre Kosten. Ein neuer Stil, mehr Tricks. Ganz L.A. dient als Skatepark, harte Rock-Rhythmen spülen dem Spieler die Ohren durch.

**Kann ich fliegen, frei wie ein Vogel?**

Über Bordsteine grinden, in Half-Pipes grabben oder

über Hydranten backflippen, die Möglichkeiten sind schier unendlich. Besonders lobenswert: Keine Ladezeiten oder unsichtbare Barrieren hindern den Spieler daran, sich auszutoben. Die ganze Stadt kann erkundet werden. Auch bei der Gestaltung des Charakters hat man Narrenfreiheit. Ein Besuch beim Friseur, eine Shopping Tour im Klamottenladen, ein Abstecher zum Skateboard-Shop an der Ecke, schon ist man individuell ausgestattet.

**Aber schaut das auch gut aus?**

Gestochen scharfe Linien, realistische Bewegungsabläufe und mit Details voll gestopfte Stadtviertel schmeicheln dem Auge und zeichnen die schönste beskatebare Stadt, die der Spieler je zu Gesicht

bekomme hat. Das wirkt allerdings nur richtig, wenn man ein HDTV-Gerät besitzt. Ist das nicht der Fall, sieht das Ganze kaum besser aus als auf der Original-Xbox. So bleibt der Charme von Hollywood, East L.A. und Beverly Hills ein wenig auf der Strecke.

**Hab ich jetzt Spaß oder nicht?**

Wer die Serie noch nicht kennt, wird sich an der komplexen Steuerung die Zähne ausbeißen. Alte Hasen finden sich indes schnell zurecht und kitzeln dem Skate-Punk eindrucksvolle Sprünge und Stunts aus der Hüfte. Wird das Skaten zu öde, schwingt sich der Spieler einfach auf einen BMX-Drahtesel und flitzt damit durch L.A., erfindet eigene Tricks, klemmt sich das Deck unter den Arm und erkundet die Stadt zu Fuß. Das ist alles recht amüsant, aber nicht gerade innovativ.

### AUF EINEN BLICK

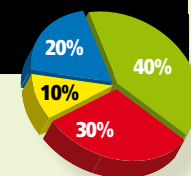
**Publisher/** Activision  
**Hersteller/** Neversoft  
**Preis/** ab 65 EURO  
**Genre/** Sport  
**Spieler/** 1-2  
**Xbox Live?/** Ja  
**USK/** ab 12

### KURZ & KNAPP

Freiheit pur! Skate- und BMX-Action in L.A.

### SKATEN IN ZAHLEN

- Bewegungsfreiheit
- Charakter ausstaffieren
- harter Sound
- Klasse Optik



### Wertung

Viel Bewegungsfreiheit, tolle Grafik, ansonsten wie gehabt.

# 7

aus Zehn

## TIGER WOODS PGA TOUR 06

### Schwing dein Ding

### AUF EINEN BLICK

**Publisher/** Electronic Arts **Hersteller/** EA Sports  
**Preis/** ab 70 EURO **Genre/** Sport **Spieler/** 1-4  
**Xbox Live?/** Ja **USK/** ohne Einschränkung  
**Erscheint/** 02. Dezember 05

Hier handelt es sich nach wie vor um eine Simulation des Golfsports. Aber um eine mit großartiger 360-Grafik. Beschaulich schaukeln Schilfhalm in den Tümpeln, eine leichte Brise fegt Herbstlaub über das Grün, Fische tummeln sich in einem kleinen Teich und schnappen nach Fliegen. Selbst ohne HDTV ist der unglaubliche Zuwachs an Details eine wahre Augenweide.

**Wie, es ist nur hübscher?**

Nichts da! Auch die Chemie ... äh, Physik stimmt. Bälle werden realistisch vom Wind beeinflusst, von Untergründen gebremst und von Bodenunebenheiten abgelenkt. Nie schwangen die Golfer den Schläger so nach dem Lehrbuch wie hier. Körperhaltung, Schlagbewegung: das wirkt alles wie aus einem Guss.

**Und das Gameplay?**

Für einen perfekten Schwung nutzt der Spieler nicht nur einen, sondern beide Analogsticks. Der linke Stick bestimmt die Schlagkraft, mit dem rechten verpassen Profis dem kleinen Ball den richtigen Spin. Das ist recht anspruchsvoll, aber genau das, was man von einer guten Simulations-Fortsetzung erwartet. Online schwingen bis zu vier Spieler den Schläger, tragen ihr Handicap in Ranglisten ein und messen sich mit Golfen rund um den Erdball. Trotzdem, wer kein Golf-Fan ist, wird auch von diesem Titel nicht begeistert sein.



star game 360

### Wertung

Paradiesisch schön Golfen.

# 8

aus Zehn



Erscheint/ 2. Dezember 05

# NBA LIVE 06

## Gib dir den Korb auf der 360

In der neuen Saison setzt EA Sports voll auf Offensive-Power, ohne die Defensive zu schwächen. Pässe können endlich im Laufenden ausgeführt werden, das macht Schluss mit stockendem Spielaufbau. Der klappt jetzt richtig flink, wirkt realistischer und spielt sich auch so. Eine weitere Neuerung: Nach einem Korb landet der erste Pass automatisch beim Playmaker.

### Hat das Spiel nun Stil oder nicht?

Neue »Freestyle Superstar«-Features machen das Spiel zur Show. Playmaker machen hohe, niedrige und ange-täuschte Pässe, können den Ball sogar hinter dem Rücken

abgeben. Stopper treiben die Gegner mit Blocks und Rebounds zur Verzweiflung, High-Flyer lassen die Verteidigung links liegen und überspringen sie auf dem Weg zum Korb. Das bringt besonders in der Offensive einige Vorteile.

### Was tut sich optisch?

Zu den stimmigen Gameplay-Neuerungen gesellt sich eine Grafik, die Basketball-Fans Freudentränen in die Augen treibt. Shaq und Co. sind so realistisch gestaltet, dass man während des Spiels glaubt, man sieht sich eine Live-Übertragung im Fernsehen an. Realistische Bewegungen, stylische Pässe und harte

Angriffe: nie sah Basketball so gut aus.

### Will ich hier einen Korb versenken?

Das Spiel wird schneller, die Steuerung geht immer noch simpel von der Hand. Schnell, flüssig, so macht Bälle versenken Laune. Besonders im »Dynasty«-Modus. Hier kann der Spieler einen Hinterhof-Basketballer mit genug Training zum neuen Superstar der NBA machen. Für die passenden Rhythmen sorgen Rap-Klänge von Q-Tips, Black Eyed Peas, Busta Rhymes und viele mehr. Ein feines Paket, welches uns Electronic Arts da in den Korb legt.

### AUF EINEN BLICK

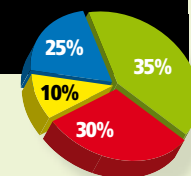
**Publisher/** Electronic Arts  
**Hersteller/** EA Sports  
**Preis/** ab 65 EURO  
**Genre/** Sport  
**Spieler/** 1-4  
**Xbox Live?/** Ja  
**USK/** ohne Einschränkung

### KURZ & KNAPP

Fotorealistisches Korbwerfen

### KÖRBE IN ZAHLEN

- fantastische Grafik
- NBA-Superstars
- verschwitzte Spieler
- schnelles Gameplay



### Wertung

Der Superstar unter den Basketball-Games.

# 8

aus Zehn

# MADDEN NFL 06

## Kinoreifer Kontaktsport

### AUF EINEN BLICK

**Publisher/** Electronic Arts **Hersteller/** EA Sports  
**Preis/** ab 70 EURO **Genre/** Sport **Spieler/** 1-4  
**Xbox Live?/** Ja **USK/** ohne Einschränkung  
**Erscheint/** 02. Dezember 05

An dieser Football-Simulation fällt zuerst mal die Grafik auf. Einfach nur beeindruckend. Die Gesichtszüge der Spieler zeigen jede emotionale Regung. Rempeln die Spieler zusammen, so fallen diese wunderbar in den Dreck, Tausende Fans jubeln und kreischen auf den Rängen der Stadien. Wenn Football so gut aussieht, können sich selbst Europäer für diesen Sport begeistern.

### Wie spielt man das?

Du hast keine Ahnung von Football? Dann lass die Finger von diesem Titel. Was auf den ersten Blick aussieht wie ein banales Rempeln und Raufen, ist das genaue Gegenteil. Ohne durch-dachte Spielzüge plus grandioser Ausführung auf dem Feld und Kenntniss der Regeln geht der Spieler unter, noch bevor der Schiedsrichter »First Down« schreien kann.

### Habe ich als Einsteiger nicht genug Probleme?

Selbst erfahrene Coaches brauche einige Zeit, um sich auf das neue »Madden« einzustellen. Defensiv spielen und auf Fehler der Gegner warten, das funktioniert nicht mehr. Jetzt ist auch ein guter Aufbau der Offensive gefragt. Tja, langsam wird es richtig knifflig und noch realistischer, zudem ist das Spiel schneller – so muss das sein.

### Und sonst?

Die Steuerung erfordert viel Übung, die zahlreichen Optionen und Spielzüge treiben Anfänger an den Rand der Verzweiflung. Kenner der Serie genießen nach kurzem Training die sinnvollen Neuerungen und lassen auf Xbox Live Spieler weltweit Gras fressen.



### Wertung

Turbulentes Tacklen.

# 7

aus Zehn







# EXKLUSIV-TICKETS FÜR DIE GROSSE XBOX-360-PARTY!

**JETZT HEISST ES SCHNELL SEIN! TEILNAHME NUR  
BIS ZUM 29. NOVEMBER!**



## 1. - 5. PREIS: JE ZWEI EXKLUSIV-EINTRITTSKARTEN ZUR XBOX-360-STARTPARTY IN BERLIN!

Am Samstag, den 2. Dezember 2005, feiert Microsoft in der Hauptstadt Berlin den Start der Xbox 360. Ort: das Berliner Congress Center am Alexanderplatz. Zeit: ab 21 Uhr. Auf der Party des Jahres trifft sich alles, was Rang und Namen innerhalb der Spieleszene, der Unterhaltungsbranche und der Medien hat. Wie wir Microsoft kennen, wird das ein rauschendes Fest, welches jedem Gast mit Sicherheit für alle Zeiten im Gedächtnis bleiben wird. Zu dumm, dass es sich um eine geschlossene Veranstaltung ausschließlich für geladene Gäste handelt. Tickets kaufen? Vergiss es. Aber du, als Leser des 360-Magazins, gehörst mit etwas Glück zu den wenigen Auserlesenen, die den Start der Xbox 360 hautnah miterleben und alle Spiele als Erste ausprobieren dürfen. Microsoft spendiert insgesamt zehn Eintrittskarten. Wir teilen das Kontingent auf fünf Leser mit je einer Begleitperson auf. Füll den Teilnahmechein am besten sofort aus. Oder, am allerbesten, nimm online teil. Denn die Zeit drängt. Die Gewinner werden am 30. November unter allen Teilnehmern ausgelost und sofort per Telefon und/oder E-Mail benachrichtigt, inklusive allen Details zur Veranstaltung. Achtung: Reise- und Unterbringungskosten tragen die Gewinner!

**TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!  
NUR BIS ZUM 29. NOVEMBER**

### 360 Gewinnspiel

360 Dezember/Januar

**FOLGENDE SYSTEME** HABE ICH INTERESSIEREN MICH

|               |                          |                          |
|---------------|--------------------------|--------------------------|
| PC            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Playstation 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Gamecube      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Xbox          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Nintendo DS   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| PSP           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**ICH NUTZE DAS INTERNET**

|              |                          |
|--------------|--------------------------|
| regelmäßig   | <input type="checkbox"/> |
| gelegentlich | <input type="checkbox"/> |
| nie          | <input type="checkbox"/> |

**MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:**

|                  |                          |
|------------------|--------------------------|
| Action           | <input type="checkbox"/> |
| Ego-Shooter      | <input type="checkbox"/> |
| Action-Abenteuer | <input type="checkbox"/> |
| Rollenspiele     | <input type="checkbox"/> |
| Abenteuer        | <input type="checkbox"/> |
| Rennspiele       | <input type="checkbox"/> |
| Fightgames       | <input type="checkbox"/> |
| Sport            | <input type="checkbox"/> |
| Import-Spiele    | <input type="checkbox"/> |

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

Vom Text her: \_\_\_\_\_

Von den Bildern her: \_\_\_\_\_

**ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE 360-AUSGABE:**

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

**WENN ICH GEWINNE, MELDET EUCH BITTE UNTER:**

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Telefonnummer \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_

E-Mail \_\_\_\_\_

**SO NIMMST  
DU TEIL!**



**POST**

Fülle einfach den Teilnahme-Zettel aus, klebe ihn auf eine Postkarte oder steck ihn in einen Umschlag, und dann ab damit an:

Primeverlag, 360-Magazin/X-360-Gewinnspiel, Perchtinger Str. 10, 81379 München



**ONLINE**

Öffne einfach auf deinem PC den Internet-Browser und gib die Adresse [www.360-live.de](http://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](http://www.360-live.de) sein.

Teilnahmeschluss ist der 29. November 2005. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 30. November ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Microsoft, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bitte vergiss deine Adresse nicht. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite, beziehungsweise des Teilnahme-Kupons, einreichen.

# JETZT ABONNIEREN!

**20 %  
SPAREN!**

## DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

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

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

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



**JETZT GLEICH AUSFÜLLEN  
UND BUCH ABGREIFEN!**

### GANZ EINFACH BESTELLEN:



**SMS**  
Der schnelle und bequeme Weg: Als neuer Abonnent sendest du eine SMS an die Nummer 72866 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge). Der Text beginnt mit dem Wort »360«. Dann folgt ein Leerzeichen, dann das Wort »mini« für das Mini-Abo oder »maxi« für das Maxi-Abo mit der Prämie »Rare: The Ultimate Story«. Beispiel: »360 maxi«. Um alles Weitere kümmern wir uns. Du erhältst eine SMS und beantwortest einfach die Fragen nach deiner Adresse und weiteren Daten. Anschließend nimmt der Verlag Kontakt zu dir auf; wir wollen nämlich wissen, wer dich gewonnen hat, wenn wir also die Prämie zusenden dürfen.



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



**TELEFON**  
Einfach anrufen: 089 / 74 73 44 76



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

### Deine Abo-Postkarte

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

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Bitte mit  
45 Cent  
freimachen!

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

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

**Primeverlag**  
360-Magazin / Abo  
Perchtingerstr. 10  
81379 München

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

### GÜNSTIG!

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

### BEQUEM!

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

### AKTUELL!

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

### KOMPLETT!

Porto und Versandkosten sind im Abo-Preis bereits enthalten.

### OHNE RISIKO!

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

# LESERPOST

Wie bitte!? Leserpost? In der Erstausgabe? Die erste Ausgabe lag noch nicht mal beim Händler, da flatterten uns schon voreilige Leserbriefe auf den Schreibtisch. Offensichtlich spricht sich ein Xbox-360-Magazin schneller herum als erwartet, vor allem unter den Lesern unseres Schwesternmagazins Cube. Wenn das kein gutes Omen ist!

*Richard Lauer*

## KONTAKT

### E-MAIL

Der schnelle und direkte Draht zur Redaktion. Schreibt an unsere E-Mail-Adresse: [redaktion@360-live.de](mailto: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](http://www.360-live.de)

### BRIEF

Schreib einen Brief oder schicke eine Karte an den Primeverlag, 360 Magazin/Leserpost, Perchtingerstr. 10, 81379 München

### SMS

Der schnelle und bequeme Weg. Du sendest eine SMS an die Nummer 72866 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der SMS-Text beginnt mit dem Wort »360«, dann ein Leerzeichen, jetzt dein Vers. Beispiel: »360 ich liebe euch!«.

**synapsy**  
mobile networks

### HDTV-GEWÄSCH

Ich hab nur eine Frage: Bin ich eigentlich der einzige, dem Microsofts Beharren auf den HDTV-Standard langsam auf die Nerven geht? Ich bin Student und kann's mir echt nicht leisten, neben einer neuen Konsole auch noch einen passenden Fernseher aus den Rippen zu schneiden. Sehen die Spiele in HDTV wirklich so viel besser aus? Oder sollte ich mir doch lieber Nintendos »Revolution« kaufen? Die schließt ja den HDTV-Modus von Anfang an aus. **Arne Schwab**

### ICH BIN DER ERSTE!

□ Hallo Leute, ich weiß jetzt nicht, ob ich hier an die richtige Adresse maile, aber versuchen kostet ja bekanntlich nichts. Ich hab gerade gelesen, dass ihr ein Xbox-360-Magazin starten wollt. Ist das wahr?

**Maxi R, per Email**

Ja, das ist es. Und weißt du was? Dein Leserbrief ist der erste! Herzlichen Glückwunsch! Hier, ein Strauß Blumen. Und ein Begrüßungsbussi gibt's gratis dazu.

### DUELL DER GIGANTEN

□ Liebes 360-Team, also ich habe ehrlich gesagt keine Ahnung, wie die Xbox 360 gegen die Leistung der PS3 ankommen will. Ich meine, vergleicht doch mal das Bildmaterial beider Konsolenpräsentationen. Da liegen doch Welten dazwischen! Ich hoffe, die Jungs von Microsoft wissen, auf was für einen Kampf sie sich einlassen. Ob sie ihn gewinnen? Kaum anzunehmen ...

**Stefan alias Steve-E**

Sei dir da mal nicht so sicher. Mittlerweile ist bekannt, dass hinter den

bisher gezeigten PS3-Präsentationen keineswegs echte PS3-Hardware steckt, sondern ein Verbund leistungsstarker Grafik-PCs. Inwieweit das tatsächlich spielbare Ergebnis den bisher gezeigten Bildern gleicht, bleibt abzuwarten. Aus Entwicklerkreisen ist zu hören, dass sich beide Systeme auf technisch vergleichbarem Niveau bewegen.

### DIE UNSCHULD VOM LANDE

□ Herzlichen Glückwunsch, Microsoft! Mit der Xbox 360 habt ihr eine fantastische Konsole geschaffen, die sich auf ein bombastisches Online-Konzept stützt. Und genau da liegt der Haken. Habt ihr auch mal dran gedacht, dass nicht jeder diese Technologie nutzen kann? Ich wohne hier auf dem Land, wo Breitband-Internet so verbreitet ist wie Hochhäuser oder U-Bahn-Systeme. Nämlich gar nicht. Ich finde, dass sich Microsoft mit seiner Online-Taktik auf lange Sicht ins Abseits bugsiert. Für eine globale Internet-Community ist die Welt einfach noch nicht bereit.

**Mike Tietze**

Wir wollen dir ja nicht zu nahe treten, aber dein Dorf ist wohl eines der letzten,

denen die Welt des Breitband-Netzes nach wie vor verschlossen ist. Und das will etwas heißen. Selbst im tiefsten Oberbayern, wo sich die Dorfpopulation teilweise auf ganze 20 Bewohner beläuft, surfen Seppi, Franzl und der Huabawiat griabig im Netz. Abgesehen davon kann man Xbox Live als das betrachten, was es ist: nämlich ein Extra. Die Xbox 360 macht sich auch ohne ganz gut.

### DAS BÖSE LEBT!

□ Es freut mich echt wahnsinnig zu hören, dass »Resident Evil 5« auch für die Xbox 360 herauskommt. Wird wirklich Zeit, dass Capcom ein paar große Sachen für Microsoft entwickelt. Wie hoch ist denn jetzt die Wahrscheinlichkeit, dass auch andere Teile der »Resident Evil«-Reihe erscheinen? Ich meine, wenn's »Resident Evil 4« vom Gamecube auf die PS2 schaffte, dann sollte doch auch ein Port für die Xbox 360 möglich sein, oder?

Liebe Grüße

**Alex aus Frankfurt**

Sicher, »Resident Evil 4« ist eines der unumstrittenen Highlights des Jahres 2005. Und die aufpolierten »Resident Evil«-Remakes für den Gamecube haben sich auch prima gemacht. Remakes für die Xbox 360 – eigentlich keine schlechte Idee. Wie wär's, Capcom?

### DON'T BELIEVE THE HYPE

□ Seid mir nicht böse, wenn das jetzt nach einem Pamphlet gegen Sony klingt, aber die Firma geht mir mit ihrem



**Top Thema**

## STUDENTEN GEGEN HDTV

□ Hey Jungs, was geht denn eigentlich ab mit »Halo 3«? Wieso müssen wir Xbox-Gamer warten, bis Sony endlich seine Playstation 3 bringt, nur damit wir »Halo 3« spielen dürfen? Sagt mal dem Bill Gates, der soll das Spiel jetzt herausbringen und nicht auf Sony warten! Der Kerl soll sich mal ranhalten. Ich will das jetzt spielen!

**Timo, per Email**

Hi Sonnenschein! Du bist doch bestimmt dieser Quälgeist, der noch vor zwei Jahren heulte, wenn er nach den gelben nicht auch noch die roten Chupa-Chupa-Lutscher bekam. Wir leiten deine E-Mail gerne direkt an Bill Gates weiter. Ob der deinen Wunsch erfüllt, bezweifle ich allerdings. Traum weiter ...

**SCHREIB UNS!**

Wir nehmen alles

Wir freuen uns über jeden, wirklich jeden Leserbrief, der uns erreicht! Sogar über solche Zeilen wie von dem guten Mann links. Es gibt allerdings Themen, die sind schon jetzt ein bisschen ausgelutscht. Ob zum Beispiel die Playstation 3 besser ist als die Xbox 360, das ist doch wirklich Jacke wie Hose, solange es nur eine der beiden Konsolen gibt. Und dass Nintendo sowieso alles schlägt, haben wir auch schon öfter gelesen als die Bild-Schlagzeile »Unser Klima ist irre!«. Außerdem: nein, wir verschenken keine Spiele. Wenn du uns eine Freude machen willst, dann schick Fotos von dir und deiner Zockerbude. Oder mal etwas Erzähl, was du Lustiges bei Xbox Live erlebt hast. Wie dir die ersten Xbox-360-Games gefallen. Wie du HDTV-Gaming findest. So etwas halt. Bis bald!

unsäglichen Gehype schon seit langer Zeit auf den Senkel. Los ging's schon damals bei der Präsentation der PS2, als man dem Chip menschliche Emotionen zusprechen wollte. Absoluter Rotz! Die PS2 ist bis zum heutigen Tag so emotional wie mein Kühlschrank. Und bei der PS3 wird's nicht anders verlaufen. Wenn ihr mich fragt, dann steckt hinter dem sagenumwobenen Cell-Chip wieder mal nichts als heiße Luft.

**Hannah Keller**

Über die endgültige Performance des Cell-Chips in der Playstation 3 kann man momentan nur spekulieren. Und eigentlich lassen uns die Spekulationen auch ziemlich kalt. Denn Chips sind aus Silizium gemacht, gute Videospiele beinhalten hingegen Emotionen und Spaß. Uns kommt es eher auf den Spaß an. Und den wird man sicher auch auf der Playstation 3 haben.

## ZURÜCK IN DER ZUKUNFT?

□ Liebe 360-Redaktion, erst einmal herzlichen Glückwunsch! Ich finde es echt stark von euch, gleich zu Verkaufsbeginn der Xbox 360 mit einem eigenen Magazin aufzuwarten. Ich wünsche euch für die Zukunft viel Erfolg! Aber jetzt mal ans Eingemachte: Ich bin schon seit einigen Wochen ein bisschen beunruhigt, was die Abwärtskompatibilität der Xbox 360 angeht. Auf der einen Seite wird Microsofts neue Konsole als hundertprozentig Xbox-kompatibel ausgewiesen, auf der anderen Seite heißt es dann wieder, auf der Xbox 360 würden »viele« Xbox-Titel laufen. »Viele« wohl-gemerkt, nicht »alle«. Könnt ihr da ein bisschen Licht ins Dunkel bringen? Danke im Voraus

**Michi**

Dass 100 Prozent aller Titel für die »original Xbox« (so Microsofts originaler Terminus für den riesigen schwarzen Kasten, der seit drei Jahren neben deinem Fernseher parkt) auf der neuen Daddelkiste laufen, hat nie jemand behauptet. Das wird auch kaum je der Fall sein. Denn bei der Xbox 360 basiert die Rückwärtskompatibilität auf Software-Basis. Das bedeutet, dass das Spiel über einen Software-

## WAS UNTER DEN NÄGEL BRENNT ...

In diesen Wochen liegt den Besuchern des Forums vor allem der Preis der Xbox 360 auf dem Herzen.

### Stylus

»Hab gerade bei Amazon.de den Preis der Xbox 360 gesehen. 399 Euro, und dazu noch ein Spiel für 60 Euro. Geht's noch?«

### Rancid

»Die Xbox 360 wird derbe floppen bei dem Preis.«

### BioYoshi

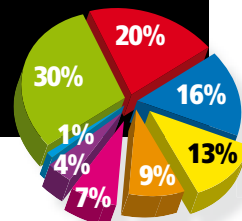
»Teufel auch. 400 Euro ist zu viel. Ich gebe nur 300 Euro aus!«

### The Dark One

»Dann kauf dir halt einen Billig-PC mit Billig-Games!«

## LESERPOST IN ZAHLEN

- Doofe PS3
- Tolle Xbox 360
- Nintendo wird alle besiegen!
- Ich hab keine HDTV-Glotze
- Wann kommt »Halo 3«?
- Ich hab kein Xbox Live
- Ich mach euch bei »Pro Evo Soccer« fertig!
- Schenkt ihr mir eine Xbox 360?



Emulator läuft. Wer in den letzten Jahren den Werdegang von »Mame« und ähnlichen Tools für Amiga- und Arcade-Software verfolgt hat, weiß, dass anfangs so gut wie nichts geht und dass der Grad der Perfektion erst nach fünf bis acht Jahren erreicht ist. Zu Verkaufsbeginn wird sich Microsoft natürlich bemühen, dass zumindest ein paar erfolgreiche Titel funktionieren. Unser Rat: Wenn du viel Wert auf einen spielbaren Zustand deiner Xbox-Oldies legst, dann versilbere die »original Xbox« besser erst einmal nicht auf Ebay.

## STREITHÄHNE

□ Wisst ihr, Microsoft und Sony sollten endlich aufhören, sich ständig gegenseitig Vorwürfe an den Kopf zu werfen. Damit tun sie niemandem einen Gefallen. Sie sollten lieber fusionieren, dann hätten wir das Beste aus zwei Welten auf einer Konsole! Wäre das nicht geil?

**Traumtänzer**

Äh, ja?

## ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

### MARIO IST GEIL!

□ Ich hab euch durchschaut, ihr kleinen Verräter. Sagt mal, welcher Teufel hat euch denn geritten, das Cube-Magazin in die Tonne zu treten und zum Erzfeind Microsoft überzulaufen? Habt ihr sie nicht mehr alle!? Nintendo hat Ideen, Nintendo hat Miyamoto, das größte Spielegenie aller Zeiten, und Nintendo hat Mario. Aber was hat die Xbox 360? Rein gar nichts. Tut mir Leid, Jungs, aber für mich ist euer neues Magazin von Anfang an gestorben. Wenn die »Revolution« auf den Markt kommt, wird die Xbox 360 untergehen. Und euer erbärmliches Magazin gleich dazu. Viel Spaß beim Absaufen.

**Timo Wolf**

Vermutlich hast du bisher noch nicht an der Xbox 360 gespielt. Außerdem ist dein Name nicht bei uns im Impressum aufgeführt, und du hast noch nie eine Seite aus dem Magazin gesehen. Wir nehmen deine Umschreibung »erbärmlich« daher nicht persönlich, sondern eher als Ausdruck deiner Begeisterung für Nintendo. Ein Rat nur: Versuch dich nicht als Wahrsager, denn das klappt offensichtlich nicht. Das neue Cube-Magazin gibt es ab dem 30. November am Kiosk. Also nix mit »Tonne treten«.

## SMS-SCHNIPSEL

**WAS WIRD DENN EUER MMS KOSTEN?**

Du liest gerade diese Seiten, also hat sich die Frage wohl erübrigt.

**ICH BRÄUCHE DEAD OR ALIVE UNBEDINGT! DIE MÜGELS SIND SO VIEL HÜBSCHER ALS MEINE FREUNDIN!**

Gut, wir nehmen dann deine Freundin.

**WAS FÜR GAMES SPIELT IHR DENN SO AUF XBOX LIVE? DARF ICH EUCH AUF MEINE FRIENDS-LISTE STECKEN?**

Nur wenn du blond, weiblich, willig bist.

**BRÄUCHE ICH FÜR MEIN XBOX LIVE-PROFIL EIN EIGENES BILD VON MIR? ICH BIN NICHT GERADE EIN ADONIS.**

Wer ist das schon. Die Schönheit der Mitarbeiter hier kommt auch eher von innen. Ansonsten lade doch einfach ein Fake-Bild von einer gut aussehenden Person hoch. Von Angelina Jolie zum Beispiel. Da bist du sicher der einzige.

**MUAHAHAHA! DIE XBOX IST TOT! ZUMINDEST IN JAPAN. UND DER XBOX 360 WIRD'S GARANTIERT NICHT ANDERS ERGEBEN! WETTEN?**

Ja. Um deine Konsole?

**HAT DIE 360 JETZT DREI ODER VIER KERNE? ÜBERHAUPT: WAS IST EIN KERN?**

Ich zitiere: »Kern, der; -s, -e: kleinster innerer Bestandteil, aus dem sich etwas entwickelt.« Das sagt der Duden. Wir sagen: Die Xbox 360 hat drei. Mehr Details kannst du im Technik-Artikel in diesem Heft nachlesen.

**WIRD MAN DIE XBOX 360 AUCH IN EINER SCHWARZEN AUSFÜHRUNG BEKOMMEN KÖNNEN? FRÄNDE ICH PERSÖNLICH SEHR SCHICK ...**

Wird sich zeigen. Erfahrungsgemäß sind alternative Gehäusefarben nur eine Frage der Zeit.

# AUFBRUCH ZU NEUEN UFERN

# SEGA

IN DEN 80ERN WAR SEGA MAL EINE GANZ GROSSE NUMMER. DANN DER SINKFLUG. JETZT STREBEN DIE JAPANER WIEDER NACH HÖHEREM.

**E**s gibt wohl keine Firma, die so viele Hochs und Tiefs durchlebt hat, wie das japanische Unternehmen Sega. 1952 gegründet, arbeitete sich die Spieleschmiede in den neunziger Jahren an die Spitze der Branche und mischte mit »Sonic the Hedgehog« auf der legendären Mega-Drive-Konsole den Markt auf. Selbst Nintendo hatte am Erfolg des Rivalen zu knabbern.

In den USA lieferte man sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen, hierzulande hatte das Mega Drive die Nase vorn. Sega stand im Zenith seines Schaffens und hätte sich dort auch noch lange gehalten, wäre da nicht Sony gewesen, die sämtliche Mitbewerber mit einem Male vom Markt fegten. Die Ära »Playstation« war angebrochen. Eine Epoche, in der Videospiele für Erwachsene interessant wurden und zum Lifestyle-Entertainment jung gebliebener Mittzwanziger avancierten. Und Segas Image passte in dieses neue Weltbild nicht hinein. Sowohl die Saturn-Konsole als auch die wegweisende Dreamcast blieben trotz beachtlicher Technik in den Regalen liegen – für Sega ein Verlust in Milliardenhöhe, der ernsthafte Konsequenzen nach sich zog. Das Unternehmen dankte ab und verabschiedete sich für immer aus dem Hardware-Geschäft, um von nun an als reines Software-Unternehmen seine Brötchen zu verdienen.

Und das gestaltete sich bedeutend schwieriger als erwartet. Denn statt wie üblich auf eigenen Maschinen den Ton anzugeben, war Sega auf einmal gezwungen, sich der Konkurrenz unterzuordnen. Und die war hauptsächlich an der Ausschachtung des ausgeschiedenen Mitstreiters interessiert. So kam es, wie es kommen musste: Ehemalige Glanzgestalten wie Sonic wurden in einem unsäglichem Fortsetzungswahn zu Tode versoftet und fanden sich dank »Sonic Heroes«, »Sonic Adventures«, dem lauen »Sonic Battle« und diverser mittelmäßiger Retro-Kollektionen in Rekordzeit zum unbedeutenden Hampelmännchen degradiert. Kritiker waren enttäuscht, die Fangemeinde verbittert. Sega galt als klinisch tot.

## TOTGESAGTE LEBEN LÄNGER

Seit zwei Jahren arbeitet Sega am Comeback. Jetzt scheint es, als habe der Konzern seine Sinnkrise mehr als erfolgreich überwunden. Die Softwareschmiede präsentiert sich hoch motivierter denn je und beweist mit einer beeindruckenden Spieleauswahl, dass sie weitaus mehr zu bieten hat als einen dunkelblauen Stachel-Punk. Egal, ob »Project Rub«, »Spartan: Total Warrior« oder der Xbox-360-Schocker »Condemned«: Sie alle sind Teil eines vielfältigen Spiele-Lineups, das man dem Unternehmen noch vor ein oder zwei Jahren nicht zugetraut hätte. »Genauso wollten wir es haben«, schwärmt Matt Woodley, Marketing Director





**Exklusive  
BILDER**  
Sonic auf Hochtouren

## GERUECHTEKUECHE

### SEGA RALLY, CRAZY TAXI



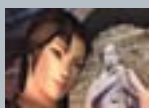
Segas Racing-Serien sind schon seit Jahren in Spielerkreisen heiß geliebt. So durften sich Renn-Freaks unter anderem an »Daytona USA«, »Virtua Racing« und diversen »Crazy Taxi«-Versionen erfreuen. Lediglich um eine Flitzer-Reihe ist es seit mehreren Jahren auffällig still: »Sega Rally«. Dass man sich dieser altgedienten Serie in der nächsten Generation annehmen und sie zu neuen Ehren führen will, gilt als offenes Geheimnis. Nicht umsonst hat Sega gerade ein neues Entwicklungsstudio gegründet, das sich ausschließlich auf Rennspiele konzentriert.

### VIRTUA FIGHTER 5



Sega hat eigentlich schon bestätigt, dass der fünfte Teil der virtuellen Prügelknaben und -mädchen für Heimkonsolen geplant ist. Die Frage ist nur, für welche Plattform. Da sowohl der »Virtua Fighter 5«-Automat als auch die PS3 auf Nvidia-Grafiktechnologie basieren, liegt eine Sony-Konversion nahe. Allerdings hat sich Sega schon in letzter Zeit als äußerst Microsoft-freundlich erwiesen, so dass ein Release auf Xbox 360 ebenso wahrscheinlich ist.

### SHENMUE III



Segas »Shenmue«-Serie ist schon seit frühesten Tagen Thema hitziger Foren-Diskussionen. Daran hat sich bis zum heutigen Tag nichts geändert. Wie die Spiele-Webseite »Kikizo« berichtet, soll Sega schon seit geraumer Zeit am dritten Teil des Epos arbeiten und schon in Kürze die gesamte Serie auf einer Next-Generation-Konsole auferstehen lassen. Und die Xbox 360 gilt dafür als heißester Kandidat. Ob es sich bei der Meldung nur um reines Wunschdenken handelt? Sollte jedoch etwas dran sein, dürfte uns Sega schon in den nächsten Monaten freudige Kunde bringen. Auf der folgenden »E3«-Messe zum Beispiel.

### VIRTUA TENNIS 3, AFTERBURNER, HOUSE OF THE DEAD 4



Sämtliche Titel sind bislang für die Spielhalle bestätigt und einer Hand voll ausgewählter Presseleute bereits vorgeführt worden. Mit überwältigendem Erfolg. Wie Internetquellen berichten, sah sich Sega von der Resonanz der Präsentation derart bestätigt, dass sämtliche Titel nun auch als Konsolen-Version geplant sind. So soll »House of the Dead 4« für Microsofts Xbox 360 bereits in der Entwicklung sein. »Virtua Tennis 3« hingegen wird als PS3-only-Titel gehandhabt. Zumindest für den Augenblick.

## YUJI NAKA



entwickeln. So wie wir das tun.

### 360: Welche Richtung schlägt die Spieleindustrie Ihrer Meinung nach in den nächsten Jahren ein?

**Naka:** Ich glaube, dass die meisten Spiele und Spielmechanismen vor allem nach Realismus streben. Selbst unwirkliche Fantasie-Welten werden dank der bahnbrechenden Rechenleistung so lebensecht wie nie zuvor.

### 360: Ist es bei so viel Rechen-Power nicht leicht möglich, den Blick für das Gameplay zu verlieren und sich stattdessen einzig auf Hardware zu verlassen?

**Naka:** Man sollte Technik und Gameplay niemals separat, sondern in einer Art Symbiose behandeln. Das eine lebt vom anderen und umgekehrt. Nur so ist ein intensives Spielerlebnis möglich.

### 360: Das neue »Sonic«-Spiel hat bereits nach den ersten Screenshots einen unglaublichen Hype ausgelöst. Haben Sie damit gerechnet?

**Naka:** Eigentlich nicht. Aber es freut mich, zu sehen, dass unser Igel nach wie vor noch so gefragt ist.

### 360: Wie wird sich die neue Xbox Ihrer Meinung nach in Fernost schlagen?

**Naka:** Ich traue ihr durchaus einen Erfolg zu. Es gibt so viele Hersteller, die für Microsofts Maschine ein paar äußerst viel versprechende Spiele entwickeln. Sega ist da nur einer davon.

### 360: Ihre Meinung zum Online-Gaming?

**Naka:** Wir haben das Potenzial von Online-Gaming schon sehr früh erkannt und in »Phantasy Star Online« genutzt. Daher finden wir auch Konzepte wie Xbox Live so wichtig. Das gemeinsame Spielen im Internet wird in den nächsten Jahren immens an Bedeutung gewinnen.

### 360: Gibt es irgendwelche Grenzen, die Ihrer Meinung nach nicht mit Next-Generation-Maschinen durchbrochen werden?

**Naka:** Viele ehrgeizige Projekte werden in dieser Generation wohl besonders am Kosten- und Zeitfaktor scheitern. Nur wer in Zukunft weise sein Budget kalkuliert, wird sein Ziel auch erreichen können.

### 360: Eine Frage noch: Nehmen wir an, Sie dürften nur ein einziges Spiel für eine Next-Generation-Konsole entwickeln. Welches wäre das?

**Naka:** Wenn entsprechend Zeit und Geld vorhanden wäre, würde ich mich gerne an etwas völlig Neues heranwagen. Ein Spiel, das völlig neue Eingabegeräte nutzt.



# SUMO STUDIO



Seit der hoch geschätzten Umsetzung von »Outrun 2« für die alte Xbox sind Sega die Jungs vom Sumo Studio besonders ans Herz gewachsen. Kein Wunder also, dass sich beide Firmen in trauter Zweisamkeit vereinen und in einem Gemeinschaftsprojekt bahnbrechende Spielwelten erschaffen – sagt zumindest Carl Cavers, Chef bei Sumo.

## **360: Wie fühlen Sie sich als Teil der Sega-Familie?**

**Cavers:** Wir schätzen unsere Beziehung zu Sega in ausgesprochen hohem Maße, so wie es wohl jeder Entwickler tun würde. Wir fühlen uns wirklich wie Zuhause.

## **360: Ihre Spiele bauen ja in der Regel auf Sega-Originalen auf. Inwiefern unterscheiden sich Ihre Fortsetzungen von den Ur-Spielen?**

**Cavers:** Das ist von Fall zu Fall verschieden. Wir stehen mit Sega Europe und Sega Japan in engem Kontakt, um für das jeweilige Produkt eine Linie auszuarbeiten, die das Urkonzept des Originals sinnvoll ausbaut und erweitert.

## **360: Sind Sie dabei nicht auch an gewisse Zwänge gebunden?**

**Cavers:** In gewisser Weise schon. Es liegt dann an uns Programmierern, diese so ins Gameplay mit einzuarbeiten, dass wir dennoch etwas Neues, Frisches erschaffen. Und das gelingt uns in der Regel recht gut.

## **360: Haben Sie keine Angst, Hardcore-Fans auf diese Weise zu vergraulen?**

Unter Kennern gilt Sumos »Outrun 2« als eine der besten Automaten-Umsetzungen der letzten Zeit. Mangels Tiefe hat sich das Spiel hierzulande trotzdem nicht durchgesetzt

**Cavers:** Sehr sogar. Deswegen versuchen wir unser Bestes, um unseren Produkten typische Sega-Qualitäten einzuhauchen. Es ist nicht immer leicht, aber bis jetzt hat sich noch niemand beschwert.

## **360: Gibt es ein Sega-Spiel im Speziellen, das Sie gerne auf einer Next-Generation-Konsole sehen würden?**

**Cavers:** Das ist eine wahnsinnig schwere Entscheidung. Da kann ich ehrlich gesagt keinen eindeutigen Favoriten nennen. Tut mir echt Leid. . .

## **360: Schon gut. Mal etwas ganz anderes: Wie groß ist für Sie als Entwickler der Unterschied zwischen der Xbox und der Xbox 360?**

**Cavers:** Meiner Meinung nach markiert die Technik der Xbox 360 für eine lange Zeit einen Meilenstein des Machbaren. Wegen der Multi-Prozessor-Architektur gestaltet sich das Programmieren mit der Xbox 360 allerdings total anders als beim Vorgänger. Die Umstellung lohnt sich, immerhin wird Microsofts Konsole für lange Zeit Referenz im Konsolen-Sektor bleiben. Sie ist die Einarbeitungszeit also durchaus wert.

## **360: Bisherige Sega-Titel sind durch dieses gewisse Old-School-Feeling geprägt. Lässt sich so etwas heutzutage überhaupt noch auf einer Next-Generation-Konsole vermitteln? Oder muss man die Spieler heutzutage zwingend mit Bombast-Grafik und Effekten blenden?**

**Cavers:** Ganz und gar nicht. Fans wollen gutes Gameplay. Das ist so und wird auch immer so bleiben. Auf der anderen Seite wollen sie aber auch,

dass die Spiele die Möglichkeiten ihrer neuen High-End-Konsole voll ausreizen. Eine gute Kombination aus beidem zu finden, das ist die Aufgabe, der wir uns verschrieben haben.

## **360: Warum arbeitet Sega neuerdings verstärkt mit europäischen Entwicklern zusammen?**

**Cavers:** Japanische Spiele haben bei uns in Europa nicht mehr den Erfolg, den sie vielleicht vor einigen Jahren hatten. Indem sich Sega mit Creative Assembly, Bizarre oder uns zusammentut, sichert sich das Unternehmen Know-how.

## **360: Was können wir uns vom Rennspiel-Genre auf der Xbox 360 erwarten?**

**Cavers:** Die Rennspiele auf der neuen Konsolengeneration werden sehr viel mehr sein als nur Grafikblender, die sich genauso spielen wie die Titel auf den alten Systemen. Was mich wirklich begeistert, sind die Möglichkeiten bei der Bildung von naturgetreuer Physik und Künstlicher Intelligenz. Wer auf der Xbox 360 Erfolg haben will, muss genau daran arbeiten.



# TEAM STUDIOS

Segas neue Strategie: bekannte Spiele-Studios als Verbündete

**Name:** Creative Assembly  
**Spiel:** Spartan: Total Warrior  
**Ort:** West Sussex, England



Der Name Creative Assembly dürfte vor allem PC-Strategen wegen »Rome: Total War« ein Begriff sein. Für Sega hat die englische Schmiede »Spartan: Total Warrior« (PS2,

Gamecube, Xbox) produziert: Ein blutiges Gemetzel auf den Schlachtfeldern Spartas.

**Name:** Sports Interactive  
**Spiel:** Football Manager 2006  
**Ort:** Nord-London, England



In England haben sich Sports Interactives Sportsimulationen öfter verkauft als die Bibel. Grund genug für Sega, sich das Unternehmen zu schnappen und für die

»Football Manager«-Serie zu verpflichten. Für die Zukunft sind weitere Sportsimulationen geplant.

**Name:** Sega Racing Studio  
**Spiel:** Sega Rally 3  
**Ort:** Midlands, England



In England hat Sega ein neues Development-Studio aufgebaut. Momentan wird nach Mitarbeitern gesucht. Die Stellenanzeigen deuten auf ein neues »Sega Rally« hin.

**Name:** Monolith  
**Spiel:** Condemned  
**Ort:** Washington, USA



Die 3D-Shooter-Spezialisten von Monolith (»F.E.A.R.«) liefern einen prächtigen 360-Hammer ab: »Condemned«. Dumm nur, dass der Schocker hierzulande nicht veröffent-

licht wird, mangels Freigabe durch die USK.

**Name:** Pseudo Interactive  
**Spiel:** Full Auto  
**Ort:** Toronto, Kanada



Unser Geheimtipp für Xbox-Live-Piloten: »Full Auto«. Mit schwer bewaffneten Autos durch die Straßen driften und alles, wirklich alles kaputt machen. Sieht

aus wie »Burnout« mit Knarren. Der fetzige Mix aus Positionskampf und einstürzenden Neubauten kommt im Frühjahr.

**Name:** Bizarre Creations  
**Spiel:** Unklar  
**Ort:** Nordengland



Auch die Macher von »Project Gotham Racing« arbeiten jetzt mit Sega. Was dabei herauskommen wird, ist noch völlig offen. Aber Bizarre kennt

sich mit Rennspielen aus. Vielleicht also etwas mit Pferdestärken.



Das erste Sonic-Spiel für die neue Konsolen-Generation heißt »Sonic the Hedgehog«. Originell, oder?

»von Sega Europe. »Wir arbeiten schon seit Jahren daran, unser Spielesortiment grundlegend zu erweitern. Was uns vorschwebte, war eine Softwarefirma, die mit hoch qualitativen Titeln Gamer jeden Alters anspricht. Daher auch so neue, erwachsene Konzepte wie Condemned und Full Auto«. Und Europa war bei dieser Kreuzfahrt ein ganz besonderer Anlaufhafen.

## GO WEST

Denn die schlechte Wirtschaftslage in Japan zwang Sega, Teile des Unternehmens aus Fernost nach Großbritannien und Deutschland zu verfrachten. Ein wagemutiger Schritt, der sich offenbar bezahlt macht. »Unsere Quartiere in Europa bieten uns einen hervorragenden Standort, der uns viel bessere Einblicke in den Konsolenmarkt gewährt, als es von Japan aus jemals möglich wäre. Auf diese Weise können wir endlich so im westlichen Konsolenmarkt mitmischen, wie wir es uns schon immer gewünscht haben. Nämlich in ganz großem Stil.« So kaufte Sega schon im vergangenen Jahr die beiden englischen Softwarehäuser Sports Interactive und Creative Assembly auf. Beide Schmieden sind vor allem PC-Fans einschlägig bekannt und stehen mit Titeln wie »Championship Manager« und dem Strategie-Hit »Rome: Total War« für typisch westliche Konzepte, an die Sega vor ein paar Jahren noch keinen Gedanken verschwendet hätte. Heute reißt sich das Unternehmen darum, derartige Spiele zu unterstützen und auch in Märkte einzuführen, in denen abendländisches Gameplay so beliebt ist wie Sauer-Gurken-Eis. In Japan zum Beispiel. »Wenn wir das Gefühl haben, dass in einem Titel internationales Potenzial schlummert, dann setzen wir uns auch mit unseren Teams in Fernost zusammen, um dieses Potenzial

voll und ganz auszuschöpfen.« Angst, mit dieser neuen Philosophie bei den Fans anzuecken, hat Woodley nicht. Warum auch, immerhin gilt Segas Fanbasis als eine der loyalsten und erwachsensten der Branche. 22 Jahre alt ist der durchschnittliche Sega-Fan. Und der dürfte mit neuen, reiferen Spieleinhalten à la »Condemned« oder »Full Auto« überhaupt keine Probleme haben. Und selbst wenn, finden sich im aktuellen Spiele-Lineup

„SEGA VERÄNDERT SICH. WIR XBOX-360-BESITZER MERKEN DIE VERÄNDERUNGEN ALS ERSTE.“

genügend vertraute Gesichter, die Sega-Nostalgikern Retro-Tränen in die Augen treiben: Im Lauf des kommenden Jahres schafft »Sonic the Hedgehog« den Sprung auf die Xbox. Die Prügelnaben aus der »Virtua Fighter«-Serie trainieren für ihre Rückkehr, und auch die Zombies aus »House of the Dead 4« und die »Virtua Tennis«-Reihe wollen in der nächsten Generation ihre Qualitäten erneut unter Beweis stellen. Und die Xbox 360 soll

dabei von ganz besonderer Bedeutung sein.

»Der Schlüssel zum Erfolg ist es, sich an der neuesten Konsolen-Technologie zu orientieren«, so Woodley. »Die neue Xbox 360 präsentiert sich dafür als hervorragende Basis. Sie bietet bestmögliche Technologie und damit eine schier grenzenlose Spielwiese, auf der sich die Gameschmieden ungehemmt austoben können.« Kein Wunder also, dass sich Sega der neuen Microsoft-Konsole mit Leib und Seele verschrieben hat und uns auch in Zukunft mit zahlreichen innovativen Titeln verwöhnt. Vor allem die Multimedia-Fähigkeiten der Xbox 360 sollen dabei eine ganz große Rolle spielen: »Wir sind sehr erfreut, mit Microsoft an diesem Konzept zu arbeiten. Es ist eine Vision, der wir beide sehr nahe stehen, und die wir auch in den nächsten Jahren zusammen ausbauen werden.« Klingt nach dem Beginn einer wunderbaren Freundschaft. Sega, willkommen zurück!

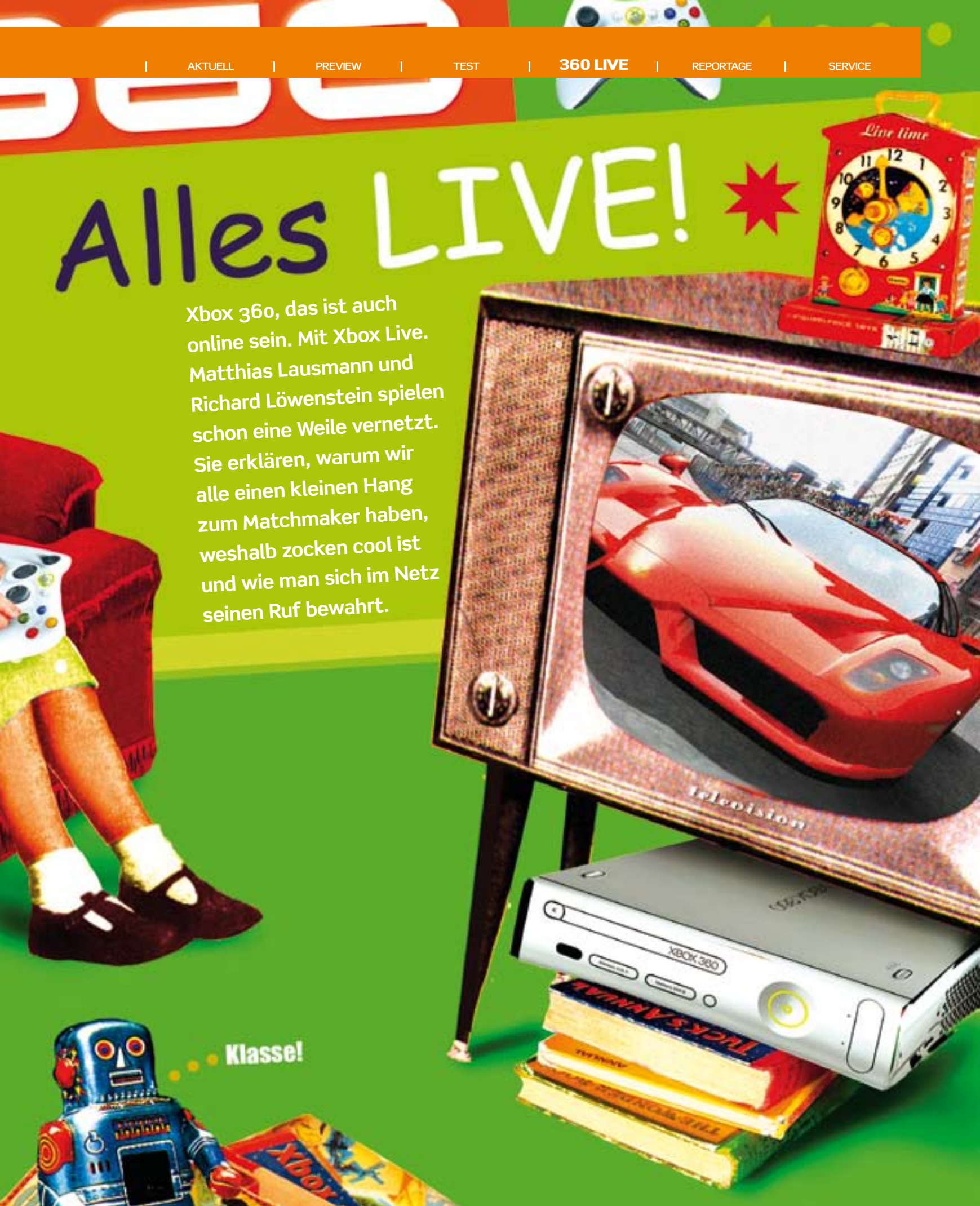
**Matthias Lausmann**



# Alles LIVE!

Xbox 360, das ist auch online sein. Mit Xbox Live. Matthias Lausmann und Richard Löwenstein spielen schon eine Weile vernetzt. Sie erklären, warum wir alle einen kleinen Hang zum Matchmaker haben, weshalb zocken cool ist und wie man sich im Netz seinen Ruf bewahrt.

Klasse!





## Silber und Gold

### Xbox Live: Was habe ich, was brauche ich?

Xbox-User vor dem Dilemma: »Reicht mir eine Silber-Mitgliedschaft? Oder soll ich mich für das Xbox-Live-Gold-Abo entscheiden?« Silber liegt jeder Xbox-360-Konsole bei, Gold muss extra gekauft werden. Aber Achtung: Obwohl selbst im Core-Paket der Xbox 360 eine Silber-Mitgliedschaft enthalten ist, funktioniert sie mit der nackten Konsole nicht. Denn Xbox Live braucht ein Speichermedium, auf dem Benutzerdaten abgelegt werden. Also eine Speicherkarte oder Festplatte. Beides ist im Core-Paket nicht enthalten. Zusätzlich braucht man einen DSL- oder vergleichbar schnellen Internet-Anschluss, im Idealfall mit Flatrate. Chris Lewis, europäischer Vizepräsident der Xbox Home and Entertainment-Abteilung EMEA, hilft Unentschlossenen bei der Entscheidung zwischen Silber und Gold: »Grundsätzlich ermöglicht eine Silber-Mitgliedschaft Zugang zu Voice- und Textmessaging und zu den wichtigsten Basaren auf dem Xbox-Live-Marktplatz«. Multiplayer-Online-Gaming ist jedoch in aller Regel nicht im Silber-Paket enthalten. Dafür muss das Gold-Abo her. Das bietet neben der Mehrspieler-Option vollständigen Video- und Voice-Chat-Support, Zugriff auf den Veranstaltungskalender und Teilnahme an exklusiven Programmierwettbewerben sowie Game-Tournaments, in denen Spieler rund um den Globus um Preisgelder wetteifern. Großer Beliebtheit dürfte sich auch der Zuschauer-Modus erfreuen. Wer seinen Kontrahenten leiden sehen möchte, braucht also das Gold-Abo.

Diese Befriedigung muss einem eine Jahresgebühr von 69,99 Euro wert sein. Wer nur reinschnuppern will, für den bieten sich das 1-Monats-Abo (Preis: 6,99 Euro) oder das 3-Monats-Abo (Preis: 19,99 Euro) an. Kaufen kann man die Abos am bequemsten über die Xbox-Live-Steuerung. Zwecks Bezahlung muss dann aber eine Kreditkarte vorhanden sein. Wer keine hat, findet vielleicht die drei Kreditkartenangebote von Microsoft und der Landesbank Berlin attraktiv. Die Prepaid-Visa-Karte (Xbox Visa Card prepaid) wird mit Guthaben aufgeladen. Man kann nur so viel Geld ausgeben, wie eben drauf ist. Schüler, Studenten und Azubis holen sich für zivile zwölf Euro im Jahr eine normale Xbox-Visa-Karte (Xbox Visa Card Young) ins Haus. Last, not last die Xbox Visa Card Premium: sie scheint uns mit 28 Euro pro Jahr zu teuer. Überhaupt ist eine Kreditkarte neuerdings nicht mehr unbedingt notwendig. Der Fachhandel hält 1-Jahres-Abonnementkarten bereit. Die funktionieren wie die Aufladekarten beim Handy. Code freirubbeln, eingeben, loslegen.

### DE IE »GUTE«, ALTE ZEIT

Am Anfang war das Wort. Na ja, eigentlich waren es zwei: »Xbox Live« heißt das viel versprechende Konzept, mit dem Microsoft bereits 2002 auszog, um Online-Gaming für immer zu revolutionieren; oder sagen wir, um Online-Gaming massentauglich zu machen. Es sollte eine kunterbunte Spielwiese entstehen, auf der sich Zocker jeden Alters, jeder Nationalität zusammentun, um gemeinsam

ihrem Lieblingshobby zu frönen und rund um den Globus Freundschaften zu schließen. Soweit die Vision. Schade, dass die bittere Realität anfangs etwas anders aussah: Statt visionärer Online-Community erwartete Live-Neulinge ein Haufen schlecht gelaunter Teenager, die sich mit Vorliebe Rülps-Wettbewerbe über Headsets lieferten oder in Chats die neuesten Witze aus der Bravo zitierten. Tief gehende Kommunikation suchte man da leider vergeblich. Man fühlte sich einfach nicht heimisch in einem anonymen Online-Portal, das von einem Haufen pubertierender Kleinwüchsiger tyrannisiert wurde. Xbox Live war ein netter, aber letztlich auch sehr oberflächlicher Zeitvertreib.

Das alles hat sich in den letzten zwei Jahren enorm verbessert. Die Community hat ihre Sturm-und-Drang-Zeit mittlerweile hinter sich, aus pubertären Kleinwüchsigen sind pubertäre Großwüchsige geworden, die neben Flausen nun endlich auch genug Hirn im Kopf haben, um sich ab und an auch zu ernsthafter Interaktion niederzulassen. Xbox Live ist zivilisiert und zu einer lauschigen Community geworden, die User jeden Alters eine großartige Plattform bietet, um mit Gleichgesinnten in Kontakt zu treten und gemeinsam der zweitschönsten Nebensache der Welt zu frönen. ►



„Du verstehst kein Wort? Musst du auch nicht. Matchmaking sei Dank.“

DAS GOTHAM-TV-FEATURE VON »PROJECT GOTHAM RACING 3« IST SO WAS WIE INTERAKTIVES FERNSEHEN: ZUSCHAUEN, WIE ANDERE UM POSITIONEN KÄMPFEN



Und daran wird sich auch in Zukunft nichts ändern. Ganz im Gegenteil. Denn auf der Xbox 360 präsentiert sich das neue Xbox-Live-Portal persönlicher und freundlicher als jemals zuvor.

### XBOX LIVE WIRD INDIVIDUELLER

Statt sich wie einst hinter einem nichts sagenden Kürzel verstecken zu müssen, ist jeder Xbox-Live-User ab sofort auf einer persönlichen Spielkarte repräsentiert. Komplett mit Foto, Gamertag (Spitzname) und einer Reihe informativer Zusatzrubriken, die jedem Spieler einen unverwechselbaren Stempel verpassen. Die »Reputation«-Rubrik zum Beispiel misst das Sozialverhalten des Users. Ganz wie bei eBay kann jeder Xbox-Live-Veteran über dich und deine Manieren ein simples Plus-Minus-Statement abgeben. Das Resultat erscheint dann in Form eines 5-Sterne-Rankings im Online-Profil des Bewerteten. Wer also den Internet-Knigge brav einhält und rege seine Kontakte pflegt, darf sich über hohe Sympathiebekundungen freuen. Und die zahlen sich aus. Zivilisierte Spieler stehen bei Xbox Live nämlich ganz hoch im Kurs und werden von multiplayer-gewillten Mitspielern in Scharen umlagert. Besonders, wenn deren »Gamerscore« ähnlich gut ausfällt wie die positive Manieren-Bewertung. Mithilfe eines ausgeklügelten Bewertungssystems wird jeder Spiele-Fortschritt, sei es on- oder offline, penibel in einer Statistik verzeichnet und gemessen, ganz egal, ob man als Scharfschütze in »Perfect Dark Zero« Söldnern die Rübe von den Schultern bläst oder seit mehr als 50 Stunden im Endlos-Universum von »Elder Scrolls IV: Oblivion« durch die Lande tollt. Der »Gamerscore« hält über jede Aktivität seine wachsamen Argus-Augen, sichert Punkte sowie Spielränge und vergleicht diese mit den erzielten Resultaten aller registrierten Live-User. »Matchmaking« nennt sich diese neue Methode virtuellen Verkuppelns, die gezielt nach Gemeinsamkeiten sucht und



»DEAD OR ALIVE 4« IST EINES VON VIELEN SPIELEN, DIE MAN PER BONUS-DOWNLOADS TUNEN KANN. AUCH SCHON MIT DEM SILBER-ABO

sicherstellt, dass sich beim Daddeln vornehmlich Gleichgesinnte treffen. Vorbei also die frustgeladenen Zeiten, als sich Profi-Spieler von unbegabten Rotznasen die Frag-Rate zerstören lassen mussten oder der unerfahrene Shooter-Neuling dem Camper permanent zum Opfer fiel. Matchmaking schließt unliebsame Problem-Kombinationen wie diese von vorneherein aus. Und das von Anfang an. Jedenfalls der Theorie nach. Wie gut das alles in der Praxis klappt, muss sich erst noch zeigen. Gerade die Möglichkeit, andere Teilnehmer mit plus und minus bewerten zu können, lässt auch reichlich Raum für Unsinn. In der Gaming-Community des TV-Senders Giga zum Beispiel kann man immer wieder feststellen, dass Geschlagene den Sieger abwerten.

### KLASSENGESELLSCHAFT

Bereits bei der Registrierung (per 360 übrigens etwas unbequem, komfortabler klappt es mit dem PC: auf die Webseite [www.xbox.com/de](http://www.xbox.com/de) gehen, rechts oben auf »Meine Xbox« klicken, dann weiter zur Registrierung und die Gamertag-Einstellungen vornehmen) stellt Xbox Live vier Grundkategorien zur Auswahl. Neben der gewaltfreien »Family Zone« steht etwa die »Pro«-Area für Profispieler zur Verfügung. Hier schlagen sich hoch motivierte Clans die Wochenenden um die Ohren und messen sich mit den Besten der Besten. Normalsterbliche sind in der ▶



## Xbox Live Marktplatz

### Geld regiert die Welt

Was dem einen sein Gemüse- oder Flohmarkt, ist dem Xbox-Live-Besitzer das Pendant namens Marketplace oder Marktplatz. Hier treffen sich kaufwütige Live-User und investieren ihre hart verdienten Euros online in Spielefutter. Geplant ist, dass man Charakter-Kostüme, Bonus-Darsteller, Zusatzlevel, Spielesoundtracks und Software-Skins für die Benutzeroberfläche der Xbox 360 kaufen kann. Die Preise waren bis Redaktionsschluss unklar. Atari denkt für seine Rennsimulation »Test Drive Unlimited« über Pakete mit 15 Autos für drei Euro nach. Schön, dass der Marktplatz mehr als nur ein Konsumtempel sein soll: Microsoft plant, dass Fans ihr Material in Eigenregie designen, auf dem Marketplace anbieten und verkaufen können. Für viel Ruhm und ein kleines bisschen Reichtum.

MICROSOFT VERSPRICHT DEN HÄRTESTEN ONLINE-BLEIFÜSSEN EXKLUSIVE GELDPREISE UND AUTOGEWINNE. RASEN LOHNT ...

„Selbst wenn du gerade eine DVD guckst, kann dich dein Kumpel herausfordern.“



»Fun«-Liga besser aufgehoben. Hier finden sich vornehmlich ambitionierte Gelegenheitsspieler, die neben tagelangen Game-Sessions und ausgeprägtem Internetfanatismus auch anderes im Sinn haben: Leben zum Beispiel. Von derart banalen Gelüsten will die »Underground«-Liga nichts wissen. Sie tummelt sich in ihrer eigenen, für Uneingeweihte schwer verständlichen Welt, um als »ub3R n3rd« in Foren zu 5p4mm0rn, f14m0rn oder eine Runde »Halo 2« zu zocken. Du verstehst kein Wort? Musst du auch nicht. Matchmaking sei Dank. So ist denn jede Gruppe für sich, geeint durch gleiche Fähigkeiten und Interessen, die Spieler

zu einer kuscheligen Gemeinschaft zusammenschweißen Und genau darum geht es in der Welt von Xbox Live: Gemeinschaft. Das Portal lebt vom regen Kontakt, von der ständigen Kommunikation unter Menschen. Daher ist die Konsole immer online, immer in Betrieb. Egal, ob du gerade am Spielen bist, eine DVD ansiehst oder der Freundin eine schlüpfrige Videonachricht übermittelst. Die Xbox 360 informiert permanent über neu eingegangene News, Voice-Mails oder Online-Botschaften und verbindet dich mit einem einzigen Knopfdruck mit Bekannten aus der ganzen Welt. Ein Konzept, das offenbar gefällt. Bis zum



## Message Center

### Der große Bruder beobachtet dich

Das Message Center bildet das Herz der Xbox-Live-Community. Hier werden Text-, Sprach- und Videochat verwaltet. Das Kamera-Zubehör bringt Microsoft Anfang 2006 auf den Markt, das Headset mit Kopfhörer und Mikrofon liegt der 399-Euro-Xbox-360 bei. Selbst wenn gerade eine Video-DVD läuft, meldet die Konsole, sobald sich ein Kumpel einklinkt. Daraufhin einfach den grünen Kringel auf dem Controller antippen, schon zoomt der Xbox-Live-Bildschirm herein. Jetzt kann man mit den Kumpels bei einer Runde Poker oder Mühle über Gott und die Welt quasseln, mit Ton und Bild. Hurra, also endlich ein Poker-Spiel, bei dem man sein Gegenüber in schierer Verzweiflung sehen kann! Obwohl, das gibt's ja schon. Nennt sich »wahres Leben«.



# Retro Gaming

## XBOX LIVE ARCADE: KLEINE SPIELE, SCHMALES GELD

Es muss nicht immer die volle Dröhnung sein. Manche sind mit dem kleinen Zock zwischendurch zufrieden. Daher der Boom der Retro-Spiele: man wirft die Oldies ein und lässt sich unangestrengt unterhalten. Per Xbox Live lädt man sich die kleinen Leckerbissen mühelos auf die Xbox 360, Festplatte vorausgesetzt. Xbox-Live-Arcade nennt sich der Dienst. In der Silber-Mitgliedschaft ist das Remake des Arcade-Klassikers »Joust« enthalten; Gold-Abonnenten geben sich bei »Bankshot Billiards 2« gratis die Kugel. Das Puzzle-Kleinod »Hexic« ist auf der Festplatte der Xbox 360 vorinstalliert. 21 Titel sind um Weihnachten herum verfügbar, darunter »Geometry Wars 2«. Bis zum Sommer 2006 soll die Zahl auf 35 ansteigen. Das Gros der Titel kostet ein paar Euro, bei Sonderaktionen will Microsoft die Mini-Games auch zum kostenlosen Download anbieten. Interessant an Xbox-Live-Arcade sind aber gar nicht mal so sehr Remakes von Titeln, die es im Internet oft genug kostenlos (»Hexic« zum Beispiel) als Flashgame gibt. Vielmehr will Microsoft kleinen Entwicklern die Möglichkeit geben, ihre Werke über Xbox-Live-Arcade einem großen Publikum zu präsentieren. Eine tolle Chance für Independents und Neulinge.

heutigen Tag haben sich 2,2 Millionen User bei Xbox Live registriert, und alle 30 Sekunden kommt ein neues Mitglied hinzu, um im Internet ein Spielchen zu wagen. Und von denen gibt es schon zum Verkaufsstart wirklich mehr als genug.

## DIE SPIELEFLUT

Etwa 15 Titel stehen rechtzeitig zum Start der Xbox 360 am 2. Dezember bereit, um dem Online-Gaming mit neuen Features zu ungeahnten Höhenflügen zu verhelfen. Bestes Beispiel: Rares neuestes Shooter-Meisterwerk »Perfect Dark Zero«. Bis zu 50 Spieler gruppieren sich hier in Teams oder Squads, kommunizieren über Headsets mit den Kollegen in ihrer Einheit und locken aufsässige Gegnergruppen gemeinsam in listige Hinterhalte und die Bredouille. Für Langeweile bleibt wenig Zeit. Jede Karte, jeder Level ist bis ins kleinste Detail auf Mehrspiel-Tauglichkeit optimiert und beweist mehr als eindrucksvoll, dass die Jungs von Rare nach wie vor zu den besten Spieleschmieden der Welt gehören. Selbst nach mehrmaligem Zocken reißt die Motivation nicht ab: Sämtliche Level sind dynamisch gestaltet und erweitern sich automatisch mit ansteigender Teilnehmerzahl. Und die ist bei »Perfect Dark Zero« von Anfang an garantiert.

Auch »Project Gotham Racing 3« dürfte auf reges Interesse stoßen. Neben ausladenden Rennstrecken und den bislang detailliertesten Automodellen der Welt, dürften vor allem die zahllosen Xbox-Live-Features begeistern: In Windeseile lassen sich eigene Rennstrecken designen und im Live-Netzwerk zur freien Verfügung stellen, Tune-up-Material für seine Boliden herunterladen oder das Fahrverhalten der virtuellen Spitzenraser analysieren – direkt von der Fahrerkabine aus und ohne nervige RTL-Kommentatoren, die mit nichts sagendem Theoriegeschwafel jeden Spaß am Sport zu Tode faseln.

„Und genau darum geht es in Xbox Live: Gemeinschaft.“



IM UNIVERSUM VON »FINAL FANTASY XI« KÖNNEN AB ANFANG 2006 XBOX 360-, PS2- UND PC-USERS GEMEINSAM ABENTEUERN

Dynamik und Rasanzen stehen bei »Project Gotham Racing 3« an allererster Stelle. Attribute, die man auch in »Dead or Alive 4« in geballter Ladung vorfindet. Tecmos Prügel-Reihe war schon immer

ein Garant für schonungslosen Schlagabtausch. Und der vierte Teil steht diesem Ruf in nichts nach. Im Gegenteil. Dank einer unüberschaubaren Anzahl an Hochglanzkämpfern, Schauplätzen, abgedrehter Spiel-Modi und nicht zuletzt intensivster Online-Unterstützung gilt das neue Faustgemenge als kommender Höhepunkt der Serie. In zahlreichen »Häusern« treffen

sich haufenweise Streithähne im Live Portal, um stolz ihre Kämpfer der Öffentlichkeit zu präsentieren, in neue Kostüme zu kleiden oder sich in schonungslosen Online-Matches die virtuellen Visagen zu polieren. Nicht unbedingt der konstruktivste Beitrag zur Völkerverständigung, aber ganz gewiss der spaßigste.

Denn oh Wunder: Nach dem Schlagaustausch versammeln sich die verknüppelten Recken im Live-Chat und begraben in geselliger Runde scherzend ihr Kriegsbeil. War ja alles nur Spaß! So wie alles bei Xbox Live ...

## DAS DICKE ENDE

Durch das Online-Portal gewinnt die Xbox 360 ein Stück Einzigartigkeit. Mit Xbox Live hält Microsoft einen kostbaren Trumpf in der Hand, dem weder Nintendo noch Sony bisher etwas Gleichwertiges entgegensetzen können. Xbox Live bietet genau das, was der Konsolenbranche bislang gefehlt hat: ein einheitliches Konzept und eine einheitliche Community. Und vor allem: persönliche Nähe. Xbox Live mit seiner »Global Gaming«-Philosophie könnte die Unterhaltungsbranche und unser Medienempfinden tatsächlich verändern. Und spätestens, wenn ab 2006 die erste große Spielwelle einsetzt, wird sich die Online-Gemeinde vor Neuregistrierungen nicht mehr retten können. Spiel mit!

Matthias Lausmann



»GEOMETRY WARS 2«: ABGEDREHTE BALLEREI IM JEFF MINTER/TEMPEST-STIL. ZU FINDEN IN »PROJECT GOTHAM RACING 3« UND AUF XBOX-LIVE-ARCADE

## Alle Xbox-360-Spiele enthüllt!

## JETZT GEHT'S AB!

Der kompakte Wegweiser zu allen Xbox-360-Spielen, die im Handel sind oder noch entwickelt werden

DER  
ESSENZIELLE

# 360 SPIELE GUIDE

## 2 DAYS TO VEGAS

PUBLISHER / noch offen

DEVELOPER / Steel Monkeys

GENRE / Abenteuer

Mit einer Handlung, die sich über 48 Stunden und eine Reihe von Städten hinzieht, erinnert dieses Spiel an die TV-Serie »24«. Um fesselnd zu bleiben, wird dieses moderne Gangster-Epos sämtliche Hollywood-Register ziehen – inklusive Verfolgungsjagden und Schießereien in Casinos.

## AMPED 3

PUBLISHER / 2K Games

DEVELOPER / Indie Design

GENRE / Sport

Nachdem Microsoft sein Sports-Label eingestellt hat, fand diese Snowboard-Simulation bei 2K Games ein neues Zuhause. Der Spieler erlebt die ganze Boarder-Kultur auf einem Berg, der vier Mal so groß ist wie bei Amped 2. Endlose Anpassungsmöglichkeiten und innovatives Live-Gameplay haben uns echt begeistert



## APB

PUBLISHER / noch offen

DEVELOPER / Real Time Worlds

GENRE / Abenteuer

Dave Jones, einer der Schöpfer von Grand Theft Auto, ist schwer beschäftigt gewesen, und eines seiner ersten Werke für die Xbox 360 ist APB. Das anspruchsvolle Abenteuer verlagert das GTA-Gameplay online in den Bereich der

MMORPG und die riesigen offenen Städte werden jetzt von echten Menschen bevölkert.

## AVALON

PUBLISHER / noch offen

DEVELOPER / Climax

GENRE / Action-Rennspiel

Die Mischung aus Rennspiel und Action-Shooter war eines der ersten Games, die für die neue Konsolengeneration angekündigt wurden. Avalon wird die neuen Live-Fähigkeiten der Xbox 360 ausschöpfen und Turniere mit bis zu 100 Spielern ermöglichen.

## BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

PUBLISHER / Digital Illusions DE

DEVELOPER / EA

GENRE / Action

Die PC-Version dieses Squad-basierten Multiplayer-Shooters machte Kriegsspiel-Fans süchtig. Eine Version für die Xbox 360 sollte daher ein Kinderspiel sein. Mit der Power der X360 und den zugesagten Live-Optionen, kündigt sich ein rasanter Shooter an.

## BDFL MANAGER 2006

PUBLISHER / Codemasters

DEVELOPER / intern

GENRE / Strategie

Die Entwickler von Codemasters haben den Football Manager 2006 für die Konsolen der nächsten Generation umgemodelt. Highlights: verbesserte Grafiken, ein neues

Transfer-System und Download-Möglichkeiten.

## BLUE DRAGON

PUBLISHER / Microsoft

DEVELOPER / Mistwalker

GENRE / Rollenspiel

Dieses Spiel stellte bei der diesjährigen E3 den ersten echten Coup für Microsoft dar. Die Ankündigung eines neuen Studios, gegründet von zwei der führenden RPG-Designern (Square-Enixs Hironobu Sakaguchi und der Schöpfer der Digimon-Figuren Akira Toriyama), hatte wilde Erwartungen heraufbeschworen. Ob der Inhalt, ein Junge und ein mystischer blauer Drache, diese hohen Erwartungen erfüllt, wird sich zeigen. Aber: Da Pokemon immer noch Massen anzieht, könnte es sogar ein Erfolg werden.

## CALL OF DUTY 2

PUBLISHER / Activision

DEVELOPER / Infinity Ward

GENRE / Action

Dieses epische WWII-Actionspiel sieht tatsächlich besser aus als die geplante PC-Version. Weil es die Leistung des neuen X360-Prozessors voll ausnutzt, wird es Maßstabe für die nächste Spiele-Generation setzen.

## CHROMEHOUNDS

PUBLISHER / Sega

DEVELOPER / From Software

GENRE / Action

Mit riesigen Kampf-Robotern ziehen Spieler hier in die Schlacht. Microsoft

hat Sega an Bord geholt, um uns ein realistisches Kampfgeschehen zu garantieren. Der Entwickler von Armoured Core plant Xbox Live-Gameplay genauso zu ermöglichen wie taktisches Einzelspiel.

## CONDEMNED

PUBLISHER / Sega

DEVELOPER / Monolith

GENRE / Abenteuer

Das Spiel hat schon im Vorfeld für viele Schlagzeilen gesorgt: Segas erstes X360-Abenteuer ist ein einzigartiger Horrortrip, frei erst ab 18 Jahren und spielt in der Welt der Serienkiller. Es bedient sich aller Tricks, inklusive Havoc-3-Physik und verfeinerte Schadensmodelle. So gesehen ein echter Augenschmaus!

## CONDOR TRILOGY ONLINE

PUBLISHER / noch offen

DEVELOPER / InterServe International

GENRE / Abenteuer

Der Entwickler, der hinter dem Xbox-Game Iron Phoenix steht, plant ein ganz neues Online-Erlebnis. Details sind rar, aber bei der Vorgeschichte der Macher ist ein Rollenspiel recht wahrscheinlich.

## DARK SECTOR

PUBLISHER / noch offen

DEVELOPER / Digital Extremes

GENRE / Action-Shooter

Nach dem Beifall für Pariah scheint der Entwickler gut in Form zu sein. Hier werden Elemente aus

EXTRA  
TIPP  
POTENZIAL  
10/10

## ALAN WAKE

PUBLISHER / noch offen

DEVELOPER / Remedy

GENRE / Abenteuer

Remedy, der Entwickler der Max-Payne-Serie, plant für sein X360-Debüt eine raffinierte, komplexe Geschichte. Das Horror-Abenteuer orientiert sich an Twin Peaks, Silent Hill und Insomnia. Man schlüpft in die Rolle des Autors Alan Wake und sucht im Städtchen Pride Falls verzweifelt nach seiner vermissten Frau ...

## SELBSTJUSTIZ PUR



Ego-Shooter und Splinter Cell kombiniert. Neu: ein Anzug, der es der Hauptfigur erlaubt, mit der Umgebung zu »verschmelzen«. Das könnte echt spannend werden.

#### DEAD OR ALIVE 4

**PUBLISHER /** Microsoft

**DEVELOPER /** Tecmo

**GENRE /** Kampfspiel

Tecmo, ein alter Xbox-Partner, setzt alles in Bewegung, um schon beim Launch dabei zu sein. Mit drei neuen Kämpfern, verblüffenden Animationen und seinen exotischen, interaktiven Locations wird dieses Prügel-Spiel garantiert ein Hit!

#### DIRTY HARRY

**PUBLISHER /** Warner Bros. Interactive

**DEVELOPER /** The Collective

**GENRE /** Abenteuer

Geheimnisumwoben: Warner schweigt über den Inhalt des Spiels. Es wird wohl ein Mischmasch aus allen Filmen werden. Die Auswahl des Entwicklers bürgt für Qualität und deutet auf ein Third-Person-Abenteuer. Geplant ist eine ganz neue Schusstechnik. Was auch immer dabei herauskommen mag, es dürfte etwas ganz Neues werden.

#### DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL 2

**PUBLISHER /** Microsoft

**DEVELOPER /** Tecmo

**GENRE /** Sport

Am Original, dem Xtreme Beach Volleyball, schieden sich die Geister wie bei keinem anderen Xbox-Spiel. Nun, ob man es mag oder nicht, eine X360-Variante könnte spannend werden. T. Itagaki und seine Leute können die sonnengebräunten Körper unglaublich echt aussehen lassen...

#### ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

**PUBLISHER /** 2K Games

**DEVELOPER /** Bethesda

**GENRE /** Rollenspiel

Ein ebenso spannendes wie gigantisches Rollenspiel, bei dem der Held die riesige Spielwelt frei erkunden kann. Als Ritter, Magier, Waldläufer oder Necromant absolviert man zahllose Quests und tritt gegen die Ausgeburten der Hölle an.

#### ENCHANT ARM

**PUBLISHER /** noch offen

**DEVELOPER /** From Software

**GENRE /** Rollenspiel

Es sieht nicht besonders elegant aus, dieses Spiel der japanischen Entwickler. Es wendet sich in erster Linie an Live-User.

#### FIFA - ROAD TO WORLD CUP

**PUBLISHER /** EA Sports

**DEVELOPER /** EA Kanada

**GENRE /** Sport

Mit der WM 2006 vor der Tür könnte der Titel FIFA Road To The World Cup eine unbedingte Anschaffung werden, schon um die eigenen Träume auszuleben. Die Grafik begeistert, und die Spieler – egal, ob Kahn, Poldi oder Schweini – erkennen Fans auf Anhieb. Tore werden mit Kameraschwenks und Wiederholungen zelebriert. Der flüssige Spielablauf und die raffinierte Steuerung machen auch echten FIFA-Kennern viel Spaß.

#### FINAL FANTASY XI

**PUBLISHER /** Microsoft

**DEVELOPER /** Square-Enix

**GENRE /** Rollenspiel

Obwohl das Spiel schon drei Jahre alt ist, plant Square-Enix die Optik auf den neuesten Stand zu bringen. Dies ist das einzige bestätigte Fantasy-Game auf der X360 – bis World of Warcraft auftaucht.

#### FRAME CITY KILLER

**PUBLISHER /** Namco

**DEVELOPER /** intern

**GENRE /** Abenteuer

Das könnte ein japanischer Hitman werden. Im Jahre 2042 angesiedelt, wird man einen Agenten spielen, der auf mörderische Terroristen angesetzt ist. Der Scan-Modus und eine offene Welt wie bei G.T.A. lassen ein tolles Game vermuten.

#### FULL AUTO

**PUBLISHER /** Sega

**DEVELOPER /** Pseudo Interactive

**GENRE /** Rennspiel

Eines der ausgereiftesten X360-Spiele bis jetzt! Dieser Action-Racer von Sega bietet Mega-Action und Explosionen – jede Menge Explosionen ...

#### GEARS OF WAR

**PUBLISHER /** Microsoft

**DEVELOPER /** Epic Games

**GENRE /** Action

Dieser Shooter ist wie ein Gewalttritt durch alle Next-Gen-Effekte und wartet mit der neuesten Unreal-Engine von Epic auf. Dass der Held gegen mordgierige Aliens antritt, ist nicht neu, aber die wilde Action dürfte Leute in den Bann ziehen, die ein neues Halo suchen.

#### GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

**PUBLISHER /** Ubisoft

**DEVELOPER /** intern

**GENRE /** Action

Ubisoft versteht es halt, richtig gute taktische Kampfspiele zu machen. So ist die Nachricht, einen Ghost Recon-Titel schon im Frühjahr 2006 herauszubringen, sehr willkommen. Jetzt vorbestellen!

#### GUN

**PUBLISHER /** Activision

**DEVELOPER /** Neversoft

**GENRE /** Action

Mit einem Namen wie Gun verspricht uns Neversoft ziemlich viel. In diesem reinrassigen Actionspiel dreht sich alles um rauchende Colts. Dieses GTA im Western-Stil von den Tony Hawks-Machern ist schon etwas ganz Spezielles. Und wir sind echt begeistert, denn die Wildwest-Kulisse stellt eine willkommene Abwechslung zu den sonst üblichen Szenarien dar.

#### INDIANA JONES

**PUBLISHER /** Activision

**DEVELOPER /** LucasArts

**GENRE /** Abenteuer

Für den Sommer 2007, was zeitlich mit dem Start des neuen Films zusammenfällt, ist dieses Action-Abenteuer angekündigt. Beworben wird es als der anspruchsvollste Titel, der bei LucasArts intern entwickelt wird.

**EXTRA  
TIPP**  
**POTENZIAL  
10/10**

#### SCHLACHTFEST

### DEAD RISING

**PUBLISHER /** Capcom

**DEVELOPER /** intern

**GENRE /** Abenteuer

Capcom lässt sein führendes Zombie-Entwicklungsteam an diesem Spiel arbeiten. Dazu gehört auch Keiji Inafune, der uns bereits *Onimusha* beschert hat. Man spielt die Rolle eines Fotografen, der in einem Einkaufszentrum gefangen ist, welches von Zombies belagert wird. Ziel: entkommen! Die vielen Untoten lassen den Mangel an Originalität fast vergessen. Blutig & brutal!



**EXTRA  
TIPP**  
**POTENZIAL  
10/10**

#### HORROR-TRIP!

### DEMONIK

**PUBLISHER /** noch offen

**DEVELOPER /** Terminal Reality

**GENRE /** Abenteuer

Da Clive Barker direkt involviert ist, dürfte dieses Third-Person Abenteuer einige Überraschungen zu bieten haben. Das Spiel wird parallel zum gleichnamigen Spielfilm entwickelt. Die Idee ist, einen offenen Mix aus beidem zu kreieren. Nur für echte Fans von Horrorfilmen



## Alle XBOX-360 SPIELE

- 211
- 2 Days To Vegas
- 6Gun II
- Afterburner
- Alan Wake
- Amped 3
- A-Train X
- Avalon
- Banjo Kazooie
- Battle Angel
- Battlefield 2: MC
- BDFL Manager 06
- Blue Dragon
- Burnout 360
- Burnout Revenge
- Burnout 4
- Call Of Duty 2
- Capital City High Battle
- Chambara Beauty X
- Crazy Taxi Next-Gen
- Chromehounds
- Clint Eastwood Trilogy
- Colin McRae 360
- Condemned
- Condor Trilogy Online
- Crackdown
- Dark Sector
- Dead Or Alive 4
- Dead Rising
- Demonik
- Deus Ex
- Dirty Harry
- Driver 4
- DOA Xtreme Beach Volley Ball 2
- DOA Code: Chronos
- Dragon Age
- Duke Nukem Forever
- Dynasty Warriors 5
- E-D-FX
- Elder Scrolls IV: Oblivion
- Elveon
- Enchanted Arm
- Everyparty
- Fable 2
- Far East Of Eden: Zaria
- FIFA 06
- FIFA Street 2
- Fight Night 3
- Final Fantasy XI
- Final Fantasy XII
- Frame City Killer
- Football Manager 2006
- Forza Motorsport 2
- Full Auto
- Gears Of War
- Ghost Recon 3
- Grand Theft Auto 4
- Grand Raid Off Road
- Gun
- Halo 3
- Hitman 360
- House Of The Dead 4
- Huxley
- Infraworld
- Interview With A Made Man
- Indiana Jones
- Iron Man
- Jade Empire 2
- Jason Bourne
- Justice League of America RPG
- Juiced 2
- Kameo: Elements Of Power
- King Kong
- King Of Fighters Maximum Impact 2
- Kill Bill
- Killing Day
- Killer Instinct III
- LOST
- KOTOR III

**EXTRA  
TIPP**  
**POTENZIAL  
10/10**

## ALLE HULDIGEN DEM CHIEF

### HALO 3

**PUBLISHER /** Microsoft

**DEVELOPER /** Bungie

**GENRE /** Ego-Shooter

Von Bungie noch nicht bestätigt, aber kaum war die Katze aus dem Sack, schon wurde sie von einem aufgekratzten Bill Gates auf die Fans geschleudert. Halo 3 werde, so der Microsoft-Häuptling, am gleichen Tag wie die PS3 erscheinen, um Sony in den USA die Tour zu vermasseln. Insider wollen wissen, dass Halo 3 keine Fortsetzung, sondern ein Vorläufer zum Original ist und in die Handlung des Films einführt, der im Jahr 2007 erscheint. Schauplatz: ein waffenstarreres Science-fiction-Universum... Hier muss Microsoft am Ball bleiben.



## KAMEO: ELEMENTS OF POWER

**PUBLISHER /** Microsoft

**DEVELOPER /** Rare

**GENRE /** Abenteuer

Am Anfang war dieses Spiel ein Game für den Cube, dann wurde es von Rare für die Xbox umgewandelt. Weniger als drei Wochen (!) dauerte die Verwandlung in einen X360-Titel. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: die weibliche Hauptfigur mutiert zu verschiedenen Monstern und hat Zauberkräfte, die Grafik ist toll!

## KING KONG

**PUBLISHER /** Ubisoft

**DEVELOPER /** Ubisoft Frankreich

**GENRE /** Abenteuer

Das Spiel ist wirklich mit viel Liebe zum Detail gemacht und basiert auf dem gleichnamigen Film von Peter Jackson. Der Spieler erlebt das Abenteuer als Jack Driscoll, schlüpft aber auch in die Rolle von King Kong selbst. Die Grafik und die Sound-Effekte sind echt atemberaubend.

## MADDEN 06

**PUBLISHER /** EA Sports

**DEVELOPER /** EA Kanada

**GENRE /** Sport

Echte Football-Fans werden um dieses Spiel kaum herumkommen. Die Grafik ist ein Augenschmaus, und die Spielzüge werden mit den Stimmen 18 prominenter Spieler gewürzt. Madden NFL 06 ist das Game, in das EA angeblich das meiste Geld investiert hat – das sieht man auch. Klasse!

## NEED FOR SPEED MOST WANTED

**PUBLISHER /** EA

**DEVELOPER /** intern

**GENRE /** Rennspiel

Das neueste Rennspiel aus der Need For Speed-Serie verbindet die Anpassungsmöglichkeiten bei Underground mit den Verfolgungsjagden von Hot Pursuit, allerdings frei spielbar in einer offenen Welt. Die Grafiken sind wirklich super, und die diversen Autos – inklusive Corvette C6 und Lamborghini – wirken total realistisch. Auch die Darstellung der Umgebung überzeugt. Allerdings: Das Gameplay ist nicht revolutionär.

## NINETY-NINE NIGHTS

**PUBLISHER /** Microsoft

**DEVELOPER /** Q Entertainment

**GENRE /** Abenteuer

Würde Michael Bay ein Dynasty Warriors-Game entwickeln, würde es ungefähr so aussehen. Zu rechnen ist mit Hochglanz-Effekten und mit Hunderten von Rittern, die sich auf riesigen Schlachtfeldern gegenseitig dahinmetzeln.

## PERFECT DARK ZERO

**PUBLISHER /** Microsoft

**DEVELOPER /** Rare

**GENRE /** Action-Agentenspiel

Noch so ein Spiel von Rare, das in der Entwicklung steckenblieb, bis die neue Technologie ihm Leben einhauchte. Geboten wird hier viel mehr, als nur die spannende Story rund um die Agentin Joanna Dark: der Online-Modus erlaubt bis zu 32 Spieler, und das Waffenarsenal samt Zubehör ist echt vom Feinsten!

## POSSESSION

**PUBLISHER /** noch offen

**DEVELOPER /** Blitz Games

**GENRE /** Strategie

Zwar sind einige Zombie-Spiele gleichzeitig in der Entwicklung, aber dieses ist insofern einzigartig, als dass man eine ganze Armee von Untoten erschaffen muss. Das Ziel ist, eine 48 Quadratkilometer große Stadt einzunehmen und dabei seine strategischen Fähigkeiten einzusetzen. Es wird fünf Arten von Zombies, diverse militärische Gegner und einen Live-Modus geben



## PREY

**PUBLISHER /** 2K Games

**DEVELOPER /** Human Head Studios

**GENRE /** Action-Shooter

Bereits jetzt scheint dieser Ego-Shooter ein Spiel zu sein, das man einfach haben muss! Aus dem Action-Genre ragt es wie ein Leuchtturm heraus. Entwickelt wurde es mit der Doom-3-Engine. Hier haben die Jungs bei Human Head ihrer Fantasie einfach freien Lauf gelassen.

## PROJECT GOTHAM RACING 3

**PUBLISHER /** Microsoft

**DEVELOPER /** Bizarre Creations

**GENRE /** Rennspiel

Dieser Titel ist wirklich ein »driftiger« Grund, warum sich jeder ernsthafte Spieler eine Xbox 360 kaufen muss. Die Project Gotham Racing-Serie gehört zu den besten Rennspielen. Und nach unserem Fahrtstest wissen wir endlich, dass alles sogar noch besser aussieht als die Screenshots, die seit Juni 2005 kursierten. Unser Fazit: Ein Must Have!

## PROJECT OFFSET

**PUBLISHER /** noch offen

**DEVELOPER /** Team Offset

**GENRE /** Action-Fantasy

Über diesen neuen Titel ist noch wenig bekannt, außer dass es sich um einen epischen Ego-Shooter handelt, in dem sich menschliche Krieger mit Katapulten, fliegenden Drachen, riesigen Trollen und Zaubernern konfrontiert sehen. Rund 64 Spieler sind angeblich möglich, und diese können sich mit ihrem Langschwert durch ein düsteres Zeitalter metzeln.

## QUAKE IV

**PUBLISHER /** Activision

**DEVELOPER /** id Software / Raven

**GENRE /** Action

Quake 4 ist ein weiteres Game, das man unbedingt haben sollte. Fast drei Jahre haben seine Entwickler investiert, und das sieht man auch! Wie auch PREY baut es auf der Doom 3 Engine auf. Der Spieler muss sich gegen riesige Boss-Feinde verteidigen und kann dafür gewaltige Panzerwagen benutzen.

# EXTRA TIPP

POTENZIAL  
10/10

## KILLING DAY

**PUBLISHER** / Ubisoft

**DEVELOPER** / intern

**GENRE** / Action Shooter

Einzelheiten zu diesem Spiel sind noch etwas dünn gesät, aber der Name und die ersten Screenshots, in denen so ziemlich alles in die Luft fliegt, zeigen, dass Ubisoft einen ziemlich blutgetränkten Ego-Shooter abliefern wird. Wir freuen uns auf hoch auflösende, detailreiche Grafiken und viele Überraschungen plus Online-Modus.

## BLUTBAD VON UBISOFT



### RIDGE RACER 6

**PUBLISHER** / noch offen

**DEVELOPER** / Namco

**GENRE** / Rennspiel

Diese X360-Version wird bereits seit zwei Jahren entwickelt. Bis zuletzt waren nur wenige Einzelheiten bekannt. Das Spiel ist dem Rest der Serie ziemlich ähnlich, wie wir feststellen konnten. Dieses Game ist etwas für Fans von Arcade-Racern, es hat nur wenig mit einer Simulation zu tun.

### SAINT'S ROW

**PUBLISHER** / THQ

**DEVELOPER** / Volition

**GENRE** / Action-Abenteuer

Pimp your Gangsta! Volition, der Entwickler von The Punisher hat vollmundig verkündet, Saint's Row sei das Grand Theft Auto der nächsten Generation. Auf den ersten Blick wird man an G.T.A. erinnert, aber die filmähnlichen Effekte und die Stadtgrenzen könnten abgehardete G.T.A.-Fans abschrecken. Innovative Gameplay ohne feste Storyline!

### STRANGLEHOLD

**PUBLISHER** / Midway

**DEVELOPER** / Tiger Studios / intern

**GENRE** / Abenteuer

Dieses Action-Abenteuer ist schon als das erste Spiel aus den Tiger Studios von John Woo bekannt, es ist jedoch immer noch eine unbekannte Größe. Vor dem Jahr 2007 wird es wohl nicht erscheinen, aber dann können sich Fans nicht nur auf die Mitwirkung von Chow Yun-Fat freuen. Stranglehold hat das Zeug, ein Kultspiel zu werden.

### TEST DRIVE UNLIMITED

**PUBLISHER** / Atari

**DEVELOPER** / Eden Games

**GENRE** / Rennspiel

Lust auf Hawaii und starke Autos? Wenn man mal vom mauen Image der Marke Test Drive absieht, dann gibt es so einiges, auf das man sich bei Test Drive Unlimited freuen kann. Wenn PGR3 für Arcade-Racer

ist, dann ist das hier für Fans von Simulationen. Wer zu schnell fährt, fliegt vom tropischen Highway!

### THE DARKNESS

**PUBLISHER** / Majesco

**DEVELOPER** / Starbreeze

**GENRE** / Abenteuer

Starbreeze hatte sich bereits positiv hervor getan durch eine sehr atmosphärische Umsetzung der Chronicles Of Riddick für die Xbox. Auch deswegen hat The Darkness schon im Vorfeld einige Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Nicht zuletzt, weil der junge Attentäter die Macht über Schatten und andere Quellen der Dunkelheit hat. Starbreeze dürfte hier einen Mix abliefern, der schon Doom 3 so erfolgreich gemacht hat.



### THE GODFATHER

**PUBLISHER** / EA

**DEVELOPER** / intern

**GENRE** / Mafia-Abenteuer

Wer das Mafia-Epos nach dem Buch von Mario Puzo als Game erleben will, muss sich angeblich noch bis Anfang 2006 gedulden. Die letzten Infos zu The Godfather verraten, dass es kaum Unterschiede zwischen den Versionen für X360 und die Xbox gibt. Mal sehen.

### THE OUTFIT

**PUBLISHER** / THQ

**DEVELOPER** / Relic

**GENRE** / Action

Die kanadische Spiele-Schmiede Relic entwickelte mit The Outfit ein brandneues Third-Person-Actionspiel für die Xbox 360. Die Ausstattung ist opulent wie bei einem Blockbuster. Die gesamte Umgebung und alle Gebäude sind

interaktiv. Die Einnahme strategischer Orte bringt Action-Punkte, die in bessere Waffen eingetauscht werden können. Stark: mehrere spannende Mehrspieler-Modi.

### TOMB RAIDER LEGEND

**PUBLISHER** / Eidos

**DEVELOPER** / Crystal Dynamics

**GENRE** / Abenteuer

Lara hat es nicht einmal auf die Xbox geschafft und plant bereits ihren Einstand auf der X360. Das Keuchen, das man dann hören wird, ist nicht das Raunen fassungsloser PS2-Besitzer, die sich mit ihrem Verrat abfinden müssen, sondern vielmehr der Atem einer Ikone, die auf einer besseren Konsole wiederbelebt wird.

### TOO HUMAN

**PUBLISHER** / noch offen

**DEVELOPER** / Silicon Knights

**GENRE** / Action-Abenteuer

Am Konzept dieser Trilogie wird bereits seit sieben Jahre gearbeitet. Der Entwickler von Eternal Darkness hat nur wenig Einzelheiten verraten und dafür aber betont, dass diese Serie exklusiv für die Xbox 360 ist und mit der Unreal-Engine 3 arbeitet.



### TRUE CRIME 2

**PUBLISHER** / Activision

**DEVELOPER** / Luxoflux

**GENRE** / Abenteuer

Die Fortsetzung zu True Crime Streets Of L.A. war schon für die Xbox angekündigt. Gerüchte besagen, dass die X360-Version mit einer komplett überholten Grafik Anfang 2006 an den Start geht.

### TUROC NEXT-GEN

**PUBLISHER** / Buena Vista Games

**DEVELOPER** / Avalanche

**GENRE** / Action

Nach dem Zusammenbruch von Acclaim sprang Buena Vista für die Vermarktung des prähistorischen Ego-Shooters ein. Eine X360-Version ist für das Jahr 2006 geplant.

### UNREAL 2007

**PUBLISHER** / Midway

**DEVELOPER** / Epic

**GENRE** / Action

Midway und Epic müssen noch bestätigen, dass sie dieses Spiel entwickeln. Aber nachdem Mark Rein (Epic) die Vorzüge der Xbox 360 anpreist und ein PC-Release-Termin für 2007 feststeht, gehen wir davon aus, dass es sich um eine Konvertierung handeln wird.

### WARDEVIL

**PUBLISHER** / noch offen

**DEVELOPER** / Digi-Guys

**GENRE** / Abenteuer

Der Spieler schlüpft in die Rolle des mysteriösen WarDevil und bewegt sich in einer nach-apokalyptischen Welt. Das Spiel war eines der ersten, die vor einem Jahr für die X360 angekündigt wurden, aber noch basteln die Filmeffekt-Genies von den Pinewood Studios an seiner Serienreife.

### WOLFENSTEIN 360

**PUBLISHER** / Activision

**DEVELOPER** / id Raven Software

**GENRE** / Action-Ego-Shooter

Eine Fortsetzung des berühmten berüchtigten Ego-Shooters wird gerade für die Xbox 360 entwickelt. Die Grafik soll angeblich revolutionär werden. Auf der X05 sagte Todd Hollenshead, dies sei das erste Mal, dass man ein Spiel vorrangig für eine Konsole entwickelt. Das Agentenspiel, in dem man sich als Einzelkämpfer weit hinter die feindlichen Linien begeben muss, verspricht extrem spannend zu werden. Und auch ziemlich brutal ...

## Alle XBOX-360 SPIELE

- Lost Odyssey
- Love Football
- Madden 06
- Marvel Universe
- Mass Effect
- Metronome
- Mobile Suit Gundam
- Monster Madness
- MotoGP 4
- Mortal Kombat 7
- NBA 2K6
- NBA Live 06
- NFS Most Wanted
- Neon
- NHL 2K6
- Ninety-Nine Nights
- Ninja Gaiden 2
- Oblivion
- Omikron 2
- Operation Darkness
- OutRun Next-Gen
- Perfect Dark Zero
- Pirates Of The Caribbean 2
- Possession
- Prey
- Pro Evolution Soccer 5
- Pro Yakyu Spirits
- Project Progressive
- Project Delta
- Project Gotham Racing 3
- Project New Jersey
- Project Nightmare
- Project Offset
- Psychopath
- Quake 4
- Quake Wars
- Rainbow Six 360
- Reservoir Dogs
- Resident Evil 5
- Ridge Racer 6
- Rumble Rose XX
- Saint's Row
- Scarface
- Section 8
- Secret Service
- Sega Rally Next-Gen
- ShadowClan
- Shadowrun
- Shenmue III
- Sonic Next-Gen
- Soul Calibur Next-Gen
- Splinter Cell 4
- Spore
- SSX 4
- Stranglehold
- Sudeki 2
- Superman Returns
- Super Train Taisen
- Test Drive Unlimited
- Tetris
- Theseis
- The Darkness
- The Godfather
- The Fixer
- The Outfit
- The Urbz 2
- Tiger Woods PGA 06
- TimeShift
- Tony Hawk's American
- TimeShift
- TimeShift Wasteland
- Tomb Raider
- Too Human Trilogy
- Top Spin 2
- Tracer
- True Crime 2
- Turok Next-Gen
- Unreal 2007
- Versus Tactical Action
- Virtua Fighter Next-Gen
- Voodoo Nights
- WarDevil
- World Air Force
- Wrestle Kingdom
- Zoids
- Zookeeper

# 360 VORSCHAU

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

SCHON IM TEST

## GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Spannender Häuserkampf mit Übergrafik und Xbox-Live-Features bis zum Abwinken.



## QUAKE 4

Der Horror-Shooter im Test. Kriegt id das Problem mit der Bildwiederholrate in den Griff?



## TOMB RAIDER LEGEND

Lange nichts mehr von Lara Croft gehört. Wir gehen mit der Lady, ihren zwei Knarren und der 360-Version auf Tuchfühlung.

## TEST DRIVE UNLIMITED

Rennsimulation mit den schönsten Autos der Welt und viel versprechender Bewegungsfreiheit. Test!

**GLEICH  
ABONNIEREN,  
PRÄMIE  
ABGREIFEN,  
EHER LESEN:  
SEITE 81**

PLUS!

## JAPAN-SPECIAL

In Fernost spielt man anders. Wir zeigen »Ninety-Nine Nights«, »Enchant Arm« und all die anderen Games, die man in Asien auf der Xbox 360 zockt.

## COMMUNITY

Xbox Live könnte auch dein Leben verändern: wir erklären das Phänomen Online-Gaming und warum auch du bald infiziert sein wirst.

## XBOX 360 NACKT

Was kann die Kiste, was andere nicht können? Wir erklären Begriffe wie HDTV, Multi-Threading und Füllrate, und wie Spiele davon profitieren.

DIE BESTEN GAMES

## ALLE HITS ...

»Alone in the Dark«, »The Outfit«, »Saint's Row«, »Superman Returns«, »Dead Rising«, »Ridge Racer 6«, »Frame City Killer«, »Chromehounds«, »Mass Effect« und viele weitere Titel ...

**AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 25. JANUAR 2006**



