

360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES XBOX 360. MAGAZIN

360

**EXKLUSIV
REPORT****XBOX 360 in Asien**
Warum Japaner
anders ticken**NEU UND
EXKLUSIV
NUR FÜR**

XBOX 360.

JETZT NEUMit Zubehör-Tests
und HDTV-Spezial.PLUS: erste Infos vom neuen
HD-DVD-Laufwerk**NEU**
NUR € 3,60
ALLE 2 MONATE**EXKLUSIVE TESTFAHRT!
BURNOUT REVENGE**

Brandneue Xbox-360-Extras

Schneller als Gotham Racing,
spektakulärer als Need for Speed**JAHRESÜBERBLICK
ALLE SPIELE 2006**Auf über 30 Seiten: Gears of War,
Halo 3, Oblivion und mehr**DEAD OR ALIVE 4**Der Fightgame-Hammer
Test und Poster**GHOST RECON**Advanced Warfighter:
Xbox-Live-Sensation!**PREY**Der beste 360-Shooter
im 6-Seiten-Preview**PLUS**Tomb Raider Legend
Full Auto
Crackdown
NBA 2K6
Timeshift
Frame City Killer**TEST UND POSTER**

Ridge Racer 6

AUSGABE 2/2006 € 3,60



4 197019 903609

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

Willkommen beim 360-Magazin!



Was für Wochen liegen hinter uns! Microsoft hat wirklich alles dafür getan, damit der Xbox 360 am 2. Dezember ein großartiger Start gelingen konnte. Tolle Spiele für eine tolle Konsole, finde ich. Es gab halt nur zu wenige Konsolen zu kaufen. Spannend fand ich die Szenen auf Ebay, die sich dadurch ergaben. Am 11. Dezember ging eine gemoddete Xbox 360 mit 60-GB-Festplatte, schickem LED-Tuning und blauer Lackierung für sage und schreibe 10.300 Dollar weg. Spannend auch die ganzen Diskussionen, über die Spiele, aber auch über heißlaufende Konsolen und zerkratzte DVDs.

Mein persönliches Highlight in den letzten Wochen war aber der Start dieses Hefts. Am 23. November haben gut 40.000 Erstausgaben des 360-Magazins den Weg an den Kiosk gefunden, und schon nach drei Wochen war das Heft so rar wie ein Xbox-360-Paket am Tag nach dem 2. Dezember, oft ausverkauft! Zeitweise ging's Schlag auf Schlag. Der Bayerische Rundfunk hat uns zum Interview in der Redaktion besucht, auf Radio Gong haben wir anlässlich der Gruppen-Auslosung für die Fußball-WM ein »FIFA«-Turnier angeschoben, der Geschäftsführer des Zentral-kiosks am Münchner Hauptbahnhof stellte das 360-Magazin als »Titel der Woche« direkt neben die Kasse – aus Überzeugung, nicht etwa gegen Bares. Klasse, wie sich in der ersten Woche nach Erscheinen des Hefts täglich über 100 Leser für das Forum auf unserer Webseite angemeldet haben. In kürzester Zeit ist so eine der weltweit größten und, wie ich finde, angenehmsten Xbox-Communities entstanden.

Ich denke, wir dürfen uns schon selbst ein bisschen auf die Schulter klopfen, bei dem hervorragenden Feedback auf die Erstausgabe. Wie es scheint, haben wir bei der Auswahl der Themen, Texte und beim Layout den Geschmack getroffen. Laut Leserumfrage wollen sich jedenfalls fast 95 Prozent aller Leser des ersten 360-Magazins die folgenden Ausgaben zulegen. Das sind Quoten wie früher bei Wahlen in der DDR. Dass wir gute Arbeit geleistet haben, lässt sich an vielen weiteren Reaktionen ablesen. Beispielsweise an den zahllosen Glückwünschen von Journalisten-Kollegen und von Mitarbeitern aus der Industrie, etwa von den Jungs von NBC GIGA-TV, die uns »ein sehr schönes und rundes Paket« bescheinigen. Irgendwie schmeicheln einem da sogar die Briefe von den Anwälten eines großen Konkurrenzverlags. Immerhin sind sie ein Zeichen dafür, dass man uns ernst nimmt.

Damit das so bleibt, hören wir auf dich. Denn mit deiner Meinung kannst du aktiv das Heft verbessern. Viele Vorschläge sind schon umgesetzt. Beispielsweise testen wir ab sofort in jeder Ausgabe Zubehör im neuen 360-Tech-Teil. Außerdem enthält der überarbeitete Wertungskasten sehr viel mehr Detailinformationen als das Original. Zu guter Letzt beteiligen wir uns aktiv am Aufbau einer E-Sport- und Clan-Szene, wie es sie am PC schon lange gibt. Unser erster Beitrag dazu ist eine neue Rubrik im Aktuell-Teil, in der wir Clans vorstellen, über Turniere berichten und Termine veröffentlichen. Live-Games mit und gegen die Redaktion sowie weitere Aktionen sind in Vorbereitung.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Richard Löwenstein
Chefredaktion 360-Magazin

„Irgendwie schmeicheln einem da sogar Anwalts-Briefe der Konkurrenz.“

Deutschlands unabhängiges Xbox-360-Magazin

DAS MAGAZIN

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

360-LIVE.DE

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

VERBESSERT

Jetzt mit Zubehör- und Technik-Seiten, neuem Wertungskasten und extra E-Sport- und Clan-Teil.

Coverthema

Burnout Revenge

Unter Rennspiel-Freaks gelten die Games aus der »Burnout«-Reihe spätestens seit dem dritten Teil als das Maß aller Dinge. Jetzt fährt uns der erste Ableger aus der Serie auf die Xbox 360 und setzt sofort Maßstäbe. Denn Grafik, Tempo und Xbox-Live-Features sind klare Ansagen: so muss ein Racing-Game für die neue Konsolen-Generation aussehen! Die erste Testfahrt hier im 360-Magazin!



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

58 COVERSTORY

**Heißes Eisen: »Burnout
Revenge« im Test**

06 AKTUELL

**Neues aus der Welt
der Xbox 360**

24 PREVIEWS

**»Prey«, »Splinter Cell«
und vieles mehr**

53 TESTS

**Gespielt, geprüft und
bewertet**

80 360 TECH

**Getestet: HDTV
und Zubehör**

ERSTE TESTFAHRT!

58 BURNOUT REVENGE

**Das heißeste Racing-Game für die
360. Schärfer, schneller, geiler ...**

AKTUELL

- 06 NACHBERICHT:
XBOX-START
- 08 PRO EVOLUTION
SOCCER 360
- 10 MASS EFFECT
- 10 AFTERBURNER CLIMAX
- 10 VIRTUA TENNIS 3
- 11 INTERVIEW: BORIS
SCHNEIDER-JOHNE
- 12 METAL GEAR SOLID 4
- 12 PLAYSTATION 3
- 13 INTERVIEW:
ALEXANDER KRIEBEL
- 13 360-LIVE: E-SPORTS-
TURNIERE
- 13 360-LIVE: E-SPORTS-
TERMINE
- 18 HALO 3
- 18 RESIDENT EVIL 5
- 19 ALONE IN THE DARK
- 20 SONIC THE HEDGEHOG
- 21 TEST DRIVE UNLIMITED
- 22 ELDER SCROLLS IV:
OBLIVION
- 23 GEARS OF WAR
- 23 SUPERMAN RETURNS
- 24 BLAZING ANGELS
- 25 THE OUTFIT

PREVIEW

- 26 PREY
- 32 TIMESHIFT
- 34 SPLINTER CELL:
DOUBLE AGENT
- 36 TOMB RAIDER LEGEND
- 38 GHOST RECON:
ADVANCED WARFIGHTER
- 42 FRAME CITY KILLER
- 44 CRACKDOWN
- 46 DEAD RISING

DER KOMPLETTE ÜBERBLICK!

16 VORSCHAU 2006

**Was bringt das neue Jahr? Das hier:
alle Spiele 2006 auf über 30 Seiten!**



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

76 SERVICE

So werten wir, Abo, Leserbriefe

86 360 LIVE

Allein zu Hause: Reportage Xbox Live

TEST

- 54** DEAD OR ALIVE 4
- 58** BURNOUT REVENGE
- 64** FULL AUTO
- 66** RIDGE RACER 6
- 70** QUAKE 4
- 74** NBA 2K6
- 74** NHL 2K6
- 75** CONDEMNED

POSTER

- 49** RIDGE RACER 6
- 50** DEAD OR ALIVE 4

360 LIVE

- 86** REPORT: ALLEIN ZU HAUSE

360 TECH

- 80** GIGAWORKS PROGAMER 500
- 80** WIRELESS NETWORKING
- 81** ADAPTER
- 81** CONTROL PAD PRO
- 81** PLAY & CHARGE KIT
- 81** KOPFHÖRER HQ-2300D
- 82** HDTV

REPORTAGE

- 92** BIG IN JAPAN

SERVICE

- 53** SO WERTEN WIR
- 53** IMPRESSUM
- 76** ABO
- 78** LESERBRIEFE



92 BIG IN JAPAN

In Fernost hat die Xbox keinen guten Start erwisch. Aber das muss nichts heißen. Reportage



TOPSPIELE

08 Pro Evolution Soccer 360

18 Halo 3



36 Tomb Raider Legend
38 Ghost Recon

26 Prey



42 Frame City Killer
46 Dead Rising

34 Splinter Cell: Double Agent

64 Full Auto
66 Ridge Racer 6
75 Condemned



54 Dead or Alive 4

AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

GUT GESTARTET
**Die 360 bei uns
und anderswo**
GUT GEKICKT
**Pro Evo Soccer
für die 360**
GUT GELENKT
**Lenkräder an
der 360**
GUT UND SOLIDE
**Solid Snake auf
der 360?**
GUT VERNETZT
**Clans, E-Sports
und Co.**

BIO

NAME/ Shin Chang
POSITION/ freiberuf-
liche Autorin

PROJEKTE/ Journalistin
für News-Magazin, Die
Presse; Studentin der Mi-
krobiologie und Genetik

GEBOREN/ Taipeh in
Taiwan, 1979

SCHON GEWUSST?
Shins 360-Favoriten sind
»Nintety-Nine Nights«
und »Dead or Alive 4«

YO KOSO, XBOX 360!

Die Xbox 360 hatte einen tollen Start bei uns. Nicht so in Japan. **Shin Chang** über die Probleme einer US-Konsole im Land des Lächelns

Yo Koso sagen die Japaner, wenn sie jemanden herzlich willkommen heißen. Wie mich, zum Beispiel. »Für fünf Tage nach Tokio? Ich fliege!« Schnell sind die Sachen gepackt, ab in den Flieger und auf ins Land der aufgehenden Sonne. Erst im Flugzeug hatte ich Zeit, um mich auf meinen Gastgeber einzustellen. Denn ich musste ja schließlich arbeiten. Microsoft hat 16 europäische Journalisten zu Interviews mit den Entwicklern von »Nintety-Nine Nights« und »Dear or Alive 4« eingeladen, und danach sollten wir den Start der Xbox 360 in Tokio miterleben.

Der Terminplan für Interviews und Besichtigungen ist recht locker, und als ich das Hotel betrete, verzeihen mir Nacken und Hinterteil sogar die zwölf Stunden Flugzeit. Man sollte denken, dass ich als Asiatin eine Umgebung wie Tokio gewohnt bin. Aber Japaner sind doch eine Klasse für sich. Sie haben nach den Atombombenangriffen auf Hiroshima und Nagasaki eine neue Kultur aufgebaut, mit der Bürde des Versagens um die Weltherrschaft. Das Ganze erbaut in einem Land ohne natürliche Ressourcen. Was bleibt sind die Menschen mit ihrer geistigen Kreativität, plus leichtem Hang zur Selbstgeißelung und Selbstaufgabe.

Jahrzehntelang haben die Japaner den Weltmarkt mit den qualitativ besten und innovativsten elektronischen Geräten beliefert, mit den ersten Faxmaschinen, mit Walkman, Playstation und Mini-Reiskocher.

Tokio ist für jeden Europäer ein Erlebnis. In den Straßen wimmelt es von kleinen, mandeläugigen Menschen, die einem immer freundlich und entgegenkommend begegnen. Jeder, der schon einmal stundenlang vor so einer menschlichen Ameisenfarm gestanden hat, wird von diesem vorprogrammierten Lebensrhythmus fasziniert sein. Aufstehen, arbeiten, essen, arbeiten, zum Shopping gehen

und schlafen. Mit nur durchschnittlich sieben Tagen Urlaub im Jahr müssen Japaner ihr hart verdientes Geld im eigenen Land ausgeben. Extra dafür wurden überdimensionale Electronic-Stores errichtet, die ganze Stadtteile füllen. Über mehrere Stockwerke erstrecken sich die Pendants zu unseren Media Märkten und Saturns. Der ideale Ort, um sich ein Bild von der Erwartungshaltung der Japaner in puncto der neuen Xbox 360 zu machen. Der Weg durch die Stockwerke ist mit »Ring of Light«-Plakaten gepflastert. Gute Platzierung, denke ich mir, und begeben sich in das oberste Stockwerk für Computerspiele. Überall in den



**MEHR ZUM
THEMA
DIE 360
IN JAPAN**
IM REPORT AUF
SEITE 92



STARTSCHWIERIGKEITEN

TÜCKEN DER GLEICHZEITIGKEIT

Der Start der 360: bei uns top, in Japan ein Flop

In Japan tut sich Microsoft nach wie vor schwer. Der Start der Xbox 360 im Land der aufgehenden Sonne fiel am 10. Dezember weit weniger euphorisch als hierzulande aus. Laut den Marktforschungsinstituten Media-Create und Enterbrain liegt die Zahl der verkauften Konsolen am 10. und 11. Dezember zwischen rund 42.000 und 62.000 Stück. Ausgeliefert wurden geschätzte 150.000 Konsolen. Der Handel führt das mangelnde Interesse auf das schwache Spiele-Angebot zum Start zurück. Unter den sechs verfügbaren Titeln darf einzig »Ridge Racer 6« als ein Spiel bezeichnet werden, welches auf den japanischen Geschmack zugeschnitten ist. Nach dem Erscheinen von »Dead or Alive 4« Ende Dezember war dann auch sofort ein gesteigertes Interesse festzustellen. Nach wie vor will Darren Huston, Xbox-Chef in Japan, bis Mitte 2006 eine Million Konsolen verkaufen.

In jedem Fall verdient Microsoft Respekt für sein mutiges Experiment, die Xbox 360 weltweit zeitgleich zu starten. Anders als in Japan dürfen die Premieren in den USA (22. November) und Europa (2. Dezember) als voller Erfolg gelten. Auf beiden Kontinenten waren die Konsolen binnen eines Tages ausverkauft, von einigen wenigen Restexemplaren abgesehen. »Die Nachfrage nach der Xbox 360 ist unglaublich, und wir sind uns im Klaren darüber, dass viele Gamer enttäuscht darüber sind, dass sie am ersten Tag keine Konsole mehr ergattert haben«, vertröstet Xbox-Europa-Chef Chris Lewis viele Interessenten, die nicht zum Zug gekommen sind. Überschattet wurde der blendende Start allenfalls von Berichten über heißlaufende Netzteile und Laufwerke, die Datenträger zerkratzen. Wer sich im Internet umgucken hat, konnte den Eindruck gewinnen, dass ein Großteil der Konsolen funktionsuntüchtig ist. Unsere eigene Leserumfrage in unserem Internet-Forum (www.360-live.de) zeichnet ein weit weniger dramatisches Bild. Demnach sind 85 Prozent der Xbox-360-Kunden hochzufrieden mit ihrem Neuzug. Allerdings: bei immerhin 13 Prozent der Teilnehmer läuft die Konsole heiß, neigt zu Abstürzen oder produziert Grafikfehler. Ein Leser berichtet über ein zerkratztes Exemplar von »FIFA«. Immerhin war die Ursache bald gefunden: Man darf die Konsole im Betrieb nicht bewegen, da sonst der Laserkopf den Datenträger berühren und beschädigen kann. Microsofts Angebot, betroffenen Kunden ein Gratis-Exemplar von »Perfect Dark Zero« zukommen zu lassen, tröstet wohl nur unwesentlich. Gut, dass Xbox-360-Besitzer in aller Regel ruhig Blut bewahren.

Regalen stehen total skurrile Playstation-2- und Game-Boy-Spiele. Xbox jedoch ... hmm ... weit und breit nichts zu sehen. Aber dann finde ich sie doch: in einer stillen kleinen Ecke, leicht zu übersehen, liegen die Verpackungen lieblos auf einem Stapel. Neben der Kasse vor dem Lift werde ich ein weiteres Mal fündig. Ein einheimischer Student (muss einer sein, denn Schüler, auch männliche, tragen Uniform und Make-up) versuchte sich an »Kameo« auf der neuen 360. Es bleibt bei nur einem Versuch, denn schon nach wenigen Minuten dreht der junge Kerl um, bezahlt seine japanischen Rollenspiele

und verschwindet. Jetzt will ich es genauer wissen und frage im nächsten Taxi den Fahrer nach seiner Assoziation beim Begriff »Microsoft«. Die Antwort, zusammen mit einem breiten Grinsen, serviert: »Windows«. Na ja, ist schließlich nur der erste Versuch. Aber auch nach dem zwanzigsten Mal kehrt dieselbe Antwort immer wieder. Jetzt spreche ich die Menschen in meiner Umgebung direkt auf die Xbox 360 an und werde mit Unverständnis konfrontiert. Nun gut, vielleicht wird es in der eigens für die 360 errichteten Xbox-Lounge besser? Also, auf in das junge Einkaufsviertel Shibuya in Tokio. Denn Microsoft Japan scheut

weder Kosten noch Mühe, hat hier sogar einen eigenen Glaspalast zu Ehren der neuen Konsole errichtet. Zwischen kunterbunten 360-Oberschalen mit neonfarbenen Manga-Motiven und Strass-Glitter stehen eine Hand voll Neugierige und probieren die neuen Spiele. Ein paar ältere Damen sitzen außen an Kaffeetischchen und warten auf die spielenden Kinder. Hier muss sich niemand anstellen und auf irgendetwas warten. Keine Hype weit und breit.

Ich hatte auch nicht erwartet, dass die Xbox 360 Sony vom japanischen Thron stürzen könnte, trotz Rechenleistung und gelungener Spiele-Titel. Aber hier lässt

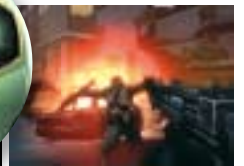
sich nur schwer eine Begeisterung der Japaner für die neue Xbox erkennen. Das mag auch daran liegen, dass Japaner nun mal Patrioten sind. Es scheint, dass keine noch so technisch raffinierte Konsole je in Japan Fuß fassen können, so lange sie das Werk unzivilisierter Nicht-Japaner ist. Obwohl, andererseits ist Apples iPod genau das gelungen. Sonys Vorherrschaft unter den MP3-Player ist jedenfalls Geschichte. Kann also gut sein, dass sich die Xbox 360 noch in die Herzen der Japaner spielt. Microsoft hat allerdings noch viel Überzeugungsarbeit vor sich. Anata no buji wo oinori shimasu, Xbox 360!

Shin Chang

Klein-
gedruckt

EA-GERÜCHTE

» Die Spielehersteller sind eifrig an den Planungen für die nächsten Monate. Da sickert gelegentlich was durch, wie jetzt bei Electronic Arts. Dass uns Ende dieses oder Anfang nächsten Jahres neue Ableger aus den »Need for Speed«- und »Burnout«-Serien erwarten, ist ein offenes Geheimnis. Aber dass schon ab Jahresmitte mit 360-Versionen des ratsenscharfen Ego-Shooters »Black« und des wunderschönen Strategiekallers »Herr der Ringe: Schlacht um Mittel Erde 2« zu rechnen sei, das ist neu. So will es jedenfalls die Gerüchteküche wissen.

KAMEO ZUM
ZWEITEN

» Das Fantasy-Abenteuer »Kameo« ist gerade mal ein paar Wochen alt, und schon spricht Rare über einen Nachfolger. Der zweite Teil soll aber nicht nur größer und schöner werden, Rare denkt außerdem über eine Kino-Adaption nach. Das Animations-Studio Maxmedia ist damit beauftragt, aus Kameo eine leinwandtaugliche Filmheldin zu machen. Der Streifen wird von Sunmin Park produziert, einem Team, das bereits hinter dem Nicole-Kidman-Gruselfilm »The Others« steht. Gerüchte besagen, dass der Film zeitlich vor dem Spiel angesiedelt wird.

Schnippse! die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5
SEKUNDEN

SEAN BEAN

übernimmt Sprecherrolle in »Oblivion«

POSSESSION

bekommt neue

Animations-Software

QUAZALS SOFTWARE

»Rendez-Vous« unterstützt nun auch die Xbox 360

XBOX 360 LOUNGE

... in Tokio eröffnet

GEARS OF WAR

Epic lizenziert die Gesicht-Animationssoftware

»FaceFX«

360

HEISSE
AUSSICHTENPRO EVOLUTION
SOCCER 360

Der Rivale für FIFA läuft sich schon warm

Freunde des gepflegten Rund-Leder-Sports haben allen Grund zur Freude: wie Produzent Shingo »Sea Bass« Takatsuka in einem Interview bekannt gab, arbeitet Konami gerade an einer exklusiven »Pro Evolution Soccer«-Episode für die Xbox 360, die mit einer Hand voll viel versprechender Neuerungen aufwarten wird. So soll neben spannenden 11-gegen-11-Online-Matches auch die komplette »Master League« über Xbox Live zu spielen sein. Der legendäre Modus, in dem man ein eigenes Team zusammenstellt und gegen die besten Vereine der Welt führt,

wird in Fan-Kreisen schon jetzt als heimlicher Höhepunkt des Spiels gefeiert und sorgt in Xbox-Foren für freudige Erregung. Über weitere Details, wie zum Beispiel die spielbaren Fußball-Clubs, schweigt sich Konami derzeit noch aus, wir wollen jedoch hoffen, dass »Pro Evolution Soccer 360« kein halberziges Update des in die Tage gekommenen Vorgängers wird. Vor allem, nachdem Fußball-Fans mit EAs »FIFA 06 Road to the World Cup« scheinbar nicht richtig warm werden und seitdem auf eine ordentliche Alternative warten.

“ PRO EVOLUTION SOCCER 6 FÜR
NEXT-GENERATION-PLATTFORMEN
IST GERADE IN PLANUNG. WIR SAMMELN
NOCH IDEEN. ” SHINGO TAKATSUKA

“MIT DER NEUEN TECHNOLOGIE MACHEN WIR SACHEN, AN DIE WIR UNS FRÜHER NIE RANGEWAGT HÄTTEN. MASS EFFECT IST DIE ZUKUNFT DES ROLLENSPIELS.”

DER HEISSE STUHL / GREGORY ZESCHUK

Mit dem neuen Titel »Mass Effect« greift BioWare buchstäblich nach den Sternen. Dr. Gregory Zeschuk erklärt uns warum

In Kennerkreisen gilt das kanadische Unternehmen BioWare schon längst als angesehene Nachwuchs-Schmiede. Mit »Knights of the Old Republic« und dem Orient-Adventure »Jade Empire« hat das Team frischen Wind in die Genres gehaucht und Auszeichnungen en masse abgesahnt. Kein Wunder also, dass BioWare bereits an einem neuen Opus werkelt, das seinen erfolgreichen Vorgängern in nichts nachstehen soll. Der Name des Sprösslings: »Mass Effect«, ein Rollenspiel, das uns in die nahe Zukunft des 22. Jahrhunderts entführt. Die Menschheit ist dank neuer Technologien gerade in das Zeitalter der Weltraum-Kolonisation vorgerückt und verzweifelt auf der Suche nach Verbündeten im Kampf gegen feindliche Alien-Rassen. Von den Maschinen können sie kaum Hilfe erwarten, denn die haben dank Künstlicher Intelligenz Reißaus genommen und erforschen in Eigeninitiative die unergründlichen Tiefen des Alls. Und so irrt der Spieler als Kopf eines Erkundungsteams in einer Raum-Odyssee von Planet zu Planet. Er versucht Kontakt mit außerirdischen Rassen zu knüpfen, Völker zu befrieden oder zu bekämpfen und muss in der eigenen Hierarchie für Ruhe und Ordnung sorgen. Das ständige, behutsame Interagieren mit unterschiedlichsten Rassen und Völkern ist dabei, laut Dr. Gregory Zeschuk, von ganz besonderer Bedeutung: »Mit dem Titel »Mass Effect« erschaffen wir die erste, vollständig lebendige Galaxie der Spielegeschichte. Der Spieler muss sich permanent auseinandersetzen mit den Grauzonen zwischen biologischen und künstli-



BIO

NAME/

Gregory Zeschuk

FIRMA/ BioWare

POSITION/

Geschäftsführer

ARBEITET GERADE

AN/ »Mass Effect«

SCHON GEWUSST?

»Jade Empire 2« ist schon in Entwicklung!

chen Lebensformen, moralische Entscheidungen treffen, wem man vertraut und wem nicht, wer Freund ist und wer Feind, wer bekämpft werden muss und wer befriedet. Jede noch so kleine Entscheidung hat dabei Einfluss auf das spätere Spielgeschehen. So wirken sich beispielsweise Bündnisse mit alliierten Robo-Einheiten ganz anders aus als Allianzen mit unbekannten Alien-Rassen. In dieser Hinsicht betreten wir mit »Mass Effect« absolutes Neuland. Dieser Titel wird das ultimative Sciencefiction-RPG.« Und wie es sich für ein ordentliches Epos gehört, ist das Spiel als Teil einer imposanten Trilogie geplant. Um dabei die einzelnen Episoden möglichst nahtlos ineinander übergehen zu lassen, soll das Spielgeschehen durch downloadbare Software-Pakete erweitert werden. So werden unter anderem auch neue Galaxien, Rassen, unerforschte Planeten und Story-Wendungen die Wartezeit auf die ausstehenden Teile versüßen. Eine ganze Menge Arbeit also, die den Spieler da in »Mass Effect« erwartet. Aber sie ist es durchaus wert. Meint zumindest Gregory Zeschuk: »Mit der neuen Technologie sind uns Dinge möglich, an die wir uns früher nie herangewagt hätten. »Mass Effect« ist die Zukunft des Rollenspiels.« Ob dem so ist, werden wir in ein paar Monaten wissen.



Heimspiel?

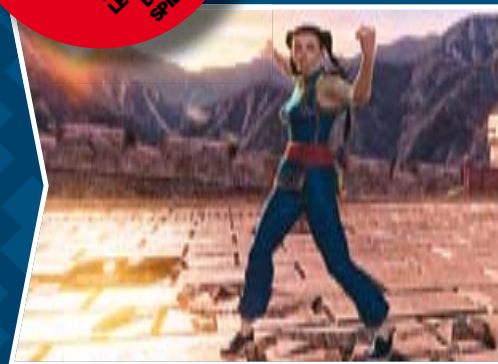
Segas neue Spiel-Automaten: bald verXboxt?

Schon seit Monaten macht uns Sega mit den schnittigen Trailern ihrer Spielhallen-Hits den Mund wässrig. Und auch das kürzlich veröffentlichte Screenshot-Material hat zielsicher den Speichelnerv zahlreicher Daddel-Fans getroffen. Vor allem den der Xbox-User. Dank auffälliger Gemeinsamkeiten in der Chip-

Architektur sind nämlich 360 und Segas Platinen-Hardware auffällig identisch und machen Umsetzungen von Automaten-Hits wie »Virtua Tennis 3« und »Afterburner Climax« extrem realistisch. Selbst Yu Suzuki, Vorsitzender von Segas jüngst gegründeter Abteilung AM Plus, schließt diverse Ports nicht

aus: »Auch wenn Sega strikt zwischen Heimkonsolen- und Spielhallen-Titeln trennt und sogar verschiedene Abteilungen für beide Zweige beschäftigt, sind eventuelle Konsolenadaptionen durchaus denkbar.« Auf die Frage, welche Maschine er dafür favorisiere, antwortet Suzuki eindeutig zweideutig: »Für einen

Technik-Freak wie mich ist die PS3 außerordentlich viel versprechend. Auf der anderen Seite halte ich die Xbox 360 aufgrund ihrer durchschaubareren Struktur für mindestens genauso wichtig. Die Entscheidung fällt da äußerst schwierig.« Ginge es nach uns, wäre ein Sieger ja schon längst gefunden ...



TE BILDER DER SCHWARZEN XBOX 360?

Back in Black

Keine Zweifel: die Xbox 360 ist eine elegante Erscheinung, in ihrem verschliffenen Gehäuse im schicken Weiß. Allerdings beißt sich die Farbe halt schon mit der anderer Objekte aus dem TV- und HiFi-Regal im Wohnzimmer, wo in aller Regel die Farben Schwarz, Silber und Anthrazit dominieren.

Seit Anfang Januar kursiert nun

ein erstes Bild einer Xbox 360 im schicken Schwarz.

Obwohl es sich um kein offiziell von Microsoft frei

gegebenes Motiv handelt, schürt es doch die

Hoffnung auf andersfarbige Konsolen. Dass

es Microsoft an Mut zur Farbe fehlt, bezweifeln

wir sowieso keine Sekunde.

Schließlich gibt es die Original-Xbox ja auch in den Ausführungen Schwarz, Transparent, Weiß und Grün. Von der Xbox 360 wurden zu verschiedenen Anlässen bereits von Künstlern handbemalte Exklusivdesigns vorgezeigt, außerdem passen einige der kursierenden Frontblenden ganz eindeutig besser auf eine dunkel gehaltene Konsole.

Aus all diesen Gründen wären wir nicht sehr überrascht, wenn bis Mitte des Jahres 360-Varianten mit neuen Gehäusefarben verfügbar wären.



XBOX 360 CHARTS STAND: ENDE DEZEMBER 2005

Pos	Titel	Publisher
1	Project Gotham Racing 3	Microsoft
2	Need for Speed: Most Wanted	EA
3	Kameo: Elements of Power	Microsoft
4	FIFA 06: Road to the FIFA World Cup	EA
5	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
6	Quake 4	Activision
7	Amped 3	2K Sports
8	Tony Hawk's American Wasteland	Activision
9	Madden NFL 06	EA
10	NBA 06	EA

POWERED BY
amazon.de
and you're done!

Arcade-Hits wie »Afterburner Climax« könnten schon bald auf Heimkonsolen für Furore sorgen



INTERVIEW

Lenkrad oder Maus?

BORIS SCHNEIDER-JOHNE

**PRODUKT-MANAGER
XBOX BEI MICROSOFT
DEUTSCHLAND**



360: DIE XBOX 360 VERFÜGT ÜBER DREI USB-PORTS. ABER LENKRAD UND FREMD-CONTROLLER TUN'S NICHT. WELCHES ZUBEHÖR FUNKTIONIERT DOCH?

BORIS SCHNEIDER-JOHNE: Kurz gesagt: alle USB-

Speichermedien, die FAT-formatiert sind. Das sind praktisch alle MP3-Player und Digitalkameras. Bei externen Festplatten wäre ich allerdings vorsichtig. Theoretisch funktionieren die auch, aber praktisch kann deren Stromhunger die Xbox 360 beschädigen. Bluetooth-Geräte oder WLAN-Sticks sind von Haus aus inkompatibel. Microsoft käme sonst mit der Programmierung von Treibern nicht mehr nach. Einzige Ausnahme ist hier der »offizielle« WLAN-Adapter.

360: IST SICHERGESTELLT, DASS SICH KABELLOSE CONTROLLER AUF EINER LAN-PARTY NICHT STÖREN?

BSJ: Also, die Wahrscheinlichkeit, dass zwei Controller denselben Kanal belegen und sich gegenseitig behindern, ist verschwindend gering. Wird das Netz aber zusätzlich mit anderen Geräten genutzt und die Bandbreite knapp, kann es zu Einschränkungen in der Zahl der gleichzeitig verwendbaren Controller kommen.

„Der Stromhunger externer Festplatten kann die 360 beschädigen!“

360: MAN KANN IMMERHIN SCHON EINE USB-TASTATUR ANSCHLIESSEN UND BENUTZEN. FÄLLT DEMNÄCHST AUCH DAS TABU FÜR MÄUSE?

BSJ: Im Sinne der Gerechtigkeit wird auch zukünftig immer nur eine Art der Steuerung zugelassen, damit die Chancengleichheit gewahrt bleibt.

360: KÖNNEN WIR MIT EINER ERWEITERUNG FÜR DAS NORMALE WINDOWS XP RECHNEN, UM AUCH DAMIT DIE MEDIA-FÄHIGKEITEN DER XBOX 360 NUTZEN ZU KÖNNEN?

BSJ: Als erster Schritt wird dem Windows-XP-User ein kostenloses »Windows Media Connection«-Paket zum Download geboten. Damit wird es möglich, Inhalte vom PC in die Xbox 360 zu streamen und Daten für die Konsole bereitzustellen. Selbst so Speicher fressende Datenmengen wie Videosignale im 1080i-Modus lassen sich auf diese Weise problemlos über WLAN übertragen. Vorausgesetzt, der Datenstrom wird bei konstanten 20 MBit/s gehalten, was bei älteren Anlagen ein Problem darstellen könnte. Bei den gegenwärtigen 54MBit-Übertragungssystemen sollte das jedoch keine Probleme machen.

Das Original-Interview wurde von unserer Partner-Webseite www.evo-x.de geführt, wir veröffentlichen Auszüge daraus. Der komplette Text ist im Internet zu lesen.



EINE UNERWARTETE WENDE

PS3-Entwickler flirten mit Microsoft

Wem bei den derzeitigen Softwarepreisen regelmäßig die Gesichtszüge entgleisen, der sollte an dieser Stelle besser zu lesen aufhören. Eine Besserung der Lage ist nach Expertenmeinungen nämlich nicht in Sicht. Im Gegenteil. Einem Bericht der Nachrichtenagentur Bloomberg zufolge wird für die nächsten Monate ein saftiger Anstieg bei Entwicklungskosten von Videospielen erwartet. Rund 7,5 Millionen Euro könnte ein Next-Generation-Titel in der Produktion kosten. Das sind fast 70 Prozent mehr, als Software-Firmen noch in Spielen für Xbox, PS2 oder Gamecube investieren mussten. Eine Entwicklung, die Shin Onozawa, Direktor der Gameschmiede Banzai, mit zunehmender Besorgnis beobachtet. Denn: »Um die anfallenden Mehrkosten zu

decken, werden die Hersteller auf lange Sicht auch die Verkaufspreise ihrer Software erhöhen müssen.« Bedeutet das für uns künftig also Spieltitel im dreistelligen Euro-Bereich? »Ganz und gar nicht«, beruhigt Peter Moore, Vizepräsident von Microsoft. »Nur weil die Produktionskosten um 40 Prozent in die Höhe schießen, heißt das noch lange nicht, dass die Endpreise das auch tun. Dafür ist das Finanzierungssystem viel zu komplex und unlinear.« Eine Nachricht, die nicht nur bei Xbox-360-Spielern für Erleichterung sorgt. Auch Sony-Fans dürften spürbar aufatmen, liegen die Entwicklungskosten für PS3-Software doch um ein ganzes Stück höher als bei der amerikanischen Konkurrenz. Schuld daran sei nach Expertenmeinungen nicht nur die komplizierte Architektur

des Cell-Chips, sondern auch die mangelnde Initiative durch Sony, die ihr Budget lieber für beeindruckende Hardware verbraten, als Software-Entwicklern mit Rat und Barm zur Seite zu stehen. Kein Wunder, dass sich bei einer derartigen Firmenpolitik diverse Entwickler distanzieren und mit den Konkurrenten Microsoft und Nintendo liebäugeln. So ließ auch Tomonoba Itagaki kürzlich wiederholt verlauten, er halte die PS3 für eine interessante, aber insgesamt doch sehr eigenwillige Konsole. »Sonzys Maschine ist für viele Entwickler schlichtweg zu kompliziert. Die Xbox 360 ist in dieser Hinsicht wesentlich pflegeleichter. Ich halte sie allein aus diesem Grund für die bessere Konsole.« Ob andere Hersteller da genauso denken? Die nächsten Monate werden es zeigen.



Unternehmen wie Tecmo fühlen sich dank Microsofts fürsorglichem Entwickler-Support auf der Xbox 360 sichtlich wohl



Horrende Entwicklungskosten könnten Entwickler wie Konami in die Arme von Microsoft treiben. »Metal Gear Solid 4« auf der Xbox 360? Aber gerne doch ...

PS3 DEUTLICH TEURER ALS XBOX 360?

Analysten sagen: Sonys Wunderkonsole wird teuer

Wie es scheint, hat Qualität ihren Preis. Niemand weiß das besser als Xbox-360-User, die sich beim Kauf der Konsole gerade von einem kleinen Vermögen getrennt haben. Und auch PS3-Interessenten könnte der Spielspaß teuer zu stehen kommen. Und zwar richtig teuer. Wie eine

nach Lynchs Bericht vor allem der viel gepriesene Cell-Prozessor und die Verwendung von Blu-Ray-Technologie, die die Herstellungskosten auf satte 370 Euro anschwellen lassen. Im Vergleich zu den 290 Euro, welche die Produktion einer Xbox 360 kostet, ein saftiger Preisunterschied, der sich bis zum Ende des Jahres

„Ich persönlich sehe die Xbox 360 als Gewinner aus dem Next-Generation-Rennen steigen.“

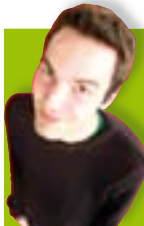
Kalkulation der Analysten von Merrill Lynch kürzlich ergab, könnte der Preisunterschied zwischen Xbox 360 und der nächsten Sony-Konsole bis zu fünfzig Prozent betragen! »Die PS3 wird nicht nur bedeutend teurer als die Konkurrenz-Maschinen. Wir rechnen auch damit, dass Sony für mehrere Jahre seine Konsole subventionieren muss, um die Verkaufspreise auf einem vernünftigen Level zu halten.« Grund für die exorbitanten Produktionssummen seien

drastisch verschärft werden könnte. Denn während die PS3 im Winter nach wie vor zum Einführungspreis in den Läden steht, dürfte sich Microsoft zum Einjährigen der 360 zu einer Preissenkung hinreiß lassen und der Konkurrenz fleißig Käufer abgeben. Für Lynch ist der Konsolenkampf damit fast schon entschieden: »Sony hat sich bei der PS3 stark verkalkuliert. Ich persönlich sehe die Xbox 360 als frühen Gewinner aus dem Next-Generation-Rennen steigen.«



Kassengift: die hohen Entwicklungskosten der PS3 könnten Sony die Marktführerschaft kosten

360-LIVE/KOLUMNE



Eigentlich wollte ich nur ein paar Runden auf Xbox Live zocken. Und was sehen meine Augen? Hobbyrennfahrer heizen im Akkord über die Pisten bei »PGR3«, und in »Quake 4« hagelt es Plasmafeuer ohne Unterlass. Aber anstelle von Rülpskonzerten höre ich Lobesgesänge an tapfere Teammates über mein Headset. Wo bitte bin ich, was ist mit dem alten Xbox Live passiert? Hier fühlt man sich ja richtig zu Hause! Diese Aufbruchstimmung wollen wir unterstützen. Darum wollen wir Xbox Live im Allgemeinen und dem eSport im Speziellen eine Plattform bieten. Hier im Heft findest du ab sofort regelmäßig Interviews mit den besten Clans, Berichte über die letzten Treffen, Ankündigungen der nächsten Turniere. Denn spätestens mit dem neuen Xbox Live wird sich Gaming im Netzwerk und online endlich auch auf Konsolen auf breiter Front durchsetzen, davon sind wir überzeugt. Um dich mit Gleichgesinnten zu treffen, empfehlen wir dir das Forum unserer Webseite (www.360-live.de). Auf unserer Xbox-Live-Rubrik kannst du dich mit anderen verabreden und austauschen.

Sebastian Weidenbeck, 360 Redaktion

„Diese Aufbruchstimmung wollen wir unterstützen!“

360-Live Termine & Neues

XBOX CHAMPIONSHIPS 05, TEIL ZWEI

» Vom 3. bis 5. März können Besitzer von Xbox und Xbox 360 zeigen, was sie drauf haben. Bis zu 144 Teilnehmer sind aufgerufen, sich in der Schützenhalle in Wulmeringhausen in der Nähe von Düsseldorf zu treffen. Und zwar zu einer Runde »Halo 2« im 2-on-2-Modus nach den Major-League-Gaming-Regeln, »Project Gotham Racing 3«, »Perfect Dark Zero« und »FIFA 06«. Der Eintritt kostet 15 Euro. Lust darauf? Weitere Informationen findest du im Forum auf www.360-live.de.

NEU AUF WWW.360-LIVE.DE

» Auch auf unserer eigenen Webseite tut sich was. Ab sofort findest du bei jeder Spielbesprechung auf unserer Webseite einen Link unseres Partner-Händlers Entechon. Damit sind alle aktuellen Games zu den besten Preisen nur noch einen Mausklick entfernt. Außerdem neu auf www.360-live.de: du kannst dich ab sofort von genialer Mucke bereseln lassen. Wir haben exklusive Tracks der Newcomer-Band »Ehepaar Error« aufgerissen. Richtig hörensvalue Musik, die du als Windows-Media-Audio-File im Hintergrund laufen lassen kannst. Näheres zu den Tracks kann man auf der Seite des Musiklabels Suxul www.suxul.com nachlesen.

360-LIVE/ INTERVIEW

Deutscher Vorzeig-Clan: »Spartan Elite Force«

ALEXANDER »SEF BANSHEE« KRIEBEL

2. VORSITZENDER DER »SPARTAN ELITE FORCE«



360: FÜR ALLE, DIE EUCH NOCH NICHT KENNEN, STELL DICH DOCH BITTE KURZ VOR.

ALEXANDER KRIEBEL: Die »Spartan Elite Force« wurde 2002 gegründet und hat inzwischen 38 Mitglieder. Angefangen haben wir auf Xbox Live mit »Unreal Championship«, »Soldier of Fortune 2« und »Return to Castle Wolfenstein«. Dann folgte unsere große »Counter-Strike«-Zeit. Nachdem wir viermal die CSX-Liga gewonnen hatten, haben wir uns umorientiert und spielten erfolgreich »Forza« und »Dead or Alive«. Derzeit stärken wir unseren Sportsektor und haben uns auf »FIFA« eingeschossen. Inzwischen können wir bereits Erfolge in der »FIFA Champions League«, der »FIFA 2005 Competition« und dem »FIWC Qualifier« in Gelsenkirchen und Hamburg verbuchen. Auf der Xbox 360 wird es von uns demnächst ein »PGR3«- und »FIFA«-Squad geben.

360: WAS ERWARTET IHR EUCH IN ZUKUNFT VON XBOX LIVE?

AK: Offizielle Turniere von Microsoft und anderen Entwicklern. Private Ligen gibt es ja schon, der Organisationsaufwand ist allerdings sehr groß. Das geht nicht so nebenher. Offizieller Support ist wichtig. Nicht nur für Ligen, sondern auch, was die eSport-Fähigkeit von Spielen angeht. Siehe »Call of Duty 2«: der Titel wurde von allen Clans erwartet, und dann kann man keine Server erstellen. Somit ist das Spiel für unsereins uninteressant. Ich hab gehört, dass demnächst ein Patch das beheben soll. Bin mal gespannt.

360: WIE UNTERSCHIEDET SICH XBOX LIVE VOM PC-ONLINE-GAMING?

AK: Eigentlich gibt es kaum Unterschiede. Auch hier kann man Server erstellen oder ihnen beitreten. Leider gibt es seit »Halo 2« einen Abwärtstrend. In kaum einem Spiel ist es noch möglich, einen Server zu hosten. So etwas behindert die Clan-Szene. Die Qualität der Verbindungen schwankt. Oft liegt es daran, gegen wen man antritt. Matches gegen Spieler aus den USA sind besonders schwierig, da der Ping enorm hoch ist. Gegen deutsche Clans zockt es sich allerdings spitze. Ich kann Xbox Live jedem empfehlen.

Ihr wollt, dass euer Clan im 360-Magazin vorgestellt wird? Dann bewirbt euch einfach bei uns im Forum unter www.360-live.de

360-live Turnierbericht

BBC TRINITY

» Auf dem (von der Bpc Esportsveranstalter) Turnier »Bpc trinity« im Frankfurter Club »Praesidium 19/11« ging am 9. und 10. Dezember die Post ab. Souveräne Sieger des Abends: Die »Spartan Elite Force«. Den ersten Platz in »FIFA 06« auf der Xbox 360 sicherte sich Christian Fechner, alias »Sef Christart«. Ein weiterer Sieg gelang Alexander »Sef Banshee« Kriebel in »Need for Speed: Most Wanted«. Nur Estéban Schau, auch bekannt als »Eke Confusion«, bremste den Siegeszug der Spartaner aus. Er holte sich nach einem Fahrfehler von »Sef Bombay« den ersten Platz in »Project Gotham Racing 3«.



Zocken und feiern ist eine gelungene Mischung. 2153 Besucher der »Bpc Trinity« fanden das auch

FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2005

» Am 18. Dezember 2005 wurde England nach knapp 40 Jahren wieder Fußballweltmeister, wenn auch nur auf der 360-Konsole. Mit einem lockeren 5:2 gegen den Ungarn Gabor Mokos sicherte sich Chris Bullard aus dem englischen Ipswich den Titel im »FIFA Interactive World Cup 2005«, der mit »FIFA 06« ausgetragen wurde. Besonders freute sich der Sieger darüber, dass er für England angetreten und im eigenen Land gewonnen hat. Bravo. Mal sehen, wie sich im wahren Leben die deutsche Mannschaft bei der WM anstellt ...



Ein gelungenes Heimspiel: in London holt Chris Bullard für England den FIFA-Cup

Entechon
www.entechon.de

Games, Mangas, Anime & mehr

Aktuelle Xbox 360 Spiele:



Ridge Racer 6 - €65,99



Dead or Alive 4 - €55,99



Condemned (uncut) - €64,19



Top Spin 2 - €57,99

Preiswertes Zubehör:



RGB-Audio Kabel - ab €12,99



Component Kabel - ab €12,99

Ab €15 + alle Mangas versandkostenfrei

Entechon
www.entechon.de

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



KILLING DAY

Erste Bilder lassen Ubisofts Ego-Shooter wie einen Amoklauf wirken. Alles explodiert, viele Passanten und Ganoven verlieren ihr Leben – wir sind gespannt auf das fertige Spiel ...

1. QUARTAL

Burnout Revenge	ELECTRONIC ARTS
NBA 2K6	2K GAMES
NHL 2K6	2K GAMES
Timeshift	ATARI

2. QUARTAL

Alan Wake	UNKLAR
BDFL Manager 2006	CODEMASTERS
Chromehounds	SEGA
Dark Sector	UNKLAR
Der Pate: Das Spiel	ELECTRONIC ARTS



Elder Scrolls IV: Oblivion

Die Urbz 2	ELECTRONIC ARTS
The Elder Scrolls IV: Oblivion	TAKE2
Far East of Eden: Ziria	HUDSON
Fight Night 3	ELECTRONIC ARTS
Final Fantasy XI	MICROSOFT
Frame City Killer	ELECTRONIC ARTS
Full Auto	SEGA



Full Auto

Gears of War	MICROSOFT
Ghost Recon: Advanced Warfighter	UBISOFT
Love Football	NAMCO
Mass Effect	MICROSOFT
MotoGP'06	THQ
Ninety-Nine Nights	MICROSOFT
Prey	2K GAMES
Rumble Roses XX	KONAMI
Saint's Row	THQ
Splinter Cell: Double Agent	UBISOFT



Ghost Recon: Advanced Warfighter

Test Drive Unlimited	ATARI
The Darkness	MAJESCO
The Outfit	THQ
Top Spin 2	2K GAMES
Wrestle Kingdom	YUKE'S

3. & 4. QUARTAL

2 Days to Vegas	UNKLAR
Afterburner	SEGA
Armored Core 4	UNKLAR
Avalon	UNKLAR
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Blue Dragon	MICROSOFT
Brothers in Arms 3	UBISOFT
Captain Blood	UNKLAR
Chambara Beauty X	UNKLAR
Colin McRae 360	CODEMASTERS
Condor Trilogy Online	UNKLAR
Crackdown	MICROSOFT

Crazy Taxi 360	SEGA
Dead Rising	CAPCOM
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Driver 4	ATARI
Duke Nukem Forever	2K GAMES
Dynasty Warriors 5	KOEI
Elveon	10TACLE STUDIO
Fable 2	MICROSOFT
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR



Gears of War

Halo 3	MICROSOFT
Hitman 360	EIDOS
House of Dead 4	SEGA
Huxley	UNKLAR
Indiana Jones	ACTIVISION
Interview with a Made Man	UNKLAR
Jade Empire 2	MICROSOFT
Juiced 2	THQ
Justice League of America	WARNER BROS.
Killer Instinct 3	MICROSOFT
Killing Day	UBISOFT
King of Fighters: M13	IGNITION
Knights of the old Republic 3	ACTIVISION
Lost Planet	CAPCOM
Marvel Universe	MICROSOFT
Monster Madness	ARTIFICIAL STUDIOS
Mortal Kombat 7	MIDWAY
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
World Airforce	TAITO
Pirates of the Caribbean 2	BUENA VISTA
Pro Evolution Soccer 6	KONAMI
Resident Evil 5	CAPCOM
Sonic the Hedgehog	SEGA
Sudeki 2	MICROSOFT
Tenchu 360	UNKLAR
Too Human	MICROSOFT
Turok 360	BUENA VISTA
Unreal Tournament 2007	MIDWAY
Virtua Fighter 4	SEGA
Voodoo Nights	MINDWARE



Resident Evil 5

2006

VORSCHAU

**NEUES VON
DEN HALO-LEUTEN
GERÜCHT!**
Bungie arbeitet an einem neuen
Geheimprojekt, das außerhalb des
»Halo«-Universums angesiedelt ist.
Wir tippen auf ein Science-Fiction-
Rollenspiel. Vielleicht eines mit
dichter Atmosphäre, so wie das
legende »System
Shock«?

WAS BRINGT **DAS NEUE
JAHR**? JEDE MENGE TOP-
SPIELE! DIE BESTEN UND
INTERESSANTESTEN
FASSEN WIR AUF ÜBER
30 SEITEN ZUSAMMEN.
LOS GEHT'S!



Hersteller/ Microsoft Entwickler/ Bungie Termin/ Oktober 06

HALO 3

Neues vom Master Chief

Kein Titel steht so für die Xbox wie »Halo«. Bei der Einführung der Xbox 360 mussten wir jedoch auf ein neues Abenteuer mit dem Master Chief verzichten. Die Konsolen gingen trotzdem weg wie warme Semmeln, aber ein Xbox-Launch ohne »Halo« ist wie eine Nintendo-Konsole ohne »Super Mario«. Logisch, dass die Gerüchteküche brodelt. Was könnte uns im dritten Teil der Erfolgsserie also erwarten? Da wären zunächst Multiplayer-Modi für bis zu 50 Spieler über Xbox Live, eine kooperative Kampagne für zwei Spieler und ein Map-Editor. Vieles davon ist nicht neu, »Conker: Live & Reloaded« konnte bereits mit gemeinsamen Missionen für zwei Spieler und Computergegnern im Multiplayer-Modus aufwarten. 50 Spieler in gigantischen Deathmatches bot bereits »Black Hawk Down«. Klar, dass Microsofts Flaggschiff-Titel da mitzieht. Aber der Map-Editor überzeugt als Neuerung. Eigene Levels zu erschaffen ist für Konsolenspieler beinahe Neuland, während dies bei PC-Gamern schon seit seligen »Doom«-Zeiten zum guten Ton gehört. Einzig »Timesplitters 3« wagte auf diesem Gebiet erste respektable Gehversuche. Der Clou bei »Halo 3«: selbst gestaltete Karten könnten

über den Xbox-Live-Marktplatz getauscht werden. Zusätzlich ist ein Regie-Modus im Gespräch, der es dem Spieler erlaubt, die spektakulärsten Szenen aus einem Match aufzuzeichnen und mit unterschiedlichen Kameraeinstellungen und -fahrten gebührend in Szene zu setzen. Auch diese Filmsequenzen könnte man dann über Xbox Live tauschen. Man stelle sich vor: die eigenen Schilde fast unten, nimmst du es in einem todesmutigen Aufbäumen gegen zehn auf dich einströmende Gegner auf – und schaltest einen nach dem anderen aus, um schließlich den Neid der Verlierer auf dich zu ziehen. Es wäre doch eine Schande, wäre dieser Augenblick für immer verloren.

Nach wie vor aber lautet die große Frage: wann dürfen wir endlich wieder in die Haut des Master Chief schlüpfen? Laut Microsoft-Gründer Bill Gates soll das Spiel zum Start der Playstation 3 in den Läden stehen. Das Problem: auch für diese gibt es noch keinen Termin. Wahrscheinlich ist Herbst oder Weihnachten 2006, unter Umständen wird die Geduld aber noch bis ins Frühjahr 2007 reichen müssen.

Wertung/ ★★★★★



Hersteller/ Capcom Entwickler/ Capcom Termin/ November 06

RESIDENT EVIL 5

Wir wollen Blut sehen!

Horror vom Feinsten verspricht das erste »Resident Evil« für eine Microsoft-Konsole. Details zur Story sind in dieser frühen Phase der Entwicklung kaum bekannt, im Gespräch ist ein Szenario im mittleren Osten. Unmenschliche Hitze soll das Hauptproblem des Protagonisten sein. Kühle, schattige Plätze wird der Spieler schon bald zu schätzen wissen. Die Kondition des Charakters muss immerzu im Auge

behalten werden. Wie in »Resident Evil 4« schaut du deinem Helden beim Zombie-Schlachtfest von hinten über die Schulter. Nervenzerfetzende Schockeffekte und gentechnisch bedingte Mutationen sind die Zutaten, die der Zombie-Action die passende Würze verleihen. Einen starken Magen und Nerven aus Stahl sollte man in jedem Fall mitbringen.

Wertung/ ★★★★★

HD-DVD

Zukunft oder Rohrkrepiere?

Schon länger kursieren Gerüchte über ein HD-DVD-Laufwerk, das Microsoft in ein neues Modell der Xbox 360 einbauen könnte. Bestätigt hat Microsofts Entertainment-Chef Peter Moore am 5. Januar in einer E-Mail an seine Mitarbeiter, dass noch im Lauf des Jahres ein externes Nachrüst-Laufwerk für das aktuelle Modell der Konsole kommt. HD-DVD ist das von Toshiba und NEC entwickelte, hoch auflösende Nachfolgeformat zur DVD und steht in direkter Konkurrenz zu Sonys

Blu-Ray. In Sonys Playstation 3 wird ein Blu-Ray Laufwerk sein, was den Standard im Heimkinomarkt vorantreiben soll. Ein für die Hersteller und vor allem die Kunden nerviger Formatkrieg steht also bevor. Für Blu-Ray spricht: immer mehr große Filmstudios wollen ihre Filme auf dem Sony-Datenträger veröffentlichen. Die Playstation 3 als Zugpferd könnte ihr übriges tun. Vom Formatstreit abgesehen wird es interessant zu sehen, ob es neben Filmen auch 360-Spiele auf HD-DVD geben wird. Uns scheint das eher wenig wahrscheinlich, da die Zugriffszeiten einer HD-DVD vergleichsweise langsam sind, außerdem würde man Nutzer der Standard-Konsole aussperren. Und das kann sich kein Spielehersteller leisten.



Hersteller/ Atari Entwickler/ Eden Games Termin/ Q4 06

ALONE IN THE DARK

Exklusive Infos, neue Bilder

Schon Jahre bevor in Capcoms Zombie-Reihe »Resident Evil« Untote gejagt wurden, kämpften sich PC-Spieler 1992 durch ein grausiges Herrenhaus, um den bizarren Selbstmord eines Freundes aufzuklären. Mit »Alone in the Dark« war das Survival-Horror-Genre erfunden worden. Grausige Untote jagten dem Spieler Schauer über den Rücken, knifflige Rätsel fügten sich in das Spielgeschehen ein. Inspirieren ließen sich die Spieleentwickler damals von H.P. Lovecraft, einem der berühmtesten US-Horror-Schriftsteller. Ein Meilenstein der Spielegeschichte. Nach einem mehr als durchwachsenden vierten Teil und einem flachen Kinofilm ist es um die Serie dann still geworden. Umso höher sind jetzt die Erwartungen an Teil fünf der Serie, der Ende des Jahres für 360 und Playstation 3 erscheinen soll. Verunstaltete Kreaturen mit rasiermesserscharfen Klingen trachten dem

Spieler nach dem Leben, und die stockdüstere Umgebung ist voll gestopft mit grausigen Details und verstümmelten Leichen. In einer Grafik, die selbst »Resident Evil 5« das Fürchten lehrt. Die Handlung soll zum größten Teil im New Yorker Central Park spielen, außerdem ist von einem Abstecher in die Welt der Toten die Rede. Den Held kennen Kenner der Serie schon: es ist Edward Carnby, ein alter Bekannter aus vorangegangenen »Alone in the Dark«-Games.

Er kämpft sich durch diffuses Licht, ist in mehr Fights verstrickt als jemals zuvor, bekommt weniger Kopfnüsse zu knacken. Bleibt abzuwarten, wie sich die Gameplay-Veränderungen in der finalen Version machen – grafisch kann eigentlich nichts mehr schief gehen.

Wertung/ ★★★★★



VORSCHAU 2006

UND AUSSERDEM

Das kommt auch für die 360

MOTOGP 06



Die pure Realität versprechen die Screenshots, die THQ von dieser ersten Motorrad-Rennsimulation für die 360-

Konsole herausgibt. Verantwortlich fürs Design sind die englischen Rennspiel-Spezialisten von Climax, die uns auf der Original-Xbox schon mit dem Vorgängerspiel »MotoGP URT« beeindruckt haben. Aber jetzt? Legt man ein Foto von Rossi und anderen MotoGP-Helden auf ihren Rössern neben die 360-Screenshots, sind kaum noch Unterschiede auszumachen. Klasse auch, dass man die Saison 2005 und 2006 erleben kann. Ein superschneller Renner, von dem wir uns vor allem sehr geniale Xbox-Live-Features erhoffen.

TOO HUMAN



Halb Mensch, halb Maschine – so wird der Spieler in eine Schlacht um das Schicksal der Menschheit

geworfen. Mit seinen göttlichen Fähigkeiten verteidigt Baldur die Bevölkerung vor Furcht einflößenden Kampfmaschinen, die nur einen Befehl kennen: die totale Vernichtung alles menschlichen Lebens. Der Entwickler Silicon Knights hatte bereits mit Hideo Kojima und Shigeru Miyamoto das Vergnügen und tischt uns nun einen Leckerbissen auf, der ursprünglich für den Gamecube gedacht war. Technische Probleme sollten der Entwicklung des rasanten Action-Games jetzt nicht mehr im Wege stehen.

NINETY-NINE NIGHTS



Irgendwo zwischen »Dynasty Warriors« und »Kingdom Under Fire« ist dieses Spiel angesiedelt. Soll heißen: hier

ist hektisches Knöpfchendrücken in gewaltigen Massenschlachten angesagt; gespielt wird das Ganze mit taktischen Elementen. Während die etwas angestaubte Spielmechanik kaum jemand aus den Socken hauen dürfte, sorgt die Grafik schon jetzt für offene Münder. Wenn Hunderte wild gewordene Ritter auf dich zustürmen, das Schwert auf dein Herz gerichtet, und das Geschrei aus den Boxen deiner 5.1.-Sorrow-Anlage kreischt, wirst du dich wie der Protagonist eines Hollywood-Blockbusters fühlen. Blut, Schweiß und ein apokalyptisches Szenario sind inklusive. »

UND AUSSERDEM

Das kommt auch für die 360

FIGHT NIGHT ROUND 3



Ab Mitte März lassen namhafte Boxer-Legenden wie Sugar Ray Leonard und Muhammad Ali die Fäuste

sprechen. Beim Probespiel mit einer Vorabversion wollten wir schon nach den ersten Aufwärtshaken und Nierenschlägen unseren Augen kaum trauen: diese dritte Boxsimulation aus der »Fight Night«-Reihe sieht in Action so gut aus, wie beim Vorgängerspiel das Introvideo – einfach sensationell! Die Kämpfer schwitzen und bluten, die Haut sieht gepeinigt aus, keine Polygonkante weit und breit. Klasse!

NINJA GAIDEN 2



Hammerschwer, grafisch und atmosphärisch wegweisend – so ist »Ninja Gaiden« den meisten Spielern in Erinnerung geblieben. Tecmo's

Ninja-Epos könnte der Xbox 360 in Japan den Ruck geben, den Microsoft dringend braucht. Butterweiche Animationen, knallharte Action und mitreißende Schwertkämpfe konnten bereits bei der Xbox die Verkaufszahlen der Konsole zumindest kurzfristig ankurbeln. Einige neue Waffen und Kampftechniken sollen das Erlebnis noch intensiver gestalten, wie Chefentwickler Tomonobu Itagaki verrät. Ob sich der Gute auf einen etwas humaneren Schwierigkeitsgrad herablässt?

FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

Schon Ende März macht Ubisoft Liebhabern schicker Ego-Shooter eine Freude: Jack Carver aus dem PC-Bestseller »Far Cry« kommt uns mit klasse Grafik und neuem Gameplay auf die 360. Der Hersteller verspricht üppige Vegetation, riesiges Gelände, überzeugende KI, verbesserte Fahrzeugeigenschaften und mehr Gegner als beim Original. Bleibt zu hoffen, dass außerdem die übereifrige Physik-Engine dem realistischen Thema angepasst wird. Auf jeden Fall nett, dass Ubisoft auch den Level-Editor und das alte Xbox-Game »Far Cry Instincts« mit auf die DVD pressen will.



Hersteller/ Sega Entwickler/ Sega Termin/ Mai 06

SONIC THE HEDGEHOG

Herr der 1000 Ringe

Wer liebt ihn nicht, den sprungfreudigen kleinen Igel mit dem gewinnenden Grinsen und den Turboschuhen? Mit der Unterstützung seiner langjährigen Fans kann Segas Maskottchen 2006 bereits den 20. Geburtstag feiern. Alles, was bei den bisherigen Ausflügen des Überschall-Igels in die dritte Dimension für Frust sorgte, soll mit der Xbox-360-Version endgültig der Vergangenheit angehören. Von unübersichtlichen Kameraeinstellungen und indirekter Steuerung können wir uns hoffentlich endgültig verabschieden. Gezielt eingesetzte Verwischeffekte – das so genannte »Motion Blur« – sorgt für den nötigen Kick bei Tempo 180 im Dreifachlooping.

Was das Gameplay betrifft, will man wieder zurück zu den Wurzeln: springen, rennen und Ringe sammeln, das war's. Die

nötige Spieltiefe verleiht schließlich bereits die dritte Dimension. Leider liegt noch keine spielbare Version vor, die ersten Eindrücke sind jedoch sehr viel versprechend. Sonic-Schöpfer Yuji Naka hat aber noch andere Pläne mit seinem Baby: Sonic soll bald auch online um die Häuser fegen. Mit seinen Erfahrungen aus »Phantasy Star Online« sollte es ihm ein Leichtes sein, attraktive Online-Modi für Xbox live zu schaffen. Kooperatives Gameplay würde sich anbieten. Etwas frischer Wund würde Sonic jedenfalls nicht schaden. Der letzte Teil »Shadow the Hedgehog« hat dem Ruf der Serie nicht gut getan.

Wertung/ ★★★★★☆



Hersteller/ Ubisoft Entwickler/ Ubisoft
Termin/ Q4 06

KILLING DAY

Tag der Entscheidung



Die erste Demo des Ego-Shooters ist sehr beeindruckend, ein flottes Tempo lässt den Puls hochschnellen. Beispiel gefällig? Während sich der Spieler hinter einer

Statue versteckt, fliegen ihm die Kugeln so effektiv um die Ohren, dass der absplitternde Verputz der Statue die Luft zum Zittern bringt. Besonders liebevoll gestaltet sind auch sonst oft vernachlässigte Details wie Handanimationen bei der Waffenführung. Wie der Held des Spiels die Waffe förmlich streichelt, ist eine wahre Augenweide.

Wertung/ ★★★★★☆

Hersteller/ THQ Entwickler/ Volition
Termin/ Mai 06

SAINT'S ROW

Original oder Fälschung?



Für ein Spiel, das nicht als »GTA«-Klon verstanden werden will, spielt sich »Saint's Row« ziemlich ähnlich wie der Millionenhit. Ziel ist es, vom kleinen

Ganoven zum Oberboss der Stadt Stilwater aufzusteigen. Autoverfolgungsjagden, wilde Schusswechsel und Scharmützel mit der Polizei sind nur einige Stationen auf der kriminellen Karriereleiter. »GTA«-Spezialisten werden sich schnell heimisch fühlen. Der eingebaute Tag-/Nacht-Rhythmus sorgt jedoch für Abwechslung und bietet Raum für taktisches Vorgehen. Wozu eine Waffe kaufen, wenn man sie nachts unbehelligt aus dem Laden klauen kann? Wer schon immer den Nachbarn verkloppen wollte, findet im Online-Modus die Erfüllung seiner Wünsche. Massenschlägereien sorgen für die perfekte Entspannung nach Feierabend. Bei einer von uns angespielten Demo hat uns noch das Tempo enttäuscht, und ein paar originelle Ansätze würden dem Titel auch gut tun. Aber Volition (die Macher von »Descent«, »Freespace« und »Red Faction«) trauen wir zu, dass sie es am Ende top hinkriegen.

Wertung/ ★★★★★☆

Hersteller/ EA Entwickler/ EA
Termin/ Juni 06

DER PATE

Wende dich nie gegen die



Familie ...

Auf dem Sterbebett hat Marlon Brando die Sprachsamples für das Spiel zum Filmklassiker »Der Pate« aufgenommen.

men. Das erzählen zumindest die Entwickler, die nun zweifeln, ob sie die kurz vor dem Tod des Jahrhundertschauspielers aufgenommenen Bänder im Spiel verwenden können. Zu laut seien die Nebengeräusche des Beatmungsgerätes, wird kolportiert. Nichtsdestoweniger steht uns hier ein waschechtes Mafia-Abenteuer bevor, das an Intensität und Dramatik der Filmvorlage um nichts nachstehen dürfte. Das Kampfsystem macht allerdings noch einen etwas halbwegsigen Eindruck. Mit dem rechten Stick boxen und kicken, richtig erwachsen ist so was nicht.

Wertung/ ★★★★★☆

Hersteller/ Atari Entwickler/ Eden Studios Termin/ Mai 06

TEST DRIVE UNLIMITED

Rennspiel-Simulation mit französischem Flair

Im Schatten großer Namen findet die altherwürdige »Test Drive«-Reihe auf der 360 ein neues

Zuhause. Das Spiel mag zwar nicht die gleiche Anhängerschaft hinter sich herziehen wie ein »Project Gotham Racing« oder »Need For Speed«, hat aber einen Vorteil auf seiner Seite: sechs Monate mehr Entwicklungszeit. Im Unterschied zu »PGR 3« setzt das Spiel auf totale Bewegungsfreiheit; man kann eine ganze Insel frei erkunden, frei Schnauze cruisen und auf Wunsch Auto-Händler oder Rennveranstaltungen aufsuchen. Leerlauf droht nicht, besonders per Xbox Live sollte der Bär steppen. Die Kontrahenten können mit ein paar Klicks eine Strecke festlegen und dann den Gasfuß bis zum Bodenblech durchdrücken. Mit den zum Auto passenden Klamotten gehst du bei einer Niederlage zumindest mit Würde und Stil unter. Den Duellen verleiht der fließende Verkehr auf der Insel zusätzliche Brisanz. Sicher geglaubte Siege werden durch Crashes mit dahintuckenden Familienkutschen zu schmachvollen Niederlagen. Die sollten tunlichst vermieden werden, denn Siege bringen Geld ein, das wieder in neue Autos und auch repräsentative Anwesen gesteckt werden kann. Das Prinzip »Jagen & Sammeln« könnte den Online-Modus zum Dauerbrenner machen. In den Villen

können sich bis zu 32 Spieler treffen, Tuningtipps austauschen oder einfach nur abhängen. »Test Drive Unlimited« versteht sich als edle Simulation für wahre Automobil-Kenner, vergleichbar mit »Gran Turismo 4« für die Playstation 2. Herausragendes Merkmal sind die 100 perfekt simulierten Renn- und Sportautos.

Selbst Lackfarben, Polsterung und Innenausstattung sind mit den Originalen identisch. Man kann das Radio bedienen, die Fenster herunterlassen und vieles mehr. Und dann dieser sensationelle Sound: wer einmal mit dem brandneuen Lamborghini Gallardo Spyder durch die Gegend heizt, der wird nicht mehr aussteigen wollen. Bei keinem Rennspiel geht einem ein brüllender Zehnzylinder so sehr unter die Haut. Sehr kribbelig!

Wertung/ ★★★★★☆

KOMMT DAS
NEUE OUTRUN?
GERÜCHTE!
Im März gibt's OutRun 2006:
Coast 2 Coast. Vollgas - ler-
der vorerst nur auf dem PC,
Playstation 2 und PSP. Dürfen
wir auf eine gepimpte 360-
Version hoffen?





**PRO EVO
MANAGER**
GERÜCHTE!

Konami soll neben einer bereits bestätigten PlayStation-2-Version auch an einer Xbox-360-Variante von »Pro Evolution Soccer Management« arbeiten.

UND AUSSERDEM

**Das kommt auch
für die 360**

FABLE 2



Starentwickler Peter Molyneux arbeitet bereits am Nachfolger zu seinem Rollenspiel-Hit »Fable«. Laut inoffiziellen Meldungen

wählten die Entwickler einen neuen Schauplatz für den zweiten Teil. Als kleiner Junge startet man ins Spiel, ein Welpen fungiert als treuer Begleiter. Im Laufe der Jahre wachsen Hund und Mensch. Die gesammelten Erfahrungen bestimmen deren Charakter. Hoffentlich finden diesmal einige der bereits für den Vorgänger angekündigten Ideen – wie der Multiplayer-Modus und sich verändernde Umgebungen – ihren Weg in das fertige Produkt.

CASTLE WOLFENSTEIN 2



Die erneute Rückkehr in das gefährliche Nazi-Schloss findet Konsolen-exklusiv auf der Xbox 360 statt. Dabei wird der neue Ego-Shooter

aber nicht zuerst für den PC entwickelt und dann für Konsole umgesetzt, sondern nutzt von Anfang an die spezifischen Hardware-Eigenschaften der Xbox 360. Langweilige rechtwinkelige Gänge wie im Vorgänger sollen nun der Vergangenheit angehören, die Räume werden weitläufiger und die Missionsstruktur offener sein. Fantasy-Elemente und Überwaffen sind die Höhepunkte.

Hersteller/ Take 2 Entwickler/ Bethesda Termin/ April 06

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

**Das größte Fantasy-Abenteuer 2006: von uns schon
angespielt!**

Beim Vorgänger brauchte der Spieler vor allen Dingen eines: Geduld. Ziemlich unvorbereitet wurde man in eine gigantische Welt voll mit den unterschiedlichsten Charakteren und Monstern geworfen, deren Regeln man erst durch eigene Erfahrungen allmählich zu verstehen begann. Der neueste Spross der epischen Rollenspiel-Reihe führt den Spieler stärker an der Hand. Neulinge steigen in einem Trainingslevel ein, in dem Fingerübungen wie das Töten von Kleintieren oder das Retten von Königen schnell erlernt sind. Hat der Spieler die ersten Prüfungen überstanden, steht ihm die weite Welt Terial offen, die er mit den bereits erlernten Fähigkeiten nun etwas beruhigter erforschen kann. Hier offenbaren sich sofort die Stärken des Spiels. Der Spieler kann tun, wozu auch immer er Lust hat. Jeder Charakter hat etwas zu sagen, Aufträge können beliebig angenommen oder abgelehnt werden. Dabei muss man nicht allein durch die Berge und Täler streifen. Zahlreiche Gilden bieten die Möglichkeit zu einer Mitgliedschaft. Schon bald ergeben sich daraus praktische Vorteile: so öffnen sich Mitgliedern der Diebes-Gilde Türen, die für Krieger verschlossen bleiben. Spannende Kontraste verspricht die Zweiteilung der Welt. Das höllenähnliche »Oblivion« ist das Gegenstück zur hellen Oberwelt. Um das Spiel erfolgreich zu beenden, muss man immer wieder zwischen den beiden Welten wechseln. Dabei erfreuen wunderbare grafische Details das

Auge. Schimmernde Steine, auf denen sich aus kleinen Wassertropfen Rinnale bilden, oder Sonnenlicht, das durch die Blätter des Waldes zaghaft auf den Morgentau fällt, laden zum Verweilen ein. »Oblivion« ist ein Spiel, auf das man sich voll und ganz einlassen muss, nur dann entfaltet es seine volle Atmosphäre. Die Rollenspieler in der Redaktion wetzen bereits ihre Schwerter ...

Wertung/ ★★★★★



Hersteller/ Microsoft Entwickler/ Epic Termin/ Q4 06

GEARS OF WAR

Gib mir Deckung!

Wenn ein Titel die parallele Nutzung der drei CPU-Kerne der Xbox 360 eindrucksvoll unter Beweis stellt, dann ist es »Gears Of War« von Epic. Basierend auf der »Unreal«-Engine haben die Entwickler eine futuristische Welt erschaffen, die vor Details nur so strotzt. Wer von »Quake 4« enttäuscht zurückgelassen wurde, der könnte hier seine Erfüllung finden. Da es sich nicht um eine Umsetzung eines PC-Shooters handelt, können wir mit einem perfekt auf die Konsole abgestimmten Spiel rechnen.

Eine apokalyptische Welt, mit dunklen Korridoren und düsteren Straßenzügen, die - nur von Handlampen beleuchtet - geradewegs ans Ende der Welt führen, wartet auf den Shooter-Fan. Das Design erinnert ein wenig an die »Warhammer«-Spiele, bullige Söldner bekämpfen sich gegenseitig mit absurd überdimensionierten Wummen. In Teams kämpft man sich voran, doch für ausgiebiges Taktieren bleibt wenig Zeit. Bei der hohen Spielgeschwindigkeit müs-

sen pfeilschnell Entscheidungen getroffen werden. Geschrottete Autos und ätzende Wände bieten notdürftigen Schutz vor den Projektilen der Gegner. Auch Fahrzeuge werden ins brutale Geschehen miteingebunden. Von einem Grubenjäger aus baltern sich Monster schließlich weitaus entspannter ins Nirwana. »Gears Of War« sieht bereits jetzt fantastisch aus und ist einer der großen Hingucker 2006.

Wertung/ ★★★★★



Hersteller/ EA Entwickler/ Tiberion Termin/ Juni 06

SUPERMAN RETURNS

Rückkehr von Kryptons Superheld

Nach »Der Pate« ist »Superman Returns« die zweite große Filmlicenz von Electronic Arts für die Xbox 360 – denn das Spiel erscheint zeitgleich mit dem gleichnamigen Hollywood-Remake. Der Spieler wird sich dank 360-Technik allerdings viel mehr mittendrin fühlen, als wenn er im Kino sitzt. Durch die hohe Bildschirmauflösung wirken die Flüge über die Dächer der Stadt sehr realistisch. Die Entwickler des von Electronic Arts gekauften Tiberion Studios können dabei auf die »Madden 06«-Engine zurückgreifen, die bereits zum Konsolenlaunch einige grafisch beeindruckende

Titel unterstützte. Großartige Umgebungsgrafiken und eine ausgefeilte Physik-Engine werden begleitet von einer Spielwelt, die sich weniger am Film orientiert, sondern mit viel Liebe zum Detail die Geschichten aus den Comics der letzten 50 Jahre abbildet. Nach den zuletzt durchwachsenen Filmumsetzungen muss uns Electronic Arts aber erst beweisen, wie hoch Superman auf der Xbox 360 fliegen kann. Wir freuen uns jedenfalls auf großartige Bossgegner-Kämpfe, unter anderem gegen den fantastisch inszenierten Metallo, der auf der Abbildung zu sehen ist.

Wertung/ ★★★★★☆



Hersteller/ Codemasters Entwickler/ Codemasters Termin/ März 06

BDFL MANAGER 2006

Erster Fußballmanager für 360



Endlich können Strategen dem Fußball auf ihre Art frönen, indem sie zusätzlich zum Meisterschaftspokal auch noch

jede Menge Devisen einspielen. Die Menüs kommen im neuen Design daher und machen die Handhabung der verschiedenen Menübildschirme und Transferlisten übersichtlicher denn je. Dank der komplexeren 360-Engine kann der Spieler Transferverhandlungen und Spieltage in 3D-Grafik bewundern. Ob im Aufstiegskampf in der Liga oder bei Freundschaftsspielen gegen Mannschaften aus über 50 Nationen – es gibt immer was zu tun. Außerdem sind alle aktuellen Daten der Mannschaft zum Ende Januar 06 vorhanden, plus Statistiken, die teils 20 Jahre zurückreichen. Für ein brodelndes Wohnzimmer sorgen Fangesänge in Dolby-Digital. Zwar kein Vorzeigetitel für die Power der Xbox 360, dafür aber ein Manager, dessen Spieltiefe einen über Wochen fesseln kann.

Wertung/ ★★★★★☆

Hersteller/ Konami Entwickler/ Konami Termin/ Oktober 06

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Never change a winning team!



König Fußball regiert die Welt – und auf dem Thron sitzt »Pro Evolution Soccer«. Konamis Fußballsimulation ist unter Kennern

die unangefochtene Nummer eins. Die »FIFA«-Reihe eignet sich zwar besser für ein kurzes Spielchen zwischendurch, für den Profi bietet aber nur »Pro Evolution« die nötige Spieltiefe und Langzeitmotivation. Daran wird auch Teil sechs nichts ändern. Ein paar Neuerungen könnte Konami für die 360-Version aber trotzdem spendieren, zumal die Veränderungen bei den letzten Veröffentlichungen eher marginal ausfielen. Chefdesigner Seabass gab bisher nur wenige Informationen preis, jedoch sollen Online-Games mit elf Spielern pro Mannschaft das Herzstück des Spiels sein. Kleinere Bugs und Unstimmigkeiten der Vorgänger sollten entfernt werden, und ein erweiterter Management-Modus soll die Tüftler locken.

Wertung/ ★★★★★



UND AUSSERDEM

Das kommt auch für die 360

ALAN WAKE



Remedy, Erfinder der »Max Payne«-Reihe, beglückte uns bisher nur mit einigen Filmschnipseln, welche die beeindruckende Grafik-Engine des Titels zeigen. Ob stimmungsvolle Sonnenuntergänge oder fließendes Wasser, die Umgebung überzeugt. Die Story findet sich irgendwo zwischen dem Horror-Adventure »Silent Hill« und Stephen Kings »The Shining« wieder. Der Held Alan Wake wird von grässlichen Visionen geplagt und zieht sich zur Erholung in eine Kleinstadt zurück. Doch auch dort werden seine schlimmsten Albträume Nacht für Nacht zur schrecklichen Wirklichkeit. Nur Licht hält die bösen Geister fern.

BLUE DRAGON



Sakaguchis zweiter 360-Titel heißt »Blue Dragon«. Dieses Spiel erinnert allerdings eher an »Digimon«

oder »Pokémon« als an »Final Fantasy«. Ein kleiner Junge muss Monster in die Schlacht führen, die er zuvor selbst gezüchtet hat. Für die Xbox ist diese Art von Spiel Neuland. Eine Chance hat es in jedem Fall verdient.

LOST ODYSSEY

Der Schöpfer der berühmten Rollenspiel-Serie »Final Fantasy«, Hironobu Sakaguchi, entwickelt exklusiv für die 360 zwei neue Spiele. Das erste ist »Lost Odyssey«, das alle Tugenden des großen Vorbilds wie taktische Kämpfe, Charakterentwicklung und das unverwechselbare Design übernimmt.



Hersteller/ Ubisoft Entwickler/ Ubisoft Termin/ März 06

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Volle Ladung Dogfight auf der Xbox 360

Die Xbox 360 entwickelt sich zum Tummelplatz für Shooter aller Art. Bei den meisten hält man eine Knarre in der Hand und sieht die Action aus der Ich-Perspektive, aber dieser Shooter kommt mit donnernden Motoren angefliegen: »Blazing Angels: Squadrons of WWII« ist der erste Luftkampf-Shooter für die Xbox 360. Die Arcade-Luftkämpfe im Stil von »Crimson Skies« sind in herrlich authentische Grafik verpackt. London, Paris, die Normandie und der Pazifik zoomen am Boden vorbei, Gewitterwolken und Flak-Explosionen füllen das Bild. 40 deutsche, englische, amerikanische und japanische Legenden der Luftfahrtgeschichte sind im Spiel enthalten: im Story-Modus sitzt man an Bord von P-51 Mustang, P-38 Lightning und Spitfire. Via Xbox Live sind dann auch Luftwaffen-Modelle wie Heinkel He 177, Junkers Ju 87 oder Messerschmitt Me 109 spielbar. Ein Story-Modus mit 18 Missionen bilden den Rahmen: man begleitet einen frisch gebackenen Piloten bei seinen Kämpfen rund um die Welt. Abfangaufträge an der Küste Europas, harte Dogfights über

dem Pazifik und Bombenangriffe im Herzen Deutschlands warten auf Erfüllung. An der Seite des Spielers kämpfen drei Flügelmänner um ihr Leben, jeder davon ein Charakter mit eigenen Stärken und Schwächen. Viel Action also, durch das Kommando über die Flügelleute und die kluge Struktur der Missionen kommt auch eine taktische Note ins Spiel. Für immer neue Herausforderungen sorgen Starts, Landungen, immer neue Trick-Manöver und eine Story, die sich auch während einer Mission weiterentwickelt. Dazu nette Gags wie zum Beispiel das Minispiel »Propeller starten«, bei dem man den rechten Analogstick im Takt zum Motor rudert. »Blazing Angels« ist unser Geheimtipp für das Frühjahr, besonders wegen der aufregenden Xbox-Live-Dogfights. Bis zu 16 Kampfpiloten lassen die Bordkanonen sprechen, inklusive vollwertigem Ranking-System. Ständig brechen feindliche Flugzeuge durch die Wolken, von allen Seiten trommeln Projektile auf die Verkleidung. Und wer gern im Team operiert, kann in zehn Koop-Missionen gemeinsam fliegen.

Wertung/ ★★★★★



Hersteller/ Microsoft Entwickler/ BioWare Termin/ Oktober 06

MASS EFFECT

Unendliche Weiten ...

Mit »Mass Effect« haben sich die kanadischen Entwickler eine Menge vorgenommen. Man beschränkt sich bei dem Sciencefiction-Szenario nicht auf einzelne Planeten, ganze Galaxien stehen dem Spieler offen. Vom Raumgleiter aus können weit entfernte Sterne angesteuert werden, fremde Rassen erforscht und Kämpfe im All ausgetragen werden. Die 360 tut ihr Bestes, ein stimmiges Abbild des Weltalls zu erzeugen. Die Steuerung erinnert an »Jade Empire« und dürfte einigen Rollenspielern bereits bekannt sein. Kommuniziert wird nicht über Textwüsten, sondern in erster Linie durch Emoticons (Smilies) und Gestiken. Wie dies in der Praxis funktioniert, will BioWare in den nächsten Monaten erläutern. Die Kämpfe laufen, ähnlich wie in »Jade Empire«, in Echtzeit ab und treten so aus traditionellen Rollenspielpfaden. Ähnliche wie in Shootern können Gegner direkt anvisiert werden.

»Mass Effect« ist der Auftakt einer Trilogie, die über die gesamte Lebensspanne der Xbox 360 ihre Story entwickeln soll. Add-ons und Downloads über den Xbox-Live-Marktplatz sollen die Wartezeit zwischen den Titeln

verkürzen. BioWare will kontinuierlich Planetensysteme und neue Rassen nachliefern, sodass die Spielwelt sich ähnlich dem echten Weltall immer weiter ausdehnt. Wenn das mal nicht viel versprechend klingt!

Wertung/ ★★★★★



Hersteller/ THQ Entwickler/ Relic Termin/ März 06

THE OUTFIT

Hier kracht's und scheppert's!

Keine Angst: Hier handelt es sich keineswegs um einen Styling-Ratgeber, vielmehr einen im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Shooter, der vor allem mit Bewegungs- und Handlungsfreiheit punkten will. Beeindruckend sind auf jeden Fall die gewaltigen Explosionen, welche die Entwickler nicht gerade sparsam einsetzen. Panzer, Soldaten und Fahrzeuge werden

in hohem Bogen in die Luft gesprengt. Zwölf Einzelspieler-Missionen, viel taktischer Feinschliff und die Möglichkeit, so ziemlich alles und jeden zu zerbomben, zerstören und zertrümmern – das sind die Höhepunkte dieser bemerkenswerten Ballerei.

Wertung/ ★★★★★



VORSCHAU
2006
VORSCHAU 2006



Hersteller/ Sega Entwickler/ From Software Termin/ März 06

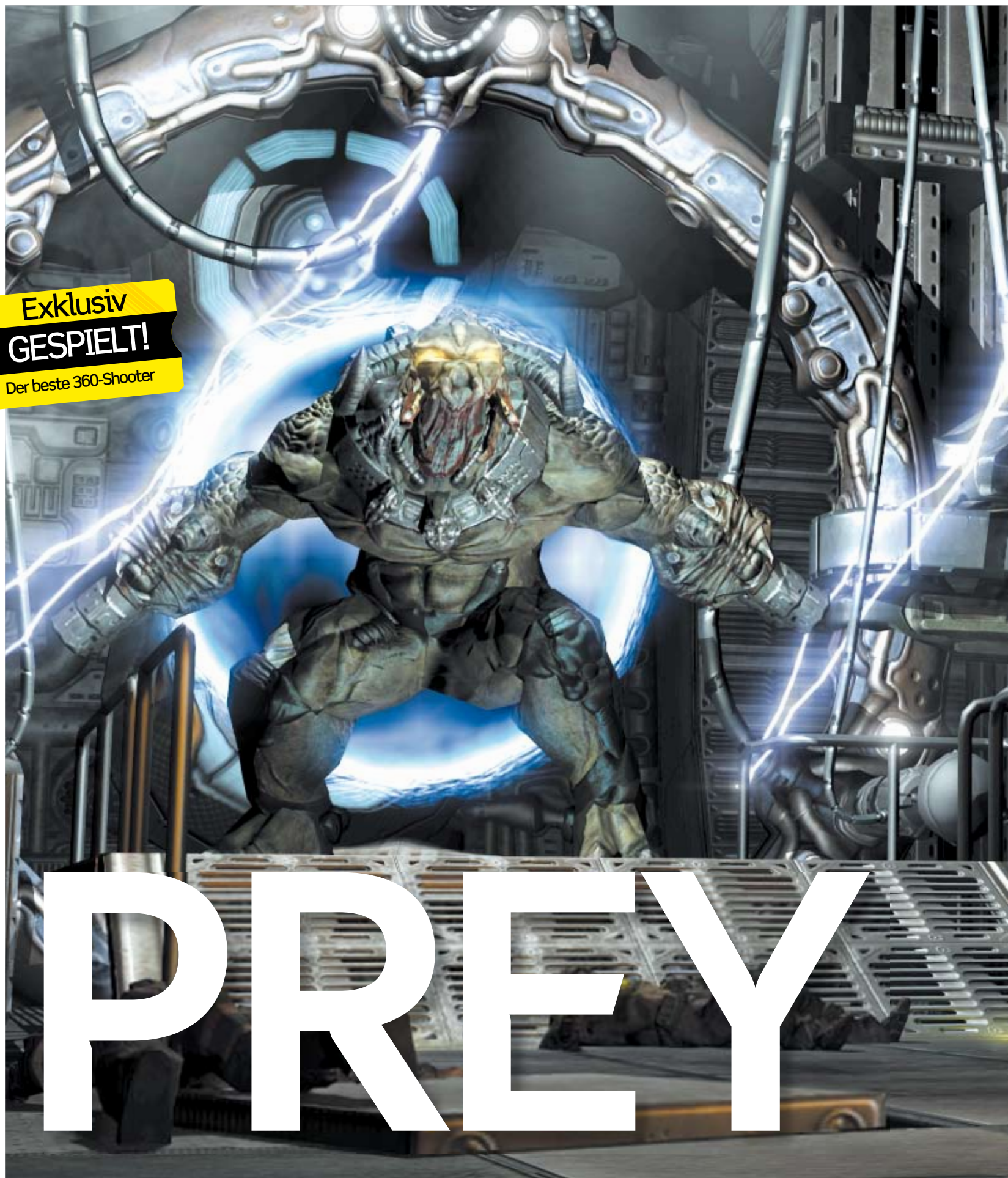
CHROMEHOUNDS

Segas eisenharte Kerle

Dass sich Mech-Shooter auf Microsoft-Konsolen am Besten machen, sollte spätestens seit »Steel Battalion« bekannt sein. Sega beweist, dass das Genre auch auf der 360 seinen Platz hat, und startet mit »Chromehounds« grandiose Mech-Schlachten. Der Clou an dem Spiel: man kann sein Stahlungetüm selbst ausrüsten und verbessern. Ob Kettenantrieb, Laufpylonen, Panzerplatten, Antrieb oder Bordbewaffnung – mehrere hundert Einzelteile geben den Kampfrobotern ein individuelles Aussehen und spezifische Fähigkeiten. So ausgestattet stapft man mit den Kampfmaschinen durch Städte, Industriegebiete und Gebirgsketten und mährt gegnerische Mechs nieder. Dabei ist man nie alleine. Vier KI-Gefährten sorgen für Unterstützung und können zu Angriffen, Aufklärungsmissionen oder als Rückendeckung abkommandiert werden. Mit panzerbrechenden Projektilen und Raketenmagazinen schießt man feindliche Roboter in Stücke und arbeitet sich so, Kampf um Kampf, durch den Story-Modus. Auf Xbox Live können bis zu acht Spieler mit ihrem Squad gegeneinander antreten. Brutale Materialschlachten in grandioser Optik sind garantiert.

Wertung/ ★★★★★

PREVIEW



Exklusiv
GESPIELT!

Der beste 360-Shooter

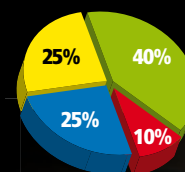
PREY

Erscheint/ Mai 06**AUF EINEN BLICK****Publisher/** 2K Games**Hersteller/** Human Head Studios/3D-Realms**Genre/** Ego-Shooter**Spieler/** 1**Xbox Live?/** ja**KURZ & KNAPP**

Ein unglaublich intensiver Ego-Shooter mit tonnenweise guten Ideen. Kämpfe als Geist und beeinflusse die Gravitation. Und das alles in einem echten Hingucker.

DAS STECKT DRIN

- Alien-Welten
- als Geist spuken
- brutale Monster
- wirre Gravitation



»Halo 3« lässt auf sich warten. Macht nichts, dieser **Ego-Shooter** füllt die Lücke. Mit Mördergrafik, widerlichen Aliens, irren Waffen und erstaunlichen **Schwerkraft-Ideen**. Wir haben »Prey« gespielt

Sind wir allein im Universum? »Prey«, der lang erwartete Titel aus dem Hause 2K Games, liefert eine erschreckende Antwort auf diese Frage. Nein, aber wir werden es uns bald wünschen. Denn in dem düsteren Ego-Shooter schlägt es interstellare Besucher auf die Erde. Und die sind nicht nur ziemlich kriegshungrig, sondern obendrein auch noch grausam. Das wird auch Cherokee-Indianer Tommy klar, als der Weltraumabschaum seine Freundin Jenny kurzerhand verschleppt. Mutig, wie es sich

für einen echten Indianer geziemt, greift sich der Automechaniker einen Schraubenschlüssel und macht sich auf, die ungebetenen Besucher zu vernichten. Allerdings nicht, bevor er sich Rat von seinem weisen Schamanen-Großvater geholt hat. Der alte Mediziner hat die drohende Invasion natürlich schon lange vorhergesehen. Mit seiner Hilfe entfesselt Tommy in sich enorme mystische Kräfte, die seit dem Tag seiner Geburt in ihm geschlummert haben. Er besitzt nun die Fähigkeit, seinen Körper zu verlassen und im so »

» genannten »Spirit-Realm«, der Welt der Geister und Seelen, zu wandeln. Zudem stellt er seinem Enkel den Seelenfalken Talon zu Seite. Dieser soll ihn in die Geheimnisse der Geisterwelt einführen und an seiner Seite kämpfen. Mit übermenschlichen Fähigkeiten, einem Begleiter à la »The Crow«, einem Übermaß an Gewalt und tonnenweise innovativen Gameplay-Elementen macht sich Tommy auf in ein Shooter-Abenteuer, welches das Genre auf den Kopf stellt.

Es ist fast schon surreal, wie die erdrückend detailreich und düster dargestellte post-apokalyptische Welt den Spieler in ihren Bann zieht. Während die Aliens mit ihrem Schiff die Hochhäuser der Stadt überfliegen, feuern sie mit riesigen Strahlenwaffen auf die Wolkenkratzer der City. Autowracks werden durch die Druckwellen emporgeschleudert, Feuerwalzen fluten die Häuserschluchten, und ein Jumbo-Jet trudelt mit brennenden Triebwerken am Spieler vorbei. All das in Echtzeitgrafik, da fällt einem einfach die Kinnlade runter. Die nötige Power für solche Effekte liefert die aufgemotzte »Doom 3«-Engine. Und wie schon bei »Quake 4«, so drückt sie auch »Prey« ihren unverkennbaren Stempel auf. Unglaublich realistische Lichteffekte zaubern grausige Schattengebilde an die Wand, eine beeindruckende Sichtweite erschafft grenzenlos wirkende Kulissen. Und die monströsen Killer-Aliens, gepanzerten Weltraum-Dämonen und missgestalteten Insektoiden sind bis in die letzten

Poren ausgearbeitet. Sie jagen dem Spieler im wahrsten Sinn des Wortes einen kalten Schauer über den Rücken, besonders im Mutterschiff der Invasoren. Die schleimigen, pockennarbigen Wände pulsieren wie von Geisterhand, komplexe Fassetten-Portale öffnen sich auf wundersame Weise, schauriger Dunst und Schattenspiele erschaffen eine Alien-Welt, so überzeugend, wie man sie selbst im Kino noch nicht erlebt hat. Besonders da dem Spieler anfangs nur ein Zippo-Feuerzeug als Lichtquelle dient. Wird das zu heiß, muss man sich erst einmal mit der Dunkelheit abfinden. Ist das Feuerzeug abgekühlt, kann der Spieler wieder durch die düsteren Gänge des Alien-Mutterschiffs schleichen, während die flackernde Flamme wilde Schatten auf die Wände wirft.

»Prey« setzt aber nicht nur auf grandiose Optik, sondern punktet obendrein noch mit genialen Gameplay-Elementen. So überzeugt nicht nur die Umwelt der Aliens, sondern auch deren spezielle Physik. Der Spieler kann in manchen Räumen die Schwerkraft verändern. So erreicht er Schalter, die eben noch an der Decke hängen, er lässt Aliens vom ehemaligen Boden plötzlich in die Tiefe stürzen oder verwirrt den Gegner durch drehende Räume. Auch Gravitationsrätsel warten auf den Spieler, wenn er beispielsweise mit Schwerkraftschaltern einen Stahlwürfel zusammensetzen muss. Klar, dass auch die Gegner diese Physik für sich nutzen. Der Feind, auf den man eben noch gefeuert hat, hüpfte auf einmal an die Decke, ballert von der Seite, oder ein Verstärkungstrupp prescht aus einer völlig unerwarteten Richtung auf den Spieler zu. Da heißt es einen kühlen Kopf bewahren. Wo steht der Feind gerade, wie verhält sich die Gravitation in diesem Raum, wo versteckt sich eine potenzielle Tür, aus welcher der Gegner einen Hinterhalt starten kann? Dann gibt es noch Laufbänder, die den Spieler automatisch Wände hinaufführen; Raumgleiter, mit denen man im »

„Prey setzt nicht nur auf grandiose Optik“

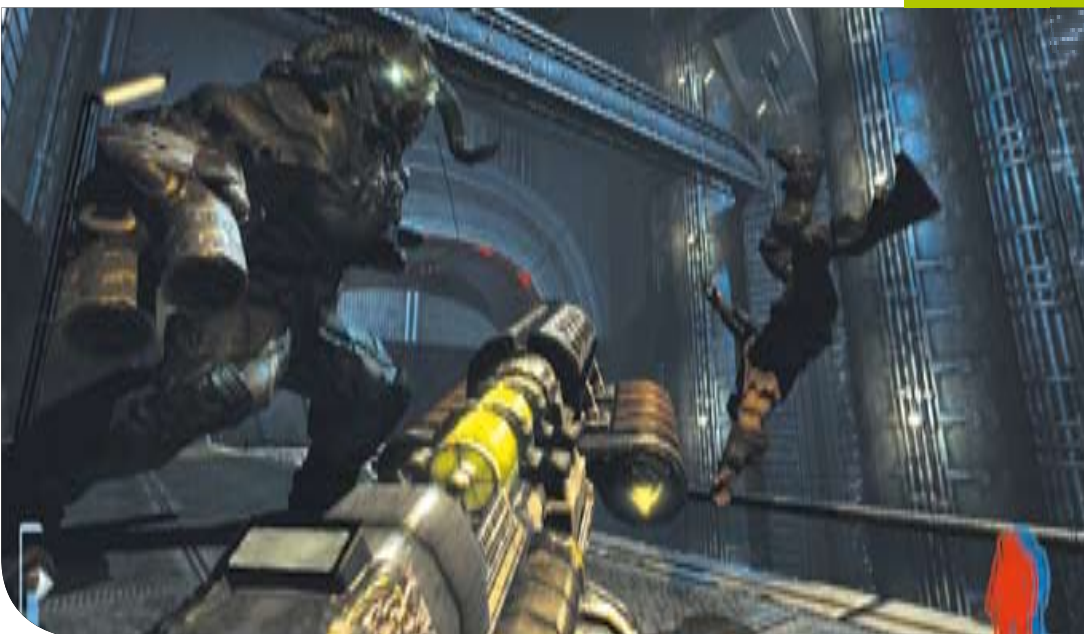
GETIER

Alien-Invasion

Panische Feuergefechte erhellen den Bildschirm, riesige Killer-Aliens stürzen von der Decke, monströse Weltraum-Dämonen materialisieren sich aus Portalen und jagen den Spieler durch Gänge, die jedem physikalischen Gesetz spotten. Wer schwache Nerven hat, gerät hier schnell in Panik.

Lohnt sich's?

- ↑ unglaublich detailreiche Alien-Welten
- ↓ nichts für nervöse Gemüter



Die missgebildeten Horror-Aliens lehren selbst tapferen Shooter-Profis das Fürchten

GRAUSAME KREATUREN

Die aufgebohrte »Doom 3«-Engine schockt mit turmhohen Ungeheuern.

SEELENVERWANDTSCHAFT

Verlässt der Spieler seinen Körper, gibt der Seelenfalk Talon hilfreiche Tipps.

HIGHTECH-WAFFEN

Mit enormen, detailreich gestalteten Alien-Knarren geht es den Außerirdischen an den Kragen.

AUF INS ABENTEUER

Der Weg des Helden

Story nach Patentformel

Die packende Geschichte der Rettung von Tommys Freundin Jenny folgt einem simplen Strickmuster. Im Jahre 1949 legte Joseph Campbell eine Liste mit 17 Punkten zurecht, die seiner Meinung nach in keinem Heldenepos fehlen dürfen. Ein Mentor wie der Falke Talon wird da erwähnt, ebenso zwei gegensätzliche Welten. So hat schon George Lukas seinen Jedi Luke Skywalker für »Star

Wars« aufgebaut, und auch die Wachowski-Brüder formten in der »Matrix«-Trilogie den Auserwählten Neo nach Campbells Helden-Checkliste. Bleibt abzuwarten, ob »Prey« und seine mythologische Handlung mit den großen Vorbildern mithalten kann. Wir können es kaum erwarten.



“DIE ENTWICKLUNGSKOSTEN STEIGEN IN ASTRONOMISCHE HOHEN”

Scott Miller



INTERVIEW MIT SCOTT MILLER

3D-Realms Geschäftsführer Scott Miller erzählt uns, was er von der Xbox 360 hält und wie er sich die Zukunft der Video-Spiele vorstellt.

360: DIE XBOX 360 ALS MULTIMEDIA-CENTER IM HEIMISCHEN WOHNZIMMER – KANN DAS FUNKTIONIEREN?

SCOTT MILLER: Wenn die Entwickler von Microsoft glauben, dass die Xbox 360 viel mehr als eine Spiele-Konsole ist, dann sind sie schief gewickelt. Hätte sich die Firma etwas mehr damit beschäftigt, was der Käufer wirklich will, dann hätte Microsoft klar werden müssen, dass Menschen lieber spezialisierte Geräte wollen, die wunderbar funktionieren. Kein kompliziertes Multimedia-Wunder.

360: WIRD DER ONLINE-DRANG DER XBOX 360 DAS DESIGN KOMMEN- DER SPIELE BEEINFLUSSEN?

SM: Tja, um ehrlich zu sein – bei »Prey« kein bisschen. Die Online-Konzepte für alle Mehrspieler-Modi stehen bereits. Aber generell halte ich es für eine gute Sache.

360: WIRD ONLINE-GAMING ZUM KERNPUNKT DER NEUEN VIDEOSPIEL-GENERATION?

SM: Nicht das Herz, aber der Schrittmacher. Dank der Online-Modi bekommen die Spiele eine viel längere Lebensdauer und unterhalten den Spieler selbst dann noch, wenn der Singleplayer-Part beendet ist. Trotzdem, ein

solider und spannender Einzelspieler-Modus ist durch nichts zu ersetzen.

360: WERDEN DIE SPIELE EINFACH NUR HÜBSCHER?

SM: Publisher sind generell faul. Es kostet unglaublich viel Geld und Zeit, um ein neues Konzept und ein wirklich beeindruckendes Spiel auf die Beine zu stellen. Deshalb spielen sich die meisten Titel ähnlich, und der Spieler hat ständig das Gefühl, den gleichen Titel mit einer verbesserten Optik zu spielen. Aber einige Studios bauen noch auf grandioses Gameplay, deshalb gebe ich die Hoffnung nicht auf.

360: WAS BRAUCHT ES, UM EIN ERFOLGREICHES SPIEL FÜR NEXT-GENERATION-KONSOLEN ZU MACHEN?

SM: Aus Sicht der Publisher sicher eine hübsche Optik. Besonders im ersten Jahr nach dem Start der Konsole verkaufen sich Spiele allein schon durch gute Grafik fast von alleine. Später müssen dann schon handfeste Konzepte her, da die wirkliche Spielegrafik erst gegen Ende einer Konsolen-Generation wieder richtig anzieht.

360: WIE WERDEN SICH DIE SPIELE IN DEN NÄCHSTEN JAHREN ENTWICKELN?

SM: Die Grafik wird immer realistischer, aber besonders

die Physik in den Spielen wird sich drastisch verbessern. Das macht die Umwelt der Spiele realistischer und gibt uns neue Gameplay-Ansätze, die es uns ermöglichen, kommende Titel komplexer zu gestalten.

360: WIE KOMMT MAN MIT EINER NEUEN KONSOLEN-GENERATION ZURECHT? GAB ES UMSETZUNGSPROBLEME VON DEN ENTWICKLER-PCS AUF DAS BETA-KIT DER 360?

SM: Meistens gibt es Probleme, da die Konsolen im Vergleich zu Highend-PCs sehr wenig Arbeitsspeicher haben. Man muss die Grafik herunterrechnen, Level in mehr Teile schneiden. PCs sind immer noch die beste Plattform, um zeitgemäße Grafik darzustellen. Lediglich am Anfang einer neuen Generation können die Konsolen dem PC das Wasser reichen.

360: KÖNNEN KLEINERE FIRMEN ÜBERHAUPT NOCH SPIELE ENTWICKELN, DIE DIE XBOX 360 VOLL AUSLASTEN?

SM: Die Entwicklungskosten steigen in astronomische Höhen. Wenn kleine Entwickler nicht die Chance bekommen, Spiele wie »Bejeweled« als Download anzubieten, werden sich bald nur noch die großen Developer auf den nächsten Konsolen tummeln.



Dein weiser Großvater hilft dir, die mystischen Kräfte in dir zu wecken

» freien Flug selbst die entferntesten Winkel des Mutterschiffs erkundet kann; Portale, die den Spieler in andere Bereiche beamen, und aus Raumverkrümmungen erscheinen bombastische Ungeheuer ... Ein völlig neues Spielgefühl.

Als wenn das noch nicht genug wäre, gibt es auch noch den körperlosen Kampf im »Spirit-Realm«, in der Geisterwelt. Hier verlässt der Spieler per Knopfdruck seinen Körper und erkundet die Welt als Geist. Ja, das hört sich vertraut an. Nintendo hat mit »Geist« auf dem Gamecube ein ähnliches Spielkonzept umgesetzt, allerdings bei weitem nicht so komplex wie in »Prey«. Als gestaltloser Geist zerfetzt man mit dem Seelenbogen grausige Alien-Seelen. Tut man das nicht, besetzen die Seelen Menschen, die sich dann gegen Tommy wenden. Wraith heißen die grausigen Biester, die sogar kleine Mädchen so mächtig machen, dass sie einen Mann an die Wand werfen können und der wie eine Tomate platzt. Manche Feinde lassen sich sogar nur bezwingen, wenn man erst ihre Seele tötet. Der Geist-Modus bietet einige Vorteile. Durch Spalten in der Wand gelangt man in unzugängliche Räume, kann Übergänge über Abgründen benutzen, die man als Sterblicher nicht sehen kann. Das Problem an der Geschichte: ist man als Seele unterwegs, ist der Körper schutzlos. Ständig muss man seinen Körper gegen Geister verteidigen, die ihn zu besetzen versuchen. Befindet man sich in einem geheimen Raum, um dort einen Schalter umzulegen, und es erscheint ein Alien, welches den wehrlosen Körper drei Türen weiter findet, wird dieser zerrissen und das Spiel ist zu Ende. Zumindest fast. Der Spieler stirbt nämlich nicht einfach, sondern erhält eine

Verdrehte Welt: Gravitations-schalter kehren die Schwerkraft um, und der Spieler feuert von der Decke



1



KAMPF DEN ALIENS

»Prey« bietet

dank der überarbeiteten »Doom 3«-Engine mehr als Standard-Shooter. Die

1 Anziehungskraft kehrt sich um, enorme Ungetüme stürmen den Bildschirm – einfach beeindruckend.

Zu Beginn des Gemetzels steht der Spieler der Alien-Übermacht lediglich mit einem Schraubenschlüssel bewaffnet gegenüber. Später folgen Highend-

2

Waffen, die den Gegner in Stücke reißen und in Fetzen sprengen.

Wandelst du als Seele durch den Äther, werden teuflische Geister und grausige Erscheinungen mit einem Energiebogen und Lichtpfeilen verbannt. Talon, der Seelenfalle, kämpft nach Leibeskräften mit.

3

liveundonline

■ Stell dich auf Multiplayer-Modi wie Deathmatch, Capture the Flag und Assault ein – allerdings mit Anti-Schwerkraft und Geister-Modus.



3



2

letzte Chance, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen. In einer rituellen Höhle im »Spirit-Realm« stellt sich die Seele des Spielers zum Kampf. Geister versuchen den Körper in den Abgrund der Hölle zu ziehen. Deshalb versucht man mit dem Bogen die Geister abzuknallen, um so den Körper zu retten. Ist das gelungen, geht die Alien-Jagd weiter. Wenn nicht, dann heißt es »Game over«.

Sich mit gezielten Pfeilsalven eine zweite Chance erschießen? Das ist nicht nur willkommen fair, sondern auch zwingend nötig, denn was die grausamen Gegner auf dem Kasten haben, ist nicht von schlechten Eltern. Turmhohe Ungetüme mit reißenden Klauen, kleine, fiese Mutantenwesen mit dolchartigen Fangzähnen und abgrundtief hässliche Elite-Soldaten mit Körperpanzern und überirdischen Strahlenwaffen hetzen den Spieler mit jeder Menge Feuerpower und einer erschreckend hohen Künstlichen Intelligenz durch die Gänge des Alien-Flaggschiffs. Doch auch Tommys Waffenarsenal kann sich mit der Zeit sehen lassen. Zum Schraubenschlüssel gesellen sich Laserstrahler, Maschinengewehr und Alien-Waffen. Tommy feuert Alien-Maden auf den Gegner, die diesen in Stücke

fetzen, verbrennt sie mit gleißendem Plasma oder sprengt sie mit brachialen Raketenschüben in Stücke. Kleine, explosive Aliens lassen sich sogar als Granaten benutzen. Da diese keinen Sicherungsstift haben, reißt Tommy ihnen einfach die Beine ab und wirft den Rumpf dann auf den Gegner. Zusätzlich wartet noch der Kampf in der Geisterwelt an der Seite von Seelenfalle Talon, der für unseren Helden sogar die Sprache der Alien-Brut übersetzen kann.

Der Cherokee-Indianer Tommy weiß sich zu wehren



All das ist verpackt in eine mitreißende Story mit stimmigen Dialogen, Einflüssen authentischer Cherokee-Mythologie und beeindruckenden Zwischensequenzen in Spielgrafik, die an Gewaltigkeit alles überbieten, was man bis dato gesehen hat. Ein überraschend stimmiges Gesamtpaket, welches die Human Head Studios da als erfrischend einfallsreichen Ego-Shooter umgesetzt haben. Dieses Spiel hat ohne Zweifel das Potenzial, zum Shooter des Jahres 2006 heranzureifen.

Sebastian Weidenbeck

360
SAGT ...

Grandiose Grafik, innovatives Gameplay und Action ohne Ende. Dieser Shooter rüttelt das Genre gewaltig durch.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- geniale Zeiteffekte wie in »Prince of Persia«
- führt zu furchtbar komplexen »Was wäre wenn?«-Überlegungen

Erscheint/ März 06

AUF EINEN BLICK

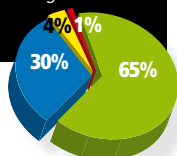
Publisher/ Atari
Hersteller/ Saber Interactive
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Intelligente Ego-Shooter-Action in ungewöhnlicher Optik, garniert mit genialen Zeiteffekten

DAS STECKT DRIN

- Zeit vor- und zurückspulen
- Tote zum Leben erwecken
- Gegner zweimal erschießen
- Feuergefechte



TIMESHIFT

Futuristischer Ego-Shooter mit Hardcore-Bullettime

Im Jahr 2007 gelingt einem Forschungsteam der Durchbruch in der Zeitforschung. Mit der Maschine »Chronomicon« ist es der Menschheit möglich, durch die Zeit zu reisen. Der erste Forschungsflug führt ins Jahr 1911. Im Cockpit sitzt der Testpilot Colonel Michael Swift. Doch wie wir alle aus den »Zurück in die Zukunft«-Filmen wissen, geht bei Zeitreisen grundsätzlich etwas schief. Als Michael Swift nach einigen Mühen in das Jahr 2007 zurückkehrt, ist nichts mehr so, wie es einmal war. Die Welt hat sich in einen gigantischen Polizeistaat à la »1984« verwandelt, geknechtet vom fiesem Diktator Krone. Zwischen düsteren Wohnsilos patrouillieren grotesk gepanzerte Science-fiction-Soldaten mit surreal wirkenden Waffen in ihren Händen. Am Himmel ziehen Überwachungssonden ihre Kreise. Eine düstere Atmosphäre ergreift den Spieler, der sich in diesem Terror-Regime völlig fremd fühlt. Doch eine Rebellengruppe greift den Zeitreisenden auf und bittet ihn um seine Mithilfe, damit die Ära Krone beendet wird.

In 30 packenden Missionen und vielen Feuergefechten stellt sich der Spieler dem Kampf im außergewöhnlichen Ego-Shooter »Timeshift«. Hilfreich ist dabei eine zweite Zeitmaschine – der »Quantum Suit«. Das silberne glänzende Kleidungsstück besitzt die Fähigkeit, die Zeit verlangsamt ablaufen zu lassen, sie zu stoppen und sogar zurückzudrehen. Bei angehaltener Zeit können feindlichen Soldaten die Waffen entzogen werden, eine Verlangsamung

„Kugeln fliegen rückwärts, Ruinen bauen sich wieder auf und Feinde stecken ihre Waffen weg.“



Dunkle Bunkerbauten: Die veränderte Gegenwart ist ein düsteren Polizeistaat, voll gestopft mit unwirklichen Hightech-Maschinen

liveundonline

■ Multiplayer-Kämpfe mit Zeiteffekten ■ Wir hoffen, dass die Fahrzeuge aus den Einzelmisionen auch zum Einsatz kommen.



ZEIT IST RELATIV

Nicht getroffen und doch verletzt ...

Wenn der Spieler an der Zeit dreht, beeinflusst das nur seine Umwelt, nicht ihn selbst. Dank des »Quantum Suit«-Anzugs ist der eigene Körper vor der Zeitverschiebung geschützt. Das hat aber auch seine Nachteile. Verletzungen lassen sich nicht wegpulen, und wer nicht aufpasst, kann sogar mehrmals von ein und derselben Kugel getroffen werden.



ZEITDRUCK

Action wie im Videorekorder

Der Spieler kann die Zeit rückwärts laufen lassen. Patrouillierende Wachen spult man einfach an den Punkt zurück, an dem sie den Helden noch nicht gesehen haben.

Wer es gemein mag, der fügt einen in Fetzen gesprengten Feind per Rückspuleffekt wieder zusammen und legt ihn gleich noch mal um.

Die Zeit lässt sich auch anhalten. So kann man durch erstarres Feuer gehen, gemächlich an feindlichen Soldaten vorbeischielen oder Körperteile

zerschossener Feinde betrachten, die mitten im Raum zu schweben scheinen. Praktisch und obendrein spannend.

Natürlich darf die gute alte Bullettime nicht fehlen. Die verlangsamt während der Feuergefechte die Zeit. So kann man gegnerischen Kugeln ausweichen und ganze Einheiten bezwingen. Allerdings benötigt man dazu Energie aus dem »Quantum Suit«-Anzug. Ist die aufgebraucht, dauert es einige Zeit, bis sie sich regeneriert hat.



sorgt für derbe Shooter-Action im Bullettime-Stil. Der Clou ist allerdings der Rückspuleffekt. Läuft der Spieler einem feindlichen Trupp in die Arme, der sofort das Feuer eröffnet, dreht man einfach so lange an der Uhr, bis der Feind den Spieler noch nicht gesehen hat.

Klingt wirr, geht aber noch komplizierter. Zerfetzte Gegner können so aus ihren Körperteilen wieder zusammengesetzt werden, in Schutt liegende Häuser bauen sich wie von Geisterhand wieder auf, Kugeln fliegen rückwärts, und der Feind steckt seine Waffen wieder weg. Genial wenn man zusieht, wie sich aus Tausenden von Trümmerteilen ein zerstörter Straßenzug wieder zusammensetzt. Der Spieler kann seinen Kampf so Schritt für Schritt planen und wirre Rätsel lösen. Schalter, die normalerweise von mindestens vier Leuten gleichzeitig an verschiedenen Orten gedrückt werden müssen, um ein Tor zu öffnen? Mit dem »Quantum Suit« schafft Michael das auch alleine. Allerdings sollte man dabei die Energieanzeige des Anzugs im Auge behalten. Denn nichts ist schlimmer, als mitten durch ein Heer von Feinden zu laufen, wenn die Zeit auf einmal wieder im normalen Tempo abläuft.

Der Grafik mag es an Details mangeln, aber sicher nicht an Effekten



Wer denkt, das klingt nach öden Zeitspielen ohne Action, der liegt falsch. Ein hartes Feuergefecht reicht dem anderen die Hand. Mit Blitzkanone, Flammenwerfer, Maschinengewehr, Raketenwerfer, Strahlenarmbrust und Schafschützenngewehr werden Gegner zerfetzt, verstümmelt und durchlöchert. Die Knarren begeistern dabei mit einfallsreichem Design, mehreren Feuer-Modi und tollen Funktionsanimationen. Kein Wunder: bis zu zehn Entwickler haben an jeder Waffe getüftelt.

Es geht nicht nur zu Fuß durch die düstere Zukunft, sondern auch mit skurrilen Motorrädern oder gepanzerten Truppentransportern. Alles in grandioser Grafik, in einem ungewöhnlichen, aber doch sehr ansprechenden Science-fiction-Design. Auch der Mehrspieler-Modus verspricht Action mit Zeitzauber. Atari hält sich zwar noch bedeckt, was die Spieleranzahl angeht, aber die grandiosen Zeiteffekte des »Quantum Suit« sollen auf jeden Fall übernommen werden. Fesselnde Action mit gut strukturiertem Gameplay und einer packenden Story. Colonel Michael Swifts Zeit-Odyssee begeistert jetzt schon.

Rebekka Brandt

360 SAGT ...

Das Spiel mit der Zeit liefert packendes und intelligentes Gameplay. Ein einfallsreiches Action-Feuerwerk, das dem Spieler viele neue Möglichkeiten eröffnet.

Hitpotenzial





Lohnt sich's?

- überlegende Optik, schlaue KI und innovatives Gameplay
- wir haben's echt versucht, aber uns fällt nichts Kritisches ein!

Brandneue
BILDER

Hier im 360-Magazin!

Erscheint/ April 06



Die Videos zeigen einen Sam Fisher, der zwischen Gut und Böse gefangen ist ...

AUF EINEN BLICK

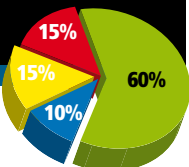
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Genre/ Stealth-Action
Spieler/ 1-6
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Im vierten Teil der »Splinter Cell«-Reihe wechselt Sam Fisher die Fronten. Gameplay und Grafik machen »Double Agent« zu einem Meilenstein des Stealth-Genres ...

DAS STECKT DRIN

- schleich dich!
- rate mal!
- Gewalt ist top!
- t app im Dunkeln!



liveundonline

■ Koop- und Versus-Modus, über Editor auch auf eigenen Karten ■ 3-gegen-3-Partien ■ auf einer Konsole: Koop mit der geheimnisvollen Rassefrau Enrica Villablanca

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Schöner schleichen auf der 360

Fragt man die US-Regierung nach »Third Echelon« bekommt man keine Antwort. Die Wahrheit weiß, wer die Bestseller des Thriller-Autors Tom Clancy kennt: »Third Echelon« ist eine Unterabteilung der NSA. Ihr Spezialgebiet: informative Kriegsführung. Hinter dem Namen »Splinter Cell« verbirgt sich eine Einheit von einem Außendienst-Mitarbeiter und seinem stationären Team, das ihn aus sicherer Entfernung unterstützt. Sam Fisher ist für diese Elitetruppe das, was James Bond für den britischen Geheimdienst ist: der beste Mann.

Düster war es schon immer um Sam Fisher. Er tappt bei der Suche nach Informationen traditionell im Dunkeln, der Tarnung wegen. Kein Problem mit einem Nachtsichtgerät. Im neuesten Teil der »Splinter Cell«-Reihe ist allerdings sogar die Handlung düster: nachdem Fishers Tochter von einem betrunkenen Autofahrer getötet wurde, zieht es ihn in eine Spirale der Depression. Zerfressen von Selbstvorwürfen bleibt Fishers Vorgesetzter Lambert keine Wahl.

Er muss seinen besten Mann suspendieren. Monate später bittet Sam um eine neue Chance und bekommt einen einfachen Auftrag. Er soll die kriminelle Organisation namens JBA (John Brown's Army) infiltrieren und sich mit einem der bösen Buben anfreunden. Der Haken an der Sache: Zielperson Jamie Washington sitzt gerade in einer kanadischen Haftanstalt. Also besorgt sich Sam Fisher eine neue Identität und verwandelt sich in einen der meistgesuchten Kriminellen Amerikas. Als Bankräuber nimmt er keine Rücksicht auf Verluste. Der Plan geht auf, bald landet Sam Fisher in einer Zelle mit Jamie, bricht mit ihm zusammen aus und erreicht so die Höhle

„ Es ist einsam auf der dunklen Seite der Nacht ... „

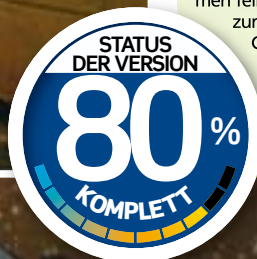
1



SCHAU GENAU

Top-Grafik durch 360-Power

Verblüffend, wie lebensecht die Haut der Figuren aussieht, inklusive Pickel und Falten, aber ohne den übertriebenen Glanz, den man bei einigen 360-Games beobachten kann. Durch »Normal Mapping« und ähnliche Hightech-Grafikverfahren kommen feine Strukturen zur Geltung. Gleichzeitig bringen sie Tiefe ins Bild.



DER NEUE SAM

Für Freunde der Zeitlupen-Gangart

Eine ganz neue Facette in der »Splinter Cell«-Welt ergibt sich aus dem Doppelagenten-Konzept. Als Krimineller getarnt in die dunkle Seite von Sam Fisher schlüpfen, das birgt Stoff für Spannung und Überraschungen.

Der Butterfly-Effekt: jede Aktion zieht Konsequenzen nach sich, die den weiteren Spielverlauf und das Ende der Story

bestimmen. Man kennt das ja aus vielen Filmen und auch aus dem Xbox-Game »Deus Ex: Invisible War«.

Sam Fisher kommt viel herum: Shanghai, Kinshasa, von Asien über Afrika bis ins Herz der USA kämpft der gebeutelte Globetrotter unter Wasser, im Sandsturm, beim Sky-Diving und versteckt in Rauch und Staub.

2

3

2



3



des Löwen: das Hauptquartier der JBA – eine mächtige Terrororganisation, die Millionen Menschen im Visier hat ...

»Splinter Cell Double Agent« soll im Frühjahr auch für PC, Playstation 2, Gamecube und die Ur-Xbox erscheinen. Was die 360-Version betrifft, haben wir den Eindruck, dass Ubisoft sehr viel mehr als nur eine einfache Umsetzung im Auge hat. Im Haus des Herstellers gerät man ins Schwärmen, wenn die Rede auf den vierten Teil aus der »Splinter Cell«-Serie kommt: so verspricht die Pressemeldung »ein völlig neues Spielprinzip, das den Spielspaß auf eine komplett neue Stufe hebt«. Das liest man allerdings oft genug, um misstrauisch zu bleiben. Doch schon der erste Blick überzeugt: die 360-Version sieht verblüffend aus. Dich erwarten so noch nicht da gewesene Licht- und Schatten-Effekte und superrealistische Reflexionen auf hoch detaillierten Texturen. Hinter der schönen Fassade

steckt aber vor allem ein Thriller, der mit hochinteressanten Ansätzen richtig viel Spannung und Atmosphäre verspricht. John Parles, Marketing-Manager von Ubisoft, erzählt: »Der Spieler muss Entscheidungen treffen, die zu vollkommen unterschiedlichen Konsequenzen im weiteren Spielverlauf führen.« Ganz nebenbei trifft man auf eine Reihe interessanter Typen, die mehr sind als nur fade Figures in einer banalen Story.

Zu den Waffen: zur Wahl stehen neben den neuesten Kalibern und Utensilien der NSA-Agenten auch die Waffen der Terroristen. Doch wie von den Vorgängerteilen gewohnt, gilt auch für den neuesten Teil der Reihe: Gewalt ist eigentlich nicht die beste Lösung. Die Spannung ergibt sich aus der Möglichkeit, die

Achse des Bösen: Sam Fisher tut sich mit Emile zusammen, dem Boss der JBA



meisten Herausforderungen unerkannt meistern zu können. Dabei ist Doppelagent Fisher diesmal Diener zweier Herren. Da bleibt nicht viel Zeit, um das wunderschöne Leveldesign zu genießen, denn es müssen sowohl für die Agenten der NSA als auch für die Terroristen gegensätzliche Ziele gleichzeitig erfüllt werden. Man bekommt einen tiefen Einblick in authentische Taktiken, wie sie bei echten Doppelagenten zum Einsatz kommen. Noch Fragen offen? Fragt lieber uns, denn die US-Regierung gibt keine Antworten.

Michael Eichhammer

360 SAGT ...

Sieht gut aus: »Double Agent« glänzt im wahren Sinne des Wortes mit Licht- und Schattenspielen der Extraklasse, Rätseln und Sneaker-Action.

Hitpotenzial

Erscheint/ März 06

liveundonline

- wir hoffen auf downloadbare Bonus-Missionen
- Hindernissprints mit Bestzeiten-Posting auf Xbox Live wären nett

Wir haben mit Grabräuberin Lara Croft gespielt. Kann ihr erstes 360-Abenteuer die Flops der letzten Jahre vergessen machen?

TOMB RAIDER LEGEND

Mit »The Angel of Darkness«, dem sechsten Teil aus der »Tomb Raider«-Serie, hat Lara Croft 2003 ihre letzten Bewunderer vergrault. Entwickler Core hat daraufhin die rote Karte erhalten, jetzt ruht Laras Schicksal in den Händen der »Legacy of Kain«-Erfinder von Crystal Dynamics. Trotzdem wirkt Lara Crofts Comeback auf den ersten Blick wie gehabt. Viel klettern, einige Feuergefechte, Tauchetappen, ein paar Verschieberätsel lösen, so kennen wir das, alles sind bekannte Ideen. Wegen uns könnte »Legend« ruhig noch etwas dreister von der »Prince of Persia«-Serie klauen, die ja längst als erste Wahl unter Jägern geheimnisvoller Mythologien gilt. Aber bei unserem Probespiel durch einige Etappen sind uns doch Neuerungen aufgefallen. Zum Beispiel der magnetische Enterhaken. Damit kann sich Lara über Abgründe schwingen, Gegner malträtiert und metallische Gegenstände greifen. Das schafft Platz für erfrischende Rätsel. Ebenfalls neu ist die Taschenlampe. Zwei Minuten leuchtet die Funzel, danach muss Lara auf die altbekannten Phosphorackeln zurückgreifen. Die Heldin selbst ist gereift, sie wirkt ernster und trägt, wenn es ins Gebirge geht, inzwischen sogar Pulli und Hosen. Durch die überarbeitete Steuerung fühlt sich »Tomb Raider Legend« erstaunlich mühelos an. Wie in »Resident Evil 4«, »Zelda« oder »Shenmue« muss man zum richtigen Zeitpunkt den A-Knopf drücken, damit Lara unter einstürzenden Säulen zur Seite hechtet; oder mit Links-Rechts-Bewegungen auf dem Analogstick Giftpfeilen ausweichen.

Riesige Steilwände, reißende Flüsse, düstere Grotten und tosende Wasserfälle bilden einen überzeugenden Rahmen für Laras nach wie vor sehr natürlich wirkende Animationen. Allerdings fehlen derzeit noch offene Naturkulissen, die einen so richtig überwältigen. Die werden aber wohl noch kommen, bei Reisezielen wie Peru, Burkina Faso, Bolivien und dem Himalaja. Feuergefechte mit Bösewichten dürfen natürlich auch nicht fehlen. Mit je einer 9-mm-Pistole in den Händen, Schrotflinte, Sturmgewehr und Raketenwerfer pumpt man böse Buben voll Blei. Weshalb, ist noch unklar. Denn über die Story verrät Eidos nur, dass ein tot geglaubter Bekannter die Ursache allen Übels sei.

Sebastian Weidenbeck

AUF EINEN BLICK

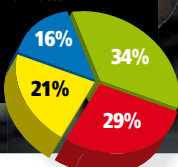
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Crystal Dynamics
Genre/ Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Klettern, rätseln, fighten, das kennt man. Aber Eidos verspricht neue Spielelemente, ausbalanciertes Gameplay und eine Hammergrafik.

DAS STECKT DRIN

- Zöpfe
- Brüste
- Waffen
- Klamotten



360 SAGT ...

Zum jetzigen Entwicklungsstand scheint es, als wäre Crystal Dynamics auf dem richtigen Weg. Wir drücken Miss Croft die Daumen.

Hitpotenzial



Erscheint/ März 06

Exklusive
BILDER

360 hat's angespielt

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Willkommen in der Zukunft!

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
/ Red Storm

Genre/ Taktik-
Shooter

Spieler/ 1-4

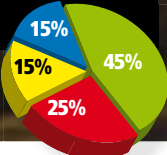
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Nicht irgend-
wann in Mexiko,
sondern im Jahr
2013. Futuristisch
ist nicht nur das
Highend-Gameplay,
sondern auch die
»Warfighter«-
Wehrtechnik.

DAS STECKT DRIN

- Zukunftstechnologie
- groß(städtische)
Umgebungen
- State-of-the-Art-
Grafik
- Online-Gemetzel



Lohnt sich's?

-  Gute Chancen, dass das Vorgängerspiel deutlich getoppt wird.
-  Nichts für Leute, die nur abdrücken und killen wollen.



Das wunderschöne Fleckchen Rocky Cove hat alles zu bieten, was man auch aus Urlaubskatalogen kennt: Palmen, Hügel, Strand und azurblaues Meer. Leider bleibt mir keine Zeit für Sightseeing. Denn Rocky Cove ist kein Urlaubsparadies, sondern eine Multiplayer-Map. Statt Cocktails am Pool zu schlürfen, habe ich daher die letzten 30 Sekunden damit verbracht, einem Typen hinterherzurrennen, der gerade in kurzer Folge drei Gegner hintereinander umgelegt hat, ohne selbst einen Kratzer abzubekommen. Höchste Zeit, diesen Übermut zu bestrafen! Ich verlasse also meine Deckung. Nachdem ich ein paar Meter am Strand gejoggt bin, habe ich seinen Hinterkopf einladend nah im Visier. Doch als es Bum! macht, geht nicht er in die Knie, sondern ich. Sein Kumpel hat im Hinterhalt auf mich gewartet. Von einer hohen Klippe aus war ich leichte Beute für den Scharfschützen. Es war ein abgekartetes Spiel, das ich zu spät durchschaute. Ich habe meine erste »Ghost Recon«-Lektion gelernt: immer den Rücken geschützt halten, nie aufs freie Feld laufen.

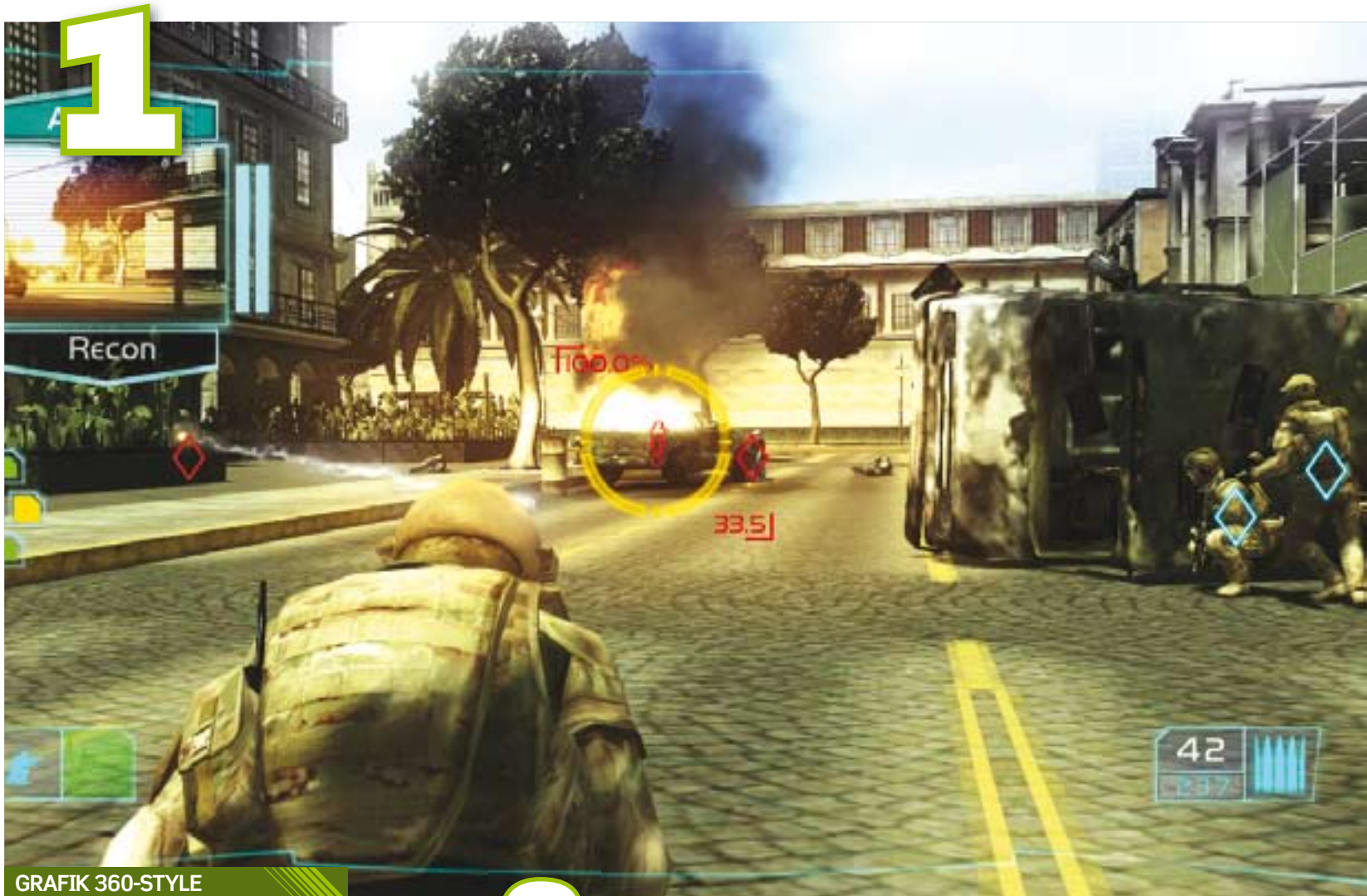
Das gilt natürlich nicht nur für den Online-Modus von »Advanced Warfighter«, sondern auch für die Singleplayer-Variante. Doch so sehr das Spiel dank seiner atemberaubenden Optik und dem temporeichen Gameplay auch für Einzelspieler spannend ist, der neueste »Ghost Recon«-Ableger ist geradezu prädestiniert für Xbox-Live-Sessions. Schließlich handelt es sich dabei nicht um einen Ego-Shooter, bei dem man im Rambo-Stil alles niedermäht, was nicht bei drei auf die nächstbeste Palme hüpfpt. »Advanced Warfighter« ist ein Taktik-Shooter, bei dem es auf Teamwork ankommt. Das Game erlaubt nicht nur in dem Sinn einen Blick in die Zukunft, weil es für die neueste Konsolengeneration gemacht wurde, sondern auch weil es futuristische Wehrtechnik erlebbar macht: der »Advanced Warfighter«-Kampfanzug, in den man virtuell schlüpft, ist kein Hirngespinnst des Bestsellerautors und Militärexperten Tom Clancy, sondern wie immer gut recherchiert. Um genau zu sein, diese Montur wird für den Soldaten der Zukunft gerade von der US-Regierung erprobt und soll innerhalb der nächsten zehn Jahre zum Einsatz kommen. Als Besitzer einer Xbox 360 ist man also auch in diesem Punkt seiner Zeit voraus.

Die schier unendlich große Umgebung macht das Spiel für On- und Offline-Soldaten gleichermaßen reizvoll. Angesiedelt ist die Story in einer Stadt, die schon heute als gefährliches Pflaster gilt. Gegen das Szenario von »Ghost Recon: Advanced Warfighter« allerdings wirkt das heutige Mexiko-City wie ein friedlicher Pony-Hof. Wer Schwierigkeiten hat, seine eigene Wohnung in Sachen Ordnung und Sauberkeit zu organisieren, kann sich vorstellen, wie schwer es erst sein muss, eine Krise in einer der größten Metropolen der Welt in Zaum zu halten. Beim Zusammentreffen des US-Präsidenten mit dem mexikanischen Staatschef fällt das 1.000-Dollar-pro-Person-Büffet leider aus, denn der Präsident der Vereinigten Staaten wird entführt. Die Besten der Besten werden ausgesendet, um das Chaos zu ordnen und die Tränen der First Lady versiegen zu lassen – die Ghost Recon Squad. Die »Ghosts« sind zwar trotz ihres Namens keine spukenden Geister, doch aufgrund ihrer Elite-Ausbildung für Bösewichte nicht weniger erschreckend als ein Gespenst. Dankenswerterweise haben die fantastischen vier Soldaten deshalb alles im Handgepäck, was die Zukunft an nützlichen Gadgets und Mordinstrumenten hergibt – kurz gesagt, das »Warfighter«-System.

Insbondere das Bild-im-Bild-Feature (Cross-Cam-System) macht das Game für Online-Zocker interessant: im eigenen Heads-up-Display kann man durch die Kameransichten der Teamkameraden schalten. Wenn man so will also das einzige Pop-up-Fenster der Welt, über das man sich nicht ärgern muss. Im Gegenteil, es ist äußerst praktisch, denn es ermöglicht, gemütlich im eigenen Versteck auszuharren und zu begutachten, was der Kollege sieht, ohne Kopf und Kragen zu riskieren. Eine Innovation, welche die Art, wie man Online-Shooter spielt, verändern wird. Insbesondere wenn die Schlacht mit 16 Spielern geführt wird. Manche »

liveundonline

- bis zu 16 Versus-Spieler auf 15 Extra-Karten
- 4-Spieler-Koop auf 12 Karten der Einzelspieler-Kampagne
- zusätzliche Schnellstart-Missionen für Online-Koop



GRAFIK 360-STYLE

1 Mexiko bleibt auch in Zukunft ein gefährliches Pflaster

Dank der Zukunftstechnologie der »Advanced Warfighter« kann der Spieler jederzeit im Heads-up-Display beobachten, wie sich seine Kameraden schlagen. So ist man mit einem Blick auf dem neuesten Stand über die dramatischen Entwicklungen.

Egal ob eine Bombe hochgeht oder ob das Team in einen Kugelhagel gerät – der Überlebensinstinkt der KI ist enorm. Deine Jungs reagieren prompt, suchen Schutz

in Hauseingängen, geben effektiv Deckung.

Bei der Explosion gerade noch mal mit dem Leben davongekommen? Das spürst du nicht nur durch die Vibration des Controllers, du siehst es auch am vibrierenden Bild. Ganz wie im echten Krieg eben, nur haut es einem Trümmer und Splitter nur auf dem Bildschirm entgegen. Eines von vielen Beispielen für die optischen Leckerbissen, die der Shooter bietet. So gut hat die 360 bisher noch nicht ausgehen.



» der Multiplayer-Karten sind derart groß, dass der Einsatz von Spähern im eigenen Team unerlässlich ist. Auch dank unbemannter Drohnen und Helikopter-Bilder erkennt man schnell, ob die Luft rein oder bleihaltig ist. Dennoch ist niemand in diesem Spiel sicher vor bösen Überraschungen: Selbst das beste Versteck kann von Gegnern aufgespürt werden. Insbesondere im Multiplayer-Modus liegt ein ganz besonderer Reiz darin, einen Camper aufzuspüren, der sich in falscher Sicherheit wiegt. Dass die Bild-im-Bild-Optik beeindruckend detailliert dargestellt wird, ist auf die Prozessor-Leistung der Xbox 360 zurückzuführen.

Zu den Gimmicks der im Kampfanzug integrierten Wehrtechnik gehört außerdem der Zungenbrecher WPSMS (kurz für Warrior Physiological Status Monitoring System), eine Art Lebensenergie-Anzeige de Luxe. Die detaillierten medizinischen Daten werden akkurat erfasst und sofort an die Teamkameraden, Sanitäter und Kommandeure weitergeleitet. Nachtsicht, Thermalsicht im »Predator«-Stil, Laser-Zielerfassung, Audioüberwachung und sonstiger Schnickschnack gehören natürlich

„Pimp my Squad in Mexiko.“

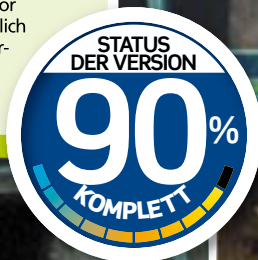
Friedliche Straße, sonniges Idyll? Von wegen. Wer forscht zu weit läuft, erntet blaue Bohnen



SCHAU GENAU

Nachtsicht statt Nachsicht

Sich in dunklen Gassen verirren, ist in keiner fremden Stadt ratsam. Erst recht nicht in Mexiko-Stadt. Umso besser, dass du mit einem Nachtsichtgerät ausgestattet bist. So kannst du dich als unsichtbarer Jäger der Nacht an deine Gegner heranschleichen, dich über sie krank lachen und es wie der Predator machen – nämlich aus dem Hinterhalt.



ebenso ohne Aufpreis zur Serienausstattung. Der futuristische Kampfanzug erhöht nicht nur die Überlebenschance gegen eine grotesk starke Überzahl, sondern ist auch angenehm leicht zu tragen. Also das ideale sommerliche Outfit für die sonnenverwöhnte Stadt im Süden Nordamerikas. Doch so malerisch auch die Strände sind, so blau das Meer und so pittoresk die Häuserfassaden – zum Genuss der Aussicht haben die Soldaten der Zukunft keine Zeit. Das ist umso bedauerlicher, als die Programmierer sichtlich beseelt von dem Anspruch waren, die herausragende Power der neuen Xbox auf beeindruckende Weise sichtbar zu machen. So punktet »Advanced Warfighter« mit detaillierten Texturen, atemberaubend schönen Lichteffekten und einer Schärfentiefe, die einem fast tatsächlich das Gefühl gibt, eine Städtereise nach Mexiko-City gebucht zu haben. Apropos Tiefenschärfe: die Helikopterflüge über die Metropole, bei denen man Scharfschützen von den Dächern fegt, zeigen, mit welcher Liebe zum Detail das Stadtbild erschaffen wurde. So viel steht schon mal fest: Der Ausblick weit über die Stadt wird sich unvergesslich als eine der ersten Xbox-360-Erinnerungen in das kollektive Gedächtnis der Konsolen-Fangemeinde einbrennen.

Die Helme der Ghost Recon Squad fangen Kugeln bis zu einem Kaliber von 7.62 ab. Ein schwacher Trost. Denn auch wenn ein mexikanischer Rebell in Turnschuhen und T-Shirt weni-

Mit einem Auge auf das kleine Bild-im-Bild zu spielen, geht einem schnell in Fleisch und Blut über



ger Furcht einflößend aussieht als ein Krieger im Sciencefiction-Dress: in eine Salve aus einem AK-47 zu laufen, bleibt auch in Zukunft ein tödlicher Fehler. Wer also einfach über das Schlachtfeld rennt und wild drauflosballert, hat eine kürzere Überlebenswahrscheinlichkeit als ein Schneeball in der Hölle. Stattdessen ist Vorsicht und Teamwork geboten. Dass »Ghost Recon« ein Stealth- und Taktik-Shooter ist, lernt man spätestens dann, wenn einem die erste Kugel eines Heckenschützen zu einer Pirouette mit Bauchlandung zwingt. Natürlich ist Teamgeist in einer Koop-Multiplayer-Session noch dringlicher als im Einzelspieler-Modus. Mit Xbox Live

erlebt man, bei allem Respekt für die KI, die Zusammenarbeit mit den Kameraden deutlich lebendiger als mit den virtuellen Teamkollegen. Das gilt natürlich umso mehr, wenn man das gemeinsame Vorgehen via Headset bespricht. Vor dem Sprung in das Online-Inferno ist erst mal »Pimp my Soldier« angesagt: Der eigene Charakter kann nach Belieben gestylt und getunt werden. Nach der Wahl der Klasse (Sniper, Grenadier etc. ...) kann man das Aussehen, die Kleidung und Bewaffnung der Figur nach den eigenen Wünschen gestalten. Wir drücken die Daumen, dass der schicke Anzug deines Soldaten möglichst lang nicht schmutzig wird, denn Blutflecken lassen sich auch im Jahr 2013 ganz schlecht reinigen.

Michael Eichhammer

360 SAGT ...

Bewährtes Gameplay mit Next-Generation-Finessen und riesiger urbaner Umgebung. Prognose: hohes Xbox-live-Suchtpotenzial!

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- packende Action und schier unbegrenzte Freiheit
- kein Mehrspieler-Modus – das tut weh

Brandneue
BILDER

Hat man noch nicht gesehen!

Erscheint/ Mai 06



Harte Kung-Fu-Kämpfe gepaart mit stilisierter Pistolen-Action. Da wird selbst John Woo neidisch

AUF EINEN BLICK

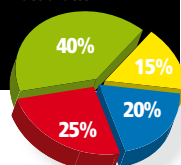
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Namco
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ Ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die Xbox 360: Grenzenlose Freiheit in einer der schönsten, virtuellen Städte aller Zeiten. Auch die Mordmethode ist frei wählbar.

DAS STECKT DRIN

- Feuergefechte
- Anime-Stil
- Morde planen
- beschatten



FRAME CITY KILLER

Yakuza gegen Profikiller: Action in der Hightech-Metropole Frame City

Wir schreiben das Jahr 2047: aus einem kleinen, in der Nähe von Shanghai liegenden Arbeiterstädtchen ist die größte Wirtschaftsmetropole der Welt geworden: Frame City. Vor knapp zehn Jahren entwickelte dort die Sora Corporation eine Technik, mit der sich Daten problemlos um die Welt schicken lassen. Sie können von jedem, der einen dazu passenden Visor trägt, empfangen werden. Doch diese »Visual Frame«-Technologie (VT) lässt auch jede Menge Raum für Missbrauch: optische Drogen und komplexe Bild-Rhythmen, die das Gehirn stimulieren, werden über das Netz weltweit gedealt, das so genannte »Visual Acid« überschwemmt die Stadt. Schuld ist Khan, ein Terrorist, der mit gezielten Visual-Acid-Anschlägen wichtige Funktionäre der Stadt ausschaltet und mit seiner Privatarmee die Straßen unsicher macht. Dem soll nun die SOU, die Special Operation Unit, ein Ende bereiten.

Als Spezialagent Crow ist es deine Aufgabe, die kriminellen Oberhäupter der Stadt auszuschalten und Informationen zu sammeln, die dich zu

Khan führen. Auf der Jagd schlägt sich der Spieler durch Frame City. Die asiatische Hightech-Metropole ist voll gestopft mit Neonreklame und unzähligen Menschen, die Straßen überfluten und Kaufhäuser stürmen. Hunderte Passanten, wohin man auch blickt. Die Straßen werden von Automassen befahren. Von so einer pulsierenden Stadt konnten Spieler bis jetzt nur träumen – die Unreal-3-Engine macht sie zur Realität, und zwar in atemberaubender Optik. In der Innenstadt bohren sich Wolkenkratzer in den Himmel, und breite Straßen ziehen sich

“ Von solch einer pulsierenden Stadt konnten Spieler bis jetzt nur träumen. ”

liveundonline

Wir hoffen immer noch auf einen Xbox-Live-Koop-Modus und auf zusätzliche Waffen vom Marktplatz.

1



MORD NACH PLAN

Töten wie's beliebt

Hauptmerkmal von »Frame City Killer« ist die Aktions- und Bewegungsfreiheit. Man kann Aufträge erledigen, wie man es für richtig hält. Beschatte dein Opfer, kundschaftere seine Gewohnheiten aus, verhöre dessen Freunde und Angehörige. Hast du genug Informationen, wird es Zeit, die Sache zu Ende zu bringen. Ob Autobombe, Scharfschützengewehr oder Genickbruch – der Spieler hat die Wahl.



3

CROW SIEHT ALLES



Durchblick dank Datenbrille

Dank eines Visors kann der Spieler sein Ziel selbst in überfüllten Fußgängerzonen und Einkaufspassagen im Auge behalten.

Das Opfer wird farblich von der Masse hervorgehoben. Eine Beschattung aus sicherer Entfernung ist deshalb kein Problem.

Eine weitere Scann-Option zeigt versteckte Sicherheitssysteme, Fallen und Überwachungsanlagen auf. Wer stets die

Augen offen hält, minimiert das Risiko entdeckt oder sogar getötet zu werden.

Zusätzlich zeigt die Hightech-Brille getarnte Feinde wie in Capcoms »Killer 7«, fungiert als Zielhilfe und blendet die verbleibende Lebensenergie des Feindes ein.

Sehr nützlich, dieser Visor. Schade nur, dass er schlicht und ergreifend hässlich ist.



3

2

durch die Geschäftszentren. Nie ist der Spieler alleine, ständig herrscht Tumult auf den Straßen. Sonnenschein, Regen, Tag und Nacht: alles folgt dem natürlichen Lauf der Zeit. Der Spieler kann sich frei bewegen: schäbige Restaurants besuchen, mehrstöckige Kaufhäuser durchforsten, Informanten im Rotlichtviertel ausquetschen oder sich eines der schicken Zukunfts-Autos greifen und damit durch die Straßen cruisen. Freiheit pur.

Das gilt auch für die Jagd auf die Bösewichter. Denn bei all dieser Pracht sollte man seinen Auftrag nicht vergessen. Ist die Zielperson ausgemacht, bremsen keine linearen Gameplay-Barrieren den Spieler aus. In der Third-Person-Ansicht mischt sich der Spieler unter die Bewohner von Frame City und heftet sich an die Fersen des Zielobjekts. In einem noblen schwarzen Anzug mit Krawatte und Hightech-Visor geht es auf die Pirsch. Dabei lohnt es sich, die Gewohnheiten seines Opfers auszukundschaften. Wann verlässt er das Haus, wo isst er zu Mittag, wer sind seine Freunde, wann ist er allein – all diese Informationen helfen beim Ausschalten des Opfers. Sogar den Zeitpunkt und die Art des Todes kann der Profi-Killer nach Belieben bestimmen. Klar, man kann die schweren Jungs einfach auf offener Straße mit Blei voll pumphen. Aber das sieht die Polizei, die in die Pläne der SOU

nicht eingeweiht ist, gar nicht gerne. Also sollte man etwas subtiler vorgehen. Und die Möglichkeiten dazu sind schier unendlich. Von einem Hochhaus aus werden da mit dem Scharfschützengewehr Kopfschüsse verteilt, eine Autobombe während des Berufsverkehrs tut es aber auch zur Not.

Es soll noch brutaler sein? Bitte schön! Ein Pfund Schrot in die Magengrube bei der morgendlichen Zahnpflege haut den stärksten Drogenboss um, und eine saftige Portion Prügel in einer U-Bahnstation kann mit viel Hingabe auch zum Tod führen. Es ist einfach spannend, sein Opfer zu jagen und dann, wenn die Gelegenheit da ist, seinen Plan in die Tat umzusetzen. Klar ist das nicht immer einfach. Denn die Fieslinge haben natürlich Bodyguards und ihre eigenen kleinen Armeen. Da kommt das umfangreiche Waffenarsenal gerade recht. Mit Granatwerfer, Pistolen, Laserblaster, Maschinengewehr, Panzerfaust und Co. lässt es sich wunderbar kämpfen. Bei Feuergefechten wechselt die Kamera in die Schulteransicht. Das liefert mehr Action und gibt den Großstadtschlachten einen feinen Shooter-Touch. Ist die Munition alle, geht's mit Händen und Füßen weiter. Beide Kampfstile lassen sich prima mischen. Dann vollführt Crow Kung-Fu-Angriffe und Killer-Combos im Stil von Jet Li und Chow Yun Fat. Das Schöne daran ist das japanische Flair. Die Grafik im Anime-

Stil, die überzogenen Posen der Figuren, die subtile Gewaltdarstellung nach Yakuza-Art: all das macht »Frame City Killer« zu einem ziemlich einzigartigen Game, das die Action zudem durch eine sehr vielschichtige Story verknüpfen will. Es geht um das Schicksal der Stadt, das Verhältnis zwischen Crow und der Künstlerin Aria, die Machenschaften des korrupten Polizisten Ryan, und die Taten des Terrorkönigs Khan. Man darf gespannt sein auf die endgültige Version.

Sebastian Weidenbeck

360 SAGT ...

Das Spiel entwickelt sich. Interessanter Held, interessante Handlung und viel Aktions- und Bewegungsfreiheit. Könnte ein Hit werden.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Der Koop-Modus via Xbox Live verspricht Action satt.
- Der Cel-Shading-Look ist nicht jedermanns Sache.



Erscheint/ September 06

AUF EINEN BLICK

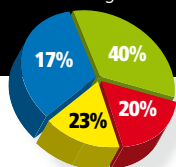
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Real Time Worlds
Genre/ Action
Spieler/ 1-2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Bösewichter verkloppen, Drogenbosse richten, die Stadt erkunden. Als Cop mit Superkräften hat man gut zu tun.

DAS STECKT DRIN

- Stadterkundung
- tote Gangster
- Superkräfte
- Heldentuning



CRACKDOWN

Beinharte Gangster-Cop-Action vom »Grand Theft Auto«-Erfinder

Wenn jemand einen »GTA«-Klon schaffen kann, der das Zeug dazu hat, am Thron der weltbekannten Serie zu sägen, dann doch wohl der Erfinder selbst. Mit »Crackdown« schicken sich »GTA«-Schöpfer David Jones und sein Entwicklerstudio Real Time Worlds an, genau das zu tun. Allerdings wirkt das Erstlingswerk der Spieleschmiede auf den ersten Blick nicht gerade einfallsreich. Der Spieler kämpft sich als Cop durch eine riesige Stadt. Seine Aufgabe: die 21 Gangsterbosse vernichten, welche die Viertel der Metropole mit brutaler Gewalt regieren.

Autos auf den Straßen, Passanten auf dem Fußweg und Abschaum in den Seitengassen – so etwas haben wir schon oft gesehen. Springt der Polizist dann aber plötzlich mit einem gewaltigen Satz und einem Sattelschlepper in den Händen auf einen Wolkenkratzer, schleudert das Gefährt in einen Trupp schießwütiger Bösewichte, springt dann wieder zu Boden und erledigt die restlichen Ganoven, so ist das nicht nur überraschend, sondern sogar ziemlich beeindruckend. Eine

Geheimorganisation namens Agency hat dem Helden diese Kräfte verpasst, um ihn als Wunderwaffe gegen die erdrückende Übermacht der Verbrecher zu rüsten. Genau diese übermenschlichen Fähigkeiten sind Garant für abwechslungsreiches Gameplay, das nahezu keine Grenzen kennt. Im »Matrix«-Stil hetzt der Spieler seinen Helden über Hochhausdächer und lässt ihn meterweit durch die Luft springen. Autos, Parkbänke und Passanten dienen als Wurfgeschosse, jede erdenkliche Waffengattung kommt zum Einsatz, jedes Auto kann »konfisziert« werden. Der typische »GTA«-Schmonzes,

„Das abwechslungsreiche Gameplay soll kaum Grenzen kennen.“



Supersprung-Verfolgungsjagden über Hochhausdächer liefern luftige Superhelden-Action

liveundonline

- Koop-Modus per Xbox Live
- andere Spieler beobachten
- möglicherweise Downloads neuer Wagen und Waffen

1



ZIELWASSER

In »Crackdown« lassen sich Schurken recht einfach ins Jenseits befördern. Bewegt man das Fadenkreuz auf einen Bösewicht, rastet eine Zielauswahl ein, wodurch der Gegner selbst dann im Visier des Spielers bleibt, wenn er einen Fluchtversuch startet.

Jetzt genügt ein Druck auf die linke Schultertaste, schon erscheinen mögliche Trefferpunkte. Kopf, Oberkörper, Beine – mit dem Analogstick bestimmt der Spieler, wo sein Projektil ein-

schlagen soll. Ein durchdachtes Körpertreffersystem mit Zielhilfe? Praktisch für stylische Shooter-Action.

Das funktioniert auch wunderbar bei anderen Zielen. So zerschießt man als guter Cop die Reifen von Gangsterautos. Fiese Scharfschützen zielen gleich auf den Tank und sehen zu, wie die Übeltäter in dem brennenden Wrack verkohlen. So etwas spart Munition und sieht obendrein spektakulär aus.

2



3

BUNTE SCHATTEN

Farbenfroh und im Comic-Stil kommt »Crackdown« daher. Die kunterbunten Cel-Shading-Akzente vermitteln auf den ersten Blick nicht gerade einen erwachsenen Eindruck. Das ändert sich allerdings schlagartig beim ersten Feuergefecht oder wenn einem brennende Autowracks samt Fahrer um die Ohren fliegen.

2



dazu Superheldenkräfte und enormer Handlungsspielraum, das begeistert auf Anhieb.

Allerdings wollen all diese Fähigkeiten erst mal erlernt und perfektioniert werden. »Learning by doing« heißt die Devise. Je öfter man eine bestimmte Aktion wiederholt, desto besser wird der Charakter. So stählt man den Körper, indem man Gangster mit Faustschlägen und Fußtritten verprügelt, und erhöht die Ausdauer durch Verfolgungsjagden zu Fuß sowie Hangel- und Kletteraktionen. Kraft und Ausdauer sind auch von Nöten, denn laut Hersteller spielen sich 50 Prozent des Action-Titels nicht auf dem Boden, sondern in Schwindel erregenden Höhen auf den Dächern der Stadt ab. Im Lauf der Verbrecherhatz erhält der Spieler sogar Fähigkeiten, mit denen er Objekte beeinflussen kann. Setzt er sich zum Beispiel in ein Auto, legt sich wie von Geisterhand eine Panzerschicht über das Gefährt. So wird aus einem Standard-Auto schnell ein kugelsicheres High-Speed-Geschoss. Verlässt der Held die »geliehene« Karosse, verschwindet auch der Schutzpanzer wieder.

Mit Autos wie in »GTA« per Rampen über Häuserzeilen schießen, das gefällt auch bei »Crackdown«



Das klingt alles schon ganz nett, doch was wirklich begeistert, ist der geniale Koop-Modus. Per Xbox Live geht's da zu zweit durch die Stadt, um Ganoven zu verprügeln, in die Luft zu sprengen oder einfach nur das gesamte Areal zu verwüsten. Und dank der vielen Fähigkeiten wird es nie langweilig. Zu zweit die Schurken der Stadt mit

Superkräften das Fürchten lehren, das hat schon fast was vom »Dynamischen Duo«. Sich durch die Story kämpfen ist euch zu lahm? Kein Problem, wir haben da ein paar nette Ideen, mit denen man sich wunderbar die Zeit vertreiben kann: Banditen-Weitwurf, Sattelschlepper-Tennis, Mikado mit Autos oder Wettrennen über die Dächer der Stadt – dank der Superkräfte und der genialen Physik-Engine des Spiels wird die ganze Stadt zu deinem Abenteuer-Spielplatz. Und das Ganze funktioniert ohne Ladezeiten und exklusiv nur auf der Xbox 360.

Sebastian

Weidenbeck

360 SAGT ...

Nicht gerade realistisch, dafür voll gepumpt mit Action und Superkräften. Echte Konkurrenz für die »GTA«-Serie.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ↑ die überzeugendsten Blutfontänen aller Zeiten
- ↓ Wie es um die Langzeitmotivation steht, ist fraglich



Erscheint/ September 06



Der Zombie sieht's mit Entsetzen: das ist ja der Hammer!

AUF EINEN BLICK

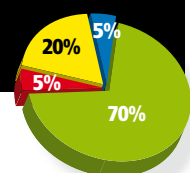
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die Xbox 360. Zombie-Action von den »Resident Evil«-Machern. Aber ohne Umbrella.

DAS STECKT DRIN

- Zombies
- Fotografie
- platzende Köpfe
- Puzzles



DEAD RISING

Mehr totes Fleisch als bei Aldi im Kühlregal

Splatterfilmen haftet das Vorurteil an, sie wollten nur den Blutdurst von Leuten mit missratener Kindheit stillen. In letzter Zeit rücken einige Hollywood-Produktionen das Bild gerade. Zum Beispiel George A. Romeros »Dawn of the Dead« und »From Dusk Till Dawn« von Robert Rodriguez. Beide Streifen begeistern auch Actionfreunde, die auf Splatter sonst gut verzichten können. Denn die Filme bauen auf subtil gesetzte Schockeffekte und interessant gezeichnete Heldenfiguren. »Dead Rising« scheint ähnlich zu werden. Ursprünglich war das neue Werk der »Resident Evil«-Erfinder für März angekündigt, jetzt hat Capcom den Termin auf September verschoben. »Dead Rising« soll zu einem rundum schönen Cinemascope-Game aufgepeppt werden, komplett mit Rahmenhandlung, Kamerafahrten und Dialogszenen.

Held der Story ist der Fotoreporter Frank West. Mit der Kamera im Anschlag marschiert er zwecks Motivsuche in ein Einkaufszentrum. Seltsame Dinge sollen hier geschehen, West will Fotos schießen. Nach dem Einstiegsvideo und einem Kamerazoom ist die Eingangshalle

erreicht, und man gewinnt die Kontrolle über den Helden. Im ersten Moment scheint alles friedlich, man kann sich in aller Ruhe mit der Basis-Steuerung vertraut machen und die Umgebung kennen lernen. Die Bodenkacheln glänzen, der Brunnen plätschert, entspannte Musik lullt einen ein. Aber von draußen wanken Besucher heran, die sich davon wohl nicht beruhigen lassen. Wesen, die früher mal Menschen gewesen sind. Jetzt röcheln sie, gurgeln, ächzen und wollen West an die Kehle – der Kampf ums Überleben beginnt. Untote überfluten die Eingangshalle. Sie humpeln und kriechen mit gierig erhobenen Händen, mit dem Tod in den Augen und kaum

„Es herrscht mehr Gedränge als im Media Markt beim Start der Xbox 360.“

liveundonline

■ Bis jetzt hält sich Capcom mit Angaben zurück. Nur Score- und Effektivitäts-Ranglisten sind bestätigt. Wir hoffen auf Mehrspieler-Modi.

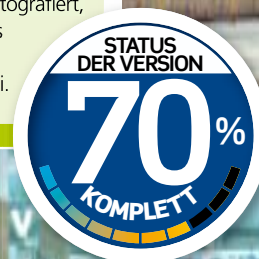
1



GRIMMIG

Schau mal böse

Frank West ist ein sensationsgeiler Fotoreporter, der Bilder schießt und damit seinen Lebensunterhalt verdient. Seine eigentliche Aufgabe also, außer überleben, Fotos machen. Wer vorgegebene Situationen findet und fotografiert, schaltet Tipps und Zusatzmissionen frei.



3

WAFFENWAHL

Shopping bis zum Umfallen: ein Großteil des Gemetzels findet in einem Einkaufszentrum statt. Der Held kann praktisch alles zur Hand nehmen und als Waffe benutzen, was in den Regalen herumliegt: Baseball-Schläger, Äxte, Sensen, Heckenscheren. Mit Pech auch nur Äpfel und Pflaumen von der Obsttheke.

Später im Spiel kommen Schusswaffen in allen möglichen Größen und Kalibern zum Einsatz. Wie bei allen Waffen ist die sorgfältige Auswahl entscheidend.

Mit einer Pistole lassen sich einzelne Untote auf große Entfernung richten, ganz sorgfältig, ohne dass man einen Biss ins Genick riskiert.

Dagegen ist eine Maschinenpistole erste Wahl, wenn Horden auf einen zustürmen. Stur draufhalten klappt aber, wegen der begrenzten Munition nicht. Außerdem sind die Zombies in der Lage, einem die Waffen aus der Hand zu reißen. Also besser mit Köpfchen kämpfen.



2

zu bändigendem Beißreiz auf West zu. Der nimmt ein Brett zur Hand, denn das lässt sich annähernd wie eine Waffe gebrauchen. Köpfe platzen, Körperteile fliegen, Blut spritzt. Es geht schlimmer zu als im Media Markt beim Start der Xbox 360. Die ersten Untoten sind schnell niedergestreckt.

Währenddessen drücken Dutzende Zombies gegen das Fenster des Baumarkts nebenan, und man weiß genau, was gleich geschehen wird: die Tore öffnen sich, und eine Flut von Untoten ergießt sich ins Bild. Also flott einen Schmiedehammer aus dem Regal gekrallt und aufgeräumt. Die Horden scheinen unbesiegbar, aber das clevere Kampfsystem belohnt Können und Timing. Wer seine Waffen klug wählt und präzise einsetzt, der verbessert seine Überlebenschancen. Eine Prise Taktik kommt in dem Moment ins Spiel, wenn sich die Schauplätze verlagern, hinaus aus der Ladenstraße, hinein ins Parkhaus und an das Ufer eines Sees. Man kann als Spieler

seine Wege selbst wählen und frei darüber entscheiden, an welcher Stelle man sich den Horden stellt. Wer im Supermarkt auf Kühltheken steigt oder im Parkhaus auf das Dach eines Busses klettert, der erhöht seine Chance aufs Überleben dramatisch. Nebenbei stellt einen »Dead Rising« vor immer neue Aufgaben. Man muss fortwährend eingekreiste Opfer aus brenzligen Lagen befreien oder sich auch mal heranzupirschen, Lynchjustiz aus nächster Nähe beobachten und den Auslöser drücken. Schließlich ist West Sensationsfotograf. Außerdem gilt es auf Überlebende des Massakers zu achten, die ganz eigene Interessen verfolgen.

Sieht jedenfalls ganz so aus, als könne »Dead Rising« es tatsächlich mit den besten Zombie-Streifen aufnehmen, auch was den Look betrifft. Denn so viele Zombies auf einem Bildschirm, jeder einzelne davon Furcht einflößend gut animiert, das kann nur die Xbox 360. Wenn jetzt noch die Action abwechslungsreich inszeniert wird,



Mysteriöse Nebenfiguren: welche Rollen spielen diese Braut und ihr bester Freund?

dann wird »Dead Rising« ein richtiger Knaller. Ob dies wirklich klappt, ist noch unklar. Dazu stehen zu viele Fragezeichen im Raum. Was ist zum Beispiel mit dynamischen Bossgegner-Fights? Was hat es mit der mysteriösen weiblichen Nebenfigur auf sich? Muss die deutsche Version gekürzt werden, obwohl ja keine wirklichen Menschen gemeuchelt werden, und obwohl die Gewalt so überspitzt dargestellt wird? Auf jeden Fall lohnt es sich, einen Blick auf das Gameplay-Video zu werfen, das auf unserer Webseite bereitliegt: www.360-live.de.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Ob der Mangel an originellen Ideen stört, bleibt abzuwarten. In puncto Optik kann es »Dead Rising« mit Filmen wie »Dawn of the Dead« aufnehmen.

Hitpotenzial

namco®

XBOX 360

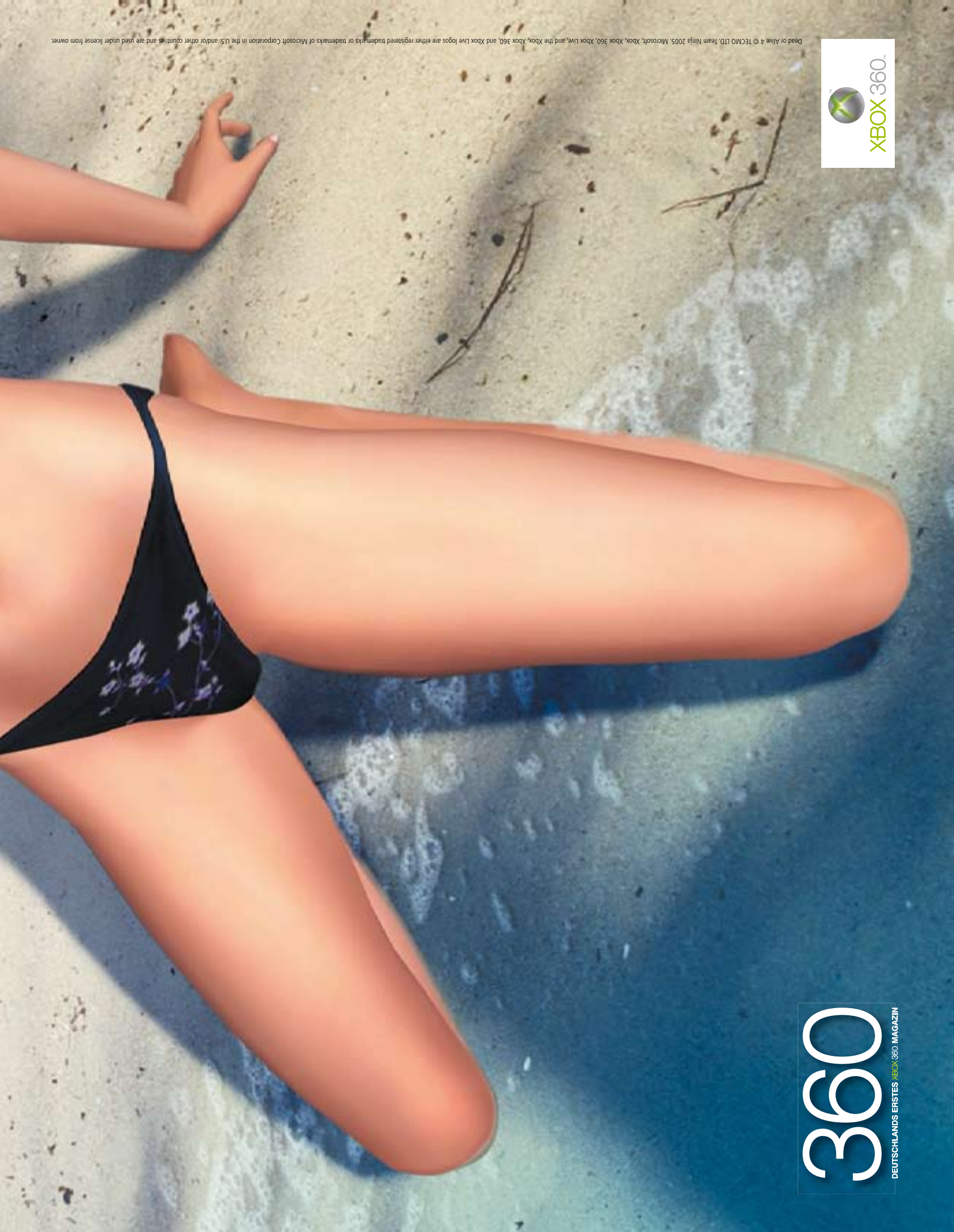
XBOX
LIVE



RIDGE RACER™ 6

DEAD OR ALIVE 4





360

DEUTSCHLANDS ERSTES XBOX 360 MAGAZIN



RID

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, Rebekka Brandt, Jan Kahlert, Michael Eichhammer, Shin Chang

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, Tassilostraße 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
Tassilostraße 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 Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München. Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz Highbury Entertainment Limited, Bournemouth, England produziert.

Covermotiv: Burnout Revenge © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Criterion Software logo and RenderWare are trademarks or registered trademarks of Criterion Software Limited in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

Poster: Ridge Racer 6™ © 2005 Namco Limited. All Rights Reserved.
Dead or Alive 4 © TECMO LTD. Team Ninja 2005
Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

360 – das sind wir



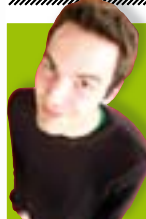
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Burnout Revenge«,
»Ridge Racer 6«
FREUT SICH AUF/ »Dead Rising«



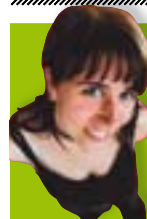
MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister
GENRES/ Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »Kameo«, »Amped 3«
FREUT SICH AUF/ »Final Fantasy XI«



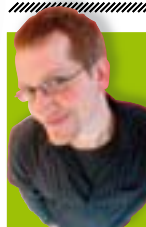
SEBASTIAN WEIDENBECK REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ L Erloeser
GENRES/ Action, Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Quake 4«, »Kameo«
FREUT SICH AUF/ »Prey«, »Final Fantasy XI«



REBEKKA BRANDT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spüttelgirle
GENRES/ Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Dead or Alive 4«,
»Pikmin 2« (Gamecube)
FREUT SICH AUF/ »Dead Rising«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK
GENRES/ Abenteuer, Rollenspiele, Strategie
SPIELT GERADE/ »Kameo«, »Condemned«
FREUT SICH AUF/ »Oblivion«, »Crackdown«



SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »Full Auto«, »NBA 2K6«
FREUT SICH AUF/ »Gears of War«, »Tomb Raider Legend«



CHRISTOPHER NORDHOFF REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Chrizzy
GENRES/ Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »FIFA 06«, »King Kong«
FREUT SICH AUF/ »Der Pate«, »Zelda«
(Gamecube)



MANFRED SCHMIDT TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ Leseschleife
GENRES/ Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Age of Empires 3« (PC),
»Kameo«
FREUT SICH AUF/ »Final Fantasy XI«

So werten wir

Spiele sind vielschichtig, sie sind geprägt durch Pluspunkte und Tiefschläge. 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 unbesehen zugreifen.

5 bis 6 Das Mittelfeld. Als Liebhaber des Genres kann man immer noch Spaß haben, sofern einem 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.

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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

DEAD OR ALIVE 4

Manche Fightgames spielt man wegen der coolen Moves. Dieses hier wegen seiner Atombusen ...

Ja, was haben wir denn da: einen zwielichtigen Konzern namens Doatec, eine machthungrige Chefin namens Helena und den durchgeknallten Wissenschaftler Donovan, der in seinem Hightech-Labor die ultimative Energiekriegerin erschafft. Es scheint nicht rosig bestellt um die Zukunft der Menschheit. Aber keine Sorge, denn tapfere Kämpfer nutzen das vierte »Dead or Alive«-Tournament, um den Konzern nebst Forschungseinrichtungen in die Luft zu sprengen. Willkommen bei »Dead or Alive 4«!

Das neue Tecmo-Fightgame setzt auf die altbekannte, schnelle Hau-drauf-Action, serviert sensationelle Grafik und Spiel-Modi im Überfluss. Den Schwerpunkt, soweit es Einzelspieler betrifft, bildet der Story-Modus. Hier muss der Spieler acht Kämpfe bestehen. Klingt nach wenig, hat es aber in sich, sofern man keine wahrhaftige Handlung mit Video-Klimbim und Kino-Drumherum erwartet, dafür aber eine Hand voll Dialoge zwischen den Kämpfen – in japanischer Sprache, deutsch untertitelt. Trotzdem macht es Laune, den Abspannen entgegenzuspielen, nicht nur weil die weiblichen Figuren hier alle Hemmungen fallen lassen, sondern weil hier auch die komplizierten Verflechtungen zwischen Freunden und Feinden, alten und neuen Figuren aufgeschlüsselt werden. Bis zum endgültigen Ende im Gelände ist es allerdings ein erstaunlich harter Weg, denn der Schwierigkeitsgrad hat es in sich. Selbst Könner werden öfter mal Niederlagen einstecken müssen, umso mehr gilt das natürlich für Einsteiger. Dazu kommt,

dass der vierte Teil aus der »Dead or Alive«-Serie die mit Abstand schnellste Folge ist. Nicht nur was das Tempo der Kämpfe betrifft, sondern zum Glück auch bei den Ladepausen. Zwischen Auswahl und Fight vergeht kaum mehr als ein Augenzwinkern.

Im Vergleich zum letzten Teil hebt sich das neue »Dead or Alive 4« auch durch seinen erheblich erweiterten Kader ab. Die neuen Figuren sind mehr als nur Klone bekannter Fighter. Da haben wir zunächst Spartan-458, im Kasten ausführlich beschrieben. Dazu den jungen, blonden Eliot. Der Engländer ist Schüler von Gen-Fu, Meister des Xing-Yi-Quan-Kampfstils. Eliots Ausprägungen: harte Fausthämmer, dafür eher lahme Fußkombinationen. Der zweite Neuling ist weiblich: die braun gebrannte La Mariposa aus Südamerika ist die Meisterin der Würfe, Konter und schnellen Attacken. Ihr Lucha-Libre-Kampfstil ist flexibel und besonders für Einsteiger geeignet. Dann haben wir da noch die schöne Kokoro aus Japan. Ein schwarzhaariger Heißsporn im Kimono, der sich voll und ganz der Ba-Ji-Quan-Kampfkunst verschrieben hat. Mittelschnell, stark mit der Faust und damit ein weiterer Beleg für das gute Balancing der Figuren. Die ausgeprägten Stärken und Schwächen jedes Fighters führen zu ausgesprochen ausgewogenen, interessanten und fairen Kämpfen.

Außerdem fügen sich die Neulinge gut ein in die Riege der Altstars aus vorangegangenen »Dead or Alive«-Games ein. Zu unseren Lieblingen zählen beispielsweise der Drunken-Master-Kämpfer Brad Wong, der zwischen den Fights schon mal »

Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Tecmo
Hersteller/ Team Ninja

Preis/ ab 60 EURO

Genre/ Fightgame

Spieler/ 1-16

Xbox Live?/ ja

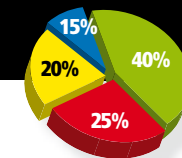
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: hinreißendes, temporeiches und gut aussehendes Prügel-Meisterwerk.

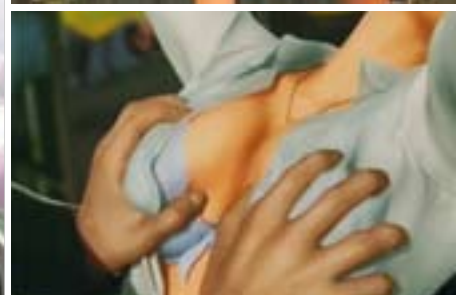
DAS STECKT DRIN

- Top-Charakterdesign
- Girls
- Brüste
- nackte Haut



KULISSENWECHSEL

Wie für die »Dead or Alive«-Serie üblich, verlagert sich der Kampf mehrmals während eines Matches. Prügelt man den Gegner durch ein Fenster oder kickt ihn Stufen hinunter, geht's nach einer kurzen Kamerafahrt in einer benachbarten Arena weiter.



Schön obszön: im Abspann von Leifang wird auch zugelangt, aber zur Abwechslung nicht mit Faust und Fers



Lohnt sich's?

- fantastische Grafik und beinharte Prügel-Action
- Genre-Einsteiger werden den Story-Modus richtig schwer finden

SCHNELL UND HART

Ob Konter, Gegenwurf oder Anzahl der am Stück gelandeten Treffer – wer dem Kontrahenten keine Chance zur Gegenwehr lässt, der hat so gut wie gewonnen.

WELT DER SCHMERZEN

Die beeindruckenden Kampfplätze sehen mehr als nur gut aus, sie nehmen auch Einfluss auf die Kämpfe. Fliegt man gegen Kisten, Autos oder durch Wände, setzt es Extraschaden.

KLEIDSAM UND SEXY

Kokoro ist eine der vier neuen spielbaren Figuren. An ihrem Kimono sieht man deutlich die Stärken der Grafik. Kleider und Haare, die jeder Regung und jedem Windhauch folgen: Die virtuellen Kämpfer sind die schönsten, die das Prügel-Genre je gesehen hat.

liveundonline

sechs Online-Modi bis zu 16 Fighter bilden Teams, je zwei vertrimmen sich mit im Online-Kampf verdienten »Zackz« den eigenen Lobby-Avatar tunen

OPULENTER ONLINE-MODUS

Der Kampf im Netz

Der vierte Teil der »Dead or Alive«-Serie ist ein wahres Paradies für Xbox-Live-Fighter: bis zu 16 Prügelknaben treffen sich in der Online-Lobby und einigen sich auf einen von sechs witzigen Spiel-Modi. Man kann sich im »Gewinner bleibt«-Modus so lange an den Controller krallen, bis man einen Kampf verliert, im »Turnier« um Rangpunkte kämpfen, einen »Teamkampf« ausfechten, im »Survival-Modus« möglichst viele Gegner am Stück kicken oder sich im »Kumite« als Champion behaupten. Bis auf »Survival« und »Teamkampf« bieten alle Modi die Möglich-

keit, als Einzelspieler oder als Tag-Team anzutreten. Einsteiger können außerdem im »Verlierer bleibt«-Modus so lange den Ring besetzen, bis sie einen Sieg erringen. Gewinner räumen »Zackz« ab, eine virtuelle Währung, mit der man seinen Lobby-Avatar schmücken kann – seinen ganz persönlichen Helden also, mit dem man durch die kunterbunte Lobby rennt und selbst Turniere eröffnet, an vorhandenen Turnieren teilnimmt oder (als Zuschauer) nur beiwohnt.





TITTENATTACKE



Hitomi, Tina und Christie kennt man schon. Diese Ladys sind neu im Ring

Ja, die Figur oben sieht aus wie der Kumpel des Master-Chief aus »Halo«, ist aber gar kein Kerl. Hinter der Kampfausrüstung steckt eine Amazone namens Spartan-458. Sie ist einer der Bonus-Charaktere. Ein MASB-Sturmgewehr hat die Lady zwar nicht dabei, dafür verteilt sie tödliche Schwingen.

Alpha-152 ist der Name dieser filigranen Schönheit. Sie wurde von dem durchgeknallten Doatec-Wissenschaftler Donovan erschaffen und nimmt nun ihren Platz als eine

der Endgegner-Kämpferinnen ein. Sie ist verflucht schnell, und ihr Genickbrecher leert den eigenen Energiebalken wie nichts. Leider ist die Lichtgestalt nicht spielbar.

Okay, so wirklich neu ist die Doatec-Präsidentin Helena nicht, neu ist aber ihre tragende Rolle im Story-Modus. Schnelle Fußfeiger und gekonnte Handkantenschläge machen Helena zu einer gefährlichen Gegnerin. Wer die streitlustige Dame sein Eigen nennen will, muss sich aber mit allen Charakteren durch den Story-Modus kämpfen.

2



» einen zwitschert. Dann ist da noch die Lack- und Leder-Lady aus England mit den weißen Haaren: Christie, die mit ihrer Schlangentechnik für turbulente Fights gut ist. Alle Charaktere zusammen genommen, inklusive den Freispiel-Figuren Spartan-458 und Tengu, kommt man auf sage und schreibe 24 Kämpfer. Bei dieser Vielfalt findet jeder den für sich passenden Kämpfer. Und selbst wenn nach acht Spielstunden alle Prügelknaben im Story-Modus freigeschaltet sind, bietet »Dead or Alive 4« noch genügend Herausforderungen. Etwa den »Time Attack«-Modus, in dem man möglichst schnell acht Kämpfe gewinnen muss. Den »Survival«-Modus, in dem man mit einem Energiebalken möglichst viele Gegner bezwingen sollte. Dann »Team-Battle«, »Sparring« und »Watch«-Modus, wo man Computergegner beobachtet und dabei lernt. Ist ein Kumpel zur Hand, ist natürlich der »Versus«-Mode die richtige Wahl. Bis zu vier Spieler vertrimmen sich an einer Konsole gegenseitig, im Team, immer einer gegen einen.

Dank der simplen Steuerung finden auch Einsteiger schnell ins Spiel. Auf Y wird mit der Faust geschlagen, B startet die Kicks, mit A wirft man den Gegner, mit X wird geblockt und mit Hilfe des Steuerkreuzes gekontert. Die Kunst liegt natürlich darin, diese Paar Knöpfe zu todbringenden Combos zu verknüpfen. Hilfe bietet eine jederzeit abrufbare Kommandoliste, in der sich die Moves nachlesen lassen. Gut so, denn im Vergleich zum dritten Teil gibt sich



BLOCKEN IST BLÖD

Kontern ist Klasse

Wer bei einer gegnerischen Attacke im richtigen Sekundenbruchteil auf den X-Knopf hämmert und dabei das Steuerkreuz nach hinten drückt, kann dem Gegner wunderbar eins auswaschen: der Angriff wird abgefangen und mit sehenswerten Würfeln und Knochenbrechern gekontert. Egal ob Sprungkick, Faustfeuer oder Powerschlag – stimmt das Timing, bekommt es der Angreifer doppelt und dreifach heimgezahlt. Auch niedrige Angriffe lassen sich kontern.



die Steuerung deutlich anspruchsvoller. Konnte man seinerzeit mit etwas Glück noch durch planloses Herumhämmern auf den Feuerknöpfen selbst Siegertypen flach legen, klappt das nun nicht mehr so einfach. Diesmal kommt deutlich mehr Raffinesse ins Spiel. Komplexe Brecherketten und brutale Schlagfeuerwerke lassen sich nur mit einstudierten Tastenkombinationen ausführen. Man kann Angriffe nicht mehr einfach blocken, sondern muss hohe, mittlere oder tiefe Attacken individuell kontern. Die Steuerung trifft die Balance zwischen einfach und anspruchsvoll. Simple Schläge, Fußtritte und Standardwürfe gehen locker von der Hand, will man aber mehrere Schläge und Tritte zur Combo aneinander reihen, ist präzises Timing notwendig. Pfeilschnelle Kick-Combos und gekonterte Powerfäuste gegen den Gegner laufen jetzt ohne zu stocken und flüssig vom Controller. Bravo, das versetzt dem Spiel noch mal einer gehörige Landung Extra-Speed.

Die insgesamt 16 Kampfarenen bieten genug Bewegungsfreiheit und so manche Überraschung. So kann man den Gegner in der Lichtüberfluteten Casio-Stadt Gambler's Paradise vor ein vorbeifahrendes Auto schubsen. Knochenbrecher-Qualitäten haben auch die Stufen des Taizan Tempel, wenn man seinen Gegner dort hinuntertritt: denn geschickte Fighter packen jetzt den Schopf des Gegners und reiten auf seinem Gesicht hinunter, als wär's ein Schlitten. In der Savanna Safari richten sich wütende Geparden gegen den Spieler, sobald der ihnen zu nahe kommt, woanders rennen schon mal Raubsaurier durchs Bild. Auch an dem wunderschönen Kirschblütenhain in der Kyoto-Kampfarena mag man sich kaum satt sehen, genauso an der filigranen Hängebrücke über eine beinahe bodenlose Schlucht im Waterfall Valley oder an der Raumstation Nassau Station, die jeder »Halo«-Fan natürlich noch kennt.

Ja, schön kommt »Dead or Alive 4«

daher, die Grafik ist einfach eine Pracht. Umso besser, dass das Spiel seinen Wurzeln treu bleibt und wieder so viele sexy Arenakämpfer in den Ring wirft. Sobald etwa die süße Ayane mit ihren lila Haaren oder die niedliche Hitomi mit ihrem Haarreif über den Bildschirm schweben, dürfte zumindest das männliche Publikum hin und weg sein. Mitverantwortlich dafür sind die knapp geschnittenen Kostüme, die sich beinahe unanständig eng an die Figuren legen. Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass sich außerdem die Haare auf den Köpfen und die Borten an den Kleidern im Wind wiegen. Geizen mit Reizen? Nicht bei »Dead or Alive«, dem Spiel mit der höchsten Slipdichte in der Videospiel-Industrie. Schon in der Aufwärmphase vor den Fights hüpfen die Mädels auf und ab, und es erstaunt einen immer wieder, mit welcher Dreistigkeit die Kamera dabei den Brustbereich fokussiert. In den Abspännen geht's dann richtig zur Sache. Kasumi taucht als nackte Meerjungfrau durch den Ozean, Christie heizt an der Tanzstange ein – wie schön, dass man sich die Shows im »Movie Theater« immer wieder ansehen kann. Die Pracht an Farben und Details kommt auf einem HDTV-Fernseher vollendet zur Geltung, aber auch auf einem PAL-Fernseher sehen die von Bäumen fallenden Blütenblätter, verblüffend echte

Wasserfälle und das Schimmern der halbnackten Haut überwältigend aus.

Aber Teil vier ist nicht nur das seixeste »Dead or Alive« aller Zeiten, sondern überzeugt auch spielerisch. Alle Mankos aus den Vorgängern wurden entfernt, die Vielfalt der Modi, Kämpfer und Combos erhöht. Obendrauf gibt's einen genialen Online-Modus. Ein Musstitel für alle Fightgamer, die Lust auf eine Tracht Prügel haben.

Sebastian Weidenbeck

Dead or Alive 4

GRAFIK/

Level- und Charakterdesign vom Feinsten. Das schönste Fightgame aller Zeiten.

SOUND/

Knochen splitteln, Gegner wimmern. Den Soundtrack spielte Aerosmith ein.

STEUERUNG/

Handlich und konfigurierbar. Prima für Einsteiger und Kenner.

Teil vier verbessert die Serie genau da, wo's nötig war. Mehr Tiefgang und ein überzeugendes Kampfsystem plus die gewohnt schnelle Action in sensationeller Grafik.

9 aus zehn

„Erstaunlich, mit welcher Dreistigkeit die Kamera ständig die Brüste fokussiert!“

liveundonline

■ Splitscreen-Racing für zwei Spieler ■ verschiedene Wettrenn-Modi via Xbox Live ■ Upload der besten Crash-Szenen ■ und mehr ...

Nur in 360
EXKLUSIV
Die erste Testfahrt

AUF EINEN BLICK

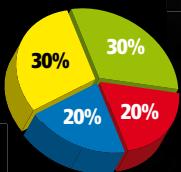
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
Criterion
Preis/ ab 60 EURO
Genre/ Action-
Racing
Spieler/ 1-6
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Pfeilschnelle Positionskämpfe und sensationelle Unfälle. Auf der 360 am besten!

DAS STECKT DRIN

■ Grafik
■ Tempo
■ rammen
■ Unfälle



BURNOUT REVENGE

Exklusivbesuch in Guildford: nur wir vom 360-Magazin waren zu Gast beim englischen Spielehersteller Criterion zwecks Testfahrt mit einem **Arcade-Racer**, der schneller ist als »Gotham Racing« und spektakulärer aussieht als »Need for Speed«.

Es sieht ganz so aus, als würde sich die Xbox 360 zur Mega-Konsole für Rennspiel-Liebhaber entwickeln. Kaum zwei Monate nach dem Start der 360 gibt es schon haufenweise klasse gemachte Racing-Games. Einem Spiel fiebern Kenner des Genres besonders entgegen: der 360-Umsetzung des vierten Teils aus der »Burnout«-Serie. Denn unter Besitzern der Original-Xbox gilt »Burnout Revenge« bereits seit einem halben Jahr als der Arcade-Racer, der »Need for Speed Most Wanted« den Rang ablaufen konnte. Dass sich Criterion für die 360-Version ein bisschen mehr Zeit genommen hat, schadet nicht: das tolle Game wird dadurch noch besser.

ICH KENNE »BURNOUT« NICHT, HAB ICH WAS VERPASST?

Aber hallo, schließlich drückt keine Rennspielserie so aufs Tempo. Es geht um mehr als nur illegale Straßenrennen und pfeilschnelle Sportautos, die auf öffentlichem Asphalt um Positionen kämpfen. Es geht um den Rausch der Geschwindigkeit. Wer mit 300 Sachen durch Staus flitzt, im Abstand von Zentimetern den Gegenverkehr schneidet, volles Rohr über rote Ampeln flitzt und die Gegner in die Mauer rammt, der spürt, wie das Adrenalin im Blut kocht. Die Straßen sind auch nicht zu 90 Prozent leer wie bei »Need for Speed«, sondern sind fast immer prall »

Lohnt sich's?

■ schnell, spektakulär und mit 1A-Mehrspieler-Features
■ kein Tuning, keine Polizei

Erscheint/ 16. März 06



HIGHEND-GRAFIK

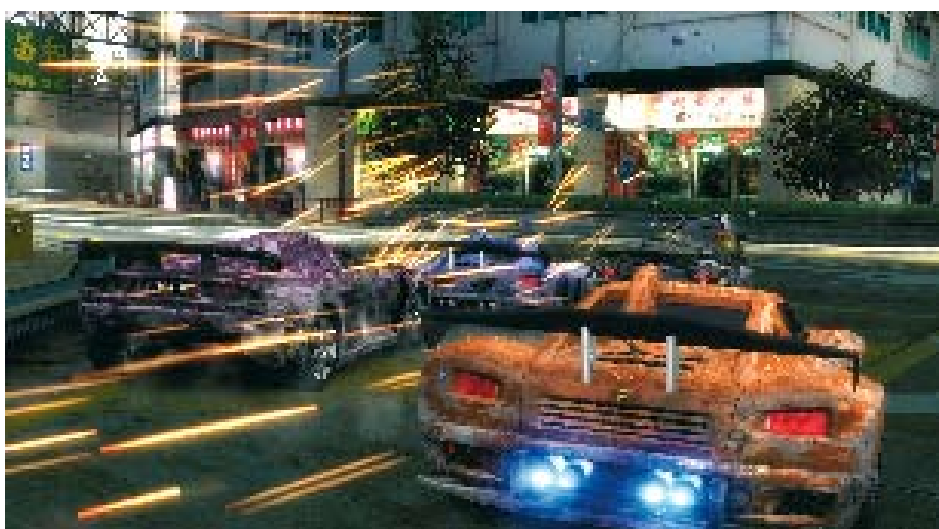
Die schönsten Unfälle der Welt

Es gibt so einige Merkmale, durch die sich »Burnout Revenge« vom eigentlich ähnlich gelagerten »Ridge Racer 6« unterscheidet. Die spektakulärsten Unterschiede sind die Unfall-Szenen. Denn, warum jemand überholen, wenn man ihn in die Mauer drängen kann? Zusammenstöße mit Gegnern, Gegenverkehr, Mauern und Leitplanken enden fast immer in einem Inferno. Da fliegen Autos tief, Blech reißt ab, Turbolader und Bremsscheiben regnen auf den Asphalt, und alles wird einem in der Wiederholung herrlich vor Augen geführt. Man kann währenddessen per A-Taste in die Zeitlupe schalten und im Detail beobachten, wie sich Bleche verformen, Funken sprühen und Scheiben zerbröseln. Stark, vor allem, weil die Kreisch-Geräusche dazu passen wie ein Reifen auf 'ne Felge. Wer in solchen Situationen Ruhe bewahrt, kann die Flugbahn des eigenen Wracks ein wenig beeinflussen und so vielleicht noch einen Computergegner ins Verderben reißen. Sobald man die A-Taste löst, verlässt »Burnout Revenge« diesen Trance-Zustand, setzt ein ziemlich heil gebliebenes Auto auf den Asphalt und weiter geht's mit voller Action. Die Grafik ist nicht nur einen Tick schärfer und schöner als auf der Original-Xbox, sondern unterscheidet sich in einigen Dingen grundlegend. Neu ist zum Beispiel, dass der Lack zerkratzt und dass mehr und mehr Beulen ins Blech getrieben werden, und zwar an allen beteiligten Autos, und das an genau den richtigen Stellen. Wenn es den linken Rückspiegel aus der Verankerung reißt, dann nicht aus Spaß am Grafikeffekt, sondern weil der Gegner eben genau da getroffen hat. Denn hinter dem Crash-Spektakel wirkt eine Physik-Engine, die Kräfte und Flugbahnen für sämtliche Blech- und Karosserie-Teile Bild für Bild korrekt berechnet.

Es sind diese Details, die begeistern. Beispielsweise sind Scheinwerfer nicht mehr nur eine Textur auf einem Polygonmodell, sondern komplexe, modellierte, verglaste Lichtkatapulte. Felgen und Reifen, Rauch und Flammen haben Tiefe und Struktur. Und die Positionskämpfe sehen so herrlich reißerisch aus. Bei Berührungen prasseln haufenweise Funken auf die Straße, es reißt Lackblätter vom Blech, Dutzende Autoteile fetzen durch das Bild. Durch einen 360-spezialen Unschärfe-Effekt (Per-Pixel- bzw. Vector-Motion-Blur) verwischt das Bild mit zunehmender Geschwindigkeit. Wenn nach dem Crash ein Pneu direkt vor der Nase durch das Bild hüpf, dann ziehen selbst eingefleischte Bruchpiloten unwillkürlich den Kopf ein. Die herrlich überzeichneten Crash-Szenen kommen umso erschreckender und sehenswerter herüber, weil »Burnout Revenge« durchaus auch eine ernst zu nehmende Fahrsimulation ist. Solange nicht Pfeile am unteren Bildrand darauf hinweisen, dass jemand drängelt, fühlt man sich fast so sicher wie bei »Gotham Racing 3«.



Und wieder einen erwischt: im Crash-Modus und bei Rennen kann man durch präzise getimte Explosionen andere Autos ins Verderben reißen



» gefüllt mit Kleinwägen, Bussen und Lastern. Ständig geht's links und rechts, hart bremsen, gleich wieder Gas geben, zack, zack! Dabei wird gefährliches Fahren belohnt: Wer sich im Windschatten an die Konkurrenz heransaugt, halsbrecherische Fahrten durch den Gegenverkehr unternimmt und an anderen Autos entlangschrammt, lädt sich die so genannte »Burnout«-Leiste auf.

ABER HIER GIBT'S JA GAR KEINE FERRARIS ...

Auf Kommando entlädt die sich dann in einem Turboschub, der das Auto nach vorne reißt. Die Kulissen verschwimmen, man beschleunigt wie vom Gummiband gezogen, kickt sich mit einer »Burnout«-Combo noch weiter nach vorne. Dreh- und Angelpunkt beim Einzelspieler-Modus ist die so genannte »World Tour«. Eine Weltkarte zeigt Städte und Flecken in USA, Europa und Asien. Anfangs sind gerade mal zwei Orte anwählbar. Mit der Zeit werden mehr und mehr Herausforderungen freigeschaltet. Also kein freies Fahren wie bei »Most Wanted«, sondern ein linear strukturiertes Vergnügen wie bei »Project Gotham Racing 3«. Dreimal wird die Welt insgesamt umrundet, alle Flecken sind frei erfunden. Es gibt Stadtrennen in Motor City, eine Landstraßen-Hatz auf den Sunshine Keys und Kurvengeflitze zwischen Bergen. Nett sind die vielen Details: im Pendant zu Hongkong beispielsweise herrscht Links-, statt wie bei uns Rechtsverkehr. Letztlich ergibt das eine begeisterte Mischung

aus schnellen Geraden, engen Kurven und vielen Schikanen. Jede Menge Abkürzungen erhöhen den Wiederspielwert. Obwohl die Namen der Städte so frei erfunden sind wie die der Autos, haben Häuser, Schilder und Landschaften viel Vertrautes an sich. Man fühlt sich als Teilnehmer an einer Welttournee der Straßenrowdys. Und die Autos sehen tatsächlich existierenden Flitzern zumindest ähnlich. Man hat die Wahl zwischen kreischenden Vierzylinder-Turbos und satt brabbelnden Achtzylinder-Motoren, zwischen Sportwagen, Muscle- und Stock-Cars. GT- und Formel-1-Flitzer bilden die Spitze. Diese PS-Monster schütteln ein Spitzentempo von 350 Sachen locker aus dem Ärmel. Spätestens dann fühlt sich »Burnout Revenge« an wie »Wipeout« auf der Playstation 2 oder »F-Zero« auf dem Gamecube. Wer mag, kann sich außerdem ab Ende März bei den Xbox-360-Demo-Geräten im Fachhandel einen Freischalt-Code für ein extra Download-Auto abholen.

„ Sieht tatsächlich aus wie das Rennspiel einer neuen Generation! „



Schade: die Autos sehen zwar toll aus, aber sie tragen noch immer keine Markennamen

In den ersten Momenten mag man kaum glauben, dass irgendjemand bei so affenartig rasant zoomenden Kulissen gezielt auf irgendetwas reagieren könnte. Es spricht aber für das gute Gamedesign, dass das mit etwas Training doch klappt. Die handliche Steuerung ist dafür mitverantwortlich. Sie macht eigentlich alles richtig, bis auf eines: man kann andere Autos zwar gezielt rammen, aber nicht so elegant umdrehen wie

bei »Project Gotham Racing 3« oder »Ridge Racer 6«. Simulations-Freunde werden es außerdem schade finden, dass halbwegs konventionelle Positionskämpfe nur etwa ein Drittel des Spielumfangs ausmachen. Der Rest setzt sich zusammen aus Rennen, bei denen man drängelt und rempelt. »Road Rage« ist zum Beispiel angesagt, wenn man Computergegner oder Kumpels in Leitplanken und Mauern schiebt »»



VOLLES TEMPO

Schneller geht's nicht



Damit ein so von Tempo und Adrenalin durchtränkter Arcade-Racer wie »Burnout Revenge« funktioniert, muss die Technik dahinter stimmen. Das tut sie. Criterion's haus eigene Renderware-Engine trifft genau die Balance aus begeisternder Grafik und höchstmöglichem Tempo. Häuser, Palmen, Tunneln und Autos zoomen auf Röhren-Fernsehern und LCD-Displays mit der maximal möglichen Bildwiederholrate von 50 beziehungsweise 60 Bildern pro Sekunde auf einen zu, je nach Einstellung der Konsole. Bei Splitscreen-Rennen sinkt die Rate leider auf die Hälfte dieses Wertes. Hier wäre mehr notwendig gewesen.



1

EFFEKTE IN MASSEN

Vor wenigen Wochen hatten wir noch gedacht, »Burnout Revenge« sähe schon auf der Original-Xbox beinahe aus wie ein Next-Generation-Game. Nix da. Die Leichtigkeit, mit der bei vollen 50 Bildern pro Sekunde beispielsweise Hunderte einzelne Kratzer in den Lack gerissen werden, das kann nur die Xbox 360.

VERBRANNTER GUMMI

Criterion nutzt die Power der 360 für jede Menge Politur an Autos und Kulissen. Die Reifen zum Beispiel haben richtig Tiefe, und in den Schweizer Alpen verdichtet sich der Nebel, je höher sich die Straße hinaufwindet. Umwerfend!

INNERE WERTE

Dass Criterion mehr als nur eine Umsetzung im Sinne hatte, sieht man auch beim Blick ins Fahrzeuginnere. Wenn die Tür nach einem Crash abreißt, sieht man dahinter kein schwarzes Loch, sondern Cockpit, Lenkrad und Sitze.

ONLINE-ORGIE

Rivalen muss man sich erarbeiten

Besonders aufgrund an »Burnout Revenge« ist die Art und Weise, wie sich das Spiel ins Xbox-Live-Netzwerk einklinkt und neue

Ideen zur Entfaltung bringt. Damit ist nicht etwa gemeint, dass man sich in der Lobby verabreden, x-beliebige Strecken und Autos wählen und dann Rennen gegeneinander fahren kann. Das geht bei »Gotham Racing« auch.

Aber so was wie den »Revenge«-Modus gibt es nur hier, und nur auf der 360: Xbox Live merkt sich, wann und wo sich Online-Gegner rammen. Sobald man die Konsole einschaltet und der Ranglisten-Führende oder ein Rivale aus vergangenen Rennen online ist, fordert einen das Spiel zum Kampf auf: »Hey, der Typ hat dir 25 Takedowns beigebracht! Hol ihn dir!« Jetzt kann man sich bei ihm einklinken, ihn zum Beispiel zum Grand-

Prix über zehn Rennen auffordern und sich rächen. Voraussetzung ist ein Xbox-Live-Gold-Konto.

Damit das funktioniert, greift »Burnout Revenge« auf die Spielerprofile in Microsofts Xbox-Live-Datenbank zu. Das ist das erste Mal, dass Microsoft einem Fremdhersteller so freien Zugang zum Netzwerk einräumt. Außerdem hat jeder Spieler 10 MB Speicherplatz zur Verfügung. Man kann Bestzeiten und Highscores ins Live-Netzwerk überspielen, plus besonders gelungene Crash-Szenen. Der Platz reicht für drei Clips von je 30 Sekunden Länge. Piloten aus aller Welt können diese interaktiven Replays, die noch den kleinsten Partikeleffekt speichern und eine manuelle Kamera-Umschaltung erlauben, bewerten. Die besten kommen in eine Top-20-Liste.

2



3

» und dafür Medaillen und Punkte kassiert. Übermenschliche Reaktionen und pures Fahrkönnen rücken dann ein wenig in den Hintergrund.

ICH MUSS MEINE KUMPELS VOM ASPHALT SCHIEBEN?

Genau, aber nicht nur die! »Traffic Attack« verdonnert einen dazu, bei Rundrennen harmlose Straßenverkehrs-Teilnehmer vom Asphalt zu rammen. Von hinten. Andernfalls tickt die Stoppuhr auf null und das Rennen ist verloren. Bei der originalen Xbox-Version kann man diesem Modus durch das etwas missglückte Timing noch eine gewisse Reizlosigkeit vorwerfen, aber auf der 360 sieht das anders aus. In den ersten zwei bis drei Stunden tut man sich noch leicht, im Rahmen des Zeitlimits genug Opfer zu treffen und Gold-Medaillen abzustauben. Aber dann zieht der Schwierigkeitsgrad an, und die Rammorgie entwickelt sich zu einem hoch motivierenden und klugen Ritt auf Messers Schneide. Mit dem Countdown im Nacken muss man binnen Sekundenbruchteilen dauernd die Frage beantworten: rammen oder vorbeiflitzen? Immerhin bremsst jede Derbheit immer auch das eigene Fahrzeug ein bisschen. Wer dagegen beim »Crash«-Modus Rücksicht nimmt, hat auf

TOLLER TON

Lass kreischen, Kumpell!

Man könnte gelegentlich dem Eindruck erliegen, bei Videospielen würde der Sound hinter Grafik, Steuerung und Konsorten nur die zweite Geige spielen. Manchmal stimmt das auch. Bei »Project Gotham Racing 3« zum Beispiel: ist doch irgendwie enttäuschend, dass sich der mühselig freigespielte Ferrari Enzo auch nicht geiler anhört als die Autos, die man gleich zu Anfang hat. Wo bleibt da der Kick? Bei »Burnout Revenge« ist das anders. Hier macht der Sound richtig an. Schon das satte »Buuhm« beim Einsetzen des Turbos perforiert einem das Trommelfell. Wer seine Xbox 360 an eine Surroudanlage klemmt, und zwar am besten per Lichtleiterkabel für 5.1-Dolby-Digital-Ton, der hört Schilder und Fahrzeuge hautnah links und rechts vorbeizischen. Im Tunnel hallt der Motorenlärm von Wänden und Decken wider. Äußerst hörenswerte Soundeffekte gibt es vor allem dann auf die Ohren, wenn man während einer Crash-Wiederholung die Zeitlupe auslöst. Dann sackt der Ton kurz in sich zusammen, die Grafik schaltet zwei Gänge zurück, dann setzt der Ton wieder ein, und ein paar unwirkliche Augenblicke lang hört man haarklein, wie das Blech des Autos Zentimeter für Zentimeter über den Asphalt schrammt, wie es verbiegt, kreischt und schließlich birst. Hardrock- und Independent-Bands wie Asian Dub Foundation, Apocalyptica, Chemical Brothers und Pennywise liefern die dazu passende Mucke: über drei Dutzend Tracks, ein guter Mix aus Gitarren- und Electro-Sound. Zu guter Letzt ist auch die Eindeutschung top gelungen.



jeden Fall verloren. Hier donnert man auf eine Kreuzung zu und trifft den einströmenden Verkehr. Das einzige Ziel heißt, möglichst viel Schaden anrichten. Wie gut die Massenkarambolage gelingt, hängt von vielen Faktoren ab. Vom optimalen Timing beim Start etwa, der dem Abschalp bei einer Golf-Simulation ähnelt. Man muss Sprungschancen und Ähnliches in seine Strategie einplanen, die Opfer geschickt treffen und dann den »Crashbreaker« auslösen – also das eigene Auto im perfekten Moment sprengen und noch mal richtig abräumen. Ein Spiel-Modus also wie eine Blondine mit Abi: sieht doof aus, hat aber erstaunlich viel Tiefgang.

UND DAMIT KANN ICH CRASH-KETTENREAKTIONEN AUSLÖSEN?

Stimmt. Wer das Timing richtig hinkriegt, verwickelt locker 100 Autos in das Fiasko einer Kettenreaktion. Dabei kommen dann schon mal utopisch hohe Highscores zustande, die auf Xbox Live zu verewigen natürlich auch seine Reize hat. Fazit: auf der Xbox 360 trumpft »Burnout Revenge« mit zehn neuen »Crash«-Kreuzungen und durchdachten Kleinigkeiten auf, etwa dass beim Neustart eines »Crash«-Szenarios gar nicht, sonst nur kurz nachgeladen wird. Aber das ist nicht der Grund, warum

sich dieses Game so gut anfühlt. Vielmehr kommen Grafik, Steuerung und Xbox-Live-Features rüber, wie das bei einem Spiel für die neue Konsolen-Generation sein sollte. Nämlich erfrischend, spektakulär und so, dass man alles seinen Kumpels zeigen und sie dann am Splitscreen oder via Xbox Live wegputzen muss.

Richard Löwenstein

KEINE WERTUNG?

Die Sache mit dem Vorabtest

Warum steht da rechts bei der Wertung ein Fragezeichen, wo eigentlich eine Zahl stehen sollte? Weil wir kein Muster von »Burnout Revenge« in der Redaktion hatten, sondern zur Testfahrt beim Hersteller eingeladen waren. Die von uns einen Tag lang gespielte Version entspricht dem Game, das am 20. Januar die Betaphase erreicht, am 2. Februar reif fürs Kopierwerk ist und am 16. März in den Handel kommt. Allerdings konnten wir die entscheidenden Xbox-Live-Features nur in einem abgeschirmten Netzwerk ausprobieren, also nicht unter Alltags-Bedingungen. Die endgültige Wertung reichen wir in der nächsten Ausgabe nach. Unserem Eindruck nach müsste Criterion allerdings arg patzen, damit »Burnout Revenge« an einer Wertung von 9 noch vorbeischrämt.

Burnout Revenge

GRAFIK/

Flüssig, viel Funkenflug, viele Trümmer, viele Details. Erlebenswert!

SOUND/

Abwechslungsreicher Musikmix, hochdynamische Surround-Effekte.

STEUERUNG/

Sehr griffig, handlich, einfühlsam. Leichter Einstieg, dann immer schwieriger.

Mehr als nur eine Umsetzung des originalen Xbox-Racers. Grafik und Xbox-Live-Ideen setzen Maßstäbe.



aus zehn



Lohnt sich's?

-  interessante und auch praktische Zeiteffekte
-  ruckelt im 50-Hz-Modus, schwache Eindeutigkeit

Exklusive
BILDER

Segas explosiver Action-Racer



Erscheint/ 17. Februar 06

AUF EINEN BLICK

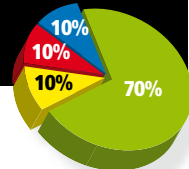
Publisher/ Sega
Hersteller/ Pseudo Interactive
Preis/ ab 60 EURO
Genre/ Action-Rennspiel
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: abwechslungsreicher Action-Racer mit Dauerfeuergefechten und schicken Zeiteffekten

DAS STECKT DRIN

-  Stunts und Drifts
-  Autos lochen
-  Autos und Waffen
-  Zeitmanipulation



FULL AUTO

Bleifuß und Dauerfeuer

Welcher Autofahrer hat sich nicht schon einmal einen Raketenwerfer gewünscht, um Feierabend-Staus und Mittelspur-Schleichern den Garaus zu machen. Sega erfüllt diesen Wunsch. Mit 250 Sachen schlittert man hier in die Kurve und sprengt mit Lenkraketen arglose Verkehrsteilnehmer vor roten Ampeln aus der Bahn. Am Heck des Rasers hängen sechs ebenso gewaltbereite Fahrer, die mit dröhnenden Motoren näher kommen und einem mit ihren Bordkanonen den Kofferraum voll Blei pumpen. Und das auf Strecken, voll gestopft wie im Berufsverkehr. Ganz klar, hier bekommt der Begriff Renn-Action eine ganz neue Bedeutung. Denn was nützt der beste Fahrstil, wenn einem in jeder Runde die Kutsche um die Ohren fliegt?

Also heißt es, sich mit ungewöhnlichen Extras am Auto vertraut zu machen: auf die Motorhaube lassen sich Maschinengewehre, Schrotflinten und Raketenwerfer montieren. Die meisten Geschütze zielen stur nach vorne, andere lassen sich mit dem rechten Analogstick, wie in einem Ego-Shooter lenken. Das erfordert zwar etwas Übung, aber schon nach wenigen Runden und einigen Schießübungen auf parkende Autos gehen die Feuerge-

fechte ohne Einfluss auf den Fahrstil gut von der Hand. Feinde direkt aus der Kurve sprengen ist da nur eine Möglichkeit von vielen. Gezielte Salven gegen Baugerüste, Tankstellen, Sattelschlepper und Fabrikschornsteine zerfetzen die Kulissen in tausend Teile und blockieren gleich ganze Gegnergruppen. Die wilde Hatz geht durch steile Gebirgspässe, endlose Autobahnringe, weiträumige Industrieanlagen oder enge Innenstadt-Strecken, in denen sich alles in Stücke schießen lässt. Für zerschossene Kulissen, Gegner und Co. gibt es so genannte »Wrackpunkte«. Ohne die ist ein erster Platz oft wertlos.

Wer neue Rennen, Waffen und Fahrzeuge freischalten will, der muss immer drei Ziele im Auge behalten: eine gute Platzierung erreichen, möglichst viele »Wrackpunkte« sammeln und einen

„ Die Zeit zurückspulen – das sieht gigantisch aus! „



Die Schadensmodelle sind einfach eine Wucht. Man sieht einen Crash nie zweimal, außer man dreht an der Zeit

live und online

 b is zu acht Raser in Standard- und Ranglistenrennen  Online-Ranglisten

1



EIN PAAR EXTRAS

Autorennen oder Actionmovie?

Ein Turbo für Extra-speed ist Standard in jedem Action-Racer. Ihn gibt es auch hier: ähnlich wie bei »Burnout Revenge« wird die Energieleiste nach

Drifts, Sprüngen und Stunts gefüllt. Zündet der Spieler dann den Nachbrenner, sorgen sehenswerte Vervischoffeffekte für einen optischen Geschwindigkeitsrausch.

Die »Unwreck«-Funktion spult einen ungewollten Crash zurück und rückt nebenbei kaputte Kulissen wieder zurecht. Kirchturm, Brückenpfeiler, Sattel-

schlepper und Tankstelle bilden sich wie von Geisterhand neu und können gegen jede Menge Extrapunkte gleich wieder vernichtet werden.

Man kann mit den Waffen nicht nur gegnerische Fahrzeuge in Fetzen schießen: gezielte Salven auf Gebäude entfesseln steinbruchähnliche Kettenreaktionen, die den Gegnern den Weg versperren. Gleichzeitig verhindern Minenwerfer am Heck, dass aufdringliche Verfolger zu dicht auffahren.

2

3

2

DIE RÜCKSPULTASTE

Ein Crash? Muss doch nicht sein ...

Bei »Full Auto« zerfetzt es Karosserien im Akkord, gegnerische Lenkraketen kleben einem am Heck und fiese 90-Grad-Kurven flößen selbst Profi-Rasern Respekt ein. Egal ob nach einem Crash, Raketenangriff oder einem schlecht gefahrenen Streckenabschnitt – ein Druck auf die RB-Taste richtet es wieder. Damit spult man die Zeit ein Stück zurück und kann es einfach noch mal versuchen.



3

star
game
360

markierten Kontrahenten ausschalten. Je besser dies gelingt, umso eher hagelt es Boni und Ehrenmedaillen. So bekommen Standard-Rennherausforderungen wie K.o.-Runden, Zeitfahrten, Wettrennen und Verfolgungsjagden neuen Pep. Zusätzlich sorgt ein so genannter »Reparatur«-Effekt für interessante Möglichkeiten. Wer fleißig Autos zerschießt, Bushäuschen niederfährt oder Straßenbahnen aus den Gleisen sprengt, der füllt damit eine Energieanzeige. Ist diese voll, genügt ein Druck auf die RB-Taste, schon lässt sich die Zeit zurückspulen. Ob man nun an einer Wand zerschellt, eine Abkürzung verpasst hat, von einem Gegner überholt wurde oder einfach einen eingefangenen Treffer rückgängig machen will, um die Panzerung zu schonen – alles ist möglich. Beeindruckend, wenn dann Explosionen wieder implodieren, Trümmer zu Kulissen heranwachsen, und Wracks sich in fahrtüchtige Boliden zurückverwandeln. Wie nett, dass man die Rennen auch im Multiplayer-Modus bestreiten kann. Ob zu zweit am Splitscreen oder mit bis zu acht Gegnern auf Xbox Live: da wird gerempelt, gefeuert und vernichtet, was die Konsole hergibt. Prima Unterhaltung für zwischendurch. Schade nur, dass der »Reparatur«-Effekt im Mehrspieler-Modus nicht funktioniert.

Darüber hinaus fallen ein paar Liebsosigkeiten auf. Zum Beispiel, dass das Spiel im 50-Hertz-Modus leicht zuckt, wenn man genau guckt. Außerdem engen schmale Balken oben und unten das Bild etwas ein. Beides sind Zeichen für eine schlampige PAL-Anpassung. Wer seine Konsole auf 60 Hertz stellt, umgeht das Problem. Was bleibt, ist die für Sega typische Eindeutigkeit der Bildtexte. Denn da fehlt genau der

Witz, der »Full Auto« eigentlich kennzeichnet. Ansonsten wartet Action satt, geprägt durch einen beachtlichen Schwierigkeitsgrad. Die Positionskämpfe mit den Computergegnern haben es in sich, zumal es in den ersten Rennen scheint, als könne man gegen einige Attacken von hinten frustrierend wenig ausrichten. Mit der Erfahrung verschwindet dieser Eindruck dann zunehmend, und »Full Auto« legt richtig los. Die Grafik hält sicher nicht mit »Project Gotham Racing 3« mit, aber dafür kann man halt alles und jeden in Fetzen

Eindrucksvolle Sprünge laufen in Zeitlupe ab. Landet man obendrein noch in einer Häuserzeile, regnet es so genannte Wrackpunkte



sprengen. Und die fehlende Lizenz? Nun, verständlich, dass kein Autohersteller seinen Namen für eine solche Orgie der Zerstörung hergeben mag. Ein Drama ist das nicht. Mit dem »Hitman« und dem »Honcho« auf Jagd gehen, das passt schon.

Sebastian Weidenbeck

Full Auto

GRAFIK/

Nicht sonderlich detailreich, dafür voller Effekte.

SOUND/

Motoren und Explosionen bohren sich direkt ins Ohr.

STEUERUNG/

Unkompliziert und handlich. Lange Ladezeiten!

Viel Action, etwas Racing. Mit mehr Spieltiefe, als wir dem Spiel zugetraut hätten.

8
aus zehn

Lohnt sich's?

-  Pac-Man als Ladegame passt zum Retro-Charme
-  keine Cockpit-Sicht, nur Vollbild und Hinterbord-Kamera

Exklusive
BILDER

Rückkehr des Retro-Racers



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

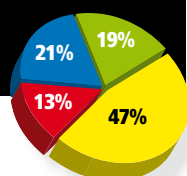
Publisher/ EA
Hersteller/ Namco
Preis/ ab 60 EURO
Genre/ Racing
Spieler/ 1-14
Xbox Live?/ ja
USK/ ohne Einschränkung

KURZ & KNAPP

Geradliniger Arcade-Racer mit Schwung, aber ohne Ideen.

DAS STECKT DRIN

-  bunte Autos
-  heiße Drifts
-  RR1-Pisten
-  Rave-Musik



RIDGE RACER 6

Das drift sich gut

Für Freunde gepflegter Vollgas-Attacken entwickelt sich die Xbox 360 zur Konsole der allerersten Wahl. Mit »Ridge Racer 6« kommt uns jetzt schon das dritte Rennspiel-Spektakel auf unsere wunderschöne neue Konsole gefahren. Stellt sich nur eine Frage: was hat »Ridge Racer 6«, was »Project Gotham Racing 3« und »Need for Speed Most Wanted« nicht haben? Kenner der Serie ahnen die Antwort: eine völlig schräge Steuerung. Das Spiel wirft alle Regeln einer Simulation über Bord, das Handling ist voll auf Action ausgelegt. Man muss allen Mut zusammennehmen, mit 300 Sachen auf die Kurve draufhalten, dann eine minimale Lenkbewegung, kurz vom Gas gehen oder die Bremse antippen – schon reißt es das Heck des Autos herum, und man rutscht quer durch die Kurve. Jetzt kommt es drauf an: mit Vollgas muss man das Tempo halten und den Driftwinkel dabei nicht außer Acht lassen. Das lose Hinterteil des Autos und das höchstmögliche Tempo müssen in perfekter Balance bleiben. Im Vergleich zu »PGR 3« ein

eher einfaches Simulationsmodell also, aber trotzdem ein Ritt auf des Messers Schneide, der Reaktion und Geschick auf eine harte Probe stellt. Über die Schultertasten lässt sich das Gas präzise dosieren, in Kurven folgt das Auto dem Ausschlag des Analogsticks auf den Millimeter genau. Mit der Quertreiberei kann man sich im Rahmen von Wettfahrten mit Stoppuhr und ohne Computergegner vertraut machen. Den Kern von »Ridge Racer 6« bildet freilich der so genannte »Welterforschung«-Modus: ein Karrieresystem, das Rundrennen relativ schmucklos und ohne jede Story aneinander ketten. Trotz einer gewissen Freiheit bei der Wahl der

„Man rutscht quasi zur Top-Rundenzeit“



Die schönen Autos machen Freude beim Fahren ...

liveundonline

-  Zeiten und Statistiken online vergleichen
-  Geister der Weltranglisten-Führenden laden
-  Rennen gegen maximal 13 Mitspieler, ohne Computergegner
-  kein Link-Modus, Splitscreen nur ohne Computergegner

1



DREIMAL VOLLGAS



Drei Gründe, warum »Ridge Racer« richtig Tempo macht

1 »Ridge Racer« unterscheidet sich von »Project Gotham Racing 3« und »Most Wanted« vor allem durch seine herrlich schräge Steuerung. Wer schnelle Rundenzeiten erzielen will, muss die Kurven quer nehmen.

2 Irrwitzige Driftwinkel von bis zu 90 Grad jenseits der geraden Fahrtrichtung sind der schnellste Weg um fast jede Biegung. Wer es drauf hat, kann einen

kompletten 360-Grad-Donut fast ohne Zeitverlust hinkriegen.

3 Lange Drifts laden das Nitro-Meter auf. Jetzt kommt Taktik ins Spiel. Denn wer Nitro-Turbos optimal einsetzt, holt auf Geraden und in schnellen Kurven wertvollen Vorsprung heraus. Es braucht aber Streckenkenntnis, um die Nitroboosts richtig zu staffeln und perfekte Rundenzeiten in den Asphalt zu brennen.



RUND UM DIE WELT

Vielfältige Strecken

Hightech-Architektur in den Southbay Docks, Serpentine im Seacrest District, Sonne und Palmen im Surfside Resort, Neonreklame in Rave City: 15 schöne Strecken also, die man erst in der einen, dann in der anderen Richtung fährt. Teils bei Tag, teils bei Nacht.



Reihenfolge der Veranstaltungen folgen letztlich doch Rundrennen auf Rundrennen, ohne Auflockerung durch Beschleunigungsduelle, Driftwettbewerbe, Slalom-Contests und Tuning.

Leider leisten die Computergegner in den ersten zwanzig Rennen wenig Gegenwehr, sie legen einem die Siege fast schon in den Schoß. Komplette neue Reize fehlen. Schade eigentlich, wo doch Namco in seinem eigenen »Ridge Racer«-Ableger »R: Racing Evolution« schon vor zwei Jahren interessante Ideen verwirklicht hat, die der Serie einen Schub in die richtige Richtung geben könnten. Windschattenfahrten zum Beispiel oder die Möglichkeit, den vorausfahrenden Piloten einzuschüchtern und zu einem Fahrfehler drängen zu können. Okay, in den ersten drei bis vier Spielstunden brennt man noch darauf, die Steuerung in die richtige Richtung geben könnten. Windschattenfahrten zum Beispiel oder die Möglichkeit, den vorausfahrenden Piloten einzuschüchtern und zu einem Fahrfehler drängen zu können. Okay, in den ersten drei bis vier Spielstunden brennt man noch darauf, die Steuerung in die richtige Richtung geben könnten.



Ganz normal bei »Ridge Racer«: was aussieht wie ein Beinahe-Unfall, ist der schnellste Weg durch die Kurve

6« gewinnt an Fahrt. Wo man vorher relativ mühelos von Sieg zu Sieg fahren konnte, darf man sich jetzt kaum noch Fahrfehler erlauben, muss in jeder Kurve kämpfen und gezielt die Neuerungen einsetzen, die »Ridge Racer 6« seinen Vorgängerspielen voraushat.

Der dreistufige Nitro-Turbo etwa beschleunigt das Auto für einige Sekunden auf über 300 Sachen. Das Aufladen geschieht über lange Drifts, ein bisschen wie bei der »Burnout«-Serie. Nett auch, dass durchdrehende Räder endlich Spuren auf dem Asphalt hinterlassen. Sieht gut aus und dient einem nebenbei als Hinweis auf die Ideallinie. Auch die überarbeitete Kollisionsabfrage macht sich gut. Man kann sich jetzt in Kurven gezielt an den Gegner anlehnen und prallt bei einer Kollision nicht mehr willkürlich von ihm ab. Dadurch fühlen sich die hautnahen Positionskämpfe prima kontrollierbar an. Mit fortschreitendem Spiel prägen sich dann auch die Merkmale zwischen den vier Fahrzeugklassen stärker heraus. Die eine Karre geht schneller vorwärts, die »

So spielt sich die Welterforschung Rutsch zum Sieg, wo immer du willst

Die neue Freiheit bei der Wahl der Strecken

Bei »Ridge Racer 6« sind die Rennen nicht mehr so stur aneinander gereiht, wie man das aus früheren Games kennt. Das Feature, das alles ändert, nennt sich »Welterforschung«. Den Kern des Systems bildet eine Karte mit über 140 netzartig verwebten Symbolen, von denen 111 für Rennveranstaltungen stehen. Im Rahmen der »Welterforschung« arbeitet man sich vom Ausgangspunkt links auf der Karte zum Finale rechts auf der Karte durch – einfach indem man die Symbole markiert und dadurch ein Rennen nach dem anderen startet. Die mit Fragezeichen versehenen Symbole stehen für Freispiel-Extras. Um neue Autos frei zu spielen, muss man manchmal Fragezeichen umzingeln, manchmal aber auch nur ein Rennen gewinnen. Hängt ganz vom Layout der Karte ab.



LANDSCHAFT MIT STIL

Klassischer »Ridge Racer«-Look: zwischen viel fader Landschaft zoomen einem immer wieder Höhepunkte moderner Architektur entgegen.

SCHON GLEICH nach dem ersten Rennen (Harborline 765) spaltet sich der Weg, und man flitzt entweder im Surf Resort am Strand eines Küstenörtchens entlang oder kämpft sich im Seacrest District die Serpentina des Küstengebirges hinauf.

SO SIEHT die Karte aus. Man muss nicht alle Rennen fahren, um das Finale zu erreichen, man kann sich auch auf einem schmalen Pfad nach vorne arbeiten. Wer später noch offene Rennen fahren will, muss nicht wieder von Anfang an beginnen, sondern kann jedes Rennen innerhalb einer Zone direkt anwählen.

DIE ERSTEN paar Rennen sind erschreckend leicht zu gewinnen. Erst ab der dritten Etappe, also ab Rennen 50 etwa, zieht der Schwierigkeitsgrad an. Wer 100 Prozent des Spiels lösen will, muss in allen Rennen ohne Einsatz von Nitro siegen.



Ein Pac-Man-Ufo und eine Karre mit Jetantrieb zählen zu den vielen skurrilen Freispiel-Autos

» andere lässt sich stabiler im Drift halten: durch solche Unterschiede gewinnt »Ridge Racer 6« an Tiefe. Dass in einer fünften Fahrzeugklasse außerdem noch ein Pac-Man-Ufo, ein von Raketen betriebener US-Schlitten und acht weitere Gag-Mobile auf die Freischaltung warten, erhöht den Wiederspielwert. Der eigentliche Reiz nach dem ersten Durchspielen ergibt sich aber via Xbox Live bei Wettrennen zwischen Online-Piloten. Bis zu 14 Spieler treffen sich in der Lobby, wählen aus einer beliebigen Rundstrecke ihren Favoriten und treten in Wettbewerb. Man kann den Champions live bei ihrer Zeitjagd zusehen, Ranglisten mit den weltbesten Rundenzeiten auf

jeder beliebigen Strecken laden, die Top-Phantomfahrzeuge auf die Konsole holen und als Motivationshilfe beziehungsweise Studienobjekt ins eigene Trainingsprogramm einbinden. Kann freilich ganz schön ernüchternd sein, wenn das Phantomfahrzeug mit einem Raketenstart schon vor der ersten Kurve zwei Sekunden Vorsprung herausfährt.

Und die Grafik? Sieht gut aus, aber man wird den Wunsch nicht los, Namco würde mehr aus der Xbox 360 herausholen. Die Autos selbst sind von den Felgen bis zur Dachkante hübsch gezeichnet, machen aber keinen Stich gegen die naturgetreu abgebildeten Sportautos aus »PGR3« und »Most Wanted«. Dass Namen und

Marken mangels Lizenz frei erfunden sind und wir deshalb mit Warpman Fiera, Sheonite Prophetie und Co. um die Wette düsen, das stört vergleichsweise wenig. Eher schon, dass auf Circle Island die Palmen vorbeizoomen und dabei starr im Wind stehen. Fällt zwar wegen des hohen Tempos und der Daueraction kaum auf, ist aber halt ein Detail mehr, an dem Namco spart. Zwischendrin lässt die 360 dann aber doch ein bisschen die Grafikmuskeln zucken, etwa wenn sie wie beiläufig Spiegelungen der Kulissen auf die Fahrzeugscheiben malt.

Der Sound kommt geschmeidig herüber. Klasse Musik, fetzige Motorsounds. Durch die top Surroundeffekte hört man

HDTV-RACING



»Ridge Racer« ist eines der Spiele, die auf HDTV-Fernsehern wirklich besser kommen

Klare Sache, es gibt todschicke 360-Games wie zum Beispiel »Call of Duty 2« oder »Kameo«, die wären in dieser Grafik-Qualität auf der Original-Xbox nicht möglich. »Ridge Racer 6« zählt nicht zu dieser erlesenen Riege. Wenn man es nicht besser weiß und das Spiel auf einem kleinen Röhrenfernseher sieht, könnte man es ohne weiteres der alten Konsolen-

Generation zuordnen. Okay, die Kulissen zoomen auch hier superflüssig auf das Auge des Betrachters zu, aber es fehlt an genialen grafischen Details, die ein 360-Spiel eigentlich prägen sollten. Auf einem Röhrenfernseher im 50-Hz-Modus engen außerdem breite PAL-Balken das Bild oben und unten ein. Erst die Umschaltung auf 60 Hz

ergibt ein Vollbild. Im VGA-Modus an einem PC-Monitor sind alle Details vorhanden, jedoch wirkt das Bild etwas überzeichnet und verwachsen. Zur Hochform läuft »Ridge Racer 6« auf HDTV-Ready-Fernsehern auf. Erst hier kommen satte Farben, superscharfe Konturen, kleine Details und das brutal hohe Tempo perfekt zur Geltung.



Die peilschnelle Grafik und die satten Farben kommen auf einem großen HD-Ready-Fernseher am besten zur Geltung



genau, ob ein Verfolger links hinten oder rechts hinten den Nitro zündet. Eine wirksame Fahrhilfe also. Kritik verdient höchstens der englischsprachige DJ, dessen andauernde »Nitro!«-Rufe

man sich spätestens nach einer Stunde unter die Räder wünscht. Nur gut, dass man den Jungen abstellen und weitere DJs freispielen kann. Nur das »V.-faz.-Dt.-sp« bleibt einem für immer und

ewig erhalten. Das ist eine der fürchterlichen Abkürzungen, die in der deutschen Version in die Augen springen. Dafür gehen die Ladezeiten halbwegs in Ordnung, und ein Rennabbruch mit sofortigem Neustart geht ganz ohne nervtötende Nachlade-Pause über die Bühne. Praktisch auch, dass man in der »Welterforschung« mehrere Rennen zu einer Serie von Veranstaltungen ohne Umweg über die Weltkarte verknüpfen kann. Das mögen Kleinigkeiten sein, aber sie tragen viel dazu bei, dass sich »Ridge Racer 6« so angenehm flüssig spielt.

Richard Löwenstein

„Viele Kleinigkeiten tragen dazu bei, dass sich Ridge Racer 6 angenehm flüssig spielt“

Ridge Racer 6

GRAFIK/

Schnell und bunt, aber arm an Details. Unschöne PAL-Balken.

SOUND/

Viel Drum'n'Bass-Musik, klasse Surround-Motorlärm.

STEUERUNG/

Präzise Gasannahme, feinfühliges Handling.

Schnell und bunt, wie gewohnt. Aber jetzt muss sich die Serie weiterentwickeln!

8
aus zehn



**Kein
BLUT**

für Deutschland

Lohnt sich's?

- grandiose Grafik, auch ohne HDTV
- einzigste Eindeutschung: Schnitte und Kürzungen

AUF EINEN BLICK

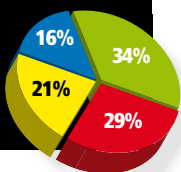
Publisher/
Activision
Hersteller/
iD/Raven Software
Preis/ ab 60 EURO
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Spannender Ego-Shooter, allerdings ein bisschen arg blutleer.

DAS STECKT DRIN

- Feuergefechte
- düstere Gänge
- Kampf im Freien
- Waffen aufbessern



Erscheint/ erhältlich

QUAKE 4

Die deutsche Version im Test: kein Blut, keine Eindeutschung



Tödliche Plasma-Salven gegen den Feind: die High-Tech-Waffenmodelle sehen top aus

liveundonline

■ bis zu acht Spieler kämpfen im Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Arena CTF und Tourney ■ kann nur gegen Spieler aus Deutschland gespielt werden

Es kommt selten vor, dass man die Verpackung eines Videospieles in die Hand nimmt und dabei schon einen ersten Schreck bekommt. Bei »Quake 4« ist das allerdings der Fall. Denn von der Stirnseite springt einem nicht nur das berühmte Titellogo mit ins Gesicht, sondern dazu ein blau leuchtendes Viereck – nämlich das USK-Prädikat, das »Quake 4« für Spieler ab 16 Jahren empfiehlt. »Wie kann das denn sein?«, die Frage schießt da jedem erfahrenen Action-Liebhaber durch den Kopf, »wo die Vorgängerspiele doch nur für

Volljährige freigegeben, oder gleich indiziert worden sind?«. Haben wir es hier mit einem Soft-»Quake« zu tun? Mit einem Strogg-Gemetzel in kunterbunter Grafik und mit einer watteweichen Story?

Rein vom Inhalt her gibt sich »Quake 4« so brutal, wie wir es von der Serie kennen. Soldat Matthew Kane rüstet zum Krieg gegen die Stroggs. Die Alien-Invasoren wollten einst die Erde erobern, jetzt kriegen sie es heimgezahlt. Seite an Seite mit seinen Kameraden plant Kane grausame Rache zu nehmen. Die terrestrischen Streitmächte bereiten einen Gegenschlag auf

Stroggos vor, den Heimatplaneten der Monster. Als »Quake«-Fan erwartet man jetzt derbe Ego-Shooter-Action, literweise Blut, zersprengte Körper und eine Orgie von Gewalt. Doch der Bluttausch bleibt aus. Denn extra für Deutschland wurde der blutige Kampf gegen die Stroggs entschärft, leider mit sehr unsensibler Hand. Okay, dass bei Treffern helle Funken anstelle von Blutfontänen aus den Leibern schießen, damit könnte man leben. Dass Granaten keine Feinde mehr zerfetzen, dass Raketen keine Stroggs mehr in blutigen Matsch verwandeln; auch das wäre um des

VERSTÄRKUNG



Töte im Team: das Squad an deiner Seite

Die meiste Zeit stehen dir tapfere Kameraden zur Seite. Ob Rino-, Viper- oder Raven-Squad, was deine Kameraden auf dem Schlachtfeld abliefern, macht jeder Anti-Terror-Einheit Ehre. Sie beziehen vor Türen Stellung, stürmen Räume, geben dir Deckung und erledigen die Stroggs mit

beachtlicher Effizienz. Begleitet dich ein Sanitäter, kannst du dich jederzeit heilen lassen, Mechaniker flicken deinen durchlöchernten Körperpanzer. Die KI überzeugt – man fühlt sich nicht so allein.



Enttäuschend: die Taschenlampe erhellt zwar die Umgebung, ruft aber keine Schattenspiele hervor



Tunnelblick: Düstere Gänge voll kampfhungriger Stroggs



„Für eine USK-16-Wertung wurden sogar Storyelemente aus den Zwischensequenzen gekürzt“

Jugendschutzes willen diskutabel. Aber dass zugunsten einer USK-16-Wertung sogar tragende Elemente der Story aus den Zwischensequenzen gekürzt wurden, da hört der Spaß auf. Schon im Introfilm fehlen schlichtweg Szenen, die zum Verständnis der Handlung beitragen. Schlimmer noch: an der deutschen Version von »Quake 4« wurde zwar eifrig gekürzt, darüber hinaus findet eine Eindeutigkeit aber gar nicht erst statt. Die Figuren sprechen englisch, die Bildtexte sind englisch, deutsche Untertitel sucht man vergeblich.

Leider hilft da auch der Trick mit der Länderumstellung nicht weiter: die 360-Konsole auf England oder Österreich zu eichen, dadurch lässt sich das Spiel nicht austricksen. Die Schnitte bleiben.

Aber richten wir den Blick nach vorne und schauen, was vom Kampf gegen die Stroggs übrig bleibt. Überraschenderweise bietet »Quake 4« trotzdem noch genug Action, harte Feuergefechte und eine Grafik, die alles bisher auf einer Konsole dagewesene in den Schatten stellt. Kämpfe gegen alles zermalmende Roboterspinnen, riesige

Bossgegner, die mit unzähligen Fangarmen nach dem Gegner greifen; dazu mächtige Weltraumschiffe, die auf einer Ebene im Tal zur Landung ansetzen, das beeindruckt gewaltig. Besonders da der Shooter mit einer Detailtiefe aufwartet, von der sich so manches Spiel, selbst auf der Xbox 360, eine Scheibe abschneiden könnte. Da ziehen sich Funken sprühende Kabelstränge durch die Festungsanlagen der Stroggs, flackernde Lichter schaffen eine beängstigende Atmosphäre, auf umherstehenden Terminals flimmern Programme über den Schirm. Auf der Planetenoberfläche kann der Spieler eine enorme Sichtweite genießen, das Wort Grafikaufbau scheint auf der 360 endgültig der Vergangenheit anzugehören. Das Ergebnis: eine packende, stimmungsgeladene, dichte Atmosphäre, wie man sie von einem Shooter dieses Kalibers erwartet. Und was bei der Umwelt schon gefällt, beeindruckt

erst recht bei den Gegnern und den Marines. Körperpanzer, Waffen, Bewegungsabläufe und KI – alles nur vom Feinsten. Wenn die Kameraden im Dreier-Team einen heranstürmenden Strogg-Trupp stellen, sich hinter Computerkonsolen verschanzen und den Feind mit Sperrfeuer eindecken, möchte man sich am liebsten zurücklehnen und einfach nur zusehen. Das wäre allerdings fatal. Ohne Unterstützung erlegt das Squad zwar kleinere Gegner ohne Probleme, taucht aber ein Elite-Strogg auf, fallen die Squad-Mitglieder wie die Fliegen. Cyborgmaschinen mit Plasma-Kanone und Energieschilden sowie tonnenschwere, stahlverstärkte Berserker-Stroggs trampeln, schlitzeln, ballern und zermahlen deine Verbündeten schneller, als du ein neues Magazin in dein Gewehr laden kannst. Deshalb muss der Spieler immer tapfer voranschreiten, mit der Taschenlampe düstere Ecken ausleuchten und bei »

KINOREIFE STORY-SEQUENZEN

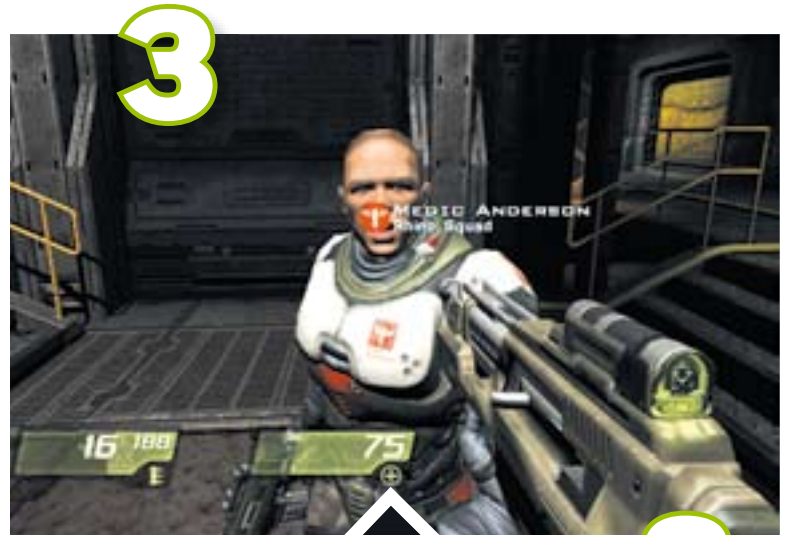


Beeindruckend und patriotisch zum einen, abgekupfert und gekürzt zum anderen ...

Schon der Einstieg des Spiels hat Kinoformat: im wankenden Landungsschiff warten die Marines auf ihre Einsatzbefehle. Der Squad-Leader stimmt mit einer Erfolgsmeldung auf die kommende Schlacht ein. Die Luftabwehr der Stroggs ist ausgeschaltet, ihr Anführer eliminiert. Eine

Invasion mit einer Armada von Landungsschiffen? Das erinnert stark an den Action-Film »Starship Troopers«. Doch während der Film mit drastischer Gewaltdarstellung und blutigen Schlachten arbeitet, sind in der deutschen Version von »Quake 4« sogar entscheidende

Zwischensequenzen gekürzt. Da fehlt also nicht nur die Zurschaustellung zeretzter Soldaten, sondern unter anderem auch die blutige Operation, die Kane in einen Strogg verwandelt. Diese Schnitte gehen ganz klar auf Kosten der Erzählung.



Feindkontakt das Feuer auf sich lenken. So nehmen die Kameraden die Stroggs aus dem Hinterhalt aufs Korn und bleiben am Leben. Ist Kane auf sich alleine gestellt, kann er sich nur auf sein Waffenarsenal verlassen. Schrotflinte, Laserpistole, Maschinengewehr mit Zielfernrohr, Nagelkanone, Raketenwerfer, Plasma-Kanone, Granatwerfer, Blitzschleuder – die Ausrüstung des Marines kann sich

wirklich sehen lassen. In Snipereinlagen Stroggs von Brücken fegen, mit dem Raketenwerfer fliegende Einheiten vom Himmel putzen, das geht einfach von der Hand. Klar, dass man die größeren Kaliber erst später im Spiel findet. Wem die Wummen immer noch zu klein sind, der schwingt sich auf die Ladeflächen von Transportern, verteidigt diese mit der MG, setzt sich ans

Steuer eines Schwebepanzers, tritt gegen riesige Kampfspinnen und fliegende Mech-Einheiten an. Zusätzlich warten Materialschlachten im Cockpit eines Kampfjägers auf den Spieler. An Abwechslung mangelt es also nicht. Das kann man getrost auch von der Story behaupten. Wer natürlich eine verstrickte Geschichte, dazu vielleicht auch noch eine Physik-Engine im Stil des PC-Hammers

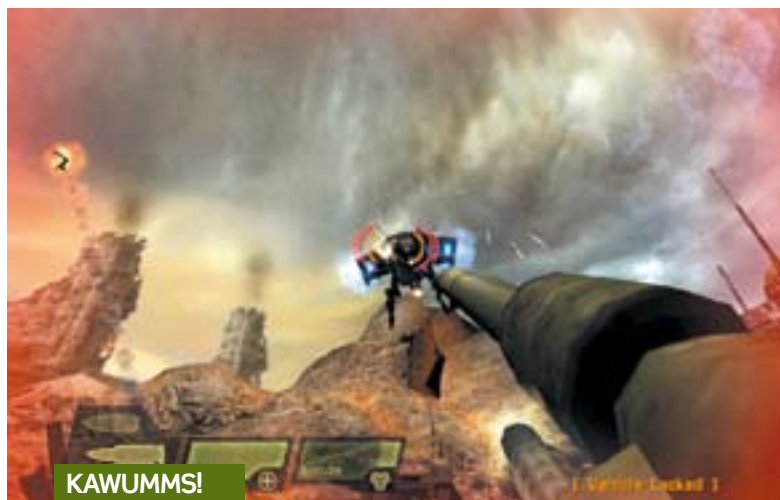
»Half-Life 2« erwartet, der wird zwangsläufig enttäuscht sein. Die Geschichte ist wie das Gameplay, nämlich knapp und kompakt erzählt. Bestes Beispiel dafür ist die drastische Storywendung in der Mitte des Spiels. Kane wird von einem monströsen Strogg gefangen genommen und selbst zu einem der widerlichen Cyborgs umgemodelt. Kurz vor Vollendung der Umwandlung wird er ... aber wir wollen



Sorry, liebe Stroggs, aber ihr seid so hässlich, ihr seht sogar mit einem Loch im Schädel noch richtig dämlich aus!



Kane beim Nageln: leider lassen sich die Stroggs nicht an die Wand tackern...



KAWUMMS!



Pimp your Pumpgun

Das Standard-Maschinengewehr der Erdstreitkräfte ist dir zu lasch, die Nagel-Kanone der Stroggs verfehlt ständig das Ziel? Kein Problem! Mit den passenden Teilen erhält das Maschinengewehr mehr Feuerkraft plus ein größeres Magazin, mit der getunten Nagel-Kanone lassen sich Feinde sogar anvisieren. Ein nettes Spiel-Element, das die Strogg-Jagd erleichtert.

STROGGISCH!

Als Strogg erhält Matthew Kane mehr Lebensenergie, kann schneller laufen, höher springen und spezielle Türen öffnen.



„Zusätzlich warten Materialschlachten im Cockpit eines Kampfjägers.“

nicht zu viel verraten. Jedenfalls stellt sich Kane anschließend etwas hässlicher, dafür um einiges mächtiger, erneut zum Kampf. Als menschlicher Strogg erhält Kane eine größere Energieleiste, kann schneller laufen, höher springen und obendrein noch bisher verschlossene Türen öffnen und stroggsche Energieterminals nutzen. Ab hier zieht auch der Schwierigkeitsgrad drastisch an. Eine erschreckende Wendung, neue Gameplay-Elemente und noch härtere Feuergefechte? Das sieht man gerne und kann mit Blick auf das große Finale weiterfeuern. Leider ist nach

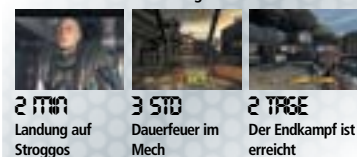
zwei Abenden schon alles wieder vorbei. Einzelspieler motivieren nur noch die höheren Schwierigkeitsgrade zu erneuten Ausflügen auf den Planeten Stroggos.

Mehr Nährwert hat der Mehrspieler-Modus. Ob per Systemlink oder auf Xbox Live – hier treten bis zu acht Marines an, zum Kampf auf Leben und Tod. Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag ... die üblichen Verdächtigen eben. Neu sind die beiden Varianten »Arena CTF« und »Tourney«. Arena CTF verknüpft die spannenden Eroberungsschlachten von Capture the

Flag mit den zahlreichen Power-ups des bekannten Arena-Modus. Bei Tourney stehen sich immer nur zwei Spieler gegenüber und pumpen sich voll Blei. Sich Nächte um die Ohren schlagen und immer gegen neue Herausforderer antreten, das könnte sich unterhaltsam spielen – wenn nur an dieser Stelle nicht doch wieder die Sensoren zuschlagen würden. Denn während sich »Quake 4«-Spieler aus aller Welt miteinander messen, bleiben wir hier in Deutschland außen vor; genau wie in der PC-Version kannst du auch als 360-Soldat ausschließlich mit deutschen Shooter-Kollegen um den Highscore ringen. Hatten wir erwähnt, dass ein Splitscreen-Modus fehlt? Nein? Okay, das wäre dann also noch ein Grund mehr, warum »Quake 4« an jener 8er-Wertung und dem 360-Star-Game-Award vorbeisclittet, den sich die Einzelspieler-Action grundsätzlich doch verdient hätte.

Sebastian Weidenbeck

TAGEBUCH So geht's ab ...



Quake 4

GRAFIK/

Grandiose Optik mit einer Flut an Details. Ein stimmiges Gesamtkonzept.

SOUND/

Gefechtslärm, Explosionen und Melancholische Melodien schaffen Atmosphäre.

STEUERUNG/

Frei konfigurierbar und mit optionaler Zielhilfe – Griff und intuitiv

Der eigentlich spannende Ego-Shooter verliert in der deutschen Version durch fragwürdige Schnitte und Xbox-Live-Grenzen deutlich an Reiz.

7

aus zehn



Erscheint/ 27. Januar 06

NBA 2K6

Dunk mit Köpfchen

Für viele mag bei Sportsimulationen EA Sports das Maß aller Dinge sein. Aber auch die Titel von 2K Sports haben was an sich. Das beweist eindrucksvoll »NBA 2K6«. Das erhoffte optische Feuerwerk mit genialer, superrealistischer Grafik findet zwar nicht statt, aber ein kleiner Schritt in Richtung Fotorealismus ist bei den Spielfiguren gelungen. Viele Spiel-Modi und ein erstklassiges, sehr realistisches Gameplay sichern weitere Pluspunkte.

Sieht es wirklich so gut aus?

Bei der Grafik hat EA Sports »NBA Live '06« zwar insgesamt die Nase vorn, aber hier sehen die Spieler ihren realen Vorbildern erstaunlich ähn-

lich: Muskelpakete sind deutlich sichtbar, der Schweiß perlt authentisch vom Körper und Trikots flattern im Wind. Gewürzt mit dynamischen Kameraschwenks und zahlreichen Replays glaubt man fast schon eine TV-Liveübertragung zu verfolgen. Nur der Rest, also Publikum, Spielfeld, Stadion, viele Cutscenes und Animationen gleichen dem, was man auf einer Original-Xbox erwarten würde.

Was hat sich sonst noch getan?

Der Karriere-Modus und viele weitere Modi sorgen für Langzeitmotivation. Der Rest ist gewohnt anspruchsvolles Gameplay mit einer tollen Steuerung, bei der du

mit dem Shot-Stick sogar deine Würfe im Sprung noch beeinflussen kannst. Da deine Teamkameraden klug und realistisch agieren, kommt fast in jedem Spiel richtige Spannung und ein echtes NBA-Feeling auf.

Und wie soll ich mich jetzt entscheiden?

Dem ausgeklügelten Gameplay, tollen Spielermodellen und vielen Spiel-Modi steht ein Mangel an Neuerungen, etwas altbackene Optik und lange Ladezeiten gegenüber. Wer also ein grafisch wirklich nach Next-Generation aussehendes Spiel haben will, nimmt »NBA Live«, wer eine klasse Basketball-Simulation braucht, der greift hier zu.

AUF EINEN BLICK

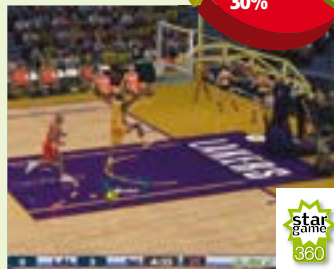
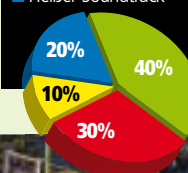
Publisher/ 2K Sports
Hersteller/ Visual Concept
Preis/ ab 60 EURO
Genre/ Sport
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 6

KURZ & KNAPP

Basketball mit Tiefgang.

KÖRBE IN ZAHLEN

- Umwerfende Spielermodelle
- Anspruchsvolles Gameplay
- TV-reife Präsentation
- Heißer Soundtrack



Wertung

Der König unter den Basketball-Games

8

aus zehn

NHL 2K6

Bully-Parade

AUF EINEN BLICK

Publisher/ 2K Sports **Hersteller/** Kush Games
Preis/ ab 60 EURO **Genre/** Sport **Spieler/** 1-4
Xbox Live?/ ja **USK/** ohne Einschränkung
Erscheint/ 27. Januar 06

Nach »Amped« bringt uns 2K Sport gleich noch ein winterliches Sportspektakel auf die 360: Eishockey. Doch wer das Vorgängerspiel »NHL 2K5« kennt, der kennt auch diese Version. Jedenfalls fast. Umfangreiche Spiel-Modi und die unzähligen Einstellungsmöglichkeiten sind bewährt, nur sorgen jetzt das Icon-basierte ProControl-Passsystem und On-The-Fly-Coaching für etwas mehr Taktik und Spieltiefe. Und man kann in die Haut des Goalies schlüpfen. Nett.

Hab ich hier Spaß?

Heiße Minigames und Freundschaftsspiele für Zwischendurch, Liga und Turnier dienen alle der Langzeitmotivation. Dazu kommen alle NHL-Teams, 16 Nationalteams und massig Top-Mannschaften vergangener Jahre, plus Mehrspieler-Gaming via Xbox Live und an einer Konsole. Das Spielgeschehen läuft jederzeit flüssig. Die Grafik haut uns allerdings nicht um. Selbst bei genauerer Betrachtung wirkt die 360-Version nicht bedeutend attraktiver als vergleichbare Spiele für andere Konsolen. Nur an winzigen Details am Outfit der Spieler und den Spiegelungen auf dem Eis lässt sich überhaupt ein Unterschied erkennen.

Kaufen oder nicht?

Ein unterhaltsames und durchdachtes Sportspiel, dem allerdings der gewisse Next-Generation-Kick fehlt. Wer drauf verzichten kann, darf bedenkenlos die Kufen schwingen. Die 20 Euro billigere Version für die alte Xbox tut's allerdings auch.

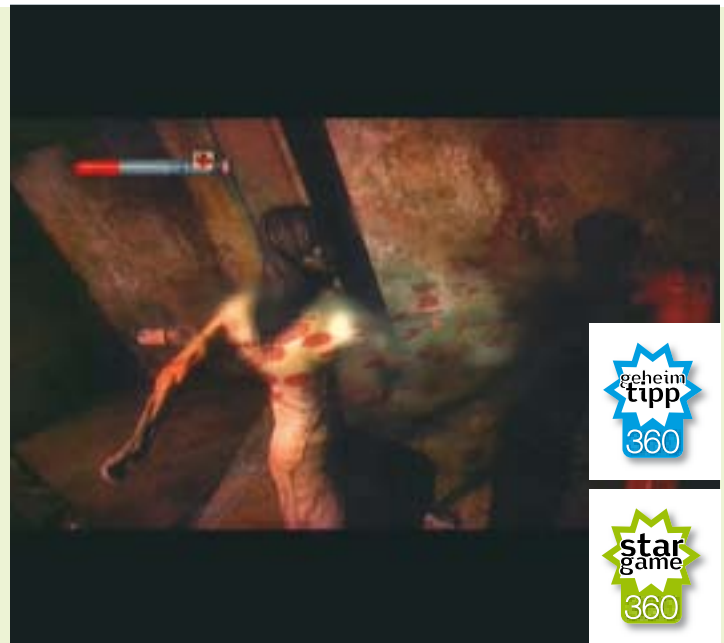
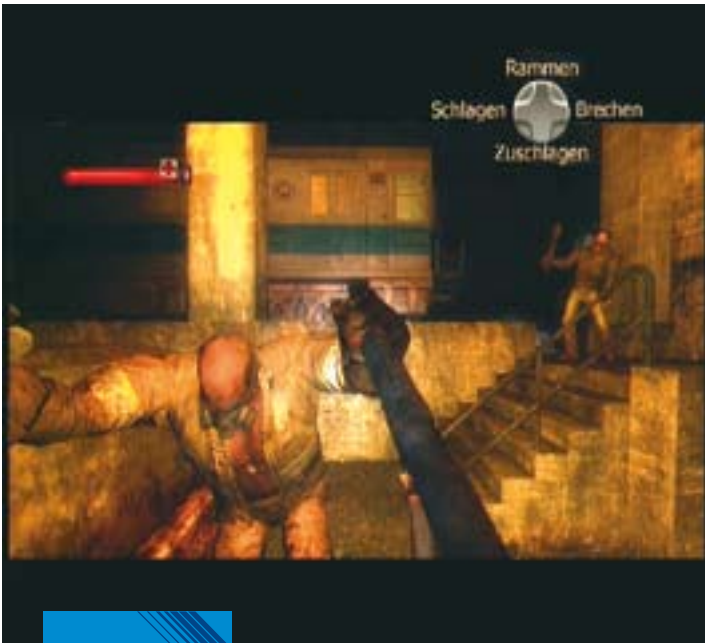


Wertung

Rasante Puckjagd ohne echte Next-Gen-Politur

8

aus zehn



AUF EINEN BLICK

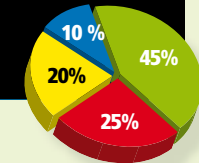
Publisher/ Sega
Hersteller/ Monolith Productions
Preis/ ab 60 EURO
Genre/ Shooter
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ ungeprüft

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: markerschütterndes Horror-Gemetzel in grandioser Optik.

KÖRBE IN ZAHLEN

- andere killen
- andere hetzen
- Blut
- Panik



CONDEMNED

Selten so gegruselt. Alle Welt gruselt mit, nur Deutschland nicht ...

In diesem bizarren Ego-Shooter schlüpft der Spieler in die Rolle des FBI-Agenten Ethan Thomas. Der wird des Mordes verdächtigt. Um seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen, muss er den wahren Mörder finden. So startet der Spieler in ein obskures Gemetzel, das Tatortuntersuchungen, Schockeffekte und Waffeneinsatz umfasst. Außerdem die beste Grafik, die wir auf der 360 bisher gesehen haben. Schade nur, dass dieses Spiel nicht den Weg nach Deutschland findet. Wegen blutiger Szenen mochte die USK keine Freigabe erteilen, und das wiederum bewog Microsoft und Hersteller Sega zum Deutschland-Boykott. Verboten ist das Spiel aber nicht, es kann importiert werden, zum Beispiel bei Entechon (www.entechon.de).

Wohin führt der Amoklauf?

Zehn Level warten darauf, von Mördern und Untoten gesäubert zu werden. Mit einer Taschenlampe im Anschlag erkundet Thomas die beklemmenden Passagen eines leeren Einkaufszentrums, schlachtet sich durch ein Badehaus und färbt ein Kühlhaus blutrot. Gespenstische Licht-Schatten-Effekte, schallende Schmerzensschreie oder animalische Laute machen den Spieler irre. Düstere und dumpfe Bassläufe zerrn am Nervenkostüm. Eine grandiose Atmosphäre, die »Resident Evil« oder »Silent Hill« in kaum etwas nachsteht.

Wie, nur rumlaufen?

Nee, so einfach ist das nicht. Immer wieder trachten verrückte Mörder dem Spieler nach dem Leben. Mit Knüppeln, Feuerwaffen und rostigen Haken jagen sie den Spieler durch die Dunkelheit. Die überdurchschnitt-

lich hohe KI der Feinde treibt den Spieler zur Verzweiflung. Wer nicht schnell reagiert, wird im Nu dahingerafft. Nur wer alle erdenklichen Waffen klug einsetzt überlebt, Feuerwaffen findet man während des Spiels, aber die Munition ist rar. Deshalb bleibt oft nur der Nahkampf mit Eisenrohr, Vorschlaghammer oder einer Axt. Erst schlägt man den Feind benommen, dann löscht man ihm endgültig die Lichter aus. Per Steuercross wird entschieden, ob man dem Gegner den Schädel zerquetscht, ihm das Genick bricht oder dessen Kopf zu Brei prügelt. Das sind dann wohl die Momente, die die USK weniger mochte, zumal die Kamera mitzoomt und Schäden im Detail einfängt.

Taugt das Kampfsystem?

Schläge von Feinden können geblockt und gekontert werden. So vermeidet man Energieverlust und kann selbst Gegner ausschalten, die aus dem Hintergrund angreifen. Eine lebenssechte Ego-Ansicht wie bei »Breakdown« lässt den Spieler voll in den Kampf eintauchen. Fällt der Spieler auf den Rücken, starrt er an die Decke, bis er sich

Pistole leer? Dann kann man Gegner immer noch den Schädel einschlagen



wieder aufgerappelt hat. Diese hautnahe Action sorgt für Herzrasen und ein ungewohnt realistisches Spielgefühl. Die paar eingestreuten Knobeleyen sind durchaus willkommen. So müssen mit forensischen Instrumenten Anhaltspunkte gesammelt werden, damit man im Spiel vorankommt.

Wie lange dauert der Spaß?

Nach etwa zehn panischen Spielstunden ist das Finale erreicht. Wer Artworks und Videos freispielen will, braucht doppelt so lange. Dafür müssen bestimmte Richtlinien eingehalten und in den Levels versteckte Gegenstände gefunden werden. Keine Feuerwaffen einzusetzen ist da noch eine der einfacheren Aufgaben. Leider fehlt ein Mehrspieler-Modus. Lediglich im Spiel erreichte Highscores lassen sich auf Xbox Live vergleichen, oder man schaut einem anderen Spieler beim Zocken zu.

Condemned

GRAFIK/

Düstere Kulissen voller paranoider Massenmörder und Details.

SOUND/

Schreie, keuchen, jaulen. Dazu träge, düstere Melodien.

STEUERUNG/

Griffig und simpel. Feuergefechte und Nahkämpfe lassen sich gut bändigen.

Durchgeknallte Mörder richten, wüst um sich ballern oder mit allen erdenklichen Gegenständen um sich schlagen, das packt.

9
aus zehn

JETZT ABONNIEREN!

**20 %
SPAREN!**

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

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

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

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



**JETZT GLEICH AUSFÜLLEN
UND BUCH ABGREIFEN!**

Deine Abo-Postkarte

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

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

☐ Ich bevorzuge das Mini-Abo. Ich beziehe die drei nächsten Ausgaben des 360-Magazins zum Vorteilspreis von 9,50 Euro. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der zweiten Ausgabe nicht melde, will ich das 360-Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte dann 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.

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Primeverlag
360-Magazin / Abo
Perchtingerstr. 10
81379 München

GANZ EINFACH BESTELLEN:



SMS
Der schnelle und bequeme Weg: Als neuer Abonnent sendest du eine SMS an die Nummer 72866 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der Text beginnt mit dem Wort »x360«. Dann folgt ein Leerzeichen, dann das Wort »mini« für das Mini-Abo, oder »maxi« für das Maxi-Abo mit der Prämie »Rare: The Ultimate Story«. Beispiel: »x360 maxi«. Um alles Weitere kümmern wir uns. Du erhältst eine SMS und beantwortest einfach die Fragen nach deiner Adresse und weiteren Daten. Anschließend nimmt der Verlag Kontakt zu dir auf; wir wollen nämlich wissen, wer dich gewonnen hat, wenn wir also die Prämie zusenden dürfen.



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



TELEFON
Einfach anrufen: 089 / 74 73 44 76



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



GÜNSTIG!

Das Mini-Abo mit drei Ausgaben des 360-Magazins kostet nur 9,50 Euro. Das Jahres-Abo kostet 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

Erst einmal vielen Dank für die vielen Zuschriften! Unsere erste Ausgabe ist auf reges Interesse gestoßen und wurde begeistert aufgenommen. Wir bedanken uns für das Lob, die vielen Gratulationen und die meist guten Anregungen. Hier noch mehr davon ...

Richard Löwenherz

KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

SMS

Der schnelle und bequeme Weg: du sendest eine SMS an die Nummer 72866 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der SMS-Text beginnt mit dem Wort »x360«, dann ein Leerzeichen, dann dein Vers. Beispiel: »x360 ich liebe euch!«.

synapsy
mobile networks

TRÄNEN IN DEN AUGEN

Ich habe dieser Tage euer neues Magazin erspäht und beschlossen, mir selbiges mal näher anzuschauen. Mein Eindruck: ihr habt einen neuen Kunden gewonnen! Der eigentliche Grund meines Schreibens ist aber die neue Microsoft-Konsole. Als Käufer der ersten Stunde saß ich begeistert und staunend vor meiner Plasma-Glotze. Unerhört, diese plastischen Texturen von »Kameo«, so etwas ist mir noch nicht untergekommen. Wer behauptet, die ersten Spiele sehen noch nicht nach Next-Generation aus, dem möge man das Maul stopfen. Allerdings verfloß meine Euphorie nach dem Anspielen von »Perfect Dark Zero« dann doch: erst hat sich die Konsole zweimal aufgehängt, dann beleidigt die Grafik mit unschönen Tearing-Effekten mein Auge. Kommt übrigens auch bei »Kameo« vor. Mir drängt sich der Gedanke auf, dass sich Microsoft hier einen nicht zu Ende gedachten Schnellschuss erlaubt hat. Dann nervt mich noch die verdammte laute Lüftung und das monströse Netzteil. Ich hoffe stark, dass die nächsten Spiele mit fehlerfreier Grafik auftrumpfen. Die Power ist ohne Frage da, aber die Entwickler sollten die Games anständig zu Ende bringen. Mit freundlichen Grüßen

Andreas Gross

Unsere drei Konsolen in der Redaktion laufen problemlos, und die meisten unserer

Leser können laut Umfrage im 360-Forum auch nicht klagen. Von unseren drei Konsolen sind allerdings auch zwei lauter, als sie sollten, allerdings nur bei eingelegetem Datenträger. Hat also wohl etwas mit dem Laufwerk zu tun. Eine defekte, zu heiß laufende und dann Abstürze oder Grafikfehler provozierende Konsole haben wir selbst keine. Für die Betroffenen ist so etwas aber natürlich sehr ärgerlich. Soweit wir wissen, werden Umtausche immerhin sehr kulant gehandhabt. Und wir haben keine Zweifel daran, dass Microsoft an Verbesserungen arbeitet.

SCHLEICHWAGEN

Sehr geehrte Mitarbeiter des 360-Magazins, sagt mal, was habt ihr da eigentlich getestet? Mir ist einfach nicht klar, warum ihr mit keinem Wort in dem Test von »Need for Speed: Most Wanted« erwähnt, dass das Ding massiv ruckelt? Entweder sind miserable und unzumutbar aussehende Spiele für die 360-Redaktion das Normalste der Welt oder ihr habt den Test verfasst, ohne das Spiel je in den Händen gehalten zu haben. Ich werde mir euer Magazin jedenfalls nie wieder kaufen, wenn ihr den Fehler nicht eingesteht und das Game massiv abwertet. Mit der Bitte um Stellungnahme,

Mario Frieser

bisschen Dreck bewerfen, hat noch niemandem geschadet. Im Gegenteil: es belebt das Geschäft. Frag die Wirtschaftsbosse. Frag Politiker. Frag Schlamm-Catcherinnen. Sie alle werden es dir bestätigen.



Wir haben von Electronic Arts etwa drei Wochen vor dem Start der Xbox 360 ein Testmuster erhalten. Das ruckt auf unserer 360 genauso wenig wie die Verkaufsversion. Wir haben hier durchgehend flüssige Bildwiederholraten, nur ganz selten zuckt das Bild ein wenig. Für uns jedenfalls kein Grund zur Abwertung. Kann es aber vielleicht sein, dass du auch eine kaputte Konsole erwischst hast wie Andreas Gross vom Leserbrief weiter oben?

ODYSSEE

Viele Monate hab ich auf die Xbox 360 gewartet. Und als ich endlich genügend Geld für die Konsole gespart hatte und fröhlich eine vorbestellen wollte, hieß es: »Tut uns Leid, wir können sie nicht mehr vorbestellen!« Na ja, dachte ich mir, dann kauf ich mir das Prachtstück halt am 2. Dezember. Gesagt, probiert. Mit Vorfreude schickte ich meine Eltern in die Läden, und als die Schule aus war, kam ich mit dem Gedanken nach Hause, endlich mit diesem Wunderwerk der Technik spielen zu können. Ich kam in die Wohnung und schaute mich nach einer Kiste mit der Aufschrift »Xbox 360« um. Nichts. Als ich meine Mutter fragte, stellte sich heraus, dass die Xbox 360 nur mit Vorbestellung erhältlich gewesen sei – die Maschine war komplett ausverkauft. Ich telefonierte mit jedem Elektronikgeschäft und immer kam die gleiche Antwort: »Wir haben keine Exemplare mehr und bestellen kannst du sie auch nicht, aber im Januar gibt es vielleicht wieder welche!« Jetzt bleibt mir nichts anderes übrig, als abzuwarten. Nerv! Mfg

Maximilian Mai

So wie dir ist es im Dezember wohl Tausenden Gamern ergangen. Wir hoffen, die Händler-Odyssee ist mittlerweile vorbei und du hast das Objekt der Begierde endlich zu Hause im Wohnzimmer stehen.

LEINEN LOS!

Hi, hat von euch schon einer probiert, ob ein normaler USB WLAN-Stick mit der Xbox 360 funktioniert? Denn das mit dem Ethernet-Kabel regt mich auf.

Tigihasi aus dem 360-Forum

Top Thema

Um ehrlich zu sein, geht mir dieses ständige Rumgezeter um die Next-Generation-Konsolen ganz gehörig auf den Wecker. Nicht nur, dass sich Nintendo, Microsoft und Sony permanent gegenseitig an den Karren fahren und den jeweiligen Konkurrenten in Grund und Boden dissen. Jetzt haben sich schon ganze Fanboy-Banden im Internet organisiert, die mit ihrem hetzerischen Gespamme jeden Thread aufs Übelste zu Tode mühen. Ich betreibe einen eigenen Videospielladen und musste erst letzte

Woche zwei pubertierende Streithähne vor die Tür setzen, weil sie glaubten, ihren Streit über die beste Konsole mit handfesten Argumenten untermauern zu müssen. Traurig, wenn es so weit kommt, aber kann man es den beiden verübeln? Die Konsolenhersteller machen es ja mit ihrer aggressiven Haltung vor.

Was sollen die Konsolenhersteller deiner Meinung nach denn tun? Sich einander an den Händen fassen und Blümchen schenken? In der freien Marktwirtschaft gehört ein gewisses Muskelspiel nun mal dazu. Und sich gegenseitig mit ein

KONSOLENKRIEG

**SCHREIB
UNS!**

WIR NEHMEN FAST ALLES ...

Liebe Leute, Hetz-Mails wie die links haben wir in den letzten Wochen ungefähr zehn Stück bekommen, und das wären dann genau zehn Stück zu viel. Es gibt halt Themen, die sind einfach ausgelutscht. Ob zum Beispiel die Playstation 3 besser ist als die Xbox 360, das ist doch wirklich Jacke wie Hose, solange es die eine der beiden Konsolen nicht gibt. Und dass Nintendo peinlich ist, finden wir nun überhaupt nicht. Wenn du uns also eine Freude machen willst, dann schicke Fotos von dir und deiner Zockerbude. Erzähl, was du Lustiges bei Xbox Live erlebt hast. So etwas halt. Bis dann!

□ Die Xbox 360 ist da! Und sie tritt Sony und Nintendo ordentlich in den Allerwertesten, das sag ich euch! Warum, hör ich die paar Fanboys rufen. Ganz einfach: weil die 360 die geilsten Spiele im Angebot hat. Ich meine »Resident Evil

5«, »PGR 3«, »Dead or Alive 4«, »Final Fantasy XI« und jede Menge mehr. Da kann keiner der Konkurrenten etwas entgegensetzen. Nicht mal Nintendo mit ihrem peinlichen Zauberstab-Controller. Wie lächerlich ist das denn!?

Thomas aus Köln

Mit Zubehör ist das so eine Sache bei der Xbox 360. Die Konsole hat zwar drei USB-Ports eingebaut, man kann auch prinzipiell jedes USB-Gerät anstöpseln, nur zeigt sich bei vielen keine Wirkung. WLAN-Adapter zum Beispiel tun es genauso wenig wie Mäuse, Lenkräder oder Controller von Playstation 2 oder PC. Nur PC-Tastaturen mit USB-Anschluss funktionieren, was immerhin beim Chat und bei der Eingabe der Xbox-Live-Daten das Leben vereinfacht. Jetzt zurück zu deinem Problem: sofern du dir nicht Microsofts prima Wireless-Antenne anschaffen und die Strippe kappen willst, können wir dir zu einem DLAN-Netzwerk raten. DLAN steht für Internet über das Stromnetz. Die Daten werden über Adapter in der Steckdose quer durchs Haus geschickt und erreichen über den ganz normalen Ethernet-Stecker die Xbox 360. Klappt bei uns ganz prima. Komplettssets kannst du beispielsweise bei Kraftcom, Alcatel und Microlink ab etwa 75 Euro erstehen.

AUF DIE BILLIGE TOUR

□ Ich habe eine Frage: die Xbox 360 liefert ja eine wirklich beeindruckende Grafik und hat aufgrund des Prozessors eine enorme Rechenpower. Warum ist dies mit der Xbox 360 für 400 Euro möglich, wo ich bei einem PC weit mehr für eine vergleichbare Leistung ausgeben müsste? Mit freundlichen Grüßen, Thomas Thiry

Es mag dich überraschen, aber tatsächlich erlaubt uns Microsoft nicht, dass wir mit unserer Digicam auf die detaillierte Kalkulation der Xbox 360 draufhalten. Die US-Analysten von iSuppli wollen aber herausgefunden haben, dass Microsoft jede einzelne Xbox 360 subventioniert; sie wird teurer produziert, als sie verkauft wird. Die Hardware selbst soll demnach inklusive aller Kabel, Netzteil und Controller tatsächlich einen Wert von 525 US-Dollar besitzen. Dabei sind Rabatte bereits eingerechnet, die Microsoft durch den Einkauf großer Mengen an Halbleitern, Laufwerken etc. erhält. Das hieße: die Konsole dürfte kaum preiswerter sein als ein PC, müsste sie Gewinn abwerfen. Aber Microsoft nimmt Verluste in Kauf, in der Hoffnung große Mengen abzusetzen und dann an Spielen und Zubehör ordentlich zu verdienen. Mischkalkulation nennen Kaufleute dieses Verfahren.

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

In diesen Wochen liegen den Besuchern des Forums auf www.360-live.de vor allem die Top-Titel für die Xbox 360 auf dem Herzen.

Raidiad

»Ich hab mir »Perfect Dark Zero« und »Call of Duty 2« zu meiner Box bestellt! Überlege, ob ich »Quake 4« noch drauflege, da ich den Bericht im Heft ziemlich gut fand.«

Lulu

»Also, es muss unbedingt »PGR 3« sein und dann vielleicht noch »Call of Duty 2« oder »Condemned«. Wehe, wenn die Spiele nicht so sind, wie sie sein sollten!«

47

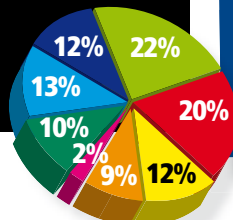
»Schade, dass »Burnout Revenge« nicht zum Launch auf der Xbox 360 erscheint, sonst hätte ich es nicht für die alte Xbox gekauft, sondern als eines meiner ersten 360-Games.«

Devil

»Mein erstes Game ist »King Kong«. Mich wundert's eh, dass so wenige hier sich das Game zulegen wollen. Hat denn keiner den tollen Bericht gelesen?«

LESERPOST IN ZAHLEN

- Leg das Netzteil auf einen Schuhkarton!
- Meine Xbox 360 ist so geil!
- Wann kommt »Halo 3«?
- Kann ich meine Xbox-Spielstände sichern?
- Ich hab kein Xbox Live.
- Die PS3 nervt.
- Wie übertrage ich mein Gamertag?
- Gehen Microsoft die 360-Konsolen aus?



NEUE UFER

□ Für eine Erstaussage hat mir euer Einstandsheft richtig gut gefallen. Aber nun zu meinem eigentlichen Anliegen, welches es hoffentlich in euer nächstes Magazin auf die Leserbrief-Seite schafft. Es dreht sich um die Xbox-Live-Clan-Szene, die in der Öffentlichkeit nie wirklich wahrgenommen wird. Es gibt viele gute Clans, die man vielleicht mal in einem eurer nächsten Magazine vorstellen könnte. Ihr würdet euch dadurch einen bedeutend breiteren Kundenstamm sichern, denke ich. Jeden Monat so zwei Clans vorstellen, das wäre mal etwas anderes. Außerdem könntet ihr ja einen eSports-Bereich in eurem Heft einrichten und über »Clan Wars« des letzten Monats berichten. Da würden doch vier Seiten reichen, oder? Denn das ist in der Zeitschriften-Welt da draußen noch absolutes Neuland. Und einer muss damit mal anfangen. Warum nicht Ihr? Gruß,

Stefan Wagner

Wir hören auf unsere Leser. Ist erledigt. Siehe weiter vorne im Heft.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

ZUKUNFTSÄNGSTE

□ Ich schreibe euch, weil ich ein bisschen Angst habe. Angst um meine gute alte Xbox. Werdet ihr mit der dasselbe machen, was Nintendo damals mit dem Game Boy gemacht hat? Damals, als die Firma den Game Boy Advance herausgebracht hat, wurde der Software-Support für den Classic sofort gestoppt. Werdet ihr dasselbe mit der Xbox machen? Wäre echt schade, denn ich wollte so Spiele wie »Halo 3« oder »Quake 4« eigentlich schon auf meiner Konsole spielen und wäre dann genötigt, mir eine neue Maschine anzuschaffen. Aber wie soll das gehen ohne Geld?

Jan Hausler

Ähm ... wir sind wohl die falsche Adresse. Microsoft sitzt zwar in der Nähe, aber doch 20 Kilometer entfernt. Als 360-Magazin berichten wir zwar über die Xbox 360 und die Spiele dafür, aber wir stellen weder das eine noch das andere her. Dasselbe können wir übrigens auch über Spiele für die Original-Xbox sagen. Aber wir fühlen mit dir. Denn, dass Microsoft laut eigener Pressestelle überhaupt kein Spiel mehr für die Ur-Xbox herstellt, ist schon hart. Für dich zumindest. Für uns weniger.

SMS-SCHNIPSEL

WAS IST EURER MEINUNG NACH BESSER? PLAYSTATION 3, REVOLUTION ODER XBOX 360?

Unsere alles sehende Wahrsager-Kugel zeigt ein verschwommenes Bild. Jetzt wird es klarer. Wir sehen ... eine ... Konsole ... es ist ...eine ...

WIRD ES FÜR DIE XBOX 360 EIGENTLICH RUCH GANZE GEHÄUSESCHALLEN ZU KAUFEN GEBEN, ODER BLEIBT ES WEITERHIN NUR BEI DEN FRONTBLENDEN?

Im Moment gibt es nur die Blenden. Aber selbst ist der Mann. Schnapp dir ein paar Spraydosen und mach es wie die Sprayer.

WIE WÄRE ES DEM MIT EINER BRIEFFREUNDSCHAFT-RUBRIK IN EUREM HEFT?

Haben wir schon. Das hier ist sie. Wir sind alle wie gute Freunde, manchmal sogar auf Xbox Live.

WARUM HABT IHR AUF DEN REDAKTIONSFOTOS ALLE SO RIESIGE SCHÄDEL?

Mist, gerade keine witzige Antwort mit aufgeblasenem Hirn oder so was auf Lager. Darum auf die ernsthafte Tour: die Riesen-Schädel haben was mit einer Digitalkamera, Stativ, Fischaugen-Objektiv und einer überhöhten Perspektive zu tun.

STATISTIT ES, DASS KING KONG AUF EINEM FERNSEHER VIEL ZU DUNKEL UND DESHALB UNSPIELBAR IST? HAB ICH IM NETZ GELESEN.

Glaub nicht alles, was du im Internet liest. Heute gelesen, morgen schon wieder als Ente entlarvt. Auch in diesem Fall.

GRATULATION ZU EURER ERSTEN AUSSAGE. DAS HEFT IST WIRKLICH SUPER GEWORDEN! RESPECT. Respect zurück.

KOLUMNE

Willkommen im neuen Hardware-Teil des 360-Magazins!



So eine nagelneue Konsole wie die Xbox 360 ist eine teure Investition, aber man ist stolz wie Oskar, wenn sie dann neben oder unter dem Fernseher thront. Trotzdem, nach einigen Wochen hat man sich an den wertvollen Neuerwerb gewöhnt, und dann keimt der Wunsch, ein bisschen was zu tunen. Ein zweiter Controller muss her, ein besseres Videokabel, vielleicht sogar ein neuer Fernseher – für mehr Komfort und Spielspaß. Deshalb reservieren wir ab dieser Ausgabe ein paar Seiten nur für harte Fakten, für Hardware und Zubehör. Zum Start ist HDTV ein Thema, außerdem testen wir die ersten Zubehörprodukte für die Xbox 360 auf Herz und Nieren.

Microsoft selbst bietet seit dem Start der Konsole ein umfassendes Zubehör-Paket an. Feine Sache, nur das Auspacken überlässt man besser seinen Feinden. Wegen »Blister«. So heißen diese todsicher verschweißten Plastik-Boxen, mit denen man vermutlich auf dem Mond landen oder sie im Marianengraben versenken könnte, ohne dass sie auch nur einbeulen. Eine »Blister«-Packung muss man zerschneiden, zerhacken und zerfleddern, bevor sie einen an ihren Inhalt heranlässt. Während der Perforations-Prozedur bekommt man es mit Kanten von der Schärfe eines Steakmessers zu tun. Trotzdem darf man nicht mit riesigen Säbeln oder Scheren auf Abstand und Nummer Sicher gehen. Bei der Befreiung der 360-Wireless-Antenne aus ihrem Kunststoff-Sarkophag hätte ich so nämlich beinahe ein Kabel zerstückt, weil das (von außen unsichtbar) zwischen zwei Papierlagen versteckt lag. Im Nachhinein bemerkte ich die hauchdünne Scherenschnittlinie auf der Rückseite, die darauf hinweist, das ich nur ganz außen hätte schnip-peln dürfen. Und solche Ex- und Hopp-Nervensagen von einer Verpackung wollen wir Kunden also angeblich, sagt die Industrie. Nun, ich nicht. Ich mag Schachteln, die ich wieder verschließen kann. Der Nerven wegen, und weil es einen eventuellen Umtausch erleichtert.

Richard Löwenstein



GIGAWORKS PROGAMER 500

Sound für rundherum

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Creative **Produkt/** 5.1-Lautsprecher **Erscheint/** erhältlich **Preis/** ab 200 Euro

Ein herausragendes Merkmal der Xbox 360 ist der astreine Surroundklang. Schande über jeden, der diesen Top-Ton nur über die kleinen Quäker des Fernsehers hört. Eine sehr viel bessere Wahl ist dieses aktive Lautsprechersystem. Über die zwei Audio-Stecker am Videokabel wird es direkt an die Xbox 360 angeschlossen, bringt dann aber nur Stereo-Töne hervor.

Klappt nur mit Dekoder!

Für räumlichen Dampf braucht es zusätzlich einen Dolby-Digital-Dekoder. Zum Beispiel das Modell DDTS-100 von Creative. Kostet einschließlich optischem Digital-Audio-Kabel faire 130 Euro und passt mit seinen sieben Eingängen (einer koaxial-digital, drei optisch-digital, drei stereo-analog) an Xbox 360, Playstation 2, DVD-Spieler und Gamecube gleichzeitig.



Wie klingt das denn?

Über fünf wandmontierbare Satelliten-Lautsprecher dringt der Ton des ProGamer 500 aus allen Himmelsrichtungen gleichmäßig ans Ohr. Mittlere bis hohe Klänge schälen sich gut differenzierbar heraus, der Subwoofer legt mit seinen zwei Bassreflexrohren ein sattes Fundament. Für Games eine prima Sache, ebenso wie für Actionfilme auf Video-DVDs. Audiophile Ansprüche sollte man allerdings nicht erheben. Die brummige Tiefton-Dominanz droht musikalische Feingliedrigkeit zu zerschmettern.

Wertung

+ gute Verarbeitung
+ Fernbedienung
+ THX-Zertifikat

- kurze Kabel
- etwas teuer
- fades Design

8

aus zehn

WIRELESS NETWORKING ADAPTOR

Die drahtlose Freiheit



Die drahtlose Vernetzung von PC oder Laptop mit dem Internet ist heute gang und gäbe. Ohne Kabel ins Internet, das kann die 360 auch, mit diesem Antennen-Zubehör. Das streichholzschachtelgroße Kistchen wird hinten an die Konsole angesteckt, direkt neben dem rückseitigen USB-Port. Mit dem Anstecken allein ist es nicht getan; jetzt muss noch ein kurzes Anschlusskabel vom Wireless Networking Adaptor im USB-Port geparkt werden. Der ist damit natürlich belegt. Keine wirklich elegante Lösung. Aber wenn die Konsole erst wieder unter dem Fernseher im Regal steht, fällt die winzige Antenne nicht mehr auf.

Alles sicher, oder was?

Die Antenne nimmt Verbindung zu einem drahtlosen Router oder Gateway auf. Zu diesem Zweck unterstützt der Wireless Networking Adaptor alle gängigen Übertragungs-Protokolle (802.11a, 802.11b, 802.11g) für die Funkübertragung von Daten. Damit keine Unbefugten dazwischenfunken, sich ins Netzwerk einklinken oder gar Daten klauen können, werden außerdem die Verschlüsselungs-Protokolle WPA, WPA2 und WEP unterstützt.

Wie wird das getestet?

Wir haben die Qualität der Verbindung mit einem 34-MB-Download der »Gauntlet«-Demo via Live-Arcade sowie bei Xbox-Live-Sessions mit »Project Gotham Racing 3« und »Call of Duty 2« getestet. Die Verbindung wurde über zwei Standard-Wireless-Router (Netgear MR814, AVM Fritz Box) und zwei DSL-2000-Netze (T-Online, Alice) hergestellt. Parallel dazu lief auf einem Laptop der Download einer 6-Gigabyte-Grafikdatei (Coverdaten dieser Ausgabe). Außerdem haben wir die direkte Vernetzung zweier Konsolen ausprobiert.

Strippe ab, Spaß haben

Langer Rede, kurzer Sinn: Installation und Verbindungsaufbau klappen so leicht, als würde man ein Kabel legen. Sofern die 360 auf automatische Erkennung von IP- und DNS-Code eingestellt ist, konfiguriert sie sich selbst ganz automatisch. Die Sprachübertragung beim Xbox-Live-Gaming ist vielleicht noch etwas kratziger als sonst, aber davon abgesehen überzeugt der Wireless Networking Adaptor. Schade, dass das Strippe-ab-Funk-an-Kästchen so unverschämte teuer ist. Denn zu 75 Euro kommen noch die Kosten für einen Wireless-Router dazu, sofern noch nicht vorhanden. Trotzdem: für den, der es sich leisten kann, eine sehr sinnvolle Investition. Und sei's bloß, um Ärger mit Frau oder Freundin zu vermeiden, weil sich kein Netzwerk-Kabel mehr quer durchs Wohnzimmer schlängelt.

AUF EINEN BLICK

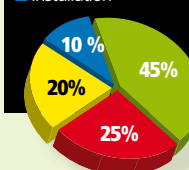
Hersteller/ Microsoft **Produkt/** Netzwerk-Adapter **Erscheint/** erhältlich **Preis/** ab 75 Euro

KURZ & KNAPP

Ziemlich teures Luxus-Zubehör, das dafür gut funktioniert und die Bude aufgeräumt hält.

FLACHBILD IN ZAHLEN

■ Komfort
■ hoher Preis
■ Reinlichkeit
■ Installation



Kabelloser Netzwerk-Adapter

Wertung

+ 1A-Installation
+ Zuverlässigkeit

- enormer Preis
- uneleganter Aufbau

8

aus zehn

CONTROL PAD PRO

Alternativer Steuerknochen

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Mad Catz **Produkt/** Controller
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 34 Euro

Keine Frage: der Original-Controller von Microsoft liegt satt in die Hand und ist super verarbeitet. Trotzdem ist uns dieses Alternativ-Produkt des US-Herstellers Mad Catz willkommen. Der Controller ähnelt dem Original, greift sich durch die rundlich ausgeformten und zusätzlich gummierten Backen aber einen Tick geschmeidiger.

Alles gleich hier, oder was?

Die Ausstattung gleicht im Wesentlichen dem Original. Wir haben also vier Feuertasten, Start-, Back- und Xbox-Taste, zwei Sticks, ein D-Pad und vier Schultertasten, von denen die oberen zwei aber auch nicht wirklich gut erreichbar sind. Die Headset-Buchse ist auf der Rückseite angebracht, sonst gleicht die Anordnung der Elemente dem Original. Auch die Hebelwege der Analogsticks sind identisch. Zwei feine Extras für Ego-Shooter-Fans: die Dauerfeuer-Option (Feuertasten gedrückt halten) löst auf Wunsch mehrfache Salven aus, und mit einer mittig platzierten Taste kann man im Nu die Y-Richtung (oben und unten) auf dem rechten Stick tauschen.

Fünf Euro gespart

Wie von Mad Catz gewohnt, überzeugt auch dieser Controller in der Praxis. Die durchdachte Ergonomie gefällt, das Material fühlt sich angenehm an, die Verarbeitung lässt ein langes Leben erwarten. Das Control Pad Pro rangiert qualitativ auf Augenhöhe mit dem Original-Exemplar und drängt sich durch Detailverbesserungen sowie den um fünf Euro niedrigeren Preis als Kauf Tipp auf.



Wertung

- + Preis
- + Verarbeitung
- + Handlichkeit

- verkabelt

8

aus zehn

PLAY & CHARGE KIT

Gib dem Controller Saft!

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Microsoft **Produkt/** Ladestation
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 20 Euro

Noch wenige Wochen vor dem Start der Xbox 360 war die Rede davon, dass dem Deluxe-Kit der Konsole ein drahtloser Controller nebst Akku und Ladestation beiliegen sollte. Inzwischen wissen wir es besser. Das Set aus Akku, Ladestation und Anleitung auf einem Faltblatt muss jeder zukaufen, der nicht alle 20 Stunden zwei neue AA-Batterien in den Controller schieben will.

Anschluss gefunden

Der Akku wird anstelle des Batterieträgers im Controller eingesetzt. Ein Klick, einrasten, fertig – da kann nichts schief gehen. Frisch aus der »Blister«-Verpackung ist der Akku nur kurz geladen und gibt schon nach etwa zwei Stunden den Geist auf. Rotierende LEDs im Lichtring des Controllers zeigen an, dass der Saft zur Neige geht. Jetzt flott die beiliegende 2,50-Meter-Strippe an den Akku angeklemmt, schon kann man weiterspielen. Parallel wird der Akku geladen. Das dauert vier bis sechs Stunden. Dann reicht der Strom wieder für etwa 20 Stunden daddeln ohne Strippe.

Kann man haben

Schade, dass der Akku nur bei laufender Konsole geladen wird. Den Controller über Nacht laden und am nächsten Tag drahtlos weiter daddeln, das wäre komfortabler gewesen. Außerdem scheinen uns 20 Euro für das bisschen Ausstattung doch sehr hoch gegriffen. Für das Geld kriegt man auch eine ganze Menge AA-Batterien. Das Play-&-Charge-Kit ist ein Muss für Dauerdaddler und Umweltschützer, ein Kann für alle anderen.



Wertung

- + Preis
- + Verarbeitung
- + Handlichkeit

- verkabelt

6

aus zehn

KOPFHÖRER HQ-2300D

Friede sei dem Nachbarn

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Creative **Produkt/** Surround-Kopfhörer **Erscheint/** erhältlich **Preis/** ab 90 Euro

Wer oft Musik hört, der weiß: gute Kopfhörer klingen allemal besser als schlechte Lautsprecher, kosten aber weniger. Dieses Modell hier gehört zur seltenen Spezies der Surround-Headphones. Surround-Dekoder (Formate: Stereo, DD, DTS, DS Pro Logic 2) und Verstärker sind in einem zigarettenschachtelgroßen Extra-Modul integriert, welches mit seinem digital-optischen Eingang direkt an die Xbox 360 passt. Das notwendige Lichtleiter-Kabel liegt bei.

Der Preis ist heiß

Vergleichbare Kopfhörer-Systeme von AKG oder Sennheiser kosten das Doppelte von diesem Creative-Modell. Das macht sich bei der Verarbeitung bemerkbar. Bügel und Ohrschalen sind aus Plastik und sehen auch so aus. Der Tragekomfort geht in Ordnung, vom etwas zu leichten Gewicht abgesehen. Die Ohrpolster liegen sauber an und grenzen Außengeräusche gut ab.

No Netzteil, Baby

Klanglich kann sich der HQ-2300D nicht ganz mit Stereo-Kopfhörern aus dieser Preisklasse messen. Der Frequenzgang von 20 Hz bis 20 kHz ist aber okay, die für Spiele wichtigen Bässe und mittleren Frequenzen kommen satt. Die für Games entscheidenden Surround-Effekte bringt der HQ-2300D weit weniger gut als ein Lautsprechersystem herüber, aber nach einiger Zeit stellt sich zumindest ein räumlicher Eindruck ein. Ein ärgerliches Detail ist das fehlende Netzteil. Der Dekoder lässt sich ausschließlich mit zwei AA-Batterien betreiben. Ein Satz liegt immerhin bei.



Wertung

- + ordentlicher Klang
- + Tiptop-Preis
- + Stereo-Upmix

- Plastik-Look
- kein Netzteil

6

aus zehn



HDTV: REVOLUTION UNSE

Endlich, die Xbox 360 steht im Haus. Jetzt muss eine HDTV-Glotze her. Oder vielleicht auch nicht? **Matthias Lausmann** und **Richard Löwenstein** über das Für und Wider der hoch auflösenden Guckkisten.

Die Welt ist voll von kryptischen Kürzeln. Und spätestens seit der Alphabet-Ode »MfG« von den Fantastischen Vier ist bekannt: der deutsche Sprachschatz hat eine ganze Menge davon. Neben einheimischen Kreationen wie »AB«, »N8« oder »LmaA« drängen sich auch immer wieder geheimnisvolle Kürzel aus dem Bereich der Technik in unsere Welt. Besonders der Begriff des »HDTV« erntet in den letzten Monaten gern ratloses Kopfschütteln. Kein Wunder, wird uns der Begriff doch jedes Mal um die Ohren

geschlagen, sobald von der Xbox 360 die Rede ist. Und das aus gutem Grund, immerhin gilt Microsofts Konsole als die erste Spielmaschine der Welt, die den so genannten »High Definition Television«-Standard, kurz HDTV, unterstützt. Doch was bedeutet das für uns Spieler? »In erster Linie einen grafischen Quantensprung«, so Chris Lewis, Vizepräsident von Xbox EMEA.

Leuchtende Augen

Der Mann hat Recht. Denn die zukunftsstrahlende Edel-

Optik stellt grafisch alles in den Schatten, was bis dato im Unterhaltungssektor zu sehen war. Im Gegensatz zum herkömmlichen PAL-Standard, der mit 720 mal 576 Bildpunkten operiert, bringt HDTV mindestens 1280 mal 720 Pixel zum Leuchten. Das ergibt sichtbar brillantere und schärfere Bilder als bisher. Und damit nicht genug: um den gehobenen Ansprüchen der Spieler vollends gerecht zu werden, bietet die Xbox 360 zusätzlich zwei hoch auflösende High-End-Modi: neben dem 1080i-Verfahren, bei dem die Bildzeilen abwechselnd nach gerader und ungerader Zeilenzahl generiert werden, steht auch der 720p-Modus zur Verfügung, der nach einem ganz anderen Prinzip funktioniert: hier werden in einem so genannten Progressive Scan die Zeilen gleichzeitig über den Bildschirm gejagt. Nun ist es aber doch so, dass die Xbox 360 auch schon auf vorhandenen 08/15-Röhren Bilder von einer Qualität hervorzaubert, die das auf der Original-Xbox gesehene Geschehen deutlich übertreffen. Möglich wird das durch den Video-Chip der Konsole. Ihn hat Microsofts



RER SEHGEWOHNHEITEN

Advanced Technology Group zu den leistungsfähigsten der Branche gezüchtet. Ausgehend vom verwendeten TV-Format berechnet der Silizium-Kniips die jeweils bestmögliche Auflösung und skaliert das Bild auf eine optimale Größe zusammen, inklusive Kantenglättung und ohne flimmernde Texturen. Das führt zu einem extrem ruhigen, gleichmäßigen und deshalb angenehmen Bild. Auch andere Anwendungen wie DVDs oder Grafik-Demos profitieren von der Video-CPU.

Wer braucht HDTV?

Tatsache ist: 360-Games sehen auf dem gewohnten Fernsehgerät schon so gut aus, dass mehr auf den ersten Blick nicht notwendig scheint. Diese Meinung ändert allerdings jeder, der die Konsole im direkten Vergleich an einem HDTV-Display erlebt. Erst hier zeigt ein »Project Gotham Racing 3« die Gitter in den Kühlluftöffnungen eines Ferrari Enzo in vollendeter Schärfe, erst hier werden die in den Lauf

eingegossenen Waffen-Seriennummern bei »Call of Duty 2« wirklich lesbar. Immer mehr Deutsche scheinen bereit für einen Umstieg. Ende November stellte Intel in seinem »Digital Lifestyle Report« bei einer Umfrage unter 6.000 Teilnehmern fest: die Deutschen sind die stillbewusstesten Europäer. 20 Prozent kaufen neue technische Geräte wegen ihres schönen Designs. Und HDTV-Kisten sehen in jeder Hinsicht schöner aus, sogar in ausgeschaltetem Zustand. Von ganz wenigen Ausnahmen abgesehen (Beamer, HD-fähige Röhren) handelt es sich um Flachbildschirme. Sie erzielen schon 40,1 Prozent am Gesamtumsatz mit Fernsehgeräten in Deutschland, stellt Dr. Gerhard Bergfried in seiner Studie »Technisch und wirtschaftliche Potenziale von HDTV und Digital-Cinema« fest. 40 Prozent, das klingt nach viel, ist aber wenig. Denn von 39 Millionen deutschen Haushalten sollen bis Ende 2006 nur 1,7 Millionen Haushalte über HDTV-Fernseher verfügen. Bis Ende 2010 wächst die Zahl, laut Dr. Bergfrieds Studie, auf

14,8 Millionen Haushalte an. Allerdings spielen neun von zehn Xbox-360-Besitzern mit dem Gedanken, sich ein HDTV-Gerät zuzulegen, das besagt eine Anfang Januar von Microsofts Peter Moore vorgelegte Studie. Die 360 schiebt den Trend also mit an, genau wie andere HDTV-Ereignisse im neuen Jahr. Der TV-Bezahlender Premiere will etwa die kommende Fußball-WM in hoher Auflösung ausstrahlen, die Olympiade 2008 in Peking soll flächendeckend in HDTV gesendet werden. Gerade Sportereignisse profitieren von den HD-Bildern, weil man etwa beim Fußball das Leder und die Trikotnummern sehr viel deutlicher wahrnimmt; der Seheindruck kommt der tatsächlichen Anwesenheit im Stadion sehr viel näher als beim aktuellen TV. Ähnliches gilt erst recht für die Bilder Marke »scharf und chili« aus der 360.

Ready or not?

Also lieber warten oder jetzt kaufen? Das muss jeder für sich selbst beantworten. Die Entscheidung »

WELCHES HDTV-GERÄT?

Hoch auflösende Bildschirme gibt es in verschiedenen Ausführungen. Welche Technologie ist ihr Geld wirklich wert? Ein Vergleich.



Samsung WS-32Z308P

TECHNIK: CRT

Wenn CRT draufsteht, guckt man als Käufer buchstäblich in die Röhre. Denn hinter den drei Buchstaben verbirgt sich nichts anderes als traditionelle Röhrentechnologie, die schon seit den 40er-Jahren in Fernsehern Verwendung findet. Dabei schreibt ein Elektronenstrahl das Bild auf eine phosphorbeschichtete Frontscheibe eines luftleeren Glaskolbens. CRTs gelten in der Regel als zuverlässig, aber auch als klobig. Mit bis zu 60 Kilo Lebendgewicht stellen vor allem die Mammut-Modelle Bandscheiben und Oberarme auf eine harte Probe. Und das ist nicht das einzige Problem an CRT: kaum ein CRT unterstützt HDTV. Erst seit Mitte 2005 gibt es Modelle, die das können. Samsungs SlimFit-Serie nämlich. Schmucke und erstaunlich schmale Röhrengeräte, die das »HD-Ready«-Logo nur deshalb nicht tragen, weil ihnen der zur Zertifizierung notwendige HDMI-Port fehlt. Der Preis für ein 81-Zentimeter-Modell liegt zwischen 750 bis 850 Euro. Das Fernsehbild überragt das jedes Flachbild-TVs, sofern man einen SlimFit aus einer aktuellen Serie erwirbt. Ältere Modelle zeigen Verzerrungen in den Bildecken. Zu den CRTs zählen übrigens auch herkömmliche PC- und Mac-Monitore. Wer sich ein VGA-Kabel zu seiner 360 kauft, kann auch darauf Bilder in HDTV-Qualität genießen.

PREIS: 200 EURO BIS 1.200 EURO

TECHNIK: LCD

LCD-Bildschirme gelten als die erschwänglichsten HDTV-Guckkisten: sie sind dünn, leicht und liefern über ihr Flüssigkristall-Display ein gestochen scharfes Bild. Die Größe variiert zwischen 36 und 114 Zentimetern, die Preise pendeln zwischen 300 und bis zu 3.000 Euro. Ein ordentliches Sümmchen. Im Prinzip ist die LCD-Technik ausgereift, aber es bleiben Schwachstellen. Ältere Modelle leiden vor allem unter der hohen Reaktionszeit einzelner Bildpunkte. Wenn die zu hoch ist, verwischen schnelle Bewegungen. 14 Millisekunden oder weniger gelten als guter Wert. Problematisch ist außerdem der Schwarzwert: da die liquiden Kristalle aktiv beleuchtet werden, wirken sie nie vollkommen schwarz. Auch der Farbraum umfasst weniger Nuancen als bei einem Röhrengerät. Das hat zur Folge, dass man Bilder schon mal als etwas »künstlich« empfindet, sofern es sich um normal aufgelöste TV-Bilder aus der Antenne oder vom DVD-Player handelt. Das ist allerdings eher eine Sache des Geschmacks. An der Xbox 360 sind LCDs auf jeden Fall erste Wahl, weil sie nicht flimmern, keine Staubpartikel verschießen und dadurch die Augen schonen. Wichtig beim Kauf: keineswegs jedes LCD-Modell ist »HD-Ready«. Vor allem kleinere LCDs schaffen nur PAL-Auflösungen. Auch der Kundendienst sollte berücksichtigt werden. Ein Gerät mit Pixelfehlern (defekten Bildpunkten) sollte unbedingt umtauschbar sein. Samsung zum Beispiel lässt betroffene Geräte zu Hause abholen, Loewe versucht eine Vor-Ort-Reparatur. Andere Hersteller dagegen halten fünf bis zehn tote Pixel für tolerabel.

PREIS: 500 BIS 3.000 EURO



Samsung LN-R408D

TECHNIK: DLP

Im Vergleich mit Plasma- und LCD-Bildschirmen sind DLP-Screens tiefer, außerdem thronen sie stets auf einem stylischen Standfuß. Ursprünglich als moderne Projektor-TVs konzipiert, fressen diese Babys Platz: Unter 40 Zoll ist in der Regel kein Bildschirm zu haben, dafür überzeugen die TV-Ungeheuer jedoch mit einem Optik-Feuerwerk der ganz besonderen Art: mithilfe eines rotierenden Farbventilators werden im Gerät Bildsignale erzeugt. Tausende winziger Spiegel manipulieren die eintreffenden Lichtimpulse und projizieren sie über einen Halbleiter-Chip auf den Bildschirm. Das Ergebnis ist ein gestochen scharfes Bild in High-End-Auflösung. Und damit genau das Richtige für HDTV. Neben dem 720p-Modus ist auch eine Auflösung von 1080i in jedem DLP-Gerät von Haus aus an Bord. Nachteil: Manchmal gibt es Regebogeneffekte. Die Bildgröße liegt zwischen 106 bis 145 Zentimetern.

PREIS: 1.500 BIS 6.000 EURO

Samsung HL R6168W

**TECHNIK: PLASMA**

Seit Mitte der neunziger Jahre gelten Plasma-Bildschirme als die Lifestyle-Fernseher schlechthin. Bei vielen tausend Deutschen hängen die ansehnlichen Riesenglotzen an Wänden und Schlafzimmerdecken. Aber der Luxus bringt auch seine ach so lieben Nachteile mit sich. Denn bis zum heutigen Tag kranken Plasma-Bildschirme am »Burn in«-Syndrom: lässt man Standbilder oder pausierte Spiele für längere Zeit über den Schirm flackern, brennt sich das Bildgeschehen für immer auf dem Display ein. An der 360 kann so was kritisch werden. Denn wer tagelang nur »Project Gotham Racing« und nichts anderes spielt, dem brennt sich irgendwann tatsächlich der Tacho ein. Ein weiterer Nachteil ist der enorme Stromverbrauch, der durch die energieaufwändige Technik bedingt ist. So ein Gerät kann schon mal 500 Watt die Stunde verbrauchen. Apropos Stunden: die Lebensdauer eines Plasma-Systems liegt bei nur etwa 30.000 Stunden. LCDs schaffen das Doppelte. Nach 40 Monaten Dauerdaddeln wäre beim Plasma also Ende im Gelände. Klingt nach viel, ist auch viel. Aber wir wollten es halt mal gesagt haben.

PREIS: 1500 BIS 11000 EURO

Samsung HP-R5052



» hängt nicht zuletzt von den drei Gs ab: Gier, Geduld und Geld. Wer jetzt zugreift, sollte auf jeden Fall ein Gerät mit »HD-Ready«-Logo wählen. Unter diesem Begriff fasst die EICTA, die europäische Vereinigung der Unterhaltungselektronik-Markenhersteller, verschiedene Bedingungen zusammen, die ein Höchstmaß an Zukunftssicherheit im Hinblick auf HDTV garantieren. Unter anderem wird darin definiert, dass eine »HD-Ready«-Glöte mindestens 720 Bildzeilen ausgeben und dass sie das 4:3- sowie 16:9-Format unterstützen muss. Außerdem müssen analoge und digitale Videoeingänge vorhanden sein, die die Auflösungen 1.280 mal 720 in 50 und 60 Hz Vollbild (Fullscan, 720p), sowie die Auflösung 1.920 mal 1.080 in 50 und 60 Hz Halbbild (interlaced, 1080i) beherrschen. Zusätzlich muss ein Display mit »HD-Ready«-Logo die hoch aufgelösten Bildsignale über eine digitale Schnittstelle empfangen können, über die sich Bildsignale verlustfrei übertragen lassen. DVI- oder HDMI nennen sich diese Buchsen. Beides brauchen wir 360-Besitzer

“ Die Edel-Optik stellt grafisch alles in den Schatten, was bis dato im Videospiel zu erleben war. ”

prinzipiell nicht, denn DVI und HDMI hat Microsoft bei der Entwicklung der Xbox 360 wegrationalisiert. Angeblich, um Entwicklungskosten zu sparen. Experten vermuten jedoch, dass sich Microsoft aufgrund der noch immer nicht endgültig beigelegten Debatten von DVI, HDMI und dem HDCP-Kopierschutz trennt. Wer aber irgendwann mal Premiere HD, Playstation 3 oder einen der kommenden HD-DVD- beziehungsweise Blu-

Ray-Spieler (beides Nachfolger von Video-DVD) an sein Display hängen will, muss auf das Vorhandensein des digitalen Eingangs achten. Experten rechnen innerhalb von zwei Jahren sogar mit einem HD-DVD-Update der Xbox-360-Konsole. Dass ein externes HD-DVD-Laufwerk zum Anschluss an die aktuelle 360 im Lauf des Jahres kommt, hat Microsofts Peter Moore Anfang Januar bestätigt, nachdem sich Microsoft schon im vergangenen Herbst gemeinsam mit Toshiba, Intel, Sanyo, NEC und vier großen Filmstudios für den HD-DVD-Standard stark gemacht hat. Sony bevorzugt Blu-Ray, hier entwickelt sich also ein echter Formatkrieg. Wie auch immer – auf der sicheren Seite ist man jedenfalls mit einem Samsung-Display, wie wir es im Gewinnspiel in der nächsten Ausgabe verlosen.

**Matthias Lausmann
Richard Löwenstein**





ALLEIN ZU HAUSE

DER TYP LINKS MIT DER KIPPE IST ALLEIN, SO SCHEINT ES JEDENFALLS. ABER DER SCHEIN KANN TRÜGEN. EGAL OB ROLLENSPIEL, EGO-SHOOTER ODER ECHTZEIT-STRATEGIE: IN JEDEM GENRE TREFFEN SICH WELTWEIT MILLIONEN MENSCHEN ZU EINEM SPIEL IM INTERNET. DAS PASSIERT MOMENTAN VOR ALLEM AUF DEM PC. ABER MIT XBOX LIVE HAT DIE XBOX 360 DAS RÜSTZEUG, DIESEN VORSPRUNG AUFZUHOLEN. WAS IST SO FASZINIEREND AN DEN ONLINE-WELTEN, WAS BRINGT DIE ZUKUNFT, WO LIEGEN DIE GEFAHREN? **SEBASTIAN WEIDENBECK** ÜBER DIE LUST AM INTERNET-DADDELN.

Illustration von Peter Greenwood

Das hätten wir auch gern: »Shenmue Online« können japanische PC-Besitzer noch dieses Jahr spielen. Ein 360-Start wäre zu wünschen, steht aber in den Sternen



er nach einer durchgezockten Nacht schon einmal seiner Freundin erklären musste, was der Reiz, Sinn oder tiefere Gedanke hinter einem Videospiel ist, der kann verstehen, wie es Online-Spielern geht, die Offline-Gamern die Welt der Internet-Spiele näher bringen wollen. Wer es nicht selbst erlebt hat, wird es nie verstehen. Fakt ist einfach, dass Spiele im Netz das bieten, was nicht einmal die best KI, Physik-Engine, Spielidee oder Hardware aus einem Titel herauskitzeln kann: soziale Kontakte und den direkten Wettkampf gegen Spieler rund um den Globus. In Rollenspielen wird der Spieler zum Helden, indem er in die Rolle eines Zwergs, Orks, Magiers oder Nekromanten schlüpft. Ego-Shooter-Fans schnappen sich einen Colt M4 und nieten bei »Counter-Strike« Terroristen um. Andere wiederum schwingen sich in »Project Gotham Racing 3« hinter das Lenkrad von Boliden, welche sich die wenigsten Raser im realen Leben je leisten können. Ein zweites Leben, online und weit ab von jeder Realität. Ob dies im Sinn des Erfinders des World Wide Webs ist, sei mal dahingestellt. Tim Berners-Lee hatte im Jahr 1989 eigentlich nur ein Hypertext-System entwickeln wollen, um mit Forscherkollegen

Informationen auszutauschen. Fakt ist heute, die Spieler zocken begeistert online, und sie tun es zuhauf. Zumindest auf dem PC. Konsolen wie die Xbox, die Playstation-2 und besonders der Gamecube waren da eher Zaungäste. So nutzten auf der ersten Xbox gerade mal zehn Prozent der Besitzer den Xbox-Live-Service. Das soll sich jetzt ändern.

Fantasy-Boom

Zum Großteil mit einem bewährten Konzept, welches auf dem PC alle Rekorde bricht. MMORPGs sind der größte Hype seit der Erfindung des Ego-Shooter-Genres. Hinter dem sperrigen Begriff versteckt sich das ellenlange Wort »Massive Multiplayer Online Role Playing Game«. Kurz und knapp: dabei treffen sich unzählige Fantasy- und von Sciencefiction begeisterte Rollenspiel-Fans im Internet und bestreiten gemeinsam Abenteuer. Ein Silberstreifen am Horizont, würde das doch Besserung für die Xbox 360 versprechen. Nicht umsonst wurde auf der Ur-Xbox der Mangel an online-fähigen Rollen- und Taktikspielen bemängelt, die ganz speziell auf den Einsatz im Internet zugeschnitten sind. Jetzt erwarten uns Titel wie »Final Fantasy XI«, »Ninety-Nine Nights« und »Blue Dragon«.



Game over: in China soll es vorkommen, dass sich Online-Süchtige zu Tode daddeln



TAUSCHE GELD GEGEN PIXEL

Im Internet-Auktionshaus Ebay wird so gut wie alles gehandelt. Als bekannt voraussetzen darf man die Tatsache, dass dazu auch Items aus Rollenspielen zählen. Sogar virtuelles Geld wechselt gegen wahres Bares den Besitzer. Und es geht noch eine Stufe härter. Während man in Spielen wie »Guild Wars«, »World of Warcraft« und Co. zumindest die Chance hat, mächtige Waffen, Rüstungen und Schutzrunen zu finden, gibt es ein Game, bei dem alles etwas anders ist. In dem PC-Spiel »Project Entropia« läuft nichts ohne reale Devisen. Hier muss der Spieler Ausrüstungsgegenstände und Waffen mit realem Geld bezahlen. Das klingt erst mal total überzogen, aber auch mit dieser Idee lässt sich Geld machen. So bezahlte der Australier David Storey satte 26.500 Dollar, um sich eine Insel in der Online-Welt zu sichern. Bescheuert? Der 22-Jährige hat das Eiland kurzerhand in 60 Parzellen zerlegt und verkauft Schürf-, Jagd- und Wohnrechte auf der Insel. Für ein Stück Land zahlt der Käufer zwischen 450 und 550 Dollar. Im Interview sagt der Internet-Makler: »Bis jetzt standen 20 Parzellen zum Verkauf, zehn davon sind bereits weg. Auch die restlichen Gebiete stehen bald zum Verkauf. Ich glaube, dass sich auch der Rest der Insel schnell verkaufen wird.« Keine blöde Idee, denn zumindest für den Australier lohnt sich die Schacherei. Denn 60 verkaufte Ländereien mal 500 Dollar, das ergäbe einen Erlös von 30.000 Dollar. Na, das hätte sich dann schon rentiert.

Sieht man sich aber die Community an, die auf dem PC zockt, dann werden wir uns schwer tun, eine ähnlich große Online-Gemeinschaft aufzubauen. Auf dem PC spielen derzeit alleine über fünf Millionen Menschen »World of Warcraft« und überfluten Blizzards Kassen mit rund 44 Millionen Euro monatlich. Denn: die schöne neue Online-Welt ist nicht umsonst. Satte 13 Euro pro Monat drücken Rollenspieler ab, um sich als Ork oder Mensch gegenseitig die Schädel einzuschlagen. Wer sich mit einem Xbox-Live-Gold-Abo auf der sicheren Seite wähnt, der liegt falsch. »Final Fantasy XI« wird auch Extragebühren kosten. Drücken wir also die Daumen, dass auch Rollenspiel-Perlen wie »Guild Wars« ihren Weg auf die Xbox 360 finden. Für sie fallen keine Online-Gebühren an. Ansonsten könnten die zusätzlichen Kosten plus Xbox-Live-Gold-Abo den Microsoft-Plänen schnell einen Strich durch die Rechnung machen. Ob also bald über Xbox Live, wie auf Ebay, Rollenspiel-Gold und -Items für reales Geld feilgeboten werden, bleibt abzuwarten. Hundert Platin, und das ist in »Guild Wars« eine ganze Menge, würden dann für zehn Euro den Besitzer wechseln. Die Rune der überlegenen Lebenskraft gibt es derzeit schon ab sieben Euro.

Was begeistert so an der Online-Community? Nachdem viele Menschen Videospiele weder für gesellschaftsfähig noch kommunikativ halten, umgibt man sich am besten mit Leuten, die das anders sehen. Nämlich mit seinesgleichen. Wie heimisch fühlt man sich, wenn bekannte Stimmen über das Headset die Sprache so verunstalten, dass Außenstehende keine Ahnung haben, worum es eigentlich geht? Da sprechen »Counter-Strike«-Spieler von Lamern, Base Campern und Luckern, Rollenspieler gehen nicht Monster jagen, sondern sie »farmen«. Und Beschimpfungen sind so abgefahren, dass man sie als Neuling gar nicht erst als solche wahrnimmt. Die Online-Community ist eine eigene Welt mit eigenen Gesetzen und eigenen Wertvorstellungen. Egal, was du offline bist – online bringst du die Gruppe voran, verteilst mehr Headys als dein Teammate oder bekommst Anerkennung, weil du die beste Rüstung im Spiel trägst.

Ein zweites Leben

Dies ist sicher nicht schlecht, hat aber auch seine Tücken. Das Bild des nerdigen Einzelgänger-Zockers rückt wieder ins Licht der Medien. In China sterben Daddler, weil sie die Finger nicht von »World of



DIESE SPIELE WÜRDEN WIR GERNE AUF DER XBOX 360 SEHEN

PC-Spieler haben es momentan besser, sie können aus einer großen Auswahl an reinrassigen Online-Spielen wählen. Wir 360-Besitzer können uns vorläufig nur auf »Final Fantasy XI« freuen. Wir hätten da aber ein paar Vorschläge, welche Spiele-Serien sich auch auf der 360 gut machen würden.



WORLD OF WARCRAFT

Blizzards Online-Rollenspiel markiert den Durchbruch des Genres im Internet. Sage und schreibe fünf Millionen Menschen rund um den Globus bekriegen sich als Orks oder Menschen, treiben Handel und genießen Online-Scharmützel in bunten Fantasy-Welten. Die Nummer eins der MMORPGs: es scheint nur eine Frage der Zeit, bis eine Variante davon für die 360 erscheint.



PHANTASY STAR UNIVERSE

Mit »Phantasy Star Online« brachte uns Sega anno 2000 ein erstes Online-Rollenspiel auf die Konsole, und zwar auf die Dreamcast. Im Lauf des Jahres kommt der vierte Teil der Serie, wenn auch vorerst nur für PC und Playstation 2. Zusätzlich zu den Online-Features erwartet den Spieler zum ersten Mal auch ein 40 Stunden umfassender Story-Modus. Würde sich auch gut auf der Xbox 360 machen.



COUNTER-STRIKE SOURCE

Der Nachfolger des beliebtesten Online-Ego-Shooters aller Zeiten. Dank der Source-Engine aus »Half Life 2« ist das Spiel grafisch immer noch auf der Höhe der Zeit. Nachdem es den Vorgänger »Counter-Strike« schon auf der bisherigen Xbox gab, scheint es doch sehr wahrscheinlich, dass auch dieser Mega-Online-Shooter seinen Weg auf die 360 findet. Was wäre eine Xbox-Live-Liga ohne ein »Counter-Strike« in zeitgemäßer Grafik?



GUILD WARS

Im Unterschied zu den meisten Massive-Multiplayer-Online-Rollenspielen fallen bei »Guild Wars« keine monatlichen oder jährlichen Mitglieds-Gebühren an. Würde es dieser faszinierende PC-Fantasy-Titel auf die 360 schaffen, könnte man also mit einem Xbox-Live-Gold-Abo monatlang als Elementar-Magier, Krieger, Mönch oder Nekromant durch die Stadt Löwenstein (ja, die gibt es wirklich!) streifen, ohne Zusatzkosten. Faire Sache.

» Warcraft« lassen können, aber auch hierzulande geht es mit einigen Gamern steil bergab. Ab und zu mal eine ganze Nacht an der Konsole oder am Rechner hängen, wer macht das nicht? Aber mal Hand aufs Herz, jeder von uns kennt mindestens einen, der es übertreibt. Leute, die Spiele nur unterbrechen, weil ansonsten die Blase platzt, es unvermeidlich ist Nahrung zu sich zu nehmen oder ihnen die Augen zu fallen. Wenig Schlaf, die Arbeit schwänzen – können Spiele in den sozialen Abstieg führen? Freunde, Party, Sport, warum? Manche finden online alles, was sie sich wünschen, warum dann einen Fuß vor die Tür setzen. Machen wir uns nichts vor, in fast jedem Spieler

steckt ein kleiner Freak: »Hey Mama, heute bin ich ein großer Magier!« – ich selbst bin im zarten Alter von 13 Jahren wie ein Bekloppter im Super-Nintendo-Spiel »Secret of Mana« durch den »Vier Jahreszeiten Wald« geturnt, um alle Zauber auf Level 9.99 zu bekommen. Meine einzigen Begleiter waren ein Mädchen und eine Koboldin. Wäre es nicht reizvoll, diese Abenteuer mit richtigen Menschen zu teilen? Heute geht das.

Erfolg oder nicht?

Denn heute treffen sich Menschen aus Fleisch und Blut in Xbox Live. Je mehr man Xbox Live kennen lernt, desto eher gerät man in Versuchung, mehr

und mehr Zeit hier zu verbringen. Mitten in dieser künstlichen Umwelt lernt man Menschen kennen, mit denen man irgendwann auch hautnah Zeit verbringen will. Deshalb kommen erfahrene Online-Gamer in so genannten Clans zusammen. Sie treffen sich mal im Wohnzimmer zum Netzwerk-Turnier oder in allen möglichen Ecken dieser Welt. Viele treffen sich Tag für Tag in ihrem bevorzugten Online-Abenteuer, andere betreiben das Gaming sogar als semiprofessionellen Sport. E-Sport nennt sich das dann. Diese digitalen Leibesübungen bringen mittlerweile Athleten hervor, die aus aller Welt in alle Herren Länder reisen. Das Ziel sind Turniere, die mittlerweile Züge einer großen Sportveranstaltung tragen, und die auch von durchaus beachtlichen Preisgeldern getragen werden. Ende Juni zum Beispiel streiten sich in Paris 800 Teilnehmer aus 50 Ländern beim Finale des »Electronic Sports World Cup« um insgesamt 400.000 Dollar. Deutsche Clans wie Mousesports und Ocrana haben gute Chancen, da abzuräumen. Bisher allerdings nur auf dem PC. Denn die Szene in Xbox Live ist noch längst nicht so



Illustration von Peter Greenwood. www.peter-mac.com



Verrückt! Für ein virtuelles Schwert begehen manche Menschen einen Mord ...

SIND ROLLEN- SPIELE EINE TÖDLICHE DROGE?

Wehe, du nimmst die Warnzettel in den Spielverpackungen nicht ernst: zu viel Gaming kann wirklich fatale Folgen haben!

SCHWERT DER RACHE ...

Wie sehr einem eingefleischten Online-Rollenspieler seine seltenen Items ans Herz wachsen können, macht der Wutanfall des 41-jährigen Qiu Chengwei aus China deutlich. Der hatte seinem Kumpel Zhu Caoyuan den begehrten »Dragon Sabre« aus dem Online-Rollenspiel »Legend of Mir 3« leihweise zur Verfügung gestellt. Zhu hatte allerdings andere Pläne mit dem virtuellen Schwert und verkaufte es kurzerhand für rund 680 Euro. Nachdem die Polizei den Diebstahl nicht anerkennen wollte (warum auch), hat Qiu seinen Kumpel kurzerhand erstochen. Und dass obwohl Zhu zugesichert hatte, ihm das Geld zu überlassen.

EINE RUNDE GEHT NOCH ...

Dass ein »Starcraft«-Marathon tödlich enden kann, musste der 28-jährige Südkoreaner Lee am eigenen Leib erfahren. Rund 50 Stunden lieferte sich der Mann im Internet-Cafe eine Echtzeit-Schlacht nach der anderen. Er verließ seinen Platz lediglich, um die Toilette aufzusuchen, geschlafen hat er nur wenige Minuten, die Nahrungsaufnahmen vernachlässigte er zugunsten der Online-Kämpfe. Die Quittung: ein Kreislaufkollaps, der zum Tode führte. Inzwischen ist bekannt geworden, dass der Verstorbene sogar seinen Job verloren hatte, weil er lieber spielte ...

WARTE NICHT AUF UNS ...

Dass sich Leute durch ihre Online-Gewohnheiten selbst ins Grab bringen, ist unverständlich genug. Umso tragischer, wenn es Außenstehende erwischt. Im südkoreanischen Incheon starb wegen der Unachtsamkeit seiner Eltern ein vier Monate alter Säugling. Während seine Eltern im Internet-Cafe »World of Warcraft« spielten, erstickte das Baby in seinem Bett. Vater und Mutter ließen ihren Nachwuchs fünf Stunden unbeaufsichtigt. Hätten die beiden ihr Kind in die Obhut der Großmutter gegeben, die im selben Haus wohnt, wäre das Baby wohl noch am Leben.



Sternenkämpfe per Xbox Live. Wie lange müssen wir darauf warten?

Über fünf Millionen Menschen spielen »World of Warcraft«



weit, hier fehlen bisher die Stars. Und doch hat sich ein Kern herausgebildet, der unaufhaltsam wächst. Der Internet-Treff www.xblive.de fasst zum Beispiel rund 80 Links zu Xbox-Live-Clans zusammen. Wer da ein bisschen sucht, der stößt zum Beispiel auf einen Spieler namens ReliktChris, ein Mitglied der »Real German Spartans«. Stolz verweist er in seiner Statistik auf 30.887 Kills, Stand Ende November 2005. Warum einer wie Chris nicht sofort von einem Sondereinsatz-Kommando der Polizei abgeführt wird? Weil seine Taten im virtuellen Raum stattgefunden haben, in »Halo 2«. Und mit so einer Statistik ist Chris ein klarer Siegeranwärter in einem der Xbox-Live-Turniere, von denen in diesem Jahr mehr und mehr stattfinden. Nicht zuletzt, weil Microsoft in diese Richtung arbeitet. Die Unterstützung des »FIFA Interactive World Cup« seit Oktober 2004

ist für Microsoft nur ein erster Schritt. In diesem Jahr will man in der Szene richtig Fuß fassen.

Und auch wir vom 360-Magazin wollen unseren Teil dazu beitragen, dass Online-Abenteurer, Turnier-Spieler, aber auch Gelegenheits-Spieler den Spaß an Xbox Live entdecken. Ab sofort ist auf den Aktuell-Seiten vorne im Heft ein Bereich nur für Online-Gaming reserviert. Hier wollen wir Persönlichkeiten interviewen, über Ereignisse berichten und der Szene eine Plattform bieten, auf der sie sich präsentieren kann. Alle Interessierten sind außerdem herzlich eingeladen, über das Forum unserer Webseite (www.360-live.de) zu plaudern und Termine zu veröffentlichen. Hier ist ein Extrabereich für Xbox Live reserviert.

Denn Online-Gaming ist eine faszinierende Sache, ganz egal ob man sich nun ein paar Stunden in einer Fantasiewelt die Zeit vertreibt, sich dort über Abende verliert oder einfach nur mal mit ein paar anderen 360-Besitzern in der Nachbarschaft treffen will. Viel Spaß!

Sebastian Weidenbeck

BIG JAPAN

MIT DER ERSTEN XBOX HATTE MICROSOFT IN JAPAN KEIN GLÜCK. DIE ZWEITE HATTE WIEDER KEINEN GUTEN START, ABER DAS MUSS NICHTS BEDEUTEN. DENN NOCH KANN ALLES ANDERS WERDEN. **MATTHIAS LAUSMANN** UND **RICHARD LÖWENSTEIN** ERKLÄREN, WARUM.





BIG BROTHER JAPAN

**Brandneue
BILDER**
Direkt aus Japan

»Ninety-Nine Nights«: Fünftausend Krieger auf dem Weg ins Verderben, und zwar exklusiv auf der Xbox 360

Die arme Original-Xbox. Alles was sie wollte, war ein bisschen Zuneigung und Liebe von den Spielern aus Fernost. Stattdessen wurde sie verlacht, ignoriert und mit Verachtung gestraft. Keine Preissenkung, keine Promotion-Kampagne – und war sie noch so raffiniert – konnte an der ausweglosen Situation etwas ändern. Die Xbox ließ die Spieler in Japan unverständlicherweise kalt und verkam bei Händlern zum unliebsamen Ladenhüter. Um wenigstens eine Hand voll Käufer zu ködern, ergriff Microsoft drastische Notstandsmaßnahmen und begann schließlich einen Werbefeldzug der ganz besonderen Art: in aufdringlicher Vaseline-Optik rälkelte sich die Porno-Darstellerin Eri Kitajima auf den TV-Schirmen der Nation, um großzügig freizügig die Vorzüge der Xbox zu präsentieren. Nebst ihren eigenen, versteht sich. Schon irgendwie schade,

wenn eine Konsole auf diese Weise auf sich aufmerksam machen muss. Dabei standen die Sterne zu Beginn so günstig: nicht nur, dass bei Konkurrenten wie Nintendo die Gewinne einbrachen und fehlende Online-Konzepte die Fans in Scharen vergraulten. Auch Microsoft selbst konnte in Eigeninitiative gehörig Boden gut machen und sicherte sich mit Smash-Hits wie »Halo« einen Platz in den Herzen der Spieler. Allerdings nur in den westlichen. In Japan zeigten sich die Blutpumpen nach wie vor unbeeindruckt und schlugen weiterhin nur für Sony und die übermächtige Playstation 2.

URSACHENFORSCHUNG

Gründe, warum Microsoft in Fernost niemals Boden fassen konnte, gibt es viele. Eine beträchtliche Menge von Foren-Nerds führen den Flop eiskalt auf die Größe der Konsole zurück. Was sollen die Japaner auch mit einer Maschine, die mit ihren mons-

INTERVIEW

Tetsuya Mizuguchi hat von 1990 bis 2003 für Sega Rallye-Games gemacht. Jetzt macht er sein eigenes Ding: Ninety-Nine Nights

TETSUYA MIZUGUCHI

CHIEF CREATIVE OFFICER / Q ENTERTAINMENT



360: IST »NINETY-NINE NIGHTS« DIE ANTWORT AUF »FINAL FANTASY«?

TM: Nein, für »Ninety-Nine Nights« entwickeln wir ein komplett neues Spiele-Genre. Es ist kein richtiges Rollenspiel. Zwar basieren die Story und die Dramatik auf Rollenspiel-Tradition, aber das Kampfsystem und die Steuerung könnten auch aus einem Strategie-Game sein. Als einer der sieben Hauptcharaktere im Spiel befehligt man über tausend Mann starke Armeen und es werden

bis zu 5.000 Gegner gleichzeitig über den Bildschirm stürmen. Es ist eine große Herausforderung diese komplexen Strukturen zu programmieren, um daraus eine naturgetreue Massenschlacht zu inszenieren.

„ WIR ENTWICKELN EIN KOMPLETT NEUES SPIELE-GENRE „

360: DIE VORSCHAU LÄSST KAUM EINE STORY VERMUTEN, AUSSER DASS ES SICH UM EINEN KAMPF ZWISCHEN GUT UND BÖSE HANDELT. WOLLEN SIE MEHR VERRATEN?

TM: Die Geschichte ist eigentlich recht einfach. Sie handelt vom Krieg, und die verschiedenen Fronten werden in einer kriegerischen Auseinandersetzung dargestellt. Unter den sieben Charakteren befinden sich fünf menschliche Helden und zwei von der augenscheinlich bösen Seite, den Orks (oder Trolle). Es geht um ein in zwei Hälften gebrochenes Kristall, auf das plötzlich alle Anspruch erheben. Im Spiel wird die Story aus der Ansicht jedes einzelnen Hauptcharakters gezeigt, erst nach und nach fügt sich das Puzzle der Story zusammen. Heutzutage ist Krieg alltäglich, und der Kampf Gut gegen Böse findet jeden Tag in unseren Wohnzimmern auf den TV-Bildschirmen statt. Ich möchte mit diesem Spiel zeigen, dass es im Krieg eigentlich nur Verlierer gibt und dass auch die augenscheinlichen Bösen genauso viel zu verlieren haben wie die Guten.

Capcoms Mega-Produktion

LOST PLANET

Her mit dem Insektenspray!

Kein japanischer Spielehersteller engagiert sich für die Xbox 360 so sehr wie Capcom. Mit »Dead Rising« und »Resident Evil 5« hat Capcom ja schon zwei viel versprechende Horror- und Splatter-Games in der Mache. Sieht aber fast so aus, als seien das kleine Lichter im Vergleich zur neuesten Ankündigung: »Lost Planet – Extreme Condition«. Als Kopf hinter dem Projekt gilt Keiji Inafune. Er hat früher mal an »Breath of Fire« gearbeitet, war maßgeblich am Design der »Mega Man«-Figur beteiligt und hat dann alle Action-Rollenspiele der »Onimusha«-Serie aus der Taufe gehoben. Jetzt steht er den Entwicklungsabteilungen von Capcom vor. Welche Bedeutung Capcom »Lost Planet« beimsst, wird auch am Projektleiter deutlich: Hiroyuki Kobayashi (Capcom Production Studio 4) hat am Original von »Resident Evil« mitprogrammiert, später dann »Devil May Cry«, »Dino Crisis« und »P.N. 03« produziert und zuletzt die Gamecube-Knaller »Resident Evil 4« und »Killer 7« betreut. Wenn Hiroyuki Kobayashi sein feines Gespür für Gameplay und seinen Sinn für interessante Ästhetik ausleben kann, darf man von »Lost Planet« einiges erwarten, nämlich packende Endzeit-Action mit spektakulären Effekten. Gegen Ende des Jahres will uns der Third-Person-Shooter auf eine gepeinigste Welt entführen, die von Eis und Sturm und dem Krieg zwischen Menschen und Insekten-Aliens geprägt ist. Früher gab es eine Zivilisation, doch jetzt ist alles verwüstet. Hier also plant Capcom einen Krieger zu entfesseln, der mit futuristischen Waffen in der Hand und (manchmal) monströsen Kampfläufers unter dem Hintern Aliens aufspürt und Rache übt. Das Gameplay will einen durch sein extremes Tempo mitreißen und mit gezielt gesetzten Spannungsspitzen schockieren. Ein bisschen schleichen, ein bisschen Klaustrophobie und immer wieder Feuer aus vollen Rohren – für uns klingt das gut. Zumal Capcom Videoszenen mit Schauspielern aus Fleisch und Blut einflechten will und ein Streaming-Ladesystem verspricht, welches Kampfszenen und Kamerafahrten zu unterbrechungsfreier Cinemascope-Action verbindet. Außerdem würde sich das Szenario auch gut für rassige Online-Action machen. Wie gut, dass Capcom das genauso sieht und Kooperations-Action via Xbox Live schon fest einplant.



»Lost Planet«: eine Xbox-360-Exklusivproduktion, für die Capcom seine besten Kräfte zusammenzieht



trösen Ausmaßen knapp die Hälfte ihrer Miniwohnung in Tokio einnimmt? Andere »Experten« werfen dem Land des Lächelns schamlosen Konsolen-Rassismus vor und argumentieren, die Xbox habe aufgrund ihrer amerikanischen Herkunft nie eine Chance gehabt. Eine gewagte These, wenn man bedenkt, dass so mancher US-Titel in Fernost ebenso erfolgreich ist wie anderswo auf der Welt. Besonders die »GTA«-Serie konnte sich in Japan über die Jahre überraschend gut etablieren und trumft mit Verkaufszahlen auf, die den Vergleich mit westlichen Märkten in keiner Weise scheuen müssen. Dennoch: Hits à la »Vice City«, die in einer Woche mal knapp 176.000 Exemplare absetzen, bilden in Japan nach wie vor die Ausnahme. Anderen West-Produktionen war da bedeutend weniger Erfolg beschieden. Und genau darin lag die Krux für die Xbox. Denn sie bot ein Spielesortiment, das ausschließlich auf ein westliches Publikum zugeschnitten war. Von all den Titeln, die in Japan erschienen sind, erwiesen sich lediglich Segas »Panzer Dragoon Orta« und »Dino Crisis 3« als Hits. Bei einem Spielesortiment von schätzungsweise 600 Titeln eine recht traurige Bilanz. Das scheint auch Microsoft zu wissen und hat bereits fleißig Gegenmaßnahmen

ergriffen, um eine derartige Pleite bei der Xbox 360 von vornherein auszuschließen.

VITAMIN B BRAUCHT'S

Schon seit Monaten steht Microsoft mit einer Reihe fernöstlicher Entwickler in regem Kontakt, um die Konsole als nippon-freundliche Spieleplattform zu promoten. Und das mit Erfolg. Bereits zum Launch-Termin haben mehr japanische Softwareschmieden ihre Mitarbeit zugesichert, als es bei der Ur-Xbox je der Fall war. Sega kommt uns mit »Sonic the Hedgehog« auf die Xbox 360, Capcom mit »Resident Evil 5«, Konami mit »Rumble Roses XX«, Namco mit »Ridge Racer 6«. Kürzlich hat Square-Enix-Chef Yoichi Wada die Rollenspiel-Knaller »Final Fantasy XIII« und »Dragon Quest IX« in Aussicht gestellt. Das ergibt letzten Endes ein doch sehr beeindruckendes Japan-Lineup, das asiatische Spielfans durchaus für die Xbox 360 begeistern müsste. Irgendwann jedenfalls. Zum Start hat es ja noch nicht ganz geklappt, woran allerdings die kurzfristige Verschiebung von »Dead or Alive 4« sicher nicht ganz unschuldig ist. Man kann sich hierzu kaum ausmalen, wie wichtig dieses Fightgame für den japanischen Markt ist und wie schwer das



SPIELEFLUT MIT KURS AUF FERNOST

BLUE DRAGON

Mistwalker

Das erste Spiel von Hironubi Sakaguchi nach seinem Weggang von Square Enix.

JAPAN-PROGNOSE:



Allein der Name des »Final Fantasy«-Schöpfers dürfte reichen, um »Blue Dragon« millionenfach zu verkaufen.

CHROMEHOUNDS

From Software

Segas Beitrag zum Xbox-360-Lineup: eine Mech-Simulation mit tonnenweise Schwermetal.

JAPAN-PROGNOSE:



In Japan, wo sich Serien wie »Mobile Suit Gundam« nach wie vor so verkaufen wie frisch geschnittenes Sushi, dürfte auch Segas Robo-Liga eine gewisse Erfolgsquote beschieden sein.

DEAD OR ALIVE 4

Team Ninja

Vollbusige Mädchen in knappen Kostümchen, die sich in exotischen Schauplätzen gegenseitig an die Wäsche gehen: was kann bei so einem Konzept noch schief gehen?

JAPAN-PROGNOSE:



Richtig: gar nichts. Und der Mega-Erfolg der »Dead or Alive 4«-Kampagne beweist: auch die Japaner sind für die leicht bekleideten Kampfamazonen zu begeistern.

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL 2

Team Ninja

Das Gameplay des Vorgängers war spielerisch so anspruchsvoll wie die Teletubbies. Nichtsdestotrotz gilt »Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball« als einer der erfolgreichsten Xbox-Titel überhaupt.

JAPAN-PROGNOSE:



High-Res-Nudistinnen, die man nach einem anstrengenden Turnier mit der sensationellen »Ausruhen«-Option von oben bis unten begaffen kann? Das gefällt nicht nur Männern in unseren Breiten. Auch fernöstliche Hypophysen werden beim Anblick der Schönheiten ordentlich zu arbeiten haben.

ENCHANT ARM

From Software

Das Rollenspiel mit der seltsamsten Schreibweise der Welt gilt in Japan als einer der am heißesten erwarteten 360-Titel. Warum auch nicht, die traumhafte Bilderbuch-Optik und die epische Story versprechen wochenlange Unterhaltung.

JAPAN-PROGNOSE:



Ein klassisches Rollenspiel in Japan? Na, wenn da die Verkaufszahlen nicht in die Höhe schnellen, fressen wir einen Besen.

EVERY PARTY

Game Republic

»Every Party« liefert einen exzentrischen Mix aus Anime-Grafik und zuckersüßen Knuddel-Charakteren.

JAPAN-PROGNOSE:



Eine sichere Prognose ist zum jetzigen Zeitpunkt schwer möglich. Der seltsam anmutende Stil von »Every Party« könnte Spielerherzen japanweit entzücken. Oder auch komplett kalt lassen.

FINAL FANTASY XI

Square Enix

»Final Fantasy XI« gilt als eines der kommenden Rollenspiel-Highlights. Abenteuer, FF-Feeling, Online-Features: wer glaubt da an einen Misserfolg?

JAPAN-PROGNOSE:



Möglicherweise wir. Denn dank der extremen Popularität der PS2 dürften schon zahlreiche Sony-Versionen des Rollenspiels in japanischen Wohnzimmern stehen. Wer braucht da noch einen 360-Port?

KAMEO

Rare

Schon seit Urzeiten befindet sich Rares Mammut-Epos in Entwicklung. Jetzt endlich ist das Werk vollendet.

JAPAN-PROGNOSE:



In japanischen Fachmagazinen wird »Kameo« seit einiger Zeit mit einem auffallenden Maß an Gleichgültigkeit bestraft. Ob die Spieler ebenso denken? Anzunehmen.

LOST ODYSSEY

Mistwalker

Rollenspiel Numero zwei aus dem Hause Mistwalker. Und ein verdammt viel versprechendes dazu. Das realistische Design von »Lost Odyssey« sorgte schon kurz nach Ankündigung für Begeisterungstürme unter den japanischen Fans.

JAPAN-PROGNOSE:



Ebenso wie »Blue Dragon« gilt auch »Lost Odyssey« als viel versprechender 360-Titel in Japan. Spielehändler sollten sich schon mal auf Massenbelagerungen gefasst machen.

MOBILE SUIT GUNDAM

Dimps Corporation

Neben »Armored Core 4« und »ChromeHounds« wartet mit »Mobile Suit Gundam« eine weitere Robo-Simulation auf ihren fernöstlichen Glanzauftritt. Ist der Markt bald übersättigt?

JAPAN-PROGNOSE:



Nicht in Japan. Hier erfreut sich das Genre der Mech-Sims nach wie vor allergrößter Beliebtheit. Ein sicherer Hit!

NINETY-NINE NIGHTS

Q Entertainment

Produzent Mizuguchi verspricht mit seinem neuesten Werk einen »einzigartigen Mix aus Action-, Strategie- und Rollenspiel-Elementen«. Und erste Screenshots geben ihm Recht: da kommt etwas ganz Großes auf uns zu.

JAPAN-PROGNOSE:



Gegen die prognostizierten Verkaufszahlen der Mistwalker-Rollenspiele wird

»Ninety-Nine Nights« wohl etwas abstinieren. Schade eigentlich, denn Potenzial hat der Titel genug.

NINJA GAIDEN 2

Team Ninja

»Ninja Gaiden« war in Europa und den Staaten erfolgreich. Zu schade, dass der Titel in Japan viel zu spät auf dem Markt erschienen und in Bedeutungslosigkeit versunken sind.

JAPAN-PROGNOSE:



Den richtigen Release-Zeitpunkt vorausgesetzt, dürfte »Ninja Gaiden 2« die Verkaufszahlen des Vorgängers in Nullkommanichts überbieten. Wer könnte dem Nunchaku-schwingenden Helden auch widerstehen?

RESIDENT EVIL 5

Capcom

Im Moment ist über Story und Charaktere des Spiels so gut wie überhaupt nichts bekannt. Aber ist das bei einem »Resident Evil« überhaupt von Belang?

JAPAN-PROGNOSE:



Allein der kürzlich veröffentlichte Trailer sorgte in Japan für aufgebrachte Begeisterungstürme. Und es dürfte doch mit dem Teufel zugehen, wenn das fertige Produkt nicht ähnlich frenetisch gefeiert wird.

RIDGE RACER 6

Namco

Sollte japanische Gamer zum Start der Xbox 360 begeistern. So ganz hat es nicht geklappt.

JAPAN-PROGNOSE:



Dank der eingefleischten »Ridge Racer«-Lobby wird die Bleifuß-Raserei trotz allem ganz oben in den Charts vertreten sein. War auch bei den Vorgängern so.

RUMBLE ROSES XX

Yuke's

Und noch ein Titel, der die Emanzipation der Frau um knapp 60 Jahre zurückkatapultiert: Ein Wrestling-Spiel rund um halbnackte Kämpferinnen und ein Kameranäher, das den Charakteren lieber zwischen die Beine filmt als auf die Showbühne.

JAPAN-PROGNOSE:



Vielleicht kein Hit à la »Metal Gear Solid 3«, aber Yuke's »Rumble Roses«-Serie gewinnt vor allem in Japan zunehmend zahlungswillige Fans. Vor allem männliche. Welch Wunder!

WRESTLE KINGDOM

Yuke's

Wrestling-Spiele haben eine lange Tradition in Japan und verkaufen sich auch im Jahre 2006 erstaunlich gut.

JAPAN-PROGNOSE:



Aber dieser Titel musste wegen eines Bugs direkt nach Veröffentlichung wieder zurückgerufen werden: man konnte nur auf Memory Card, aber nicht auf Festplatte speichern. Solche Fehler helfen der Xbox 360 natürlich nicht ...



»Dead or Alive 4«: Kokoro wirkt wie ein Magnet auf japanische Gamer

» Nichtvorhandensein am Tag der Einführung wiegt. Nicht nur, dass die Charaktere von meterhohen Plakatwänden auf die Menschenmassen japanischer Großstädte blicken. Auch auf Magazinen prangen Figuren wie Kikoro als freizügige Cover-Girls und versetzen mit Schmachtblicken und Holz vor der Hütte vor allem männliche Fans in erwartungsfreudige Erregung. Etwas Vergleichbares schafften auch die Spiele-Ankündigungen der Mistwalker Studios – wenn auch auf etwas andere Art.

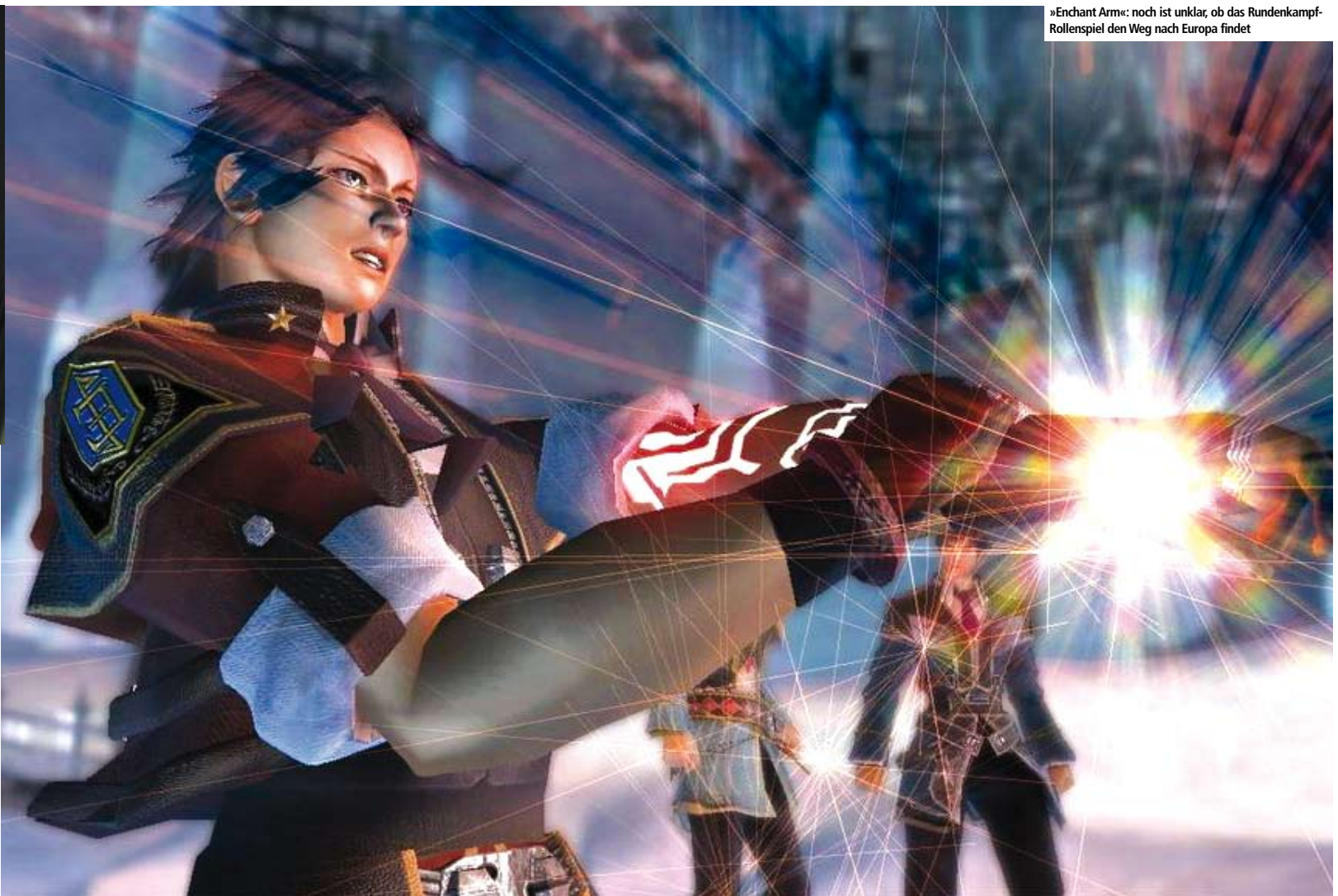
ROLLENSPIELE REGIEREN

Seit die Schmiede um »Final Fantasy«-Mastermind Hironubi Sakaguchi die Entwicklung der Rollenspiele »Blue Dragon« und »Lost Odyssey« bekannt gab, steigt die Xbox 360 in den Gunst der Japaner gehörig. Fans spekulieren im Netz bereits heftig über die neuen Möglichkeiten, welche die Konsole dem angekündigten Rollenspiel-Duo bescheren wird. Auch in Printmedien begegnet man der Xbox 360 mit zunehmender Aufgeschlossenheit. Selbst Magazine wie die sonst so kritische »Famitsu« zeigen sich an der Wunderkiste aufrichtig interessiert, berichten in Seiten füllenden Artikeln über Titel wie »Final Fantasy XI« oder Yuke's »Wrestle Kingdom« und rücken die Xbox 360 so massiv ins fernöstliche Rampenlicht. Ein Umstand, von dem nicht nur Microsoft profitiert, sondern auch wir. Denn durch den Japan-Support wird das Spieleangebot nicht nur größer, es wird auch abwechslungsreicher. Nehmen wir eine andere Xbox-360-Exklusivproduktion, nämlich »Enchant Arm« von From Software. Für das Fantasy-Abenteuer zeichnen die Japaner das Bild einer Welt, die von Magie regiert wird. Eine Welt ohne feste Moralvorstellungen, geprägt durch Konflikte und Gefahren hinter jeder Ecke. Die Helden können mit Hilfe von Zauberei beliebige Objekte auf skurrile Art und Weise vergrößern und aufpowern, wodurch das rundenbasierte Kampfsystem enorm an Tiefe gewinnen sollte. Xbox-Live-Support deutet auf gemeinschaftliche Abenteuer in wilder Umgebung hin.

Oder »Ninety-Nine Nights« von Q Productions. Die Demo hat einige europäische Journalisten noch in die Irre geführt, es handele sich hier um gigantisches Gemetzel. Es ist aber ein Rollenspiel-Epos mit Taktik-Einschlag, das die Japaner (und irgendwann auch uns) mit seiner überragenden Next-Generation-



»Enchant Arm«: noch ist unklar, ob das Rundenkampf-Rollenspiel den Weg nach Europa findet



“Die japanische Gamerszene ist von einer Eigensinnigkeit geprägt, die wir in unseren Breiten als außerordentlich erfrischend empfinden.”

Grafik begeistern will. Dann noch Capcom. Für ihr Sciencefiction-Feuerwerk »Lost Planet« ziehen die Japaner mal eben ihre besten Leute zusammen. Wiederum für eine Xbox-360-Exklusivproduktion.

ALLES WIRD ANDERS

Die japanische Spieleszene ist seit ihrem Bestehen von einer gehörigen Portion Eigensinnigkeit geprägt, den wir in unseren Breiten als bestenfalls erfrischend, meistens eher als skurril empfinden. Dieses Faible für seltsame Spielideen hat aber auch seine Vorteile. Denn während wir durch unser Kaufverhalten die Industrie dazu bringen, bewährte Spielideen mit zahllosen Fortsetzungen zu recyceln, beweisen japanische Schmieden deutlich mehr Bemühen um Neues. Titel wie »Rez«, »Shenmue« und »Shadow of the Colossus« sind Paradebeispiele für die Lust der Japaner auf Innovation. Im Land des Lächelns traut man sich an unkonventionelle Konzepte heran und verwirklicht auch mal unverbrauchte Ideen, die hierzulande nur als PC-Shareware oder auf Xbox-Live-Arcade eine

Chance hätten. Solche Produkte verkaufen sich vielleicht nicht immer blendend, dafür brennen sie sich auf ewig ins Gedächtnis der Spieler ein. Nicht zuletzt auch wegen der doch sehr eigenwilligen Präsentation, die sich wohltuend von der Machart amerikanischer Spiele abhebt. So hätte sich wohl kein westliches Unternehmen je getraut, einen Titel wie »Killer 7« in so schonungsloser Härte und Brutalität auf den Markt zu bringen. Oder ein »Shadow of the Colossus«, das 16 beinharte Bossgegner-Fights auf so meisterhafte Weise mit Mythologie und Märchen verknüpft. In japanischen Produktionen gehen Gewalt- und Sexszenen schon mal Hand in Hand mit Pädophilie, Romantik und Poesie. In Japan verlaufen die Grenzen des Geschmacks eben ein bisschen anders als in den USA, wo man Shooter lieber mit Gewalt und Patriotismus garniert.

PROGNOSE

Trotz des mäßigen Starts der Xbox 360 in Tokio und Umgebung sieht es also ganz danach aus, als hätte

Microsoft die Weichen richtig gestellt. Der Kontakt zu japanischen Entwicklern darf nicht abreißen, sondern muss über Jahre hinweg sorgsam gepflegt werden. Ordentliche Werbekonzepte müssen her. Konzepte, frei von zwielichtigen Pornostars und Dampfhammer-Erotik. Wie wär's mal mit einer Kampagne, die genau das in den Mittelpunkt rückt, worum es bei der Xbox 360 geht? Um Spiele und um Spaß. Um die größte Community der Welt, die Spieler aus aller Herren Länder zusammenbringt, ganz egal ob sie aus den Staaten, aus Europa oder aus Australien stammen. Oder aber auch aus Fernost. Japan als fester Bestandteil der Xbox-Live-Gemeinschaft – das ist die Message, die Microsoft verbreiten muss. Damit uns ein »Sayonara, Xbox 360« frühestens dann droht, wenn sich in vier oder fünf Jahren die dritte Xbox-Generation ankündigt.

Matthias Lausmann
Richard Löwenstein

360 VORSCHAU

In der nächsten Ausgabe: » mehr Spiele » mehr Bilder » mehr Meinungen

SCHON IM TEST

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Topspion Sam Fisher schleicht durch einen neuen Agenten-Thriller. Schurken würgen, Ganoven ausschalten und durch Schatten gleiten. Das sieht auf der Xbox 360 kolossal aus und spielt sich angenehm anders als die früheren Teile aus der Serie.



FORZA MOTORSPORT 2

Noch ein Rennspiel auf der 360? Ja, aber eine Simulation reinsten Wassers. Seit erste Screenshots kursieren, fiebern Spieler mit Benzin im Blut diesem Motorsport-Highlight entgegen. Unser Preview wird das Fieber weiter anheizen.



OBLIVION

Der vierte Teil aus der »Elder Scrolls«-Serie ist so gut wie bereit. Ende März kommt das größte und schönste Fantasy-Rollenspiel aller Zeiten auf die 360. Wir haben den Test.

FRAME CITY KILLER

Morden für die gute Sache? Namcos Terror- und Verbrecher-Epos lebt vor allem von seinem japanophilen Flair, der beeindruckenden Hightech-Umgebung und einer großartigen Bewegungsfreiheit. Test!

**GLEICH
ABONNIEREN,
PRÄMIE
ABGREIFEN,
EHER LESEN:
SEITE 76**

PLUS!

SPIEL-FILME

»Resident Evil«, »Alone in the Dark« und »Doom« haben den Sprung auf die Kinoleinwand schon geschafft. »Halo«, »Condemned« und viele weitere sollen folgen. Wir sagen, welche 360-Titel kommende Filmstars sind, und welche nicht.

HALO 3

Daumen drücken: wenn die Gerüchteküche Sinnvolles zusammenbraut, dann gibt Microsoft rechtzeitig zur nächsten Ausgabe erste Bilder und Infos zum Ego-Shooter des Jahres heraus. Sei dabei in der nächsten Ausgabe!

COMMUNITY

Alles rund um Xbox Live und dessen User. Wir stellen einen neuen Xbox-Live-Clan vor, berichten über aktuelle Termine, Veranstaltungen und Tournaments.

DREH AM RAD

Endlich gibt es die ersten Lenkräder für die Xbox 360. Wir unterziehen die verschiedenen Modelle dem Härte-test und zeigen, welches Lenkrad sich für welches Game eignet.

DIE BESTEN GAMES

ALLE HITS ...

»Prey«, »The Outfit«, »Saint's Row«, »Ghost Recon: Advanced Warfighter«, »Tomb Raider Legend«, »Rumble Roses XX«, »Chromehounds«, »Mass Effect«, »BDFL Manager 2006« und viele weitere Titel ...

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 29. MÄRZ 2006

