

360

**SUPER
GEWINN!**

BITTE ABSTAUBEN:
Fahre dein Traumauto,
den Ferrari F355!

**NEU UND
EXKLUSIV
NUR FÜR**



XBOX 360

E3 LIVE DABEI

160 SPIELE AUF 40 SEITEN

Bioshock, Forza 2, Too Human,
Mass Effect, Shadowrun ...

NEU
NUR € 3,60
ALLE 2 MONATE

EXKLUSIV IN 360
TEST DRIVE
UNLIMITED

Mit dem Straßenfeger auf Probefahrt
Poster & erste Bilder vom Ferrari Enzo

SPLINTER CELL 4

NEUE BILDER, NEUE INFOS

Fishers Erfinder im Exklusiv-Interview

RUMBLE ROSES XX

SEXY WRESTLING-GIRLS IM TEST

Mit scharfem Hingucker-Poster

PLUS

Hitman Blood Money

F.E.A.R. 360

Medal of Honor: Airborne

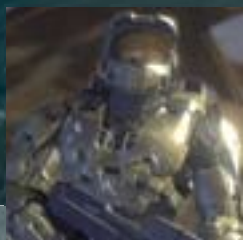
Indiana Jones

Pro Evolution Soccer 6

Huxley

HALO 3

Heiße Bilder und Details
vom Next-Gen-Shooter



MotoGP 06

Erster: Die rasenden
Motorräder schon im Test!



TONY HAWK'S PROJECT 8

Das neue Skate-Duell im
Exklusiv-Preview



NEUES ZUBEHÖR

Das erste 360-Lenkrad
Die 360-Cam

AUSGABE 4/2006

€ 3,60



4 197019 903609

0 4

Willkommen beim 360-Magazin!



Vor ein paar Wochen ist mir etwas Seltsames passiert. Ich wollte mal sehen, wie gut sich unser neuer 19-Zoll-Redaktionsmonitor an der 360 macht. Also klemm ich das Videokabel ab, parke stattdessen ein VGA-Kabel hinten in der I/O-Buchse der Konsole, und greife nach dem erstbesten Spiel in Reichweite. »The Outfit«. Aber statt in die scharf geschnittenen Gesichtszüge eines US-Army-Generals, gucke ich nach dem Start auf die Meldung, dass das Spiel nur im 60-Hertz-Modus laufen würde. Scheint ein Fehler im System zu sein, denn soweit ich weiß, kann ein PC-Monitor an der 360 gar nicht anders

- er muss Bilder mit einer Wiederholfrequenz von 60 Hertz pro Sekunde zeichnen, das gibt die Konsole so vor. Ich hätte »The Outfit« nie am Monitor spielen können, wenn mir nicht jemand in unserem 360-Forum einen Tipp gegeben hätte, wie es doch klappt.

Die ganze Industrie scheint ein ernst zu nehmendes Hertz-Problem zu haben. Fälle von Unsicherheiten und Falschinformationen häufen sich. »Dead or Alive 4« bootet zwar unter 50 Hertz, raucht dann aber ab. Umgekehrt verhält es sich bei »Far Cry Instincts« und »Final Fantasy XI«. Da warnt ein Aufkleber, dass die Titel einen 60-Hertz-tauglichen Fernseher voraussetzen würden; dabei funktionieren sie prima unter 50 Hertz, bieten sogar Vollbild ohne PAL-Streifen. Und »Oblivion« läuft trotz 60-Hertz-Warnaufkleber ebenfalls mit der 50-Hertz-Einstellung, hat aber mit Sound-Aussetzern zu kämpfen. Die Hersteller sollten sich wirklich um eine optimale Anpassung an den hiesigen Markt bemühen, wo sie ja schließlich ihr Geld verdienen. Denn ich will beim Videospiel unbeschwert Spaß haben. Ich will eigentlich gar nicht wissen, wie viel Hertz meine Glotze kann und wie ich das feststellen sollte.

So, genug gemeckert. Jetzt zu was Erfreulicherem, nämlich dieser Ausgabe. Speziell der Vorschau teil hat es echt in sich. Denn wir waren Mitte Mai auf der Fachmesse E3 unterwegs. Haben gespielt, geguckt, gesammelt, wir haben jeden Aussteller gefragt und solange durchgeknetet, bis wir sicher waren – jetzt haben wir eine komplette Liste aller Neuankündigungen für die Xbox 360 beisammen. Da kommt richtig viel Beeindruckendes auf uns zu, darunter einige Titel, die selbst ein visuelles Großkaliber wie »Advanced Warfighter« bald alt aussehen lassen. Wo wir gerade am Sammeln waren, haben wir auch gleich die schönsten Videos abgegriffen. Nach so einem »Halo 3«-Trailer, da fühlt man sich halt gleich zum Retter der Menschheit berufen. Musst du dir unbedingt ansehen, auf unserer Webseite, unter der Adresse www.360-live.de. Die Videos hauen dich um, jede Wette! Zum Schluss möchte ich noch zwei neuen Kollegen für ihre Mitarbeit am Zustandekommen dieser Ausgabe danken. Nicholas Buracas verstärkt ab sofort die Redaktion mit seinem Fachwissen, Hannah Klaiher setzt als Lektorin den Rotstift bei jedem Schreibfehler an.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Richard Löwenstein
Chefredaktion 360-Magazin

Deutschlands unabhängiges Xbox-360-Magazin

DAS MAGAZIN

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

VERBESSERT

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

360-LIVE.DE

Der beste Platz im Internet für alle Xbox-360-Fans. Forum, News, Gewinnspiel. Und diesmal: die Videos von der E3-Messe!

Coverthema

Test Drive Unlimited

Eine Einladung zur exklusiven Probefahrt mit der schönsten Rennsimulation des Jahres lehnt niemand ab. Wir auch nicht. Also haben wir die Xbox 360 gestartet, sind in den Ferrari Enzo gestiegen und haben Runde um Runde gedreht. In diesem Rennspiel-Meisterwerk bringt Eden Games so ziemlich alles unter, was das Genre hergibt. Und mehr. Zum Beispiel sensationelle Live-Ideen, die an ein Online-Rollenspiel erinnern. Nur halt eines auf Speed. Mehr dazu ab Seite 46. Ein Poster gibt's da auch.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

46 COVERSTORY

Test Drive Unlimited
Exklusive Probefahrt

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

16 PREVIEWS

Die Sensationen der
E3

56 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

80 360 TECH

Das erste 360-Lenkrad
im Test

EDELRASER ANGESPIELT:

46 TEST DRIVE UNLIMITED

Wir machen die exklusive Probefahrt
über die Straßen von Hawaii. Und
schenken dir ein schönes Poster.

360 BRANDAKTUELL

18 SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Neue Bilder, neue Infos vom Schleich-
Kracher. Plus: Exklusiv-Interview mit
dem Produzenten!

AKTUELL

- 06 E3 LIVE UND DABEI
- 08 BILL GATES UND SEINE
LIVE-VISIONEN
- 10 DER HEISSE STUHL:
MARK REIN, EPIC GAMES
- 10 HALO ALS COMIC
- 11 INTERVIEW: JASON AVENT,
MOTOGP
- 11 XBOX360-CHARTS
- 12 SPIELETERMINE

360 LIVE

- 13 CLAN-VORSTELLUNG UND
SZENE-NEWS

PREVIEW

- 16 HALO 3
- 18 SPLINTER CELL:
DOUBLE AGENT
- 22 F.E.A.R. 360
- 24 BIOSHOCK
- 26 MEDAL OF HONOR:
AIRBORNE
- 28 INDIANA JONES
- 29 TOO HUMAN
- 30 MASS EFFECT
- 32 TONY HAWK'S PROJECT 8
- 36 PRO EVOLUTION
SOCCER 6
- 37 VIRTUA TENNIS 3
- 38 HUXLEY
- 40 E3 KOMPAKT
- 46 TEST DRIVE UNLIMITED



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

78 SERVICE

Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe

13 360 LIVE

Clan-Vorstellung und
Szene-News

POSTER

- 49 TEST DRIVE UNLIMITED
- 50 RUMBLE ROSES XX

TEST

- 58 MOTOGP 06
- 62 HITMAN: BLOOD MONEY
- 64 RUMBLE ROSES XX
- 68 FIFA FUSSBALL-
WELTMEISTERSCHAFT 2006
- 70 DYNASTY WARRIORS 5:
EMPIRES
- 72 FINAL FANTASY XI
- 74 X-MEN: THE OFFICIAL GAME
- 75 ROCKSTAR PRÄSENTIERT
TISCHTENNIS

360 TECH

- 80 MC2 RACING WHEEL
- 80 XBOX 360 CONTROL PAD PRO
- 81 MICROCON CONTROLLER
- 81 NEO SE ADVANCED
CONTROLLER
- 81 HD CABLE PRO
- 82 360-TUNING MIT DEM MEDIA
CENTER

REPORTAGE

- 84 SPIELE UND HOLLYWOOD
- 92 GAME OVER

SERVICE

- 56 IMPRESSUM
- 76 ABO
- 77 GEWINNSPIEL
- 78 LESERBRIEFE

16 E3 UND LIVE DABEI

40 Seiten von der
heißesten Games-
Messe des Jahres.
Inklusive erster
Bilder aus »Halo 3«.



TOPSPIELE

16 Halo 3

30 Mass Effect



18 Splinter Cell
Double Agent
24 Bioshock

32 Tony Hawk's
Project 8

38 Huxley



58 MotoGP 06

62 Hitman: Blood Money
68 FIFA Fussball-
Weltmeisterschaft 2006
72 Final Fantasy XI



64 Rumble Roses XX

75 Rockstar präsentiert
Tischtennis

AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

MESSEFIEBER
**Live von
der E3**
MESSEFIEBER 2
**Die Neuheiten
von der E3**
ZEICHENFIEBER
**Der Master-
Chief als Comic**
SPIELEFIEBER
**Games &
Termine**
WWW-FIEBER
**Neues von
www.360-live.de**

**BRAND
HEISS**
von der E3

E3 UND LIVE DABEI

Wenn Videospiele-Journalisten nach Los Angeles reisen, dann nicht weil die Stadt so aufregend wäre. Sondern weil im Mai die Spiele sprießen, und zwar auf der Fachmesse E3. Ein Frontbericht.

Los Angeles ist immer eine Reise wert. Vor allem im Wonnemonat Mai. Denn jedes Jahr, wenn die Temperaturen hier in Schwindel erregende Höhen klettern, finden sich im Convention Center ein paar zehntausend Branchen-Insider ein, um der weltweit wichtigsten Videospiele-Messe beizuwohnen. Der Name: »Electronic Entertainment Expo«, besser bekannt als E3. In diesem Jahr hatten sich rund

400 Hersteller vom 10. bis zum 12. Mai in Kalifornien versammelt, um die Zukunft des Videospieles mitzugestalten. Der Andrang war enorm. Software-Schmieden, Hardware-Spezialisten, Fachpresse, Branchen-Analysiker - sie alle gaben sich in Los Angeles die Klinke in die Hand und nahmen an der Veranstaltung teil, die man schon im Vorfeld als »größte E3 aller Zeiten« betitelt hatte. Das Wort »groß« könnte

man als Beschreibung der Platzverhältnisse deuten. Aber flotte Spaziergänger sind von einem Ende der Messe bis zum anderen nur etwa eine halbe Stunde unterwegs. Tatsächlich ist die Bezeichnung wohl eher als Abkürzung für »großartig« zu verstehen. Denn wie sonst ließe sich eine Show bezeichnen, die den Wechsel von der alten Konsolengeneration zur nächsten so grell und lautveranschaulicht? Die Demonstration

dessen, was Next-Generation-Gameplay kann und wie es aussieht, blieb im letzten Jahr noch allein Microsoft und der Xbox 360 überlassen. Diesmal ließ auch die japanische Konkurrenz nicht nur bewegte Bilder sprechen, sondern zeigte, was sie hatte. Sony brachte spielbares Material für seine Playstation 3 mit, und Nintendo lud zum Probespiel mit dem innovativen Controller der Revolution-Konsole - oder »Wii«, wie

NOCH VIEL MEHR E3
HALO 3, F.E.A.R.,
FORZA 2, SPLINTER
CELL 4 UND MEHR
» ab Seite 16!

„Es scheint, Microsoft ist für den Krieg der Konsolen gerüstet“

die Konsole seit der anlässlich der E3 vollzogenen Neutaupe heißt. Sonys neue Konsole ist der direkte Konkurrent der Xbox 360. Mit Hochleistungs-Hardware, Rückwärtskompatibilität zu den Vorgängern und einem umfangreichen Internet-Service möchte Sony mit einem weltweiten, für Mitte November angesetzten Start Marktanteile zurückerobert, die in den letzten Monaten an die Xbox 360 verloren wurden.

MICROSOFT GEGEN SONY

Das Konzept könnte aufgehen, zumindest, wenn's nach Sony-Boss Phil Harrison geht: »Wir haben von der PS2 mehr als 100 Millionen Einheiten verkauft, und die Playstation 3 wird diesem Erfolg in nichts nachstehen.« Großspurige Worte, die Chris Lewis, der Xbox-Chef von Europa, mit einem Schulterzucken abtut. »Solche Statements sind in unserer Branche üblich. Jeder will der Beste sein, die Konkurrenz überflügeln, etwas radikal Neues bieten. Wir werden sehen, was am Ende dabei rauskommt. Die PS3 basiert auf Konzepten, die wir mit der Xbox 360 bereits etabliert haben.« Lewis hat Recht. Was Sony auf der E3 zeigte, hinterlässt einen schalen Nachgeschmack. Eine Konsole, die schon als Lowend-Variante 500 Euro kostet, müsste viel mehr drauf haben als eine Xbox 360. Das scheint aber nicht der Fall zu sein. Auch die viel versprechende Playstation-Network-Plattform wirkt nicht, als mache sie irgendetwas bemerkenswert anders oder gar besser als Xbox Live. Und auch die Entscheidung, der Sony-Konsole eine externe Festplatte zu spendieren, klingt für 360-Besitzer wie ein »das haben

wir jetzt auch«. Näheres zur Playstation 3 auf Seite 44.

WII ARE NINTENDO

Da scheint Nintendos Konzept fast reizvoller, weil ganz anders. Mit seiner »Wii«-Konsole will Nintendo Massen mobilisieren, also auch Menschen, die bisher keine Gamer sind. »Wii«, so sagt es die auf der E3 verteilte Werbebroschüre, steht für das englische Wort »we«, also »wir«. Der Schlüssel zum Wir-Erlebnis ist ein neuartiger Controller, der wie eine Fernbedienung aussieht. Ein Sensor im Inneren erfasst jede Bewegung der Hand im dreidimensionalen Raum und überträgt sie an die Konsole. Wir haben es ausprobiert, und ja, das fühlt sich tatsächlich ziemlich neuartig an. Für die Steuerung von Figuren in Videospielen ergeben sich interessante Möglichkeiten. Mit einem Winken der Hand lassen sich virtuelle Schwerter gegen Feinde einsetzen oder Alltagstätigkeiten wie Angeln oder Schlagzeugspielen live am Fernsehschirm imitieren. Ubisofts Ego-Shooter »Red Steel« zum Beispiel würden wir auch unserer Großmutter anvertrauen, so intuitiv lässt der sich bedienen. Allerdings finden wir, dass sich das Gefühl dann doch wieder nicht so sehr von dem unterscheidet, was wir mit Lightgun-Shootern schon erlebt haben. Die auf der E3 gezeigten Spiele-Demos zeigen auch in technischer Hinsicht die Grenzen des »Wii«-Konzepts auf. Um nämlich die Massen erreichen zu können, muss Nintendo den Preis der Konsole niedrig halten. Man spricht von einem Verkaufspreis von 300 Dollar, also rund 220 Euro. Genau will sich Nintendo erst später »



Im kommenden Frühjahr kämpfen gleich zwei Spiele um die Rallye-WM auf der 360: »Colin McRae Rally« von Codemasters gegen »Sega Rally« von Sega



Neues Next-Gen-Game von »Elite«-Erfinder David Braben: »The Outsider« ist ein Hightech-Thriller im Geheimagenten-Milieu. Die Designer betonen, dass sie viel Wert auf Charaktere und Atmosphäre legen



»Rayman: Raving Rabbids« wird ein kluges und witziges Jump'n'Run-Abenteuer von Michel Ancel, dem Macher von »King Kong« und »Beyond Good & Evil«



Hallo, Halo: der dritte Ego-Shooter aus der »Halo«-Reihe kommt irgendwann nächstes Jahr, bisher gibt es nur einen Trailer. Zum Beispiel auf unserer Webseite



Politik im Spiel? Segas »Virtua Fighter 5« kommt offiziell nur für Playstation 3, und zwar Anfang 2007. Aber eine 360-Version scheint in der Mache zu sein. Also abwarten und Fäuste kneten ...

OST-OFFENSIVE

MICROSOFT GIBT IN TOKIO NOCH NICHT AUF

Neuer Start in Japan

Die ganze Explosion aus Licht und Lärm in den Messehallen von Los Angeles ist typisch für die USA – völlig übertrieben. Die Sehnsucht nach Ruhe und Frieden hat uns zwischenzeitlich über Japan nachdenken lassen. Denn im Land der aufgehenden Sonne geht es Microsoft offenbar viel zu ruhig zu, jedenfalls soweit es die Xbox 360 betrifft. Die schwachen Verkäufe von Konsole und Spielen führten zu Spekulationen im Internet, Microsoft plane eine Art »Relaunch« als zweiten Versuch. Nun, Tatsache ist, die Jungs geben sich nicht geschlagen. Es gibt eine millionenschwere Werbekampagne, neue TV-Spots und diverse Xbox-360-Bundles. Beispielsweise ein speziell an Japan angepasstes Paket aus Konsole und »FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006«, das jetzt in die Läden kommt. Der Zeitpunkt könnte nicht besser sein, fällt der Termin doch rein zufällig mit dem Release-Datum diverser Spieleknaller zusammen, nach der sich in Japan jeder Zocker die Finger leckt. Egal, ob Segas »Chromehounds«, »Rumble Roses XX«, »Ninety-Nine Nights« oder Genkis »Shutoku Battle X«. Gegen Ende des Jahres sollen dann die Rollenspiele »Blue Dragon« und »Lost Odyssey« Japans Gamer antönnen. Die »Star Ocean«-Macher von tri-Ace basteln ebenfalls an einem Action-Rollenspiel und Square Enix tut sich mit Game Arts zusammen für einen klassischen Anime-Weltraum-Shooter namens »Project Sylph«. Alle diese Spiele sind auf den japanischen Zeitgeist zugeschnitten und sollen Microsoft jede Menge Neukunden bescheren.



»Ninety-Nine Nights«: in Japan seit Ende April erhältlich. Könnte das Interesse der Japaner an der Xbox 360 aber nicht nennenswert anfeuern



Taktisch geprägter Shooter von id Software: »Enemy Territory: Quake Wars« klotzt mit Next-Gen-Grafik und Next-Gen-Spieltiefe. Momentan nur für PC angekündigt, aber die Gerüchte über eine 360-Version halten sich hartnäckig

» im Jahr festlegen. Jedenfalls muss Nintendo bei der Hardware sparen. Entwickler trauen den Chips maximal die doppelte Power eines Gamecube zu. Aber auch ohne Hightech dürfte »Wii« eine Chance haben, denn wir Videospieler sind neuen Ideen durchaus zugeneigt, sofern sie gut umgesetzt sind und Spaß machen. Michael Pachter, Direktor der Meinungsforscher bei Morgan Securities, traut »Wii« jedenfalls einiges zu: »Gute Titel vorausgesetzt, wird sich die Konsole gut verkaufen«. Genau das könnte aber zum Knackpunkt werden. Zwar haben die meisten Publisher ihre Unterstützung für »Wii« angekündigt, allerdings probiert es fast jeder mit nur ein bis zwei Titeln, und dann eher kleinen Produktionen. Geschicklichkeitstests hauptsächlich. »Wii« ist ab Ende des Jahres zu haben, und zwar weltweit.

360-GAMES? OHNE ENDE!

Was richtig cool aussehende Next-Generation-Software betrifft, da dominierte aber die Xbox 360. Praktisch jeder Publisher hat neue und interessante Titel im Gepäck. Microsoft selbst geht bis Ende des Jahres von 160 Games für die Xbox 360 aus. Viele davon sind Exklusiv-Produktionen, darunter reihenweise große Namen wie »Forza Motorsport 2«, »Gears of War«, »Mass Effect« und das in Japan bereits veröffentlichte »Ninety-Nine Nights«. Dazu kommen haufenweise Games von den



Was für die Jüngeren: Ubisofts »Jagdfieber«, das Spiel zum kommenden Cartoon-Movie von Sony Pictures. Kommt Anfang November

Third-Party-Publishern, mit ein paar überraschenden Knallern. Einen großen Namen hat sicherlich FASAs »Shadowrun«. Aufgefallen ist uns außerdem das herausragende Unterwasser-Abenteuer »Bioshock« von 2K Games. Dann Ubisofts wunderschönes Rollenspiel »Enchanted Arms«. Oder Vivendis Furcht einflössender Horrortrip »F.E.A.R. 360«. Alles interessante Neuankün-

„Bis Ende des Jahres gibt es 160 Spiele für die 360“

digungen, denen wir auf den folgenden Seiten jede Menge Platz widmen. Sie alle fügen sich wunderbar in die Riege der Titel ein, die wir schon ausgiebig vorgestellt haben. Capcoms ambitioniertes Projekt »Lost Planet« zum Beispiel, Midways »Stranglehold« und THQs »Saint's Row«. Und auch für zukünftige Projekte scheint Microsofts Wunderkiste bestens gerüstet. Dafür sorgen allein schon die neuen Hardware-Zusätze, die gegen Ende des Jahres erhältlich sein sollen. So sind neben dem HD-DVD-Laufwerk auch eine 100 Gigabyte-Festplatte, eine Videokamera und haufenweise kabellose Erweiterungen geplant – allesamt High-End-Komponenten, die die Xbox 360 sinnvoll erweitern und die Einsatzmöglichkeiten der Konsole noch vielfältiger machen. Auch darüber mehr auf den folgenden Seiten.

GOLDENE ZEITEN

Es scheint, als wäre Microsoft für den Krieg der Next-Generation-Konsolen gerüstet. Ob Microsoft, Sony oder Nintendo letztendlich als Sieger hervorgehen, oder vielleicht auch alle drei, muss die Zeit zeigen. Wir Gamer dürften auf jeden Fall das große Los gezogen haben. Denn wenn diese E3 eines gezeigt hat, dann die



Ist jetzt 17 Jahre her, dass Tyrus Flare zuletzt ihre Waffen geschärft hat. 2007 hält sie uns wieder ihre »Golden Axe« vor die Nase. Sega sorgt dafür



Activision bringt zusammen, was zusammen gehört. Nämlich Spider-Man, Das Ding, Captain America und viele weitere Superhelden, die als Quartett kämpfen: »Marvel: Ultimate Alliance« kommt Ende des Jahres



Viel Action, jede Menge Zerstörung und einen reißenden Coop-Modus verspricht Konami für seine »Hellboy«-Adaption. Kommt irgendwann 2007 ...

Tatsache, dass Ausnahmetitel wie »Oblivion« oder »Advanced Warfighter« bald weniger die Ausnahme als vielmehr die Regel sind. So blende die Grafik, so intensives Gameplay, das bringen in einem Jahr fast alle neuen Veröffentlichungen mit. Oder, um es mit den Worten von »Elite«-Erfinder David Braben zu

sagen, der mit seinem Team von Frontier Development gerade am CIA-Thriller »The Outsider« arbeitet: »Ich glaube, vor uns liegt das goldene Zeitalter des Videospieles!«

Matthias Lausmann
Richard Löwenstein

NOCH VIEL MEHR E3
HALO 3, F.E.A.R.,
FORZA 2, SPLINTER
CELL 4 UND MEHR
» ab Seite 161

LIVE IS LIFE

Wir sind alle Xbox Live. Bald auch du, PC-User!

Es ist E3-Tradition, dass die Großen der Videospielebranche schon vor Eröffnung der Show ihr Pulver auf eigenen Pressekonferenzen verschießen. Also lud Microsoft die Journalisten am 9. Mai ins Chinese Theatre - eine mondäne Kulisse als herrlicher Kontrast zu all den E3-Zukunfts-Themen. Microsoft-Gründer Bill Gates stellte das vielleicht größte Vorhaben seines Unternehmens vor: Microsoft will die Besitzer von Xbox 360, Windows-PCs und Handys auf einer Online-Plattform zusammenführen. »Live anywhere« nennt Bill Gates das. Bis Mai 2007 sollen sechs Millionen Xbox-Gamer und 25 Millionen PC-Daddler in einer Community vereint sein. Dazu wird Xbox Live in das kommende Windows Vista integriert. Exklusive Vista-Games (z.B. »Halo 2«) sollen die Xbox-Live-Idee auf dem PC pushen. Wie hoch die Abgebühren sein werden, oder ob Online-Gaming auf Windows Vista generell nur über Xbox Live möglich sein könnte, darüber ließ sich Bill Gates nicht aus. Kann uns 360-Besitzern eigentlich egal sein, denn bei uns tut es Xbox Live ja schon. Und wird besser. Microsoft und Medienmulti Warner Brothers wollen schon bald Previews von TV-Premieren, Trailer und ähnliches Material zum Download anbieten. Über ein Update des Dashboards laufen bis zu sechs Downloads im Hintergrund, während du daddelst. Soll ab Ende Mai klappen. Praktisch, gell?



Neulich im Chinese Theatre: Links erzählt Bill Gates vom »Live anywhere«-Konzept, rechts präsentiert Microsofts Peter Moore sein Rubbel-Tattoo mit »Grand Theft Auto 4«-Motiv. Das Spiel gangstert laut Hersteller Rockstar ab dem 19. Oktober 2007 auf der 360.

NEU ANGEKÜNDIGT

Das hier sind nur die Titel, die in Los Angeles neu angekündigt beziehungsweise gezeigt wurden. Für eine komplette Liste aller kommenden 360-Games: bitte Seite 12 aufblättern!

- Age of Pirates: Captain Blood (Playlogic)
- Army of Two (EA)
- Assassin's Creed (Ubisoft)
- Battlegrounds: Midway (Eidos)
- Bioshock (Irrational Games)
- Bomberman Act Zero (Konami)
- Brothers in Arms: Hell's Highway (Ubisoft)
- Call of Duty 3 (Activision)
- Colin McRae Rally (Codemasters)
- Dance Dance Revolution Universe (Konami)
- Dead Rising (Capcom)
- Dead or Alive: Xtreme 2 (Tecmo)
- Elveon (10tacle)
- Enemy Territory: Quake Wars (id Software)
- Eragon (Vivendi)
- Fable 2 (Lionhead)
- F.E.A.R. 360 (Vivendi)
- FIFA 08 (EA Sports)
- Frontlines: Fuel of War (THQ)
- Golden Axe (Sega)
- Grand Theft Auto 4 (2k Games)
- GTR (THQ/Simbin)
- Hellboy (Konami)
- Indiana Jones (Lucasarts)
- Jagdfieber (Ubisoft)
- Just Cause (Eidos)
- Infernal (Playlogic)
- Lego Star Wars 2 (Lucasarts)
- Lost Planet (Capcom)
- Madden NFL 07 (EA Sports)
- Marvel Ultimate Alliance (Activision)
- Mercenaries 2: World in Flames (Pandemic)
- Mobile Ops: The One Year War (Namco)
- MotoGP 4 (Namco)
- NBA Live 07 (EA Sports)
- Need for Speed: Carbon (EA)
- Overlord (Codemasters)
- Pac-Man (Namco)
- Pro Evolution Soccer 6 (Konami)
- Project Sylph (Square Enix)
- Rainbow Six: Vegas (Ubisoft)
- Rayman: Raving Rabbids (Ubisoft)
- Resident Evil 5 (Capcom)
- Sega Rally (Sega)
- Shadowrun (FASA)
- Sonic the Hedgehog (Sega)
- Star Trek Legacy (Bethesda)
- The Club (Bizarre)
- The Outsider (Frontier)
- The Sopranos (THQ)
- Tiger Woods PGA Tour 07 (EA Sports)
- Tony Hawk's Project 8 (Activision)
- Turok (Propaganda)
- Unreal Tournament 2007 (Midway)
- Virtua Tennis 3 (Sega)
- Viva Pinata (Microsoft)
- World Series Poker (Activision)
- World Snooker Championship 2007 (Sega)
- WWE Smackdown vs. Raw 2007 (THQ)

DER HEISSE STUHL/ MARK REIN, EPIC GAMES

Der Ego-Shooter »Unreal Tournament 2007« soll das Action-Genre umkrempeln. Epic-Chef Mark Rein erklärt, wie ...

Es gibt nur wenige Spiele-Schmieden, die den 3D-Spezialisten von ID Software technisch das Wasser reichen können. Die Firma Epic Games gehört aber zweifelsohne dazu. Bereits 1996 schlug das Unternehmen mit »Unreal« ein wie eine Bombe und verwies die Konkurrenz in deutliche Schranken. Ein Erfolg, den man zehn Jahre später mit »Unreal Tournament 2007« wiederholen will – und auch wird. Zumindest wenn's nach Mark Rein geht, dem Vizepräsident von Epic Games. »Wer unser Spiel einmal in Bewegung gesehen hat, will nie wieder etwas anderes zocken.« Und tatsächlich: Was das Programm allein grafisch auf die Beine stellt, ist sensationell: hoch auflösende Charaktere aus bis zu sechs Millionen Polygonen, krispe Texturen, Bildschirm füllende Lichteffekte und akribisch modellierte 3D-Landschaften machen die Optik zu einem Erlebnis und demonstrieren, wozu Next-Generation-Konsolen fähig sind. Offiziell ist »Unreal Tournament 2007« bisher zwar als exklusiver Starttitel für die Playstation 3 angekündigt, aber hinter vorgehaltener Hand wird bereits bestätigt, dass die 360-Version wenige Wochen danach folgt. »Tja, da staunen Sie, was?«, fragt Rein verschmitzt und versucht, unsere ungläubigen Blicke zu deuten. »Das ist unsere Unreal-3-Engine. Sie ist wohl das derzeit leistungsfähigste Grafik-Tool auf dem Markt und macht Szenarien möglich, von denen wir vor ein paar Jahren noch nicht mal zu träumen gewagt hätten. Vor allem Landschaften und Bodentexturen wirken endlich so, wie sie schon immer sein sollten: durch und durch realistisch.«



BIO

NAME/ Mark Rein
FIRMA/ Epic Games
BERUF/ Vize-Präsident und Mitbegründer
ARBEITET GERADE AN/ »Gears of War«, »Unreal Tournament 2007«

Möglich wird das durch die so genannte »Grungification«, ein Berechnungsverfahren, das der Umgebung einen möglichst natürlichen Look verpasst: Böden und Wände weisen sichtbare Abnutzungsspuren auf, bekommen Risse, bröckeln auseinander oder fallen in sich zusammen, wenn sie im Kampfgetümmel von Projektilen getroffen werden. Kein Wunder, denn die Feuerkraft der Waffen wurde für »Unreal Tournament 2007« noch einmal deutlich nach oben geschraubt. Neben altbekannten Wummen wie der Shock Rifle oder dem Raketenwerfer, der nun bis zu drei Raketen gleichzeitig verschießt, verspricht der Hersteller auch neue Geräte wie den verheerenden »Spider Mine Launcher«. Was sich genau dahinter verbirgt, wird sich in den nächsten Wochen herausstellen. Dann wird sich auch zeigen, ob das neue Taktiksystem das hält, was Mark Rein verspricht. Und das ist eine ganze Menge: »Über Headset sind nicht nur menschliche Team-Mitglieder in ständigem Kontakt miteinander. Auch die CPU-Kollegen reagieren auf die ausgesprochenen Kommandos und nehmen die Gegner geschickt in die Mangel. Selbst Kampf-Fahrzeuge wie der Paladin-Bodenpanzer, die SPMA oder der Flugbomber Cicada gehorchen dem Spieler buchstäblich aufs Wort und sind taktisch vollständig einsetzbar.« Na, das wollen wir mal hoffen. Denn in keinem Genre dürfte sich mangelnde Kollegen-KI fataler auswirken als in einem 3D-Shooter wie diesem. Mal gucken, ob den großen Worten auch dementsprechende Taten folgen.

„UNSERE UNREAL-3-ENGINE IST DAS DERZEIT LEISTUNGSFÄHIGSTE GRAFIKTOOL AUF DEM MARKT“



Papp-Kameraden Der Master Chief – schwarz auf weiß

Auch wenn der dritte Teil der »Halo«-Saga noch etwas auf sich warten lässt, bleibt der Kult um Master Chief und Konsorten doch ungebrochen. Nach tonnenweise Fan-Stories, Science-Fiction-Romanen und einem angekündigten Kinofilm

erfährt die »Halo«-Manie nun eine weitere Form der Ehrerbietung. Den Spielern zuliebe wollen die Zeichner der Marvel-Comics doch glatt einen Strip hinlegen. Einen Comic-Strip, um genau zu sein. »The Halo Graphic Novel« heißt das Werk,

das bereits ab Juli in den Läden steht und die Abenteuer um den Master Chief in fulminante Bilder packt. Über die Story schweigt sich der Herausgeber größtenteils aus, Insider wollen aber gehört haben, dass der Plot neben einer Hand voll neuer Charaktere

auch ein paar alte Bekannte reanimiert. Selbst Nebenfiguren wie die Alien-Rassen der Conveant oder die mysteriösen Flood sollen die Science-Fiction-Story bereichern und Fans so ein authentisches »Halo«-Erlebnis beschere. Harold Ryan, Manager

der Bungie Studios, ist vom Erfolg des Projekts jedenfalls hundertprozentig überzeugt: »An dem Comic-Band sitzen ein paar der besten Grafiker, die Marvel zu bieten hat. Da kann doch gar nichts mehr schief gehen, oder?« Nö, eigentlich nicht ...



HARAKIRI!

Der Team Ninja-Boss redet Tacheles

Für das japanische »Famitsu«-Magazin nahm Team-Ninja-Chef Itagaki kürzlich vor dem Mikrofon Platz, um seinen Fans Rede und Antwort zu stehen. So entschuldigte er sich noch einmal offiziell für die lange Verspätung von »Dead or Alive 4« und gab neue Einblicke in zukünftige Spieleprojekte. Die Fortsetzung von »Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball« zum Beispiel. Auf dem Gameplay des Vorgängers basierend, soll der zweite Teil der Fleischbeschau noch um einiges schlüpfriger werden als das ohnehin schon saftige Original. So wird es im so genannten »Camera Man Mode«

möglich sein, Strandbabes in alle (un-)möglichen Posen zu dirigieren und in pikanten Stellungen abzulichten. Da bekommt der Begriff »Ballsport« doch gleich eine völlig neue Bedeutung ...

Etwas züchtiger geht es da schon im geplanten »Ninja Gaiden 2« zu, das nach Angaben Itagakis gerade in Entwicklung ist. Im Vergleich zu üblichen Action-Titeln soll sich die Schwererschlacht vor allem durch eine gehörige Portion Interaktivität hervortun, die dank

Next-Generation-Power ganz neue Möglichkeiten bietet. Genauere Angaben wollte Itagaki aber nicht machen.



Auf die Presse: Team Ninja schlägt bald wieder zu

INTERVIEW

Der Game Director von »MotoGP« über sein neuestes Werk

JASON AVENT



360: WIE SPÜRT MAN ALS PILOT DEN UNTERSCHIED ZWISCHEN AUTO UND MOTORRAD?

JASON AVENT: MotoGP-Piloten müssen Kurven ganz anders anlenken und viel mehr Power in den Griff kriegen. Das Verhältnis aus

Leistung und Gewicht ist viel besser, man braucht bessere Reflexe und muss mehr mit dem Fahrzeug umgehen. Wie sich der Körper im Sattel bewegt, das ist entscheidend. Motorradfahren ist eine körperliche Erfahrung. Genau das versuchen wir in unserem Spiel einzufangen.

360: BEI »MOTOGP 06« HANDELT ES SICH UM EINE EXKLUSIVE PRODUKTION FÜR DIE XBOX 360. INWIEWEIT PROFITIERT DAS ERLEBNIS VON DER LEISTUNGSFÄHIGEN HARDWARE?

JA: Ehrlich gesagt, ich würde »MotoGP 06« eigentlich gar nicht mehr mit den Vorgängerspielen vergleichen. Als wir unser »MotoGP 3« für die herkömmliche Xbox veröffentlicht hatten, waren wir stolz darauf. Jetzt sieht's aber armselig aus, weil »MotoGP 06« um so vieles lebendiger und beeindruckender wirkt. Ich spreche jetzt gar nicht mal von der Grafik, und wie wichtig solche Dinge wie Tiefenschärfe oder wechselnde Brennweiten sind. Wir haben praktisch alles neu gemacht. Engine, Artworks, Steuerung, KI. Auch den Ton. Man kriegt jetzt über den Motorsound direktes

„Man kann MotoGP 06 eigentlich nicht mehr mit den Vorgängerspielen vergleichen“

Feedback, wenn man hart Gas gibt oder das Gas leicht schleifen lässt. Das gibt einem auch ein besseres Gefühl dafür, in welchem Gang das Getriebe gerade steckt und wie weit man das Gas in Kurven aufdrehen kann. Durch das Zusammenspiel dieser Komponenten fühlt sich »MotoGP 06« um vieles besser an.

360: IM RACING-GENRE SIND ZWEI TRENDS FESTZUSTELLEN: KARRIEREMODI WERDEN MIT RAHMENHANDLUNGEN GARNIERT, GARAGEN MIT VIELEN DUTZEND FAHRZEUGEN GEFÜLLT. SIE VERZICHTEN AUF BEIDES ...

IG: Unser Hauptanliegen diesmal ist es, das Spiel auf die Xbox 360 zu portieren und die unmittelbare Spielbarkeit so zu verbessern, dass »MotoGP 06« als Next-Generation-Erfahrung wahrgenommen wird. Aber im Großen und Ganzen bleiben wir bei der bewährten Formel, und ergänzen nur den Umfang ein bisschen, beispielsweise durch Einbau einer spielbaren Fahrschule. Wir haben zusätzliche Erweiterungen diskutiert, beispielsweise auch den Karriere-Vorschlag. Die erfordern allerdings strukturelle Änderungen im Gameplay, die ans Eingemachte gehen. Kann sein, dass wir das in Zukunft machen.

PLATZ DA!

Wem die 20 GB der Festplatte nicht reichen, der könnte ein neues Produkt der englischen Firma Datal reizvoll finden. Mit deren Adapter XSATA soll es möglich sein, Festplatteninhalte des 360-Drives auf einen PC zu überspielen. Einfach zwischen Konsole und Boxen-Festplatte klemmen, mit USB an den Rechner stöpseln, und ab geht die Post. Der Adapter selbst soll Ende Mai verfügbar sein, der Preis bei 50 Euro liegen. Zu bestellen vorerst nur im Internet, unter der Adresse www.codejunkies.com.



XBOX 360 CHARTS

POWERED BY AMAZON.DE

STAND:
MITTE MAI 2006

Pos	Titel	Publisher
1	Tomb Raider: Legend	Eidos
2	Battlefield 2: Modern Combat	EA
3	The Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games
4	Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft
5	Project Gotham Racing 3	Microsoft
6	Burnout Revenge	EA
7	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft
8	Dead or Alive 4	Microsoft
9	Oblivion Collector's Edition	2K Games



Still gestanden! Der Master Chief treibt nun auch als Comic-Figur sein Unwesen

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



PHANTASY STAR UNIVERSE

Liebhaber von Online-Rollenspielen sollten Sega kräftig knuddeln, immerhin haben die Jungs auf der E3 eine 360-Umsetzung der schicken Fantasy- und Science-Fiction-Mixtur »Phantasy Star Universe« angekündigt. Das Gute daran: es ist deutlich handlicher und zugänglicher als »Final Fantasy XI« von Square Enix. Los geht's ab dem vierten Quartal.

3. QUARTAL

Der Herr der Ringe:	
Schlacht um Mittel Erde 2	ELECTRONIC ARTS
Dynasty Warriors 5	KOEI
Far East of Eden: Ziria	HUDSON
Love Football	NAMCO
MotoGP 06	THQ
Over-G-Fighters	UBISOFT
Prey	2K GAMES
Superman Returns	EA
The Darkness	MAJESCO
Wrestle Kingdom	YUKE'S

3. & 4. QUARTAL

2 Days to Vegas	UNKLAR
Alan Wake	REMEDY
Dark Sector	D3 PUBLISHER
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Armored Core 4	FROMSOFTWARE



»Alone in the Dark«

Avalon	UNKLAR
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Battlestations: Midway	EIDOS
BDFL Manager 2007	CODEMASTERS
Blue Dragon	MICROSOFT
Brothers in Arms: Hell's Highway	UBISOFT
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Chambara Beauty X	D3 PUBLISHER
Chromehounds	SEGA
Condor Trilogy Online	INTERSERV INTERN.
Crackdown	MICROSOFT
Crazy Taxi 360	SEGA

Dead Rising	CAPCOM
Der Pate: Das Spiel	ELECTRONIC ARTS
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Driver 4	ATARI
Duke Nukem Forever	2K GAMES
Enchanted Arms	UBISOFT
Enemy Territory: Quake Wars	ID SOFTWARE
Eragon	VIVENDI
F.E.A.R.	VIVENDI
Fable 2	MICROSOFT
FIFA 08	EA
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
Frame City Killer	NAMCO
Frontlines: Fuel of War	THQ
Gears of War	MICROSOFT
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR
Huxley	WEBZEN
Indiana Jones	LUCASARTS
Infernal	PLAYLOGIC
Interview with a Made Man	UNKLAR
Jade Empire 2	MICROSOFT
Jagdfieber	UBISOFT
Juiced 2	THQ
Just Cause	EIDOS
Justice League of America	WARNER BROS.
Killer Instinct 3	MICROSOFT
Killing Day	UBISOFT
King of Fighters: M13	IGNITION
Marvel Ultimate Alliance	ACTIVISION
Marvel Universe	MICROSOFT
Mass Effect	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	ELECTRONIC ARTS



»Rumble Roses XX«

Monster Madness	ARTIFICIAL STUDIOS
Mortal Kombat 7	MIDWAY



»Mass Effect«

Need for Speed Carbon	EA
Ninety-Nine Nights	MICROSOFT
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
World Air Force	TAITO
Pirates of the Caribbean 2	BUENA VISTA
Phantasy Star Universe	SEGA
Pro Evolution Soccer 6	KONAMI
Project Sylph	SQUARE-ENIX
Rainbow Six: Vegas	UBISOFT
Rayman: Raving Rabbids	UBISOFT
Saint's Row	THQ
Sega Rally	SEGA
Sonic the Hedgehog	SEGA
Splinter Cell: Double Agent	UBISOFT
Stranglehold	MIDWAY
Sudeki 2	MICROSOFT
Test Drive Unlimited	ATARI
The Darkness	2K GAMES
The Outsider	FRONTIER
The Sopranos	THQ



»Splinter Cell: Double Agent«

Tenchu	FROMSOFTWARE
Timeshift	VIVENDI
Tony Hawk	ACTIVISION
Too Human	MICROSOFT
Turok	PROPAGANDA
Unreal Tournament 2007	MIDWAY
Viva Pinata	MICROSOFT
Voodoo Nights	MINDWARE
World Snooker Championship 2007	SEGA
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ

AB 2007

Age of Pirates: Captain Blood	PLAYLOGIC
Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Bioshock	IRRATIONAL GAMES
Colin McRae Rally	CODEMASTERS
Elveon	10TACLE STUDIO
GTR	THQ/SIMBIN
Halo 3	MICROSOFT
Knights of the Old Republic 3	ACTIVISION
Lost Planet	CAPCOM
Overlord	CODEMASTERS
Resident Evil 5	CAPCOM
The Club	BIZARRE
Virtua Fighter 5	SEGA
Virtua Tennis 3	SEGA

Klein- gedruckt

LIVE (ER-)LEBEN

» Eine kürzlich veröffentlichte Statistik belegt den Erfolg von Xbox Live endlich in handfesten Zahlen. Mehr als 1,5 Billionen Stunden wurden in dem Online-Service seit 2002 schon verbracht. Und der Trend steigt stetig aufwärts. Denn im Vergleich zur Original-Xbox sind 360-Besitzer viel öfter im Netz unterwegs. Rund 25 Mal schauen sie pro Woche im Live-Portal vorbei – mehr als viermal so viel wie noch vor drei Jahren.

UBISOFT GOES JAPAN

» In Zusammenarbeit mit der TV Tokyo Corporation und der Shueisha Inc. entwickelt Ubisoft eine Videospielumsetzung zur weltbekannten Anime-Serie »Naruto«. Bereits 2007 soll das Produkt in den Läden stehen und auch Nicht-Fans die Abenteuer um Uzumaki Naruto und seine Kameraden Sakura und Sasuke näher bringen. Für Ubisoft ist die Co-Produktion das erste Projekt mit einem japanischen Unternehmen. Völkerverständigung der ganz besonderen Art.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst ...

5 IN 5 SEKUNDEN

»FAHRENHEIT«- MACHER ...

... planen einen Next-Gen-Titel.

DIE XBOX 360 ...

... soll bis Juni 5 Millionen mal verkauft sein.

BIZARRE CREATIONS ...

... planen »Project Gotham 4«.

9 DRAGONS ...

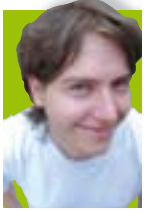
... wird für die 360 umgesetzt.

GIANT BITE GAMES ...

... heißt ein neues Studio, mit ehemaligen Valve- und Bungie-Mitarbeitern.

360-LIVE/KOLUMNE

Es geht voran



Die eSport-Szene gibt endlich auch im Konsolenbereich Gas. Clans sprießen aus dem Boden wie Pilze im Herbst und Titel wie »Battlefield 2« und »Advanced Warfighter« sorgen für einen Xbox-Live-Boom. Nur eines stört mich: Wieso muss ich als 360-Zocker für Extra-Inhalte in die Tasche greifen, die mein am PC spielender Kumpel für lau bekommt? Bestes Beispiel: »Call of Duty 2«. Da erscheinen vier neue Extra-Karten. Tolle Sache an und für sich. Zwei davon sind kostenlos, aber für die anderen muss ich 400 Microsoft-Points berappen. Freunde, das sind immerhin fast fünf Euro! Und für das im Juli folgende Map-Paket mit fünf weiteren Karten will Activision dann noch mal 900 Punkte abkassieren, also über elf Euro! Schon klar, dass die Entwicklung neuer Karten Geld kostet. Aber es kann doch nicht angehen, dass wir 360-Besitzer für das blechen, was PC-Gamer seit Jahr und Tag kostenlos zur Verfügung gestellt kriegen. Und wenn wir schon zahlen, dann sollte das Zusatzmaterial doch zumindest ein bisschen mehr Umfang und Ausstattung haben. Außerdem darf ich die Industrie daran erinnern, dass kostenloser Nachschub an neuen Inhalten einen Titel solange am Leben und damit im Gedächtnis der Spieler halten kann, bis ein Nachfolger in den Startlöchern steht.

„Die Entwicklung neuer Karten kostet“

Nicholas Buracas

360-live Neue Downloads

ADVANCED WARFIGHTER

» Auf der diesjährigen E3 wurden neue Inhalte für Ubisofts Vorzeige-Taktikshooter vorgestellt. Schade: Wann die Inhalte verfügbar sein werden, ist noch nicht bekannt.



CALL OF DUTY 2

» Die neue Lobby funktioniert gut und jetzt gibt es auch vier Karten als Nachschub. Die Maps »Wellendar« und »Vossenack« sind im kostenlosen Bonus-Pack versammelt; das Paket mit »Kalach« (Russland) und »Beaumont-Hague« (Frankreich) kostet 400 Points. Im Juli folgt ein weiteres Map-Pack mit den fünf Karten »Antoville«, »St. Louet«, »Amaye sur Seulles«, »Alam Halfa« und »Rostov«. Preis: 900 Points.



KAMEO

» Auch für Rares Vorzeige-Action-Adventure sind neue Inhalte verfügbar. Das »Coop«-Pack erlaubt es, den Kooperativ-Modus des Spiels online oder per Systemlink zu nutzen, und das sogar kostenlos! Das »Masquerade«- und das »Fright Warrior«-Pack mit neuen Outfits für Kameo und die Monster kostet jeweils 200 Points.

PROJECT GOTHAM RACING 3

» Für Microsofts schicke Rennsimulation gibt es neue Autos zum Download: den Aston Martin V8 Vantage für lau, das »Tempo«-Paket mit zwölf neuen Vehikeln für 400 Points. Mit am Start sind dann: Audi RS 4, Corvette Z06, Viper SRT-10 Coupe, Lamborghini Gallardo SE, Mitsubishi Lancer Evolution VIII, Radical SR8, RUF-Porsche RT12, Saleen S7 Twin Turbo und Ferrari 612 Scaglietti.

360-live Termine & Neues

ES GEHT ABWÄRTS

» Die 360 kann jetzt wieder ein paar zusätzliche Oldies aus alten Xbox-Tagen starten: Electronic Arts Edel-Shooter »Black« steht neu auf der Kompatibilitäts-Liste, gleiches gilt für Lucasarts »Star Wars Battlefront 2«. Zudem wurden Probleme mit der Frame-Rate behoben, deshalb laufen »Ninja Gaiden«, »Fable« und »San Andreas« jetzt flüssiger.



XBOX-CUP

» Am 4. Mai gab es den Anpfiff für die Qualifikation für den »Fifa Xbox-Cup« (powered by »FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006«) auf einer Presseveranstaltung in München. Mit von der Partie: Starkicker Bastian Schweinsteiger, der sich wacker schlug. Den Sieg konnte allerdings Kollege Michael Graf abstauben. Gratulation. Aber, ein PC-Mann - das darf nicht sein. Wer sich revanchieren mag, kann sich noch bis zum 3. Juni live an Spielstationen oder online über Xbox Live qualifizieren. Mehr dazu auf www.xboxcup.com

360-LIVE/ CLAN-INTERVIEW

Wir sprechen mit dem Leader von Fusion360

ALEKSANDAR BARASIC ALIAS APPLERED X

CLAN-LEADER VON FUSION360

360: FUSION 360. WIE KOMMT ES ZU DEM NAMEN?

AB: Einen Namen zu finden, war nicht einfach. Nach dem Zusammenschluss der Clans »Shield« und »OICW« musste ein neuer Name her, einer der kurz und prägnant ist, und vor allem noch nicht abgenutzt. Es wurden also verschiedene Ideen gesammelt und dann abgestimmt. »Fusion360« schnitt dabei am besten ab.



360: DU BIST XBOX-LIVE-SPIELER DER ERSTEN STUNDE, WIE SIEHST DU DIE ENTWICKLUNG DER SERVICES?

AB: Die Entwicklung der Xbox-Live-Services kann man im Großen und Ganzen als sehr positiv bewerten. Die Xbox/ Xbox360 stellte uns als erste Konsole eine unkomplizierte und relativ cheaterfreie Online-Plattform bereit, bei der man sich trifft, über alles Mögliche reden kann und gemeinsam viel Spaß hat. Viele Kleinigkeiten, wie etwa die Freundesliste und die Kommunikation via Headset, möchten wir heute einfach nicht mehr missen.

360: WAS SOLLTE DEINER MEINUNG NACH VERBES-SERT WERDEN?

AB: Mit dem großen Update des Dashboards auf der Xbox wurden diverse Clan-Features angekündigt, die leider aber nur von ganz wenigen Spielen unterstützt werden. Wichtig wären hier clanbezogene Felder in der Gamercard und das automatische Davorsetzen des Clantags vor das Gamertag-Profil. Sehr sinnvoll wären auch Features wie etwa eine teambasierende Spielervermittlung in allen entsprechenden Spielen oder auch das Einladen von ganzen Teams in ein laufendes Spiel. Unabdingbar wäre ebenfalls eine kompetente und zentrale Wettkampf-Plattform. Bisher gibt es Dutzende von Community-Plattformen, die alle Turniere anbieten, aber mit sehr unterschiedlichen Qualitätsansprüchen.

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

EntechOn
www.entechon.de

Aktuelle Spiele:

• Battlefield 2: Modern Combat	€ 63,79
• Blazing Angels: Squadrons of WWII	€ 63,19
• Far Cry Instincts Predator	€ 63,19
• FIFA Weltmeisterschaften 2006	€ 54,69
• Final Fantasy XI	€ 43,19
• Hitman Blood Money	€ 66,99
• Lara Croft: Tomb Raider: Legend	€ 66,99
• Moto GP 06	€ 57,69
• NBA 2K6	€ 55,69
• NHL 2K6	€ 55,69
• Rumble Roses XX	€ 59,99
• The Elder Scrolls IV: Oblivion	€ 55,69
• The Elder Scrolls IV: Oblivion (Englisch)	€ 59,99
• Tischtennis: Table Tennis	€ 35,49
• Tom Clancy's Ghost Recon	€ 63,19
• Advanced Warfighter	€ 55,69
• Top Spin 2	€ 63,69
• X-Men: The Official Game	€ 63,69



Preiswertes Zubehör:

• Component AV Kabel	€ 10,99
• Component AV Kabel mit Optischem Ausgang	€ 12,99
• RGB Audio Mult Kabel	€ 10,99
• RGB Audio Mult Kabel mit optischem Ausgang	€ 12,99
• SAV/AV Kabel	€ 10,99
• SAV/AV Kabel mit Optischem Ausgang	€ 12,99
• VGA HD AV Kabel	€ 10,99
• VGA HD AV Kabel mit optischem Ausgang	€ 12,99
• iVGA Power Box	€ 15,99
• (Component Verteiler)	€ 9,99
• Internet Headphone Set	€ 17,99
• Transfer Kit (Spielstände austauschen)	

Games, Mangas, Anime & mehr

Ab €15 + alle Mangas
versandkostenfrei

Versand von Spielen ohne
Jugendfreigabe (Altersnachweis
erforderlich)

Mehr als 10.000 Produkte
im Angebot

Zahlung per Nachnahme,
Vorkasse, Bankeinzug
oder Kreditkarte

Erscheint/ 2007



liveundonline

■ nix ist fix, wir gehen aber von einem verbesserten Online-Modus aus ■ höchstwahrscheinlich neue Inhalte herunterladbar ■ denkbar ist vieles: Highscore-Ranking, Bestzeiten für Speedruns etc.

AUF EINEN BLICK

Publisher/

Microsoft

Hersteller/ Bungie

Genre/ Ego-Shooter

Spieler/ 1 - 16

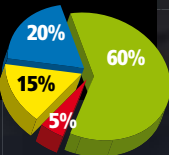
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf der 360: vielleicht der krönende Abschluss von Bungies Science-Fiction-Oper.

DAS STECKT DRIN

- Daueraction
- Cortana
- Masterchief
- Next-Gen-Optik



HALO 3

Auf der E3 gab es endlich ein erstes Lebenszeichen vom Masterchief. Wir waren vor Ort!

Lange mussten »Halo«-Fans auf diese Nachricht warten, jetzt steht es definitiv fest: Bungie schickt den Masterchief wieder ins Rennen. Auf der diesjährigen E3 gab es endlich das erste neue Lebenszeichen des High-Tech-Soldaten. Bill Gates persönlich ließ es sich nicht nehmen, am Ende der E3-Presskonferenz noch einen ersten Trailer anzukündigen. Der Blick fällt auf eine völlig verwüstete Landschaft. Immer wieder wird das Bild durch weißes Rauschen und abgehacktem Sound gestört - da ahnt der »Halo«-Fan schon, dass es die Künstliche Intelligenz namens Cortana sein muss, die versucht, eine Nachricht zu übermitteln. Nach kurzer Zeit tritt dann endlich der Masterchief aus den Überresten eines Raumschiffes. Den Zuschauern der Pressekonferenz stockt der Atem. Umwerfend, wie das aussieht! Eine so herrlich detaillierte Videospiel-Figur wie diesen Masterchief haben wir bisher noch nicht gesehen. Nicht einmal der Spartan-Charakter in »Dead or Alive 4« hat solch eine hohe Detailstufe mit sich gebracht. Realistische Spiegelungen am Helm, kleine Beulen und Schrammen in der Rüstung, dazu Bump- und High-Reflection-Mapping und überhaupt alles, was Grafikjünger jubilieren lässt - da läuft nicht nur Fans das Wasser im Mund zusammen! Doch kaum hat man sich am breitbeinig in die Umwelt gesetzten Helden satt gesehen, rauschen die Gleiter der Covenant-Aliens durch das Bild und bringen Bedrohliches mit: nur wenige Augenblicke später folgt das mächtige Mutterschiff der aggres-

siven Biester. Was zum Ende von »Halo 2« als bloße Vermutung im Hals stecken blieb, entpuppt sich jetzt also als bittere Wahrheit: Die Covenant haben tatsächlich die Erde überrannt.

Nun ja, dafür stimmt die Aussicht. Denn fast so beeindruckend wie der Masterchief selbst ist auch die Weitsicht. In der Ferne ist ein riesiges Artefakt zu sehen, das offenbar das Ziel der Invasoren darstellt. Dieses Objekt soll laut Bungie ein zentrales Element in der Geschichte von »Halo 3« darstellen, was sofort Nährboden für vielerlei Fragen darstellt. Was bewirkt dieses Artefakt? Ist es vielleicht ein bisher unbekannter Grund für die Covenant-Invasion? Und vor allem: Was meint Cortana am Ende der Präsentation mit »So wird die Welt enden«? Die Antworten auf diese Fragen werden wir wohl erst in einigen Monaten bekommen. Bis dahin muss der Trailer genügen. Den findest du auch auf unserer Webseite, unter der Adresse: www.360-live.de ...

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Die Ankündigung und die gelungene Präsentation machen definitiv Lust auf mehr. Wir sind vor allem auf den Ausgang der Story gespannt.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

fette Next-Generation-Grafik, toller Trailer



herrie, bis 2007 lässt uns Bungie noch warten ...

“Cortana sagt: so wird die Welt enden!”



Dieses Artefakt zu schützen, das ist deine Aufgabe, edler Streiter einer fernen Zukunft!



Schauschau: Cortana ist auch wieder mit von der Partie. Wir freuen uns schon auf ihre Insider-Tipps!



Der Masterchief mag zerbeult sein, aber kampflös wird er sich den Covenant-Aliens nie ergeben ...

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Third Echelon schickt Sam Fisher als Doppelagent ins Rennen. Warum, weshalb und wieso du darauf heiß sein solltest, klärt unser Mann an der Front: Nicholas Buracas

REISELUST

Total global

Die Reise führt den Agenten auch diesmal an allerlei interessante Flecken dieser Welt. Es geht unter anderem ins bürgerkriegsgeplagte Kinshasa, nach Shanghai oder nach New York. Vor allem ersteres könnte zu interessanten Situationen führen, weil die Gegner Sam nicht unbedingt als die Gefahr einstufen, die er eigentlich darstellt.

Lohnt sich's?

- 👤 klasse Figuren, Spannungselemente und Directed Moments
- 🕒 nichts für Rambos, dauert noch bis September

AUF EINEN BLICK

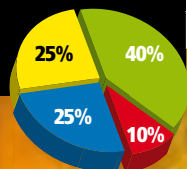
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Genre/ Stealth-Action
Spieler/ 1 - 6
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Das bislang schönste »Splinter Cell« sorgt mit einigen neuen Ideen und einer interessanten Story für Vorfreude.

DAS STECKT DRIN

- Doppelagent
- Messer
- Versteckspiel
- Qual der Wahl



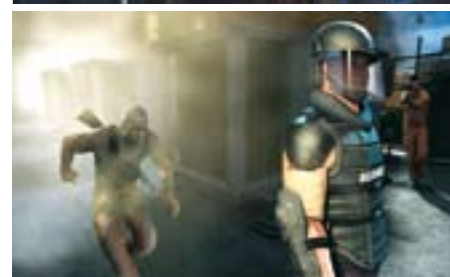
Manchmal meint es das Leben einfach nicht gut mit einem. Sam Fisher, seines Zeichens Top-Agent bei Third Echelon, kann ein Liedchen davon singen. Durch einen Unfall hat er seine Tochter verloren und nun ist nichts mehr wie vorher. Der einst so harte Agent lässt sich gehen und wird schließlich suspendiert. Anstatt Terroristen zu jagen, steht jeden Tag TV sehen mit viel Junkfood und billigem Dosenbier auf dem Programm. Irgendwann wird ihm das jedoch auch zu langweilig und er wendet sich an seinen alten Freund und Boss Lambert. Dieser drückt ihm einen Undercover-Auftrag aufs Auge, der es in sich hat: Er soll die kriminelle Organisation John Brown's Army infiltrieren und von Innen heraus zerstören. Doch wie kommt Sam Fisher in so eine Gruppierung? Ganz einfach: er raubt Banken aus und wird zu einem der meist gesuchten Verbrecher der USA. Der letzte Raub entwickelt sich sogar zu einer dreitägigen Geiselnahme, bei der Sam schließlich geschnappt wird.

Im Gefängnis angekommen, wird er ganz »zufällig« in die Zelle von Jamie Washington gesteckt, einen Mitglied der JBA. Nach kurzer Zeit brechen die beiden während einer Gefängnisrevolte aus. Sam findet sich genau dort wieder, wo er hin wollte – bei den bösen Jungs der JBA. Hier wartet schon der erste Gewissenskonflikt mit fletschen Zähnen. JBA-Boss Emile zwingt Sam, eine hilflose Geisel zu erschießen. Also, was tun – abdrücken und Tarnung wahren, oder dem Eid als Staatsdiener treu bleiben? Diese »Directed Moments« sollen Emotionen wecken und den Spieler in einen Strudel der Gefühle stürzen. Man muss sich klar entscheiden und seine Taten mit dem eigenen »

“ Die KI passt sich der Umgebung an ”



Exklusiv
INTERVIEW
360 spricht mit Daniel Roy



STATUS
DER VERSION
90%
KOMPLETT

Sam Fisher als Häftling: Während einer Revolte markiert er den bösen Buben und meuchelt arglose Wachen

Erscheint/ Sept 06

KAHLKOPF

Welpremiere: Ex-Knacki Sam Fisher mit modischer Glatze.

SCHLECHTES BEISPIEL

Die neue KI wird noch schneller misstrauischer als in den Vorgängern. Deshalb gilt: tote Körper verstecken!

STICHELEI

Wieder mit dabei: das Messer aus »Chaos Theory«. Ein überzeugendes Argument!

HIGH-TECH-GADGETS

Kleine Helferlein für Undercover-Agenten

Moderne Waffentechnik

Sam Fisher würde ohne seine Ausrüstung sprichwörtlich alt aussehen. Das SC2K ist seine wichtigste Waffe. Mit diesem Spezialgewehr verschießt der Agent nicht nur tödliche Patronen, sondern auch Gummigeschosse, oder Haftkameras, mit der ein Blick um die Ecke möglich ist. Auch das Nachtsichtgerät ist in den mitunter sehr finsternen Levels unbedingt

von Nöten. In »Double Agent« muss der Spieler in manchen Missionen mit weniger Gadgets bestehen. Dann wird die SC2K prompt gegen eine Pumpgun eingetauscht und Sam geht ein bisschen rabiat vor. Zudem lassen sich sämtliche Waffen aufmotzen.



“ EIN GROSSER SPRUNG NACH VORN ”

Daniel Roy



INTERVIEW MIT DEM PRODUZENTEN

Der Meister hinter »Splinter Cell: Double Agent« erzählt, auf welche Veränderungen wir uns einstellen sollten.

360: WELCHE VERBESSERUNGEN KÖNNEN WIR BEIM GAMEPLAY ERWARTEN? WELCHE ÄNDERUNGEN GIBT ES IN SACHEN GESCHWINDIGKEIT, ATMOSPHERE UND SPIELERFAHRUNG?

DANIEL ROY: Ich denke, dass »Verbesserungen« eine Untertreibung ist, denn das Ganze ist wirklich ein großer Sprung nach vorn. Das Grundprinzip ist immer noch stealth-basierend, allerdings spielt sich das Ganze jetzt in einer Vielzahl von vorher nie da gewesenen Umgebungen. Wir haben beispielsweise Missionen mitten in einem Schneesturm oder inmitten eines tobenden Bürgerkriegs am helllichten Tage. Ein weiteres Highlight ist das Hauptquartier der Terroristen: zum ersten Mal muss Sam seine Aufträge in »freundlichem« Territorium ausführen und seine Schleich- und Täuschungsfähigkeiten einsetzen, um die Gegner zu überlisten.

360: KÖNNEN SICH FANS DER VORHERIGEN SPIELE SCHNELL AN DAS NEUE »SPLINTER CELL« GEWÖHNEN?

DR: Ganz bestimmt! Es gibt viele neue Konzepte und kleine Gameplay-Veränderungen, aber die Grundelemente sind nach wie vor die gleichen wie in den vorherigen Titeln.

360: DAS NEUE GUT-ODER-BÖSE-SYSTEM KLINGT INTERESSANT. WIE WIRD ES INS SPIEL INTEGRIERT UND WIE WIRKT ES SICH AUF DEN SPIELVERLAUF AUS?

DR: Zunächst einmal ist es nicht so sehr gut oder böse. Es kommt vielmehr darauf an, eine empfindliche Balance zwischen der Aufrechterhaltung der eigenen Tarnung und dem eigenen Gewissen zu finden. Kannst du beispielsweise einen Unschuldigen aus nächster Nähe erschießen, wenn es deine Identität unter den Terroristen schützt? Es ist ein sehr schwieriger Balance-Akt, welcher unterschiedliche Story-Zweige mit sich bringt.

360: WIE FALLEN DIE NEUERUNGEN DER KI AUS?

DR: Die Feind-KI ist in »Double Agent« deutlich abwechslungsreicher als in den Vorgängern. Ihre Reaktion hängt enorm von der jeweiligen Situation ab. In Kinshasa sind die Feinde beispielsweise in einen Bürgerkrieg verwickelt. Deshalb werden sie dich nicht sofort in einen Kampf verstricken. Sie werden dich vielmehr als geringes Übel ansehen, bis du ihnen beweist, dass du genauso gefährlich bist wie ihre Feinde. Das ist eines von vielen Beispielen, und es zeigt, dass das KI-Design mit der Umgebung variiert.

360: WIE SIEHT ES MIT DEN MULTIPLAYER-OPTIONEN AUS?

DR: Wir verbinden die besten Elemente von Coop- und Versus-Modus. Wir wollen eine Mehrspieler-Erfahrung schaffen, die sowohl Einsteiger als auch Profis fesseln kann. Der Multiplayer in »Pandora Tomorrow« und »Chaos Theory« war eine sehr elitäre Sache. Daher bauen wir den Mehrspieler-Modus komplett neu: für Einsteiger leicht erlernbar, aber dennoch schwer zu meistern, um Profis nicht zu langweilen.

360: DAS SPIEL SOLLTE JA URSPRÜNGLICH IM MAI ERSCHEINEN. JETZT ALSO SEPTEMBER. WELCHER FEATURES PROFITIEREN VON DER VERSCHIEBUNG?

DR: Das Hauptquartier der Terroristen wird am meisten davon profitieren. Die Extra-Zeit hat es uns erlaubt, eine richtige Next-Generation-Erfahrung zu liefern und die KI sowie sämtliche anderen Aspekte an ihr Limit zu bringen. Im Grunde können wir das komplette Spiel noch einmal durchgehen und uns immer wieder selbst fragen: »Ok, das ist gut, aber wie machen wir es unglaublich gut?«



Die Stadt ist nicht etwa nur Hintergrundgrafik, sie ist komplett ausmodelliert

» Gewissen vereinbaren. Dass sich Sam später noch in die brandgefährliche Terroristen Enrika verliebt, verkompliziert die Dinge zusätzlich. Was immer man tut, es wirkt sich auf den Spielverlauf und auf das Ende aus.

Agenten-Veteranen müssen sich trotz leicht verändertem Setting keine Sorgen machen: »Double Agent« ist nach wie vor ein Schleichspiel erster Güte. Die Spannung ergibt sich aus der Ruhe und der taktischen Notwendigkeit, im richtigen Moment die optimalen Mittel klug einzusetzen. Planlos um sich ballern, das ist und bleibt nicht Fishers Ding. Zudem hat uns Daniel Roy versichert, dass die meisten bekannten »Spielzeuge« erhalten bleiben. Als da wäre unter anderem das gute alte SC2K-Gewehr, nur jetzt mit dem gewissen »Next-Gen-Twist«. Außerdem bekommt Sam ein leistungsgesteigertes Nachtsichtgerät spendiert und kann vorhandene Ausrüstungsgegenstände und Waffen aufrüsten; »Pimp my Gear« eben! An welche Upgrades und Prototypen der Agent jedoch im Verlauf des Spiels kommt, hängt wiederum vom eigenen Verhalten ab. Lässt Sam lieber seine böse Seite raus, wird er von den Terroristen besser versorgt, während Third Echelon den Agenten hängen lässt.

Eine weitere Neuerung ist die Tatsache, dass der Agent in manchen Aufträgen nicht alleine unterwegs ist. Vorstellen muss man sich das Ganze

Manchmal hängt halt auch ein Sam Fisher einfach nur so rum ...



1



VIELSEITIGES AGENTEN-DASEIN

Regen und Gewitter gab's zwar schon bei den Vorgängerspielen, aber diesmal sollen die

Wettereffekte richtig reinhauen. Eine der neuen Missionen findet im dichten Schneesturm statt. Das Spiel gibt sich also auch nicht mehr durchweg so dunkel wie bisher.

Schwere

Entscheidung: oft muss sich Sam entscheiden, ob er ein Leben für Tausende opfert.

Führt der Spieler beispielsweise Anweisungen der John Brown's Army nicht aus, werden die Köpfe der Organisation skeptisch.

Zwar muss Fisher diesmal gezwungenermaßen ein wenig rabiater vorgehen, dennoch bleibt »Double Agent« ein reines Stealth-Actionspiel. Rambos reißen sich also lieber am Riemen. Denn Vorsicht hat bei den Aufträgen oberste Priorität.

liveundonline

- Kompetitiver Multiplayer-Modus komplett neu entwickelt und auch für Einsteiger gut geeignet
- Coop-Modus wie bei »Chaos Theory«



3

1



3

2

dann wie einige Missionen im Mehrspieler-Teil beim Vorgängerspiel »Chaos Theory«. Da können sich ja zwei Spieler gegenseitig zum Beispiel Räuberleitern bauen, für Klettereien, die einer alleine nicht schaffen kann. So etwas gibt es jetzt also auch im Einzelspieler-Modus, nur halt mit KI-Kamerad. Aber bleiben wir bei mehreren Spielern, Xbox Live und so: der Koop-Modus ist natürlich auch diesmal wieder mit dabei. Außerdem wird der Versus-Modus, in dem drei Söldner gegen drei Agenten kämpfen, von Grund auf neu programmiert. Die Entwickler wollen diesmal Einsteiger dazu bewegen, dass sie sich einem Team aus drei Söldnern anschließen und gegen drei Agenten kämpfen. Oder umgekehrt. Handlicher, zugänglicher soll alles werden. Trotzdem, das betont Roy, wolle man auch Profis nicht langweilen.

Auch grafisch sorgt »Double Agent« für Staunen. Wenn Sam Fisher mit dem Fallschirm ins Missionsgebiet springt und die Sichtweite bis zum Horizont reicht, bleibt einem schlicht und ergreifend die Spucke weg. Umso mehr, als der Sprung mit einem interessanten Wechsel in die Ego-Perspektive verbunden ist. Die urbanen

Neckisches Abwärts-Feature: Sam Fishers Fallschirmsprung ist kein Video, sondern Gameplay – du hast die Kontrolle!



Umgebungen machen ebenfalls einiges her. Ob ein heruntergekommener Slum in Kinshasa oder die Skyline von Shanghai; sämtliche Lokalisationen strotzen nur so vor Details, sodass man gar nicht weiß, wo man zuerst hingucken soll. Bei den Charakteren sieht es ähnlich aus. Falten und Bartstoppeln kennzeichnen Sams Gesicht als das einer Figur, die Charakter hat. Auch die Animation macht auf uns den Eindruck, als würde sie allen Erwartungen an ein Next-Generation-Game gerecht. Wenn die Entwickler jetzt noch das Potenzial der Story nutzen, steht einem absoluten Hit eigentlich nichts mehr im Wege.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Geniale Grafik, eine spannende Story sowie ein überarbeiteter Multiplayer-Modus: hier steht definitiv ein Hit an!

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Atemberaubende Optik, überzeugende Gegner-KI, Mehrspieler-Modi
- Teilweise lieblos gestaltete Umgebung



Erscheint/ Q4 06

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Vivendi Games

Hersteller/ Day 1 Studios/Monolith

Genre/ Horror-Shooter

Spieler/ 1 - 16

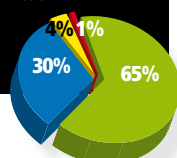
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: der vielleicht beste Shooter des Jahres klotzt mit nackter Angst und starker Grafik.

DAS STECKT DRIN

- Gänsehaut
- Entspannung
- Vorfreude
- Action



F.E.A.R. 360

Wer hat Angst vor dem kleinen Mädchen?

Gelangweilt von »Quake 4« und »Resident Evil« schon zum Frühstück gehabt? Na, dann wird es Zeit für »F.E.A.R.«. Unter PC-Spielern gilt der Ego-Shooter der US-Boys von Monolith längst als Geniestreich und als das einzige Game auf dem Niveau von »Half-Life 2«. Welch ein Glück, dass sich Vivendi jetzt zu einer Umsetzung auf die 360-Konsole entschlossen hat!

Mit einer Mischung aus plötzlicher Dunkelheit, nervenaufreibender Musik und immer wieder eingestreuten Schockeffekten versteht es »F.E.A.R.«, dir eine Gänsehaut über den Rücken zu jagen. Du bist ein Kämpfer der gleichnamigen Spezialeinheit (die Kürzel stehen für First Encounter Assault Recon), einem Geheimkommando für übernatürliche Vorfälle. Mit deinen Kameraden wirst du zu einem mysteriösen Vorfall in ein Zentrum für Raumforschung gerufen. Ein Mann namens Paxton Feddel hat in dem Bürokomplex unter den Angestellten ein Blutbad angerichtet und frisst sich nebenbei an Leichen satt. Klar, dass so einer eine spezielle Behandlung benötigt. Das gilt umso mehr, als er durch

Gedankenmanipulation eine Armee geklonter Soldaten unter seine Kontrolle gebracht hat.

Vor Ort angekommen, sieht man eine Videoaufzeichnung. Grausam entstellte Menschen, alle tot, regelrecht abgeschlachtet. Damit ist klar, was zu tun ist: den Klon-Meister stellen und die Situation in dem Komplex in den Griff kriegen. Während man sich schießend und sprengend eine Schneise durch die manipulierten Soldaten bahnt, drängt sich einem eine Frage ins Hirn: »Wer ist das kleine Mädchen in dem roten Kleid, das mir da immer wieder über den Weg läuft?« Sie ist so etwas wie der G-Man in »Half-Life«, eine geheimnisvolle Botschafterin kommenden Übels ...

Ganz deutlich hebt sich »F.E.A.R.« schon im ersten Level von anderen Shootern ab. Zum Beispiel durch einen häufigen Wechsel zwischen schnellen Feuergefechten und gekonnt gesetzten Horeffekten. Enge Gänge, nur vereinzelt funktionierende Lampen, das Mobiliar bewegt sich wie von Geisterhand, der Putz bröckelt von den Wänden, flüsternde Stimmen dringen an dein Ohr. Auf dem PC fesselt das Konzept von

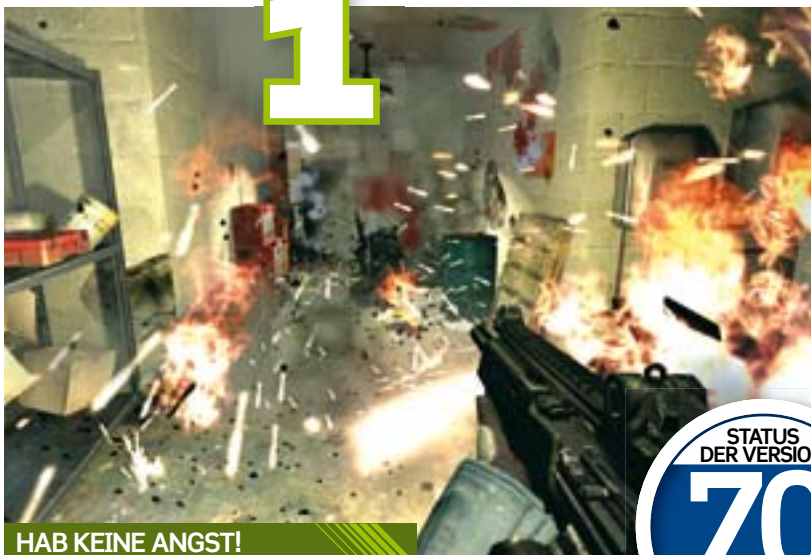


Die überzeugende Zeichnung der Figuren trägt dazu bei, dass man mit ihnen und dem Spiel verwächst

liveundonline

- Bis zu 15 Gegner in der Online-Arena
- Reihenweise Mehrspieler-Modi
- Download von extra Multiplayer-Maps ist angedacht
- 360-exklusive Maps

1



DIE KLEINE ALMA

Kleines Mädchen, große Fähigkeiten

Die achtjährige Alma wird tief unter der Erde gefangen gehalten, in den Labors der mächtigen Armacham Technology Corporation (ATC). Mit Medikamenten voll gepumpt, von der Außenwelt isoliert, sitzt sie eingepfercht in ihrer Zelle und wartet jeden Tag auf die schrecklichen Versuche, die Wissenschaftler mit ihr anstellen. Alma ist medial begabt. Sie ist der Prototyp für eine neue Soldaten-Kaste, die weder Furcht noch einen eigenen Willen kennt. Doch in Alma lodert das Feuer der Rache. Bald wird sie es ihren Peinigern heimzahlen, sehr bald.



2

HAB KEINE ANGST!

Wo ist die Kleine?

Gut durchdachte Karten, der Bulletime-Modus, stylische K.o.-Kicks und zehn verschiedene Waffen und Granaten; all das räumt »F.E.A.R.« einen Sonderstatus unter den Ego-Shootern ein.

Befolgt man die einfachen Horror-Regeln: Licht aus, Kopfhörer auf und Lautstärke hoch, wird man des Öfteren hochschrecken, oder sich verängstigt im Zimmer

umsehen. Hat sich da nicht gerade etwas bewegt? »F.E.A.R.« arbeitet viel mit Blut und Splatter, aber auch mit subtil gesetzten Schockeffekten.

Die Gegner rufen sich Befehle und Mitteilungen zu, die dem Spieler als wichtige Hinweise dienen. Ruft einer der feindlichen Soldaten zum Beispiel nach Verstärkung, kann man sicher sein, leichte Beute vor sich zu haben.

3

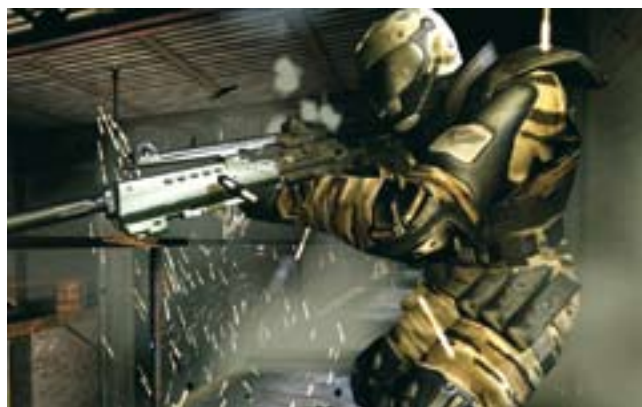


3

der ersten Minute bis zum Finale, und die 360-Version soll dem Spielerlebnis in keinsten Weise nachstehen. Deshalb werden im Spielverlauf die Gegner immer widerstandsfähiger, so genannte »Heavy Armor Guards« und Mechs, sowie Selbstschussanlagen erschweren das Überleben.

Die Künstliche Intelligenz leistet dabei Beachtliches. Bisherige Referenztitel, wie zum Beispiel »Far Cry«, werden locker übertrumpft. Fettels Truppen reagieren aufeinander, sie kämpfen im Team, gehen geplant vor und ziehen sich notfalls zurück oder suchen irgendwo Deckung. Somit gilt, Augen und Ohren immer nach allen Seiten offen halten, denn die Situation kann sich mit jedem Wimpernschlag ändern. Du betrittst einen scheinbar leeren Raum, zehn Sekunden später kann dort bereits ein Massaker toben. Die geklonten Soldaten springen sogar durch Fensterscheiben, werfen Möbelstücke um, gehen dahinter in Deckung und kriechen unter Hindernissen durch. Die »Havok 2«-Engine sorgt mit korrektem physikalischen Verhalten von Körpern und Objekten dafür, dass solche Aktionen glaubwürdig herüberkommen. Verbrauchte Patronenhülsen fallen zu Boden, prallen ab und sammeln sich in kleinen Häufchen

Soldaten, Knarren, Dauerfeuer, ein Standard-Ego-Shooter? Von wegen. In diesem Spiel geht etwas äußerst Ungewöhnliches vor sich ...



beim feuernden Schützen. Wenn Licht und Schatten, Pulverdampf und Nebel den Raum durchdringen, fühlt sich der Kampf um das Überleben unfassbar intensiv an. Das beeindruckende Physiksystem, genial eingesetzte Shader, knackige Texturen und eine exzellente Ausleuchtung, all das entlockt dem Spieler immer wieder ein erstauntes »Wow!«.

Die Krönung des Ganzen ist aber eindeutig der Bulletime-Modus. Wie bei »Max Payne« oder

»Matrix« lässt sich das Geschehen in Zeitlupe verlangsamen, sodass wir ab und an ein wenig mehr Reaktionszeit herauschinden können. Natürlich lassen sich so auch herumfliegende Gegenstände, eindrucksvolle Explosionen und vorbeiziehende Kugeln genießerisch verfolgen. Wenn das Licht flackert, Geister einem scheinbar den Weg weisen und Unheil sich durch leises Stöhnen ankündigt, dann stellt es dem Mutigsten die Nackenhaare auf. Wir freuen uns auf diese Herausforderung, wir haben keine Angst.

Antonios D. Arbanitakes

360
SAGT ...

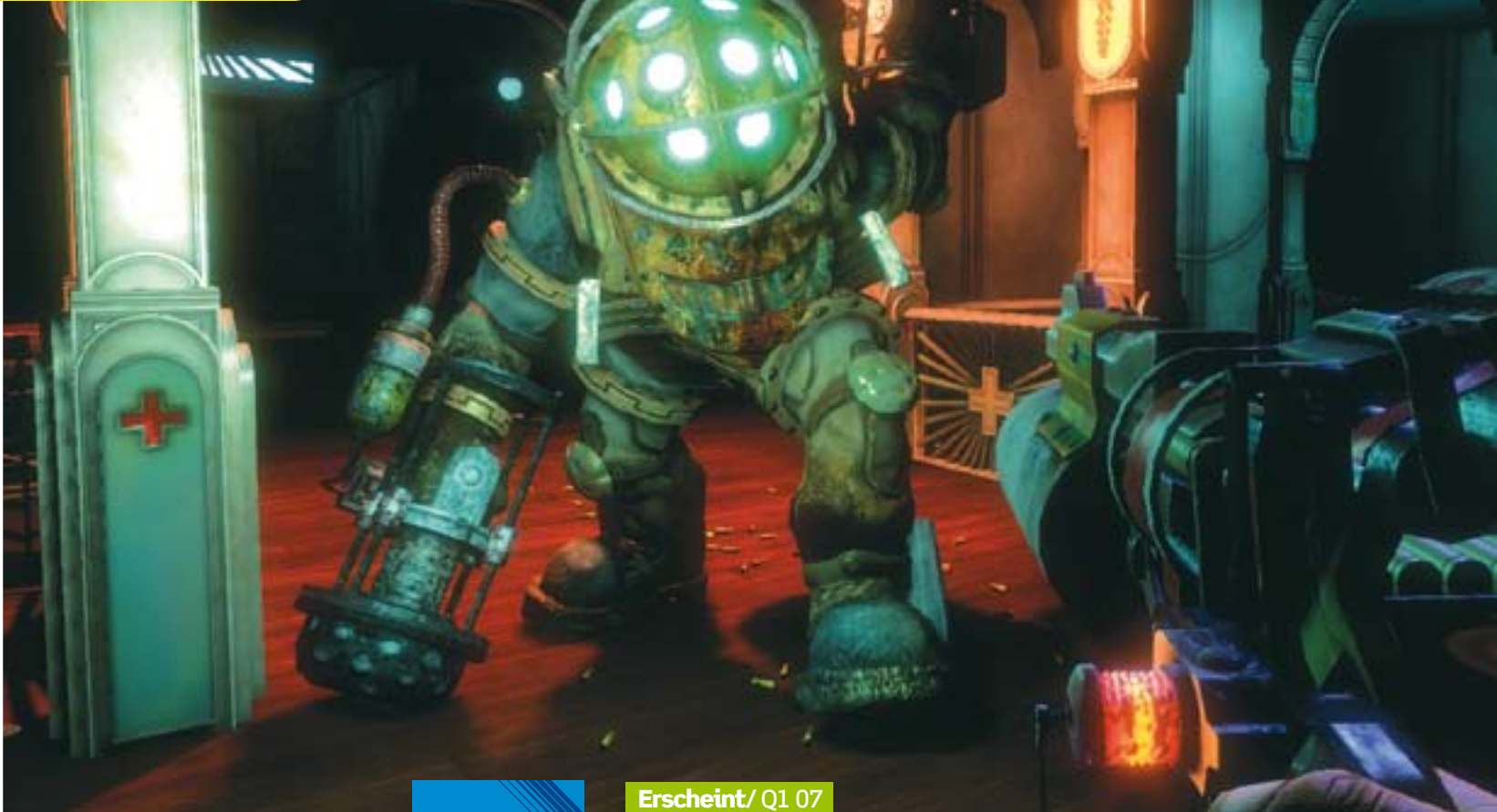
Ein Reißer von einem Horror-Game, geprägt durch das Spiel mit der Angst, die in jedem von uns steckt. Kommt rüber wie »Halo 3« mit Zombies.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Ungewöhnliche Story, offene Welt mit viel Handlungsfreiheit
- Nur Einzelspieler-Modus, noch fast ein Jahr Wartezeit



Erscheint/ Q1 07

AUF EINEN BLICK

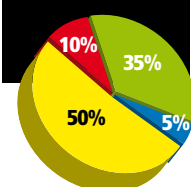
Publisher/ 2k Games
Hersteller/ Irrational Games
Genre/ Abenteuer-Thriller
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: packende Unterwasser-Utopie mit abgedrehtem Weltuntergangs-Szenario und schrägem Art-déco-Design.

DAS STECKT DRIN

- ballern
- Wasser
- Spannung
- frische Luft



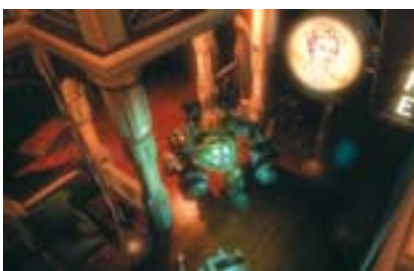
BIOSHOCK

Zum Fürchten gut: Schocker unterhalb des Meeresspiegels

Die schockierendsten Erlebnisse erwarten uns Videospieler gewöhnlich in Umgebungen, die zunächst vertraut wirken. Doch mit jedem Schritt durch die Straßen, bei jeder Begegnung mit den Menschen schält sich eine ungewisse Bedrohung mehr und mehr heraus. Die real wirkende Abbildung wird verzerrt, solange bis sie fremd und verstörend wirkt. So wie bei »System Shock« und »Deus Ex«, Werken des US-Spieledesigners Warren Spector. Beide Titel sehen aus wie Ego-Shooter, sind aber äußerst spannende und mit Überraschungen gespickte Abenteuer-Thriller. »Bioshock« ist Nachfolger im Geiste und seit Oktober 2004 bei Irrational Games in Arbeit, zwar ohne Spector, dafür unter Mitwirkung vieler seiner ehemaligen Mitarbeiter. Deshalb ist Sectors Handschrift wiederzuerkennen.

Das Spiel bildet ein Unterwasser-Szenario ab, das an die Utopien von Jules Verne erinnert. Um 1935 herum sammelt der rus-

sische US-Immigrant Andrew Ryan dekorierte Wissenschaftler, Doktoren und Künstler zusammen, und sondert sich angesichts von Holocaust und Atombombe von der Menschheit ab. Er baut eine Enklave namens Rapture, eine bessere Welt unter der Meeresoberfläche. Dann, in den 60er Jahren stürzt ein Flugzeug über dem Meer ab. Nur ein Passagier überlebt. Er erreicht ein seltsam leuchtendes Objekt, ein U-Boot, das Rapture zum Ziel hat. Das Abenteuer beginnt. Wir erreichen eine »verwesende« Stadt. In der Lobby rollt eine leere Flasche Wodka über den Boden. Gebäude und Ausstattung im Art-déco-Stil der 40er Jahre sehen verwittert aus. Grünspan und Moose verschleiern die Konturen, Farne und Flechten wuchern an Böden und Wänden. Wasser dringt ein. Und dann die ersten Leichen. Mit der Zeit erfährt man mehr über Ryan und woran seine Vision gescheitert ist. An einer Droge namens Adam, der die Einwohner von Rapture verfallen sind.



Blut auf dem Boden, überall Leichen und Einschusslöcher. Klar: die E3 nach Messe-Ende!

liveundonline

Es gibt definitiv keine Mehrspieler-Modi Wir rechnen mit Gamerpoints und Gamertag-Motiven, mehr ist kaum zu erwarten.

1



FÜRCHTE DICH ...

... wenn es klamm wird

Eines der Hauptmerkmale von »Bioshock« ist die Handlungsfreiheit. Rapture ist eine Welt, über die anfangs rein gar nichts verraten wird. Was hier los ist und wie die Flucht gelingen könnte, diese Antworten muss man sich alle selbst erarbeiten. Einiges geht aus Tagebuch-Einträgen der Einwohner hervor. Wer die Umgebung beobachtet, die Zusammenhänge zwischen Gatherern, Protectoren und Aggressoren durchschaut und sich diese zunutze macht, kann überleben. Wer nicht, eben nicht.



GEHEIME UNTERWASSERWELT

Bau deine eigenen Waffen

Wer es in Rapture zu etwas bringen will, muss seinen Körper mit der Adam-Droge modifizieren. Das

bringt was von einem Rollenspiel mit rein. Die

Adam-Droge ist die Basis für ein Skill-System, vergleichbar mit dem von »System Shock 2«.

An so genannten Plasmid-Stationen kann der Spieler die Fähigkeiten seiner Figur verändern. Plasmide beeinflussen Kraft und Beweglichkeit, und auch das Aussehen.

Ein Extra namens »Gatherer Cry« beispielsweise täuscht Außenstehenden vor, man sei ein Gatherer. Die meisten Überlebenden lassen einen dann in Ruhe.

Die Aggressoren sind häufig auftauchende Soldaten. Mit ihren mutierten Hirnen und selbst gezimmerten Waffen aus Kanistern und Abwasserrohren sind sie zu allem bereit. Diese Waffen kann sich der Spieler aneignen. Oder er baut sie selbst.

2

3

2



3

Adam macht schöner, stärker und klüger, verändert aber auch das menschliche Bewusstsein. Missbrauch führt zu schrecklich entstellten Menschen, die Welt gerät aus den Fugen.

Jetzt stößt man hier zum Beispiel auf Wesen, die wie kleine Mädchen aussehen. Aber wenn sie Leichen finden, rammen sie ihnen Spritzen in den Leib und saugen sie aus. Diese Kinder mit ihren schwarzen, toten Augen sind Gatherer, abgerichtet auf die Rückgewinnung der Droge. Sie sind immer in Begleitung von Protectoren unterwegs, Menschen in grotesken Schutzanzügen, die wie die Mutation antiker Tauchausrüstungen aussehen. Mit zwei mächtig schweren Dampfrahmen in den Händen und bedrohlich glimmenden Scheinwerfern auf dem Kugelkopf, stapfen diese Kreaturen heran und lassen keinen Zweifel daran, wer was zu melden hat. Es ist das erklärte Ziel der Entwickler, eines der komplexesten Spiele aller Zeiten zu schaffen. Rapture soll wie eine Stadt voller Gefahren, aber auch Möglichkeiten wirken. Die Wesen haben alle ihren eigenen Kopf. Wie sie handeln, allein und in der Gruppe, das beeinflusst der Spieler durch seine Taten. Wer beispielsweise Gatherer killt, legt sich nicht

nur mit Protectoren an, sondern zieht auch den Hass des Herrchens auf sich: ein Typ namens Fountaine, Erfinder der Adam-Droge. Wer es sich wiederum mit Fountaine verdirbt, kann Hilfe von den Jüngern des Rapture-Gründers Ryan erwarten.

Die Zusammenhänge innerhalb dieser Welt sind also klar definiert, aber was das Gameplay betrifft, so ist vieles noch unklar. Wie steht es beispielsweise um die Gewichtung zwischen Action, Handlung und Puzzles? Der Spieler wird sich jedenfalls nicht mit Dauerfeuer bis ins Finale durchkämpfen können, sondern muss mit Köpfchen vorgehen und beispielsweise Sprinkler, Pumpen und Trambahnen in Gang setzen. Noch ein entscheidendes und angenehm unverbrauchtes Merkmal sind die moralischen Entscheidungen. Irgendwann drängt sich einem die Frage ins Gewissen – Gatherer killen und in Adam baden? Oder doch das Leben achten, dass so ein kleiner Gatherer ja immer noch in sich trägt?

Dass die Grafik Maßstäbe setzt, daran kann es kaum einen Zweifel geben. Die technische Basis bildet die Unreal-3-Weltengine mit Havoc-Physik. Wer Spaß dran hat, kann alles kaputt machen und mit herumliegenden

Buddeln Flaschendreher spielen. Irrational packt eigene Routinen dazu, die Wasser auf den Bildschirm malen, als hätte man seine Glotzkiste im Sommergewitter geparkt. Wasser dringt aus Dichtungen und rinnt an Wänden herab. Uns erwartet also eine feuchte, vielleicht nicht so fröhliche Welt, die durch den Missbrauch einer Gen-Droge in den Wahnsinn getrieben wird. Wenn das keine erfreulichen Aussichten sind ...

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Es dürfte ungeheuer anspornend sein, die verfallende Stadt Rapture und ihre kaputten Einwohner kennen zu lernen.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Verspricht enorme Bewegungs- und Entscheidungs-Freiheit
- Man kämpft zum x-ten Mal auf der Seite der US-Army ...



Erscheint/ Q4 06



Endlich Emotionen: Universal Capture nennt sich das Verfahren, welches die Figuren zum Leben erweckt

liveundonline

- teambasierte Shooter-Duelle wären klasse
- einen Koop-Modus wollen wir!
- Extra-Missionen übrigens auch ...

AUF EINEN BLICK

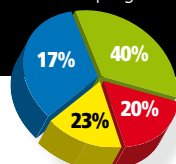
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Electronic Arts LA
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-12
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Electronic Arts verspricht bahnbrechende Gegner-KI, ungeskriptete Missionen und ausdrucksstarke Charaktere.

DAS STECKT DRIN

- Feuergefechte
- tote Kameraden
- gerissene Feinde
- Fallschirmspringen



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Huch: ein Shooter, bei dem Army-Soldaten vom Himmel fallen ...

Nach »Call of Duty 2« kommt uns gegen Ende des Jahres der nächste, im Zweiten Weltkrieg spielende Ego-Shooter auf die Xbox 360. Mit »Medal of Honor: Airborne« startet Electronic Arts einen Großangriff auf die Langeweile. Denn man will uns Action-Fans mit einigen frischen Ideen überraschen. Okay, die cineastische Inszenierung von Schlachten und Schicksalen zählt sicher nicht dazu, die ist mittlerweile Genre-Standard. Interessanter ist da schon, dass das Gameplay durch nichtlineare und nicht vorausberechnete Einsätze geprägt ist. Was heißt das? Das bedeutet zum Beispiel, dass der Spieler seine Einsätze auf ganz neuen Wegen startet. Man kämpft sich nämlich nicht mehr aus belgischen Schützen-graben heraus oder an französische Küsten heran, sondern wird per Flugzeug über dem Kampfgebiet abgeworfen. Der Clou am Fallschirmjäger-Dasein: man soll seine Landezone

selbst bestimmen können, das ist jedenfalls momentan der Plan der Entwickler. Ob der Spieler dem Großteil seiner Kameraden folgt und mit ihnen die feindlichen Reihen durchbricht oder ob er sich als Einzelkämpfer von der Gruppe absetzt und auf eigene Faust durch Ruinenstädte, Waldgebiete und hügelige Landschaften kämpft, kann jeder selbst entscheiden.

„Spannende Einsätze wie die Operation Husky auf Sizilien dienen der Authentizität.“

1

SCHIESS-PRÜFUNG

Marke Eigenbau

Wem die Standard-Waffen der US-Army nicht zusagen, der kann diese mitten im Kriegstreiben modifizieren. Ein größeres Magazin, das bis zu 50 Schuss fasst? Ein Bajonett, welches bis zu zehn Upgrades verträgt? Kein Thema! Und wer lieber leise tötet, der greift zu Schalldämpfer und Zielfernrohr.

3

GERONIMO!

Das Transportflugzeug Douglas C-47 »Spooky« ist randvoll mit US-Fallschirmjägern. In der Ego-Ansicht kann der Spieler die Anspannung und Angst seiner Kameraden auf deren Gesichtern ablesen. Besonders als der Anflug in die heiße Phase geht und die ersten Schüsse das Flugzeug treffen.

Plötzlich erschüttert eine mächtige Explosion das Flugzeug – die benachbarte Maschine stürzt als brennendes Wrack zu Boden.

Dann grünes Licht und Hektik an der Ausstiegsluke. Ein Mann nach dem anderen springt aus dem Flieger in die Dunkelheit.

Ab jetzt übernimmt der Spieler die Kontrolle. Wo man mit dem Fallschirm landet, bleibt einem selbst überlassen. Ob direkt im Kampfgebiet, um seine Kameraden zu unterstützen, oder außerhalb, um aus dem Hinterhalt zu operieren. Sperrfeuer der deutschen Flak dient als unaufdringlich gezogene Grenze.

2

3

2



Sobald man die Transportmaschine verlässt, ist man auf sich allein gestellt. Nach dem Ausstieg lenkt der Spieler den Fallschirm durch die Luft und segelt dem Boden entgegen, während links und rechts Flak-Projektile an einem vorbeischießen. Wie strahlende Finger tasten sich Suchscheinwerfer durch die Nacht. Kameraden, deren Fallschirme sich nicht öffnen möchten, sausen an einem vorbei und verschwinden in der Dunkelheit – das authentische Umfeld in viel versprechender 3D-Grafik überzeugt. Als Einsatzgebiete halten Schauplätze her, an denen tatsächlich Fallschirmjäger operierten. Wie bei der »Operation Husky« auf Sizilien zum Beispiel. Ein weiteres Szenario ist der legendäre D-Day. Hier haben vor der Landung an den Stränden der Normandie Fallschirmjäger einige Areale im Hinterland erobert, um die Nachschubwege zu sichern. Vorbild für »Medal of Honor: Airborne« ist ganz

offenbar die TV-Serie »Band of Brothers« von Steven Spielberg und Tom Hanks. Am Boden angekommen, nimmt die Aktions- und Bewegungs-Freiheit ihren Lauf. Zwar sind Missionsziele vorgegeben, doch wie man sie erreicht, liegt am Spieler. Das größte Hindernis dabei, sagt jedenfalls der Hersteller, sei eine Gegner-KI der nächsten Generation. So sollen sich Soldaten der Deutschen Wehrmacht wirklich realistisch verhalten, endlich dort Deckung suchen, wo es wirklich Sinn macht, und dem Spieler unvorhersehbare Schlachten bieten. Sollten die Entwickler Wort halten, hieße das, dass man selbst, wenn man ein Level zweimal spielt, nie die gleichen Kämpfe erlebt. Feindliche Panzer und Soldaten reagieren auf den Spieler, überraschen immer aufs Neue mit taktischen Geniestreichen. Ein Schritt in die richtige Richtung, der schon lange nötig war. Und das alles in einer Grafik, die man

ohne Zweifel als grandios bezeichnen kann. Von der Thompson-Maschinenpistole über atmosphärische Kulissen bis hin zu den Emotionen auf den Gesichtern der Soldaten: Schlachten bekommen einen realistischen Anstrich, der sich gewaschen hat. Und sie sollen, zusammen mit der neuen Gegner-KI ein packendes Spektakel erschaffen, das den Spieler direkt in das Spielgeschehen einsaugt.

Für die Soundkulisse haben die Entwickler Original-Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg aufgenommen, und selbst auf die Geräusche geachtet, welche die Stiefel auf den verschiedenen Untergründen von sich geben. Liebe zum Detail, dies war schon immer der Erfolgsgeheimnis für ein packendes Spiel. So auch die Emotionen der Kameraden. Ein Verfahren namens »Universal Capture« zeichnet Angst, Furcht und Anspannung in die Gesichter von Freund

und Feind. Jede Falte wirft realistische Schatten, die Panik in den Augen verängstigter Kameraden steckt einen an. Wir sind gespannt, ob sich all die grandiosen Ideen auch in der ersten spielbaren Version wieder finden. Doch sollte »Medal of Honor: Airborne« auch nur ansatzweise mit dem auftrumpfen, was die Entwickler in Planung haben, können sich Shooter-Fans auf Zweite-Weltkriegs-Schlachten vorbereiten, die eine bisher nie da gewesene Herausforderung und Realität im Übermaß bieten.

Sebastian Weidenbeck

360 SAGT ...

Viel versprechende Ansätze: Der neue Weltkriegs-Shooter verspricht großartige Atmosphäre, realistische Entscheidungsfreiheit und äußerst clever agierende Gegner.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- grandiose Tempel, eine Peitsche und ein loses Mundwerk
- dynamische Grafik, aber noch fehlt der Nextgen-Kick

Erscheint/ Q2 07

AUF EINEN BLICK

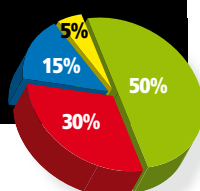
Publisher/ Lucasarts
Hersteller/ Lucasarts
Genre/ Indy-Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Der geistige Vater von Lara Croft kehrt zurück zu seinen Wurzeln: kampfbetontes Action-Abenteuer.

DAS STECKT DRIN

- Tempel und Mythen
- Zweikämpfe
- Abenteuer
- Elefanten



INDIANA JONES

Indy peitscht wieder

Der Preis für die E3-Pressemitteilung mit den meisten abgehobenen Hightech-Fachwörtern geht klar an Lucasarts. »Natural Motion«! »Digital-Molekulare-Materie«- und »Euphoria«-Technologie! »Hot Set«-Umgebungen! Kaum zu fassen, dass diese Begriffe Merkmale eines Action-Abenteuers umschreiben, dass uns in das Jahr 1939 transportieren will. Auf der Suche nach einer ganzen Reihe von Artefakten reist der alte Schatzjäger Indiana Jones einmal rund um die Welt. Warum und weshalb, darüber lässt sich Lucasarts noch nicht so genau aus; dass George Lucas die Story geschrieben hat, dass wird aber immerhin verraten. Und dass Indy zwischen San Franciscos Chinatown bis hin zum heiligsten Boden der Erde seine Fäuste, Peitschen und Revolver einsetzen muss, um ein Geheimnis biblischen Ausmaßes zu enthüllen. Die Entwicklungsarbeit teilt sich Lucasarts mit den Profis für Kino-Spezialeffekte schlechthin: Industrial Light & Magic. Einer der Stützpfeiler für ein cineastisches Erlebnis will die eingangs erwähnte »Euphoria«-Technik sein. Sie soll den Figuren glaubhaft Leben einhauchen. »Euphoria« sorgt dafür, dass Indy und seine Gegner handeln wie Menschen aus Fleisch und Blut. Sie passen ihr Verhalten der Situation an, setzen auf Überlebensinstinkte. Wenn sie stolpern, dann versuchen sie im Fall das Gleichgewicht zu halten und greifen nach einem Geländer in der Nähe. Ein als »Digital-Molekulare-Materie«-

Technologie (DMM) bezeichneter Trick soll gleichzeitig Umgebungen aus dem Boden stampfen, die auf äußere Einflüsse nachvollziehbar reagieren. Geröll bröckelt von Felswänden, Pflanzen wiegen sich im Wind, alle Objekte besitzen in Echtzeit berechnete Materialeigenschaften. Als »Hot Set« bezeichnet Lucasarts schließlich die Idee, dass man angeblich wirklich alles und jedes Teil in den Kulissen zerstören kann. Wer kühn und clever handelt, kann jedes Teil als Waffe nutzen. Die ganze Technik soll letzten Endes atemberaubende Actionszenen hervorbringen, die Indys stärksten Kino-Momenten nachempfunden sind. Eine Jagd über den Wagenkonvoi (»Jäger des verlorenen Schatzes«), eine Minenwagen-Szene (»Indiana Jones und der Tempel des Todes«) und eine Panzerfahrt (»Indiana Jones und der letzte Kreuzzug«) zum Beispiel. Man darf gespannt sein.

Richard Löwenstein



Mit seinen Fäusten, der geliebten Peitsche und Handfeuerwaffen hält sich Indy die zahlreichen Gegner vom Leib

liveundonline

- Momentan ist nur ein Einzelspieler-Modus angekündigt
- Wir rechnen mit dem Üblichen: ein Plus für den Gamerscore und ein paar Gamertag-Motive zum Download

360 SAGT ...

Wir hoffen auf eine rasante Schatzjagd mit coolen Sprüchen.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- dynamische Kämpfe, eine epische Geschichte und Top-Grafik.
- das wissen nur die Götter ...

Erscheint/ Dezember 06

AUF EINEN BLICK

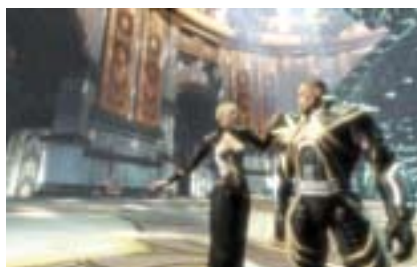
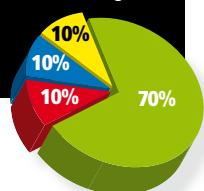
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Silicon Knights
Genre/ 3rd-Person-Shooter
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: Mähe dich mit unerbittlicher Waffengewalt durch die Reihen unzähliger Feinde und erschaffe eine gloriole Zukunft für die Menschheit.

DAS STECKT DRIN

- brutale Schlachten
- geniale Kamerafahrten
- feine SF-Optik
- Helden-tuning



Bei den Kämpfen geht es ordentlich zur Sache. Haufenweise Gegner und fette Spezialeffekte sorgen für gelungenes Schnitzel-Feeling

liveundonline

■ Komplette Singleplayer-Kampagne mit drei Mitspielern kooperativ spielbar ■ Achievements katapultieren den Gamerscore nach oben

TOO HUMAN

Gnadenloses Endzeit-Actionfeuerwerk

Was lange währt, wird endlich gut. Stolz sechs Lense ackern die Silicon Knights nun schon an dem Action-Feuerwerk »Too Human«. Eigentlich sollte der Titel schon im Jahre 2000 für die Playstation 2 erscheinen, dann wieder für den Gamecube, jetzt jedoch definitiv für die 360. Und was uns da erwartet, kann sich sehen lassen – das Spiel war einer der Grafikkracher auf der E3. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Baldur, einem kybernetisch verbessertem Menschen mit enormen physischen Fähigkeiten. Durch letztere genießt er unter den »normalen« Menschen den Ruf eines Gottes, was nahe liegend ist, da »Baldur« in der nordischen Mythologie der Gott der Sonne ist. Im Zentrum des Spiels steht der Konflikt zwischen künstlich verbesserten Superkrieger, der Menschheit und durchgeknallten Maschinen, die alles organische Leben ausrotten wollen. Letztere werden es jedoch schwer haben, denn Baldur geht nicht zimperlich mit ihnen um. Mit einem großen Arsenal an Nah- und Fernkampfaffen geht es den Blechbüchsen in dynamischen Kämpfen an den Kragen. Die Übersicht oder gar die Kontrolle geht durch das vorbildliche Kamerasystem nie verloren. Dieses sorgt auch abseits der Auseinandersetzungen für eine kinoreife Präsentation. Der Titel ist übrigens

Auftakt einer Trilogie, die sich an der epischen Breite von »Star Wars« oder »Herr der Ringe« orientieren will. Kein leichtes Unterfangen, aber die Entwickler von Silicon Knights haben ja bereits mit »Eternal Darkness« bewiesen, dass sie dazu fähig sind. Die überragende Technik sollte dem Ganzen schließlich das Sahnehäubchen aufsetzen. Wie wir auf der E3 sehen konnten, sind die Umgebungen und Charaktere äußerst detailliert und bei den Kämpfen wurde nicht mit atemberaubenden Spezialeffekten geizt. Dazu sorgen orchestrale Klänge immer für die passende Stimmung in den einzelnen Abschnitten. Wenn der Veröffentlichungstermin bis Weihnachten eingehalten wird, können sich Freunde cineastischer Action schon mal mental darauf vorbereiten, dass dieser Winter heiß wird!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Effektbeladene Kämpfe, spannende Story und ein Coop-Modus. Toll!

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- frei erkundbares Universum, jede Menge Nebenaufgaben, flottes Kampfsystem
- wir halten an der Sternwarte weiter die Augen offen, bisher nichts zu entdecken

„Eine ganze Galaxie nur für dich!“

Erscheint/ Winter 2006



Wer Shepard blöd kommt, muss sich nicht wundern, wenn er plötzlich in den Lauf einer Knarre blickt

AUF EINEN BLICK

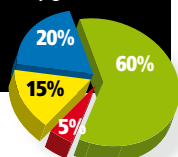
Publisher/ Microsoft
Developer/ Bioware
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: Weltraum-Trilogie mit kompletter Handlungsfreiheit und konstantem Nachschub an neuen Planeten und neuen Story-Strängen.

DAS STECKT DRIN

- riesige Galaxie
- Aliens anmaulen
- Feinde weglassen
- Story genießen



liveundonline

herunterladbare Inhalte sind geplant, genaueres ist aber noch nicht bekannt natürlich sind auch die Achievements mit dabei kein Mehrspieler-Modus

MASS EFFECT

Eine ganze Galaxie zum Erkunden und der Spieler kann machen, was er will. »Oblivion« im Weltall!

Auf der alten Xbox haben uns die Abenteuer-Spezialisten von Bioware ins antike China entführt. Aber »Jade Empire« war gestern. Die Zukunft gehört »Mass Effect«. Das neue Mammutprojekt der Entwicklerschmiede versetzt den Spieler in die Rolle von Commander Shepard. Dieser ist Teil eines Erkundungsteams, das die Weiten des Universums erforscht. Im 22. Jahrhundert ist die Menschheit nach wie vor noch ein wenig unerfahren in Sachen Weltraumreisen. Klar, dass es in den unendlichen Weiten noch zahlreiche andere Rassen gibt, die in diesem Metier bewandeter sind. Das Verhältnis zwischen den Menschen und den Außerirdischen ist jedoch ziemlich angespannt, weshalb Vorsicht im Umgang mit ihnen geboten ist. Allerdings bleibt es die eigene Wahl, ob es zu einer Anfreundung oder einer kriegerischen Auseinandersetzung kommt.

Trotzdem steht erst einmal die Erkundung von fremden Planeten auf dem Programm. Ausgangspunkt jeder Expedition ist dabei die »Citadel«, ein riesiges Raumschiff. Allerdings ist »Raumschiff« eine grobe Untertreibung. In der

Demo, die wir im Rahmen der E3 zu Gesicht bekommen haben, führten die Entwickler uns ein wenig herum. Die »Citadel« stellte sich dabei als neonbeleuchtete, fliegende Stadt im All heraus. So konnte man aus den großen Fenstern einer heruntergekommen Bar noch die Lichter von weit entfernten Gebäuden sehen. Wir sind gespannt, wie weit man sich in der riesigen Umgebung frei bewegen kann. Aber die »Citadel« ist nicht der einzige Ort, an den es den Spieler verschlägt. Mit der »Normandy«, einem etwas kleineren Raumgleiter, fliegt der Spieler die Planeten an, die erkundet werden sollen. Der Clou dabei ist, dass dem Spieler mehrere Galaxien zur freien Erkundung bereit stehen. Diese Möglichkeit sollte aber auch genutzt werden, schließlich warten bessere Technologien, Ressourcen oder vergangene Kulturen auf den Welten. Bioware ist es bei der Entwicklung des Spiels wichtig, den Weltraumhelden möglichst freie Hand zu lassen. Schwierige Entscheidungen sollen einen zum Grübeln bringen. Denn genau dann kommt der titelgebende »Mass Effect« zum Einsatz. So hat jede Aktion Einfluss auf



2

NEUE INHALTE

Noch kein Ende in Sicht

»Mass Effect« ist als Trilogie geplant. Damit es den Fans zwischen den einzelnen Teilen nicht langweilig wird, plant Bioware regelmäßige Erweiterungen. Diese werden neue Planeten, verlassene Raumstationen und vielleicht sogar neue Story-Elemente beinhalten. Über die Kosten ist jedoch noch nichts bekannt.



1



DER WELTRAUM. UNENDLICHE WEITEN ...

Du bist nicht allein: das Universum von »Mass Effect« ist von allerlei fremdartigen organischen und künstlichen Lebensformen bewohnt. Die Menschen gelten unter ihnen jedoch als Außenseiter und »unterentwickelt«, weshalb sich der Held immer auf dünnem Eis bewegt.

1

Die Gespräche laufen in Echtzeit ab. An den Gesichtszügen kann man den Gesprächspartnern übrigens die aktuelle Laune ablesen. Zusätzlich

2

sprechen die Charaktere absolut lippensynchron, so fern sie denn Lippen haben ...

Da im All nicht nur Friede-Freude-Eierkuchen herrscht, kommt es immer wieder zu Auseinandersetzungen. Verschert man es sich mit einer Rasse, kann daraus sogar ein größerer Konflikt entstehen, der sich eine ganze Weile hinzieht. Aliens sind nämlich ein ziemlich nachtragender Haufen ...

3



3

das gesamte Universum, zum Guten wie zum Schlechten. Damit sich die einzelnen Planeten bequem erkunden lassen, steht zudem ein komfortabler Buggy zum Einsatz bereit. Dieser ist zudem, ebenso wie die »Normandy«, individuell aufrüstbar, sodass jeder Spieler sich sein Traumfahrzeug selbst zusammenschustern kann. Gleiches gilt für den Spielcharakter. Mit allerlei Cyber-Implantaten ist, ruckzuck, ein echter Zukunftssoldat »hergestellt«. Wer übrigens einen neuen Charakter erstellt, sollte das mit Bedacht tun. Denn »Mass Effect« ist der Auftakt einer epischen Trilogie. Der Spielcharakter wird dabei von Teil zu Teil übernommen. Man sollte den eigenen Charakter also schon gut leiden können, wenn drei Spiele mit ihm bestritten werden sollen.

Natürlich dürfen auch Kämpfe nicht fehlen. Per Knopfdruck wird in den Kampfmodus umgeschaltet, woraufhin sich die Kamera nah hinter dem Helden positioniert, ähnlich wie bei »Resident Evil 4«. Dann fühlt sich das Spiel wie ein flotter Shooter aus der Verfolgungsperspektive an. Trotzdem gibt es noch einige Kniffe. Zu

Im Hintergrund ist die »Normandy« zu erkennen, mit der es auf unbekannte Planeten geht

jedem Zeitpunkt im Kampf kann in den »Squad Control«-Modus umgeschaltet werden, bei dem die Action pausiert wird. Dann ist es möglich, den beiden Begleitern des Helden Befehle zuzuteilen. Alternativ kann natürlich auch zwischen den Charakteren hin- und hergeschaltet werden, um für jede Situation die passende Figur zu steuern. Denn neben purer Waffengewalt, stehen auch

noch die »Bionics« zur Verfügung, das Science-Fiction-Pendant zur Magie. Begleitet werden die Kämpfe durch allerlei schicke Effekte, sei es bei den »Bionic«-Angriffen oder den Explosionen von Granaten.

Momentan peilt Bioware eine Veröffentlichung im Winter dieses Jahres an. Wir freuen uns jedenfalls schon darauf, ins All vorzustoßen. Die detaillierten Charaktere und vor allem die vielfältigen Umgebungen wecken nämlich schon jetzt den Entdeckungstrieb der Redaktion!

Nicholas Buracas



360 SAGT ...

Riesige Space-Opera mit wahrlich unendlichen Weiten und viel zu tun.

Hoffentlich klappt es mit der Veröffentlichung im Winter. Wir machen uns jedenfalls schon mal abflugbereit!

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Eine neue Generation, ganz neue Physik, ganz neues Game
- Fans des Storymodus werden wohl Trauer tragen müssen

Erscheint/ November 06

Nur im 360-Magazin
EXKLUSIV
Erster beim Skateboarding!

TONY HAWK'S PROJECT 8

Schluss mit Kindergarten – Zeit für Skateboarding!

So was sagt nur jemand, der etwas ändern möchte: »Alles, was wir bisher mit Tony Hawk aufgebaut haben, reiben wir ein und bauen es neu auf«, erzählt Brian Bright, der beim US-Developer Neversoft als Projektleiter für »Tony Hawk's Project 8« verantwortlich ist. Der achte Teil aus der Serie soll einen Wendepunkt markieren. Neversoft arbeitet am ersten echten Next-Gen-»Tony«. Eines der Hauptanliegen: das Spiel soll sich wie echter Extremsport anfühlen. Also, ein Skateboard und Tricks, Tricks und noch mehr Tricks, und das innerhalb einer unendlich scheinenden Welt, die per Streaming in den Speicher geschaufelt wird – und zwar während man spielt, was lästige Ladezeiten kühlt. Eine ähnliche Technik kommt zwar auch schon beim letzten Spiel, bei »Tony Hawk's American Wasteland« zum Einsatz, nur werden da die verschiedenen Herausforderungen durch Film-Pausen und ähnliche Unterbrechungen verknüpft. Bei »Tony Hawk's Project 8« läuft das anders. Wer es drauf hat, soll tatsächlich von einem Punkt der Karte bis zum anderen Ende einen Trick an den anderen reihen und so den Mega-Highscore aufstellen können.

Bei der ersten Begegnung mit dem neuen »Tony Hawk« fällt auf, was für einen lebendigen Eindruck die Umwelt macht. »Wir benutzen diesmal Havok«, verrät Brian Bright. Havok ist

eine Physik-Engine. Sie sorgt in Ego-Shootern dafür, dass Trümmer in hohem Bogen durch die Luft sausen und verbogen liegen bleiben. Hier nicht. Hier verantwortet Havok die komplette Mechanik des Skatings, also wie sich Schwerpunkte verlagern und wie sich die Figur auf dem Rollbrett hält. Wenn der Skater bei einem üblen Sturz auf den Asphalt kracht, dann soll man die Knochen quasi brechen hören. Brian Bright sagt und zeigt es, indem er den Demo-Skater ein Handgelenk runter schickt und ihm die Balance unter den Füßen wegzieht. Nach der Landung müsste der Typ jetzt mindestens Unter- und Oberarmgräten entzwei haben, und das drückt sein Gesicht auch aus: »Das Knochenbrechen ersetzt die Wutausbrüche, die wir früher hatten. Ein Gag, mehr nicht«, erzählt Brian Bright. Das Knacks-und-ab löst also kein »Game Over« aus, und die Knochen verheilen auch gleich wieder. Die Wirkung von Havok zeigt sich deutlicher, sobald per A-Knopf ein Sprung ausgelöst wird. Jetzt kann man Arme Beine fast schon direkt beeinflussen; man kann seinen Skater wie eine Marionette mit den Schultertasten hin- und herdrehen. Für solche Aktionen gibt es zusätzliche Punkte: »Havok gibt uns viel Raum für ganz neue Missionen. Wir könnten zum Beispiel einen Sprungturm einbauen, wo man 50.000 Punkte sammeln und mit fünf gebrochenen Knochen

AUF EINEN BLICK

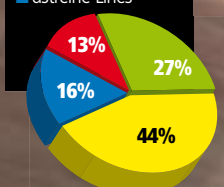
Publisher/
Activision
Developer/
Neversoft
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 12
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Der größte Skateboarder aller Zeit feiert seinen achten Geburtstag. Diesmal konzentriert er sich auf das Wesentliche: Tricks und Tempo.

DAS STECKT DRIN

- Physik
- gebrochene Knochen
- fette Tricks
- astreine Lines



1



liveundonline

■ Score-, Trick- und Line-Challenges gegen andere Live-Mitspieler ■ Zuschauer-Modus ■ Vergleichs-Tabellen ■ Ein Park für alle Live-Spieler

WILLKOMMEN NACHBAR



Hier kriegst du deine Line. Nein, nicht was du jetzt denkst ...

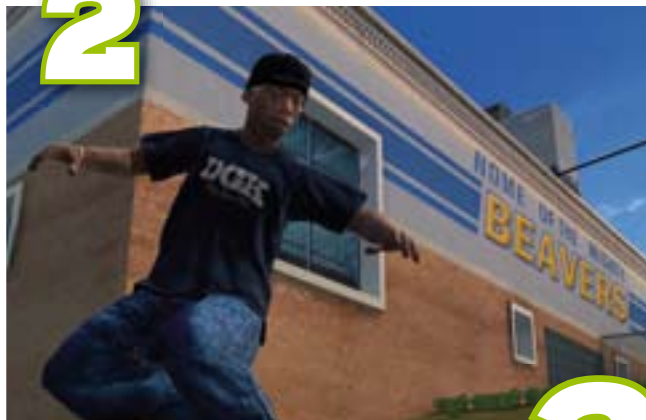
Der Ausgangspunkt: ein typisch amerikanischer Vorort mit netten Nachbarn, gezimmerten Häuschen und gejähten Vorgärten. Klasse Sache, weil sich Zäune, Bordsteine, Autos und Pool super für ein erstes Trick-Training eignen. Danach sollten die ersten Ollies, Nollies, Grinds und Slides gut von der Hand gehen.

Ein Teil des Areals setzt sich aus Schule und Schulhof zusammen, ähnlich wie bei »Tony Hawk's Pro Skater 2«, nur halt schöner, besser, toller. Hat schon was, sich einen

Weg durch Eingangshallen, Klassenräume und Turnhallen zu schneiden, um dann auf dem Dach des Gebäudes ein paar starke Tricks aneinander zu ketten – »eine Line verhaften«, sagen Skater dazu.

Mit fortschreitendem Spielverlauf zoomen größere und interessantere Hindernisse ins Bild. Lagerhäuser, Denkmäler und haufenweise Leute, die du mit deinen Tricks beeindrucken kannst. Dafür gibt es dann so genannte »Stokens«, die Währung hier. Sie wird gegen reihenweise Extras eingetauscht.

2



3



» am Boden liegen bleiben muss«. Was für ein Spaß!

Wo die Jungs von Neversoft gerade die Simulation mechanischer Vorgänge komplett runderneuern, knöpfen sie sich gleich auch die damit zusammenhängenden Animationen vor. »Wir haben jetzt ein Motion-Capturing-Studio hier«, berichtet Brian Bright, »dadurch können wir viel besser erfassen, wie sich ein Skater bewegt«. Zwei Monate lang wurden Skate-Pros eingeladen, bekamen Capture-Equipment an Kopf und Gelenke gebunden und zogen einen Trick nach dem anderen ab. Von Tony »Birdman« Hawk selbst haben wir nichts gesehen, aber das digitale Abbild von Stevie Richards durften wir schon mal ausprobieren. Allein das Gesicht setzt sich aus 100.000 Polygonen zusammen. Aber entscheidender ist, wie sich die Figur bewegt – wie sieht das jetzt aus, wenn der Skater die Balance bei einem Grind auf einem Treppengeländer hält? Bei den bisherigen »Tony Hawk«-Games wurde immer dieselbe Animation vor- und zurückgespult und in einer Endlosschleife wiederholt. Jetzt nicht mehr. Jetzt setzt sich der Bewegungsablauf aus einer Abfolge von Bewegungs-Phasen zusammen, deren Gliederung vom Umfeld abhängt. Jeder Körperteil wird einzeln bewegt. »Es gibt Tricks, da werden bis zu 40 Faktoren für die laufende Animation berücksichtigt«, erklärt Brian Bright. »Unser Ziel ist, dass die Animation selbst klar herüberbringt, wie sicher



Das Fenster links wird es in der Endversion nicht geben. Es zeigt, wie viele Faktoren aktuell die Animation beeinflussen



Sinken oder siegen: wer die Balance hält, hält sich die Hosen trocken

ZEIG WAS DU KANNST

Kamera-Skills

Mit einer der vielen witzigen Neuerungen wird man gleich ziemlich zu Beginn bekannt gemacht. Ein Typ mit Kamera verfolgt deinen Skater und zeichnet alle Tricks auf. Das neue Bild-im-Bild zeigt genau, wie die Aktionen in seinem Video aussehen. Ein bisschen Angeben ist durchaus erlaubt.

Richard Löwenstein

der Skater steht. Wir machen alles richtig, wenn der Spieler das Balance-O-Meter gar nicht mehr braucht – weshalb sich dieses gewohnte Utensil erstmals in der Geschichte der Serie abschalten lässt. Warum auch nicht. Es lässt sich aus den Screenshots nur schwer herauslesen, was für einen guten Job Neversoft macht. Um sein Gleichgewicht zu halten, tariert die Polygonfigur im Takt zum Controller seinen Körperschwerpunkt mit den Armen, drückt Bauch und Gesäß etwas zur Seite, geht leicht in die Knie. Durch die einfühlsame Steuerung soll man quasi in seinem Skater aufgehen und in so direktem Kontakt zu ihm stehen, wie noch nie. Next-Generation bedeutet also auch, dass die Kluft zwischen dem Spieler und seiner Figur schrumpft.

Um die Qualitäten dieser intensivierte Beziehung zu unterstreichen, baut Neversoft auch gleich das komplette Gameplay um. Schluss mit dem Storymodus. Diesmal dient ein frei erfundener Vergnügungspark als Areal für Trick-Wettbewerbe ohne Ende. Statt sich an einem roten Faden entlangzuhandeln, trifft man auf Typen mit Vignetten, die einen mit kurzweiligen Aufgaben versorgen. Das ganz große Ziel: bald kommen die Skate-Profis zur Eröffnung des Parks an, bis dahin sollte man sich einen Namen gemacht haben. Das beliebte Classic-Gameplay mit SKATE sammeln, Tricks-frei-Schnauze-Wettbewerb und Highscore-Jagd gibt es dann nicht mehr, es wird in die Umwelt integriert. Der

von Hand einstellbare Schwierigkeitsgrad fliegt auch raus. Vielmehr notiert das Spiel im Hintergrund, wer das Notwendigste tut und wer darüber hinausgeht, und passt dementsprechend die Ziele auf die Stufen »Amateur«, »Pro« und »Sick« an. Unter dem Strich will »Tony Hawk's Project 8« intensiver, fühlbarer, skatebarer rüberkommen als die letzten Folgen aus der Serie. Dass das neue »Tony Hawk's« dabei vieles über Bord kippt, das geht schon in Ordnung. Diese Revolution trifft ja doch irgendwo das Lebensgefühl der Skateboarder.



WIR WOLLEN ZURÜCK ZU DEN IDEALEN DER ERSTEN TONY-HAWK-GAMES

BRIAN BRIGHT SPRICHT
INTERVIEW MIT DEM PRODUZENTEN



Wer könnte mehr über das erste wahre Next-Gen-Tony-Hawk erzählen als Brian Bright, Projektleiter bei Neversoft?

360: »TONY HAWK'S PROJECT 8« WILL NEUE SCHWERPUNKTE SETZEN. WELCHE DENN?

BRIAN BRIGHT: DAS NEUE GAME SOLL SICH EINFACH GUT ANFÜHLEN. AUF'S TEMPO KOMMT ES UNS BESONDERS AN. EINEN KICKER RUNTERFAHREN, GESCHWINDIGKEIT AUFBAUEN, DEN RAUSCH FÜHLEN, DAS IST ES, DAMIT DAS RICHTIG KICKT. ARBEITEN WIR MIT MOTION-BLUR-EFFekten UND FÜR DEN VIBRATOR IM CONTROLLER HABEN WIR UNS AUCH WAS ÜBERLEGT. AUSSERDEM SOLL DIE GANZE UMWELT VIEL LEBENDIGER WIRKEN ALS BEIM LETZTEN »TONY«-GAME.

360: WIE WOLLEN SIE DAS ERREICHEN?

BB: DA GIBT ES VERSCHIEDENE WEGE. WIR SETZEN ZUM BEISPIEL AUF EINE SEHR VIEL BESSERE KI DER FUSSGÄNGER. WENN PASSANTEN NICHT IMMER GLEICH, SONDERN JE NACH SITUATION ANGEMESSEN AUF EINEN REAGIEREN, FÜHLT SICH DAS GAMEPLAY VIEL ECHTER AN. WIR ARBEITEN AUCH VIEL MEHR MIT DER HAVOK-PHYSIKENGINE. AM ENDE SOLLTEN DIE EINZELNEN ELEMENTE SO INEINANDER GREIFEN, DASS EIN VÖLLIG NEUES NEXT-GENERATION ERLEBNIS DABEI HERAUSKOMMT.

360: ERZÄHLEN SIE DOCH MAL WAS ZUR GRÖSSE DES SKATE-AREALS ...

BB: WIR BAUEN AN EINER WIRKLICH RIESIGEN WELT. FÜR »AMERICAN WASTELAND« HATTEN WIR SCHON FAST GANZ LOS ANGELES AUFGEBAUT, HABEN DANN ABER DOCH VIELES VERWORFEN, WEIL WIR DAS GEBIET NICHT MIT AUFGABEN UND ZIELEN FÜLLEN KONNTEN. DIESMAL LÄUFT DAS ANDERS. WIR WOLLEN DEN SPIELER NICHT MEHR AN EINE HANDLUNG BINDEN, SONDERN IHM EIN GEFÜHL VON FREIHEIT GEBEN. ER SOLL IMMER UND ÜBERALL ETWAS ZU TUN FINDEN. AM BESTEN, ER KANN ZEHN ZIELE GLEICHZEITIG ANSTEUERN. INSOERN KEHREN WIR EIN BISSCHEN ZURÜCK ZU DEM, WAS WIR BEI »TONY HAWK'S PRO SKATER 4« GEMACHT HABEN.

360: ALSO ZURÜCK ZU DEN WURZELN?

BB: JA, SO HABEN WIR DAS JETZT BESCHLOSSEN. ZULETZT HABEN WIR DIE SERIE EHER IN RICHTUNG STORY UND GERADLINIGKEIT GERIMMT, JETZT KEHREN WIR UM UND BAUEN EIN SPIEL, DAS SICH AUF DIE FREIHEIT DES SKATINGS KONZENTRIERT. NUR DIESMAL AUF NEXT-GEN-NIVEAU.

360
SAGT ...

Das neue »Tony Hawk«-Game schlägt eine neue Richtung ein. Gameplay, Physik, Machart, alles anders. Mehr wie die frühen Teile aus der Serie. Großartig!

Hitpotenzial

liveundonline

■ Wir hoffen auf 22 Spieler gleichzeitig ■ Auf Downloads von editierten Teams ■ Und auf ein Online-Ranking-System

Erscheint/ Q4 06

Heiß ersehnt und extrem begehrt: auf der E3 präsentierte Konami erstmals den sechsten Teil der »Pro Evolution Soccer«-Reihe

PRO EVOLUTION SOCCER 6



Herrliches Los Angeles: Anlässlich der E3 konnten wir selbst Hand anlegen an den sechsten Teil aus einer Reihe von Fußball-Games, die Kenner als die einzig wahren Simulationen bezeichnen. Der Sprung auf die 360 hat eine sehr schicke Grafik zur Folge – nicht ganz so stimmungsvoll wie bei »FIFA Fussball-Weltmeisterschaft« vielleicht, aber das Visuelle war noch nie der ausschlaggebende Grund für die große Beliebtheit der Serie. Trotzdem: hohe Auflösung, detaillierte Kickermodelle und astreine Animationen kommen dem Spiel definitiv zugute. Das realistische Gameplay ist es aber eigentlich, worauf es uns ankommt. Konami verspricht einen leichteren Einstieg für diejenigen, denen der fünfte Teil zu hart war. Profis müssen sich dennoch nicht sorgen, denn die höheren Stufen sind immer noch richtig knackig und fordernd. Auch das Tore schießen wurde ein wenig erleichtert, ohne dass es dabei zu unrealistisch hohen Ergebnissen kommt. Das sorgt für mehr Action und Kurzweil im Strafraum, auch dank der überarbeiteten Schusssteuerung. Die erlaubt größere Variationen im Angriffsspiel und sorgt für immer wieder neue Torchancen, vor allem bei Volleys und Kopfbällen.

Aber für einen Torschuss musst du erst einmal an den Ball kommen. Da heißt es: Beine in die Hand nehmen, zum Ball führenden Spieler rennen und die Blutgrätsche auspacken. Na ja, ganz so rabiat sollte es dann doch nicht sein, denn trotz kulantem Schiri bedeutet so eine Aktion dann doch meist einen Platzverweis und außerdem geht's auch anders. Ab jetzt hängt der Ballbesitz nach einer Grätsche nämlich nicht mehr nur vom Glück ab, nein, du kannst selbst direkt Einfluss darauf nehmen. Einfach wird es aber dadurch nicht, denn KI-technisch haben Mitspieler und Gegner deutlich zugelegt und spielen vorausschauend. Beim Angriff laufen sie sich frei und fordern den Ball, in der Defensive lassen sie sich nicht mit 08/15-Tricks ausspielen. Neuzugänge bei den lizenzierten Teams gibt es auch, denn jetzt darfst du endlich die Kicker des FC Bayern mit ihren Original-Namen spielen. Das Gleiche gilt für die Nationalmannschaften von Argentinien, Spanien, Italien, den Niederlanden und Schweden. Nur die deutsche National-Elf bleibt weiterhin eine Truppe mit Fantasie-Namen.

Seckin Özdündar

AUF EINEN BLICK

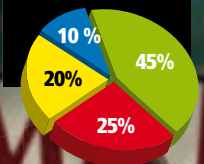
Publisher/ Konami
Hersteller/ Konami
Genre/ Fußball-Simulation
Players/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Fußball-Fans aus aller Welt reiben sich schon die Hände und freuen sich auf ein Fest für ihre 360.

DAS STECKT DRIN

- verbesserte KI
- einsteigerfreundlich
- erweiterte Lizenz
- schicke Grafik



360 SAGT ...

Auf Fußball-Fans kommt Großes zu! Diese Simulation ist so gut wie »Pro Evo 5«, nur mit schicker Grafik, mehr Realismus und leichterem Einstieg.

Hitpotenzial



liveundonline

■ wir hoffen auf 2-Spieler- und 4-Spieler-Mixed
und rechnen mit Online-Turnieren

Erscheint/ Q1 07

Matchball für Sega
beim Kampf um die
Tenniskrone?

VIRTUA TENNIS 3

Der Kampf ist härter, als es ein Wimbledon-Finale zwischen Roger Federer und Andy Roddick je sein könnte. »Top Spin« und »Virtua Tennis« schenken sich nichts im Kampf um die Tenniskrone. Während die »Top Spin«-Reihe durch ihre realistischen Schlagvarianten gekennzeichnet ist, sorgen die bisher erschienenen zwei »Virtua Tennis«-Games auf Dreamcast und PlayStation 2 für actionreichere Ballwechsel. Die schöneren Spieleranimationen hatte die Serie bisher auch schon zu bieten. Ab Anfang 2007 hält das Spielhallen-Feeling mit »Virtua Tennis 3« auch auf der Xbox 360 Einzug. Am Grundprinzip wird nicht gerüttelt, geboten wird einsteigerfreundliches und flottes Tennis-Gameplay, das seine Feinheiten erst im Detail offenbart.

Die größten Verbesserungen gegenüber den Vorgängern sind im grafischen Bereich zu erwarten. Die Bilder sind kaum noch von einer TV-Übertragung zu unterscheiden. Die Arenen sehen von Wimbledon über Mailand und Düsseldorf bis Barcelona einfach nur noch authentisch aus. Es wäre halt zu wünschen, dass die Atmosphäre eines prall gefüllten Tennisstadions besser rüber kommt als in »Top Spin 2«. Jedenfalls sorgen Spielereien mit Blende, Tiefenschärfe und Kameradynamik schon mal für Lebendigkeit. Besonderes Augenmerk legt Sega auf die Erscheinung der Tennisstars. Ein Nicolas Pietrangeli oder James Blake ist sofort zu erkennen, nicht nur weil die Gesichter so einprägsam gezeichnet, sondern auch weil die typischen Bewegungen der Spieler gut umgesetzt sind. Selbstverständlich stimmen auch vermeintliche Kleinigkeiten, wie zum Beispiel der Umstand, ob ein Spieler Links- oder Rechtshänder ist. Sega arbeitet auch an der Künstlichen Intelligenz der Computergegner, damit einmal erlernte Strategien nicht dauerhaft zu einem permanenten Erfolg führen können.

Wieder mit dabei ist der Karrieremodus, der es erlaubt, einen eigenen Spieler auszubilden und optisch zu gestalten – vom Bartwuchs bis zur Sonnenbrille, von der Hose bis zum Schweißband. Natürlich sind bekannte Sportmarken vertreten. Um sich in der Weltrangliste weiter nach vorne zu arbeiten, werden nicht nur harte Matches gegen andere Gegner bestritten, sondern auch zahlreiche Trainingsstunden absolviert. In den aus den Vorgängern bekannten Minispielen müssen Zielscheiben per Volley getroffen oder Kegel per Aufschlag ausgeknockt werden. Nun wird es die Turniere von Wimbledon oder Paris aber auch für die PlayStation 3 geben, ergo kündigt sich da ein ausgiebiger Vergleich der beiden Hardware-Plattformen am Horizont an. Schade nur, dass wir damit noch bis 2007 warten müssen.

Robert Häusler

AUF EINEN BLICK

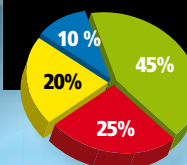
Publisher/ Sega
Hersteller/
Sega AM-2
Genre/ Sport
Players/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Willkommene Alternative zu »Top Spin 2«. Auch mit tollem Ballgefühl, nur etwas arcade-lastiger.

DAS STECKT DRIN

- Grundlinien-Rallye
- viele Asse
- Minispiele
- Replays wie im TV



360 SAGT ...

Das wird ein heißes Match: »Virtua Tennis 3« wird sich einen hart umkämpften Tie-Break mit »Top Spin 2« liefern.

Hitpotenzial



“ Ein tollkühnes Online-Experiment, das 3D-Shooter und Rollenspiel erfolgreich zusammenbringt! ”

Lohnt sich's?

- riesiges Online-Universum mit interessanter Endzeit-Story
- Bekommt hoffentlich die Aufmerksamkeit, die es verdient



Erscheint/ Herbst 06

AUF EINEN BLICK

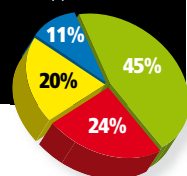
Publisher/ Webzen
Hersteller/ Webzen
Genre/ Online-RPG
Spieler/ bis zu 5.000
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Echtzeit-Endzeit-Kämpfe in einem beeindruckenden Online-Universum, garniert mit Rollenspiel-Elementen.

DAS STECKT DRIN

- schießen
- Story
- soziale Kontakte
- shoppen



HUXLEY

So ein seltsamer Name. Und so ein interessantes Online-Konzept!

Wer als Otto-Normal-Europäer von asiatischen Spielschmieden spricht, denkt dabei zwangsläufig an Japan, an Hersteller wie Konami, Square Enix, Nintendo oder die Recken von Capcom. Aber Korea als Land der Bits and Bytes? Auf den Gedanken kommen leider die wenigsten. Schade eigentlich, denn was der koreanische Hersteller Webzen mit seinem Titel »Huxley« hinlegen will, ist ein tollkühnes Online-Experiment, das 3D-Shooter und Rollenspiel zusammenbringt. Und das scheinbar erfolgreich.

Das Spiel entführt in eine ferne, postapokalyptische Zukunft, wie sie trostloser nicht sein könnte. Schädliche Umwelteinflüsse haben schon vor Jahrtausenden die natürliche Evolution außer Kraft gesetzt und den menschlichen Genpool in zwei Rassen gespalten: die Sapiens und die Alternatives. Beide Parteien sind seit Urzeiten verfeindet und führen einen erbarmungslosen Kampf um Herrschaft, Macht und natürliche Ressourcen. Und das so verbittert, dass keiner der beiden die gemeinsame Gefahr bemerkt, die Alternatives

wie Sapiens gleichermaßen bedroht: Die so genannten Hybrids, eine genetische Mischrasse, macht sich die Unachtsamkeit der Streithähne zunutze, um das Machtgerangel für sich zu entscheiden. In Scharen fallen sie in die Metropolen ein, dezimieren die Heere und reißen die politischen Organe an sich. Schon bald wird klar: ohne gegenseitige Hilfe sind Sapiens und Alternatives dem Untergang geweiht. Nur mit vereinten Kräften sind sie den mächtigen Hybrids gewachsen und können sich vor dem drohenden Untergang retten. So kommt es, wie es kommen muss: In Windeseile werden die bestehenden Differenzen beigelegt und ein Abkommen unterzeichnet, das die besten Soldaten beider Rassen zu einer Elite-Truppe gegen die Besatzer vereint. Mitten unter den Rekruten: du. Die Schlacht kann beginnen.

Wie für ein Rollenspiel üblich, beginnt die Hatz mit der Erstellung eines Online-Charakters, der in der jeweiligen Heimatstadt aufgebaut und erweitert wird. Wahlweise als Sapien oder Alternative lassen sich hier Truppen formieren, Geldgeschäfte verwalten, zahllose Online-Spieler in den eigenen



Grafik mit Wums: Die Unreal-3-Engine macht dem Kriegsspektakel optisch mächtig Beine

liveundonline

- Ein gigantisches Rollenspiel-Universum mit Tausenden von Spielern
- Downloadbare Missionen
- Team-basiertes Gameplay
- Neue Skins und Waffen

1



FUTURAMA

Ein Blick in die Zukunft

Das Design der Kulissen ist inspiriert von Endzeit-Filmen wie »Mad Max« oder »Der Tag danach«. Verrostete Stahlbauten und Neon-Metropolen wechseln sich ab mit unberührter Natur. Die Rassen gehen sich auf Wiesen und im Ödland gegenseitig an den Kragen. Besonderes Plus: Für die 360-Version werden exklusiv neue Landschaften und sogar eine neue Stadt konzipiert. HLO City soll das beschauliche Örtchen heißen.



DER KRIEG IM DETAIL

Laut Herstellerangaben kann das Universum von »Huxley« bis zu 5.000 Web-Mitspieler gleichzeitig vertragen. Eine gigantische Plattform für jede Menge Online-Schabernack. Hoffen wir nur, dass die Server derartigen Kapazitäten gewachsen sind.

Im Laufe des Abenteuers wird der Spieler permanent mit neuen Missionen und Nebenquests betraut, die sporadisch ins Gameplay eingestreut werden.

Langeweile ist da garantiert ausgeschlossen.

Freund, Feind und Fahrzeuge tummeln sich zu tausenden auf den Schlachtfeldern und bringen die CPUs der Xbox 360 zum Schwitzen. Kein Wunder, die verwendete Unreal-3-Engine gilt als derzeit mächtigstes 3D-Grafik-Tool der Welt.



2

1

3

2

3

Clan rekrutieren, neue Fertigkeiten erlernen und natürlich Rüstungen oder Waffen erstellen. Ist man so für den Krieg gerüstet, geht's mit dem öffentlichen Verkehrsnetz auf eines der nahe gelegenen Schlachtfelder, wo der Kampf in vollem Gange ist. Dank Unreal-3-Engine fliegen dabei ordentlich die Fetzen. Hochauflösende Texturen verleihen dem postapokalyptischen Spektakel erst die nötige realistische Tiefe und lassen Kulissen wie Akteure in lebensechtem Licht erstrahlen. Inmitten von trostlosen Stahl-Metropolen oder saftigen Wiesen prallen Legionen von Soldaten aufeinander und brutzeln sich in hektischen Massenschlachten gleißende Lasersalven in die Rüstung. Futuristische Panzervehikel geben unablässig Feuerschutz und wälzen sich unaufhörlich an die vorderste Front, während die Hybrids mit einer Armee aus insektoiden Mutantenwesen zum vernichtenden Gegenschlag ansetzen.

Wer in so einem Szenario überleben will, darf sich nicht allein auf brachiale Gewalt und die Macht seiner Wumme verlassen. Strategisches Vorgehen ist gefragt, und davon bietet »Huxley« eine ganze Menge. Über das Headset dirigiert der Spieler seine Teamkollegen an taktisch sinn-

volle Positionen, lockt die Rasse der Hybrid in listige Hinterhalte, eskortiert führende Persönlichkeiten durch Krisengebiete oder unterstützt befreundete Truppen bei organisierten Großangriffen. Aufträge wie diese gibt's in »Huxley« zuhauf, sie werden vom Programm non-linear ins Gameplay gestreut. Gut so, denn für jede der erledigten Missionen hagelt es Erfahrungspunkte aufs Konto, die sich in den jeweiligen Heimatstädten in neue Fertigkeiten investieren lassen. Bis zu 150 Stunden levelt und

kämpft man sich so durch das postapokalyptische Universum, ehe die Macht der Hybrid gebrochen ist. Und sollte die Online-Rettung der Welt doch einmal zu langweilig werden, schlachtet man sich einfach in zahlreichen Singleplayer-Missionen zum Sieg. Die hat Webzen nämlich exklusiv für die 360-Version entwickelt.

Man sieht, in der Welt von »Huxley« gibt es einiges zu tun. Hartgesottene Söldner sollten also schon mal ihre Finger trainieren und bis Herbst stramm stehen, denn dann wird dieser prächtig aussehende Endzeit-Kampf in den Läden stehen. Wir sind jedenfalls gespannt!

Matthias Lausmann

Erschreckend schön: Waffen und Panzer-Systeme sind bis ins letzte Detail ausgearbeitet



360 SAGT ...

Online-Shooter trifft Rollenspiel: ein interessanter Genre-Mix, der großes Potenzial in sich birgt. Story und Optik hinterlassen schon jetzt einen viel versprechenden Eindruck.

Hitpotenzial

**Jetzt noch 6
Seiten mit dem,
was uns außer-
dem auf der E3
aufgefallen ist**

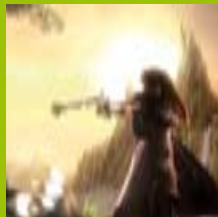
SHADOWRUN



Eine ganze Weile hielten sich Gerüchte, ein »Shadowrun«-Spiel sei in der Mache. Jetzt ist es offiziell.

Enttäuschend allerdings, dass FASA nicht etwa an einem Rollenspiel im Stile eines »Deus Ex« bastelt. Man plant vielmehr einen teambasierten Multiplayer-Ego-Shooter, der die Vorlage als Hintergrundgeschichte benutzt. Magie und Cyber-Implantate sollen den Spielern zusätzliche Vorteile beschaffen. Besitzer von 360 und Windows Vista werden gegeneinander antreten können. Ob da die Balance noch stimmt? Wir werden es wissen, ab Anfang 2007.

FABLE 2



Viel hat Hersteller Lionhead über sein neues Action-Rollenspiel noch nicht verraten, aber der Teaser lässt Schlussfolgerungen zu. So scheint sich

die Spielwelt entwickelt zu haben. Die Dörfer sind zu Städten geworden, Schusswaffen haben Einzug in das Märchenreich »Albion« erhalten. Wir gehen davon aus, dass sich Rollenspiel-Fans trotzdem keine Gedanken machen müssen, ein Shooter wird das Spiel sicher nicht werden. Wenn nun die Welt noch einen Tick freier begebar wird als beim Vorgänger, ist ein Ausflug nach Albion Pflicht! Termin: Mitte 2007

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES



Der Xbox-Vorgänger kam wegen seiner spröden Nordkorea-Grafik in die Kritik. Deshalb diesmal also Venezuela, für deutlich abwechs-

lungsreichere Schauplätze inklusive einer Ölplattform. Laut Pandemic werden die Umgebungen komplett zerstörbar sein, Geschosse zerbeulen die Hülle deines Humvees, Glas zersplittert und Reifen werden zerschossen. Außerdem merken sich die Gegner, was der Spieler tut, und reagieren dementsprechend. Alles das und mehr ab Anfang 2007.



Publisher/ Ubisoft Hersteller/ Free Radical Termin/ Q1 2007

HAZE

Neues von den Timesplitters-Erfindern

Wir verehren Free Radical wegen des stimmungsvollen »Second Sight« und den drei tollen »Timesplitters«-Games. Für ihre neue Action-Dampftruppe spannen sich die Briten-Boys mit Ubisoft zusammen. Die Story spielt 25 Jahre in der Zukunft. Militärische Operationen liegen in den Händen multinationaler Unternehmen. Mantel-Army-Soldaten Jake Carpenter strebt nach Erfüllung und Nervenkitzel im Kampf für die gute Sache. Und er hat ein High-Tech-Arsenal an Fahrzeugen, Waffen und jede Menge nützlichen Schnickschnack zur Verfügung. Dank biomedizinischer Unterstützung werden die gnadenlosen Soldaten der Mantel Corporation von Terroristen, Diktatoren und den politischen Feinden der Corporation gleichermaßen gefürchtet. Der Konflikt beginnt in einem Land in Südamerika, das vom Krieg gespalten ist. Hier kämpft der Spieler gegen die Anhänger einer Rebellengruppe namens »The Promise Hand«. Auf den ersten Blick scheint alles normal zu laufen, doch dann offenbart sich ein gänzlich anderer Blick auf die Dinge. Tja, so geht's zu in einem Ego-Shooter, der laut Hersteller speziell für Next-Gen-Hardware entwickelt wird. Man soll in wegweisende Effekte eintauchen, eine erstaunliche KI erleben und Spaß an der realistischen Physik haben. Das ganze Programm also. Man erlebt die zerstörerische Feuerkraft tödlicher Waffen in über-

wältigenden Außenlandschaften und klaustrophobischen Innenarealen. Man fährt mit Fahrzeugen durch dichte und feuchte Dschungelschluchten und durch atemberaubende Berglandschaften. Dazu kommen die Mehrspieler-Modi einschließlich spannender Coop-Action. Klingt gut für uns. Und weil Free Radical dahinter steht, rechnen wir wieder mit diesem gewissen Witz und dieser persönlichen Note, die bisher alle Werke der Jungs kennzeichnen.



UNREAL TOURNAMENT 2007

Pfeilschnelle Ego-Action mit Augen-Auf-Grafik

Okay, offiziell darf Hersteller Midway diesen rasigen Ego-Shooter nur für die Playstation 3 ankündigen. Aber unter der Hand verrät der US-Hersteller bereits, dass wir 360-Besitzer den Sony-Jüngern nur ein paar Wochen Vorsprung einräumen müssen, dann kommen wir auch zum Schuss. Okay, neue Impulse in Sachen Gameplay sind eher nicht zu erwarten. Genau wie die bisherigen Ableger aus der »Unreal Tournament«-Serie reist auch die 2007er-Edition mit uns in die Zukunft. Hier kommen die besten Kämpfer verschiedener Rassen auf wechselnden Planeten zusammen und machen den Besten unter sich aus. Ein mit Laserwaffen ausgerüstetes Fightgame also, bei dem sich die Teilnehmer hetzen und aus allen Rohren aufeinander ballern. Wolkenkratzer, Züge, Tempel und Planetenoberflächen

dienen als Kulissen. Ein guter Mix aus eng geschnittenem und weitläufig gestaltetem Terrain. Die Gefechte finden teilweise auf sehr weiträumigem Areal statt, daher kommt Fahrzeugen eine entscheidende Bedeutung zu. In Ergänzung zu den bekannten Spielmodi, etwa den klassischen »Deathmatch«-, »Assault«- und »Onslaught«-Duellen gibt es einen Modus namens »Unreal Warfare«. Dabei wird der Spieler auf einem großem Gelände ausgesetzt, in eines von acht Teams eingegliedert und mit wechselnden Aufgaben betraut. Über Erfolg oder Niederlage entscheidet eine Reihe von Faktoren, einer davon ist das Vorhandensein von Rohmaterial für Munition. Wer zu sorg- und ziellos ballert, wird bestraft. Warum das Spiel dabei so extrem cool aussieht, verrät Epics Mark Rein auf Seite 10.



Jetzt noch 5 Seiten mit dem, was uns außerdem auf der E3 aufgefallen ist

TUROC



Ein Spieler muss schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, wenn er das

erste »Turok« noch kennt und wegen seiner großartigen N64-Grafik verehrt. Propaganda Games baut das Szenario um; statt als Dino-Jäger, macht Joseph Turok ab 2007 als Spezial-GI Hatz auf seinen irre gewordenen Mentor Roland Cain. Das Ganze spielt sich auf einem fremden Planeten ab, wo man sein Leben mal still, mal brachial gegen Cains Schergen verteidigt. Fans der Quasi-Vorgänger können aufatmen: auch Dinos haben wieder ihren Auftritt, Fahrzeuge auch, Mehrspieler-Modi ebenso.

ARMY OF TWO



Das ist ja mal ein interessanter Ansatz, den Electronic Arts da verfolgt. Das EA-

Team Montréal bastelt an einem team-basierten Shooter, bei dem immer zwei Soldaten zusammenarbeiten. Den Partner kann wahlweise die Konsole steuern, oder ein Kumpel per Xbox Live. Das Rahmenprogramm bestreiten Konfliktherde rund um den Globus, modernes Krieggerät, politische Unruhen und ein erfrischend abstraktes Design. Vor Mitte 2007 ist mit »Army of Two« allerdings nicht zu rechnen.

ASSASSIN'S CREED



Zur Zeit von Richard Löwenherz mordet sich der Antiheld Altair durchs

Heilige Land. Er ist Mitglied der gefürchteten Assassinen und hat so einige Tricks auf Lager – willkommen zum inoffiziellen Nachfolger der »Prince of Persia«-Reihe! Ubisoft verspricht drei frei begehbare Städte, deren mittelalterlichen Straßen von haufenweise Passanten belebt werden. Sie fangen Streit an, schubsen Altair weg und fliehen in Panik, sobald es zum Säbelduell kommt. Das Spiel soll eine Mischung aus »Prince of Persia«, »GTA« und »Hitman« werden, Nachfolger sind bereits in Planung.



SONIC THE HEDGEHOG



Segas Maskottchen meldet sich pünktlich zum 15. Geburtstag zurück. Diesmal mit einem

etwas realistischeren Look und ordentlich Vollgas. Das Spiel ist in zwei Teile gegliedert: die Actionlevel, mit klassischen Hüpfenlagen und Highspeed-Passagen, sowie die Stadtlevel. Letztere fungieren nicht mehr als simpler Hub, wie in »Sonic Adventure«, sondern schicken den Spieler auf eine Entdeckungsreise. Zusätzlich ist in einigen Stufen Sonics neuer Widersacher, ein rätselhafter weißer Igel, spielbar. Dieser sorgt mit Telekinese-Fähigkeiten für Abwechslung im Hüpfalltag. Ende des Jahres soll der blaue Raser erscheinen.

DANCE DANCE REVOLUTION UNIVERSE



Konami schickt einen neuen Ableger der »DDR«-Serie ins Rennen, exklusiv für die 360. Tanzfans

erwarten 65 Songs zum fröhlichen Abtanzen, was natürlich mit mehreren Leuten gleich viel mehr Spaß macht. Deshalb können sich bis zu vier Spieler an einer Konsole abhampeln oder Wettkämpfe über Xbox-Live ausgetragen. Später wird es außerdem neue Song-Pakete zum Download geben. Für Neueinsteiger ins Genre gibt es zudem spezielle Modi, um das Spielprinzip zu erlernen. Komisch nur, dass Konami nicht auch gleich die dazu passende Tanzmatte ankündigt. Denn ob das Spiel ohne die so wirklich Spaß macht, bleibt abzuwarten.

CALL OF DUTY 3



Schon im Herbst dieses Jahres wollen die Mannen von Activision die Spieler wieder in den

Zweiten Weltkrieg schicken. Unter anderem in die Normandie. Ein erster atemberaubender Trailer macht jedenfalls Lust auf mehr, vor allem wegen der Kamera. Vorbei ist wohl die Zeit, bei der man in Ego-Shootern durch die Level »geschwebt« ist. Jetzt verhält sich die Perspektive realistisch zur aktuellen Bewegung, was ein deutliches Plus an Atmosphäre darstellt. Hoffentlich wird diese Dynamik auch im fertigen Spiel enthalten sein.



Publisher/ Tecmo Hersteller/ Tecmo Termin/ 2007

DEAD OR ALIVE XTREME 2

Begaff-Simulation mit voller Schärfe

Ab hier bitte nur weiterlesen, wenn du schon 18 Jahre oder älter bist. Denn dann darf es dir schon ganz warm ums Herz werden, weil Tecmo uns ab 2007 ein zweites Mal in ein tropisches Ferienparadies mit viel Sonne, Strand und Palmen transportiert. Dort räkeln sich Lisa, Helena und die anderen Girls aus den »Dead or Alive«-Fightgames auf der Sonnenliege. Sie vertreiben sich die Zeit mit neckischen Spielchen am Pool und hüpfen über den Strand, alles auf Kommando des Spielers. Bei so wenig Bikini und so viel nackter Haut muss Mann - je nach Temperament - schmunzeln oder kalt duschen, aber gleichgültig lässt der Anblick garantiert niemanden. Weil es diesmal sogar noch weniger um Beach-Volleyball

geht als beim Vorgängerspiel »DOA Xtreme Beach Volleyball« für die Ur-Xbox, ist es den Jungs von Tecmo hoch anzurechnen, dass sie den irreführenden Titel kürzen. Denn so legt sich das Spiel nicht auf eine Sportart fest, und die Bikini-Bräute können an vielerlei Vergnügungen Spaß haben. Sie sausen zum Beispiel im Reifen die Wasserrutsche runter, flitzen auf dem Jetski über die Wellen. Der neue »DOA«-Zeitvertreib wird also richtig erwachsen, will nicht mehr nur ein Tamagotchi sein, sondern eine Sammlung spritziger Minigames. Wir rechnen damit, dass einige davon zu zweit spielbar sind. Beispielsweise der Teil, wo zwei Mädels auf wackligen Luftmatratzen stehen und sich mit dem Po ins Wasser stupsen. Dazu gibt

es flotte Reggae-, Pop- und Rap-Rhythmen aufs Ohr, die Titelauswahl steht allerdings noch nicht fest. Das Wort »fest« bringt uns übrigens auf einen anderen Gedanken: wie umschreiben, was das Auge des Betrachters bei näherer Beobachtung der Damen zu sehen bekommt? Nur halb verdeckte Brüste, die bei jedem Schritt wippen wie Wackelpudding. Wir haben aus technischem Interesse genau hingeguckt und hatten dabei den Eindruck, als wären zwei der drei 360-Prozessorkerne für die Berechnung der Schwerkraft-Verhältnisse reserviert. Aber Tecmo muss noch an der Kommunikation zwischen den zwei Silizium-Einheiten arbeiten. Denn momentan wackeln die linke und die rechte Brust nicht im Takt, was halt schon ungewollt komisch aussieht. Oder ist das wieder so ein speziell japanisches Ding - jungen Dingern helfen, damit sie sich endlich mal die richtigen Klamotten kaufen?

„Ist das wieder so ein speziell japanisches Ding?“



Publisher/ Microsoft **Hersteller/** SimBin/THQ **Termin/** März 07

GTR - FIA GT RACING

GT steht für Ganz Toll

Wer sich mit einem PC-Gamer über Racing unterhält, kriegt eigentlich nur einen Titel gesagt: auf dem PC ist »GTR« die Muss-Simulation schlechthin. Das Spiel vermittelt das aufregende Gefühl, mit einigen der exotischsten Sportwagen der Welt unterwegs zu sein. Bärenstarke Boliden wie der Ferrari 550 und 360, Lamborghini Diablo und Murciélago, Chrysler Viper GTS-R, Porsche 996 und Saleen S7-R, alle für die Rennserie FIA-GT-Meisterschaft aufgemotzt. Alle Autos, alle Strecken, alle Piloten, alles original. Die Fahrdynamik steht im Mittelpunkt. Man muss die Linie halten, auf den letzten Meter bremsen, die Kurven präzise nehmen, und das auf den anspruchsvollsten Strecken der Welt. Einschließlich vier offizieller Formel-1-Pisten. So

läuft das jedenfalls auf dem PC. Die 360-Umsetzung von »GTR« soll noch ein bisschen mehr bieten, sagt der schwedische Hersteller, ohne jedoch ins Detail zu gehen.



Publisher/ Microsoft **Hersteller/** Turn 10 **Termin/** November 06

FORZA MOTORSPORT 2

Racing mit über 300 Sachen

Zeitgleich mit dem kommenden Force-Feedback-Lenkrad bringt Microsoft gegen Ende des Jahres seine neue Rennsimulation an den Start. Und es schiebt sich bestimmt schwer, bei so vielen Features. Von 300 Sportwagen ist die Rede, alle original lizenziert von den großen und exklusiven Automobilherstellern dieser Welt. Ferrari, Porsche, Lamborghini, sie sind alle da. Die Entwickler schnitzen 60 Rundkurse in die 18 Kulissen und führen uns dabei von Silverstone über Laguna Seca bis hin zur Nordschleife. Die aus dem Vorgängerspiel bekannten Kurse werden für die Xbox 360 grafisch auf Next-Generation-Niveau getrimmt, dazu

addiert das Team von Turn 10 noch vier neue Strecken. Sebring zum Beispiel. Unter dem Strich versteht sich »Forza Motorsport 2« als Gegenpol zu Sonys »Gran Turismo«-Serie. Soll heißen, das Spiel kombiniert eine realistische Fahrsimulation mit den prickelnden Überholmanövern eines Arcade-Racers. Dazu passen die reichhaltigen Tuning- und Individualisierungs-Features genauso wie das Vorhaben, die Bildwiederholrate auf flüssige 50/60 Hz anzuheben. Wird sicher ein spannender Wettkampf mit »Need for Speed: Carbon«, das Electronic Arts zwar auf der E3 angekündigt hat, ohne aber Infos oder Bilder herauszurücken.

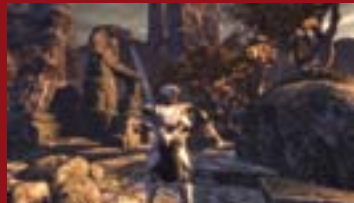
»Forza Motorsport 2« scheint eine ziemlich komplette Rennsimulation zu werden. Genau wie »Gran Turismo 4«, nur auf Next-Generation-Niveau ...



Publisher/ 10tacle Studios **Hersteller/** 10tacle **Termin/** Sommer 2007

ELVEON

Edel-Fantasy aus Deutschland



Das Action-Rollenspiel der Darmstädter 10tacle Studios entwickelt sich prächtig. Nicht Men-

schen, Zwerge oder andere bekannten Fantasy-Figuren stehen bei »Elveon« im Vordergrund, sondern die Kultur der Elfen. Dies gibt dem Spiel einen frischen Eindruck und lässt uns schon jetzt überlegen, was das zauberhafte Land Naon so zu bieten hat. Das actionreiche Kampfsystem sorgt jedenfalls schon mal für spannende Auseinandersetzungen. Vor allem die »Ehrenduelle«, in denen sich der Spieler Wettkämpfe mit anderen elfischen Kriegerern oder höheren Wesen liefert, scheinen viel versprechend. Diese Kämpfe sollen teilweise mehrere Minuten dauern, um das Können des Spielers auf die Probe zu stellen. Natürlich wird es trotzdem Schlachten mit größerer Gegneranzahl geben, in denen sogar mit Unterstützung durch CPU-Kameraden gerechnet werden kann. Momentan ist ein Release im Sommer des nächsten Jahres geplant. Wir sind jedenfalls schon einmal gespannt darauf.

Publisher/ Diverse **Hersteller/** Diverse **Termin/** Jahr 06

NEUES FÜR LIVE-ARCADE

Downloaden und Spaß haben



Es muss nicht immer die Vollpreis-Packung sein. Man kann sich neue Spiele auch ganz preiswert besorgen,

über den Download-Service »Xbox Live Arcade« und die vielen angekündigten Neuheiten für 2006. Modernisierte Varianten bekannter Arcade-Klassiker bilden den Schwerpunkt. Namco zum Beispiel steuert »Pacman«, »Galaga«, »Dig Dug« und »Rally-X« bei, Konami kommt uns mit grafisch überarbeiteten Versionen von »Frogger«, »Contra« (dt. Titel: »Probotector«), »Super Contra« (dt. Titel: »Super Probotector«), »Track & Field«, »Time Pilot« und »Scramble«. Midway packt »Defender«, »Paperboy« und »Root Beer Tapper« oben drauf, komplett mit Multiplayer-Gaming über Xbox Live. Beim indizierten »Ultimate Mortal Kombat 3« sind wir uns nicht sicher, ob das in Deutschland verfügbar sein wird. Und Sega? »Sonic the Hedgehog« als HDTV-Version! Freuen wir uns auch auf die attraktive Puzzelei »Lumines Live« von Q Entertainment, und einige Independent-Werke kleinerer Spieleschmieden. Unter anderem »Mutant Storm 2« (Abbildung) von Pompom Games, ein Shooter im »Geometry Wars«-Stil.



DIE ANDERE SEITE

Sonys Playstation 3

Diese E3-Messe wurde unter anderem deshalb so heiß erwartet, weil man im Vorfeld davon ausgehen konnte, dass Sony endlich einen präzisen Termin und vielleicht sogar die Preise für seinen Playstation-2-Erben benennt. Und so kam es dann auch. Die Playstation 3 wird in der Farbe »Clear Black« im Rahmen eines weltweit fast zeitgleich durchgeführten Marktstarts in Europa, Australien und Asien ab dem 17. November 2006 erhältlich sein. Soweit so gut. Für hochgezogene Augenbrauen sorgte dann allerdings die Nennung der Preise. Ähnlich wie bei der Xbox 360 gibt es zwei Modelle der Konsole. Die eine ist mit einer 20-GB-Festplatte ausgestattet, muss aber ohne Wireless-LAN und HDMI-Videoausgang auskommen und gibt damit ihre Existenzberechtigung als hochmodernes Abspielgerät des DVD-Nachfolgeformats Blu-Ray auf. Denn um solche Scheiben in voller Qualität abspielen zu können, ist HDMI Voraussetzung. Ob viele Menschen für ein derart kastriertes System gerne 499 Euro ausgeben wollen, darf bezweifelt werden. Dann lieber noch mal 100 Euro drauflegen für eine Playstation 3 mit HDMI-Ausgang, Wireless-LAN, Kartenlese-Buchse und 60-GB-Festplatte. Den 600 Euro steht dann aber vielleicht ein Preis von nur 400 Euro für eine voll ausgestattete Xbox 360 gegenüber; denn der Handel erwartet für den Herbst eine Preissenkung durch Microsoft. Dazu kommt, dass die bisher gezeigten Spiele keineswegs besser aussehen als Titel für die 360. Frech auch, dass Sony die Konsole in den USA zum selben Tarif verkauft. Also 499 und 599 Dollar. Umgerechnet, sollen wir Europäer also gut 20 Prozent Aufschlag zahlen.

Was den Controller betrifft: Den Bumerang-ähnlichen Prototyp, von dem seit einem Jahr Bilder kursieren, hat Sony über Bord gekippt. Das tatsächliche Modell gleicht dem bewährten Steuerknochen für die Playstation 2 wie die Faust aufs Auge. Komisch nur, dass auf Vibration, sprich auf Dualshock verzichtet wird. Interessant ist wiederum eine Sensor-Technologie im Inneren, die Kipp- und Neigebewegungen erkennt. Wie es scheint, hat sich Sony von Nintendo inspirieren lassen ...

Jetzt steht's fest: Die Playstation 3 trägt schwarz, und zwar ab dem 17. November. Preis? Ab 500 Euro ...

Den neuen Bewegungs-Sensor im PS3-Controller demonstrierte Sony anhand des Ballerspiels »Warhawk«. Fühlt sich noch ein bisschen wacklig an



Hersteller/ Microsoft Funktion/ HD-DVD-Laufwerk Termin/ Q4 2006

HD-DVD-PLAYER

Endlich: Videoglötzen in HDTV-Qualität!

Wer zu den glücklichen Besitzern eines HD-Ready-Fernsehers zählt und mal vom Xbox-Live-Marktplatz einen Kinotrailer in HDTV-Qualität geladen hat, wird dieses Gefühl kennen: »Wow, die Bilder in dieser Hires-Auflösungen sehen so brillant und plastisch aus, kein Vergleich zu meinen DVDs!« Schon mehr als seltsam, dass uns die Video-Industrie bisher keine Filme in dieser Qualität verkaufen mag, oder? Nun, ein seit Jahren schwelender Formatstreit ist daran schuld. Auf der einen Seite propagieren einige Unternehmen einschließlich Sony das Blu-Ray-Format. Auf der anderen Seite stehen die Jungs, zu denen sich Microsoft zählt. Sie engagieren sich für HD-DVD. Und jetzt machen sie endlich Nägel mit Köpfen. Mit Microsofts externem HD-DVD-Laufwerk wird die Xbox 360 ab Ende des Jahres zum Kinoplayer-Deluxe. Die nackten technischen Daten (Speicherkapazität von 30 GB pro Rohling, Übertragungsraten von 36,55 MBit pro Sekunde) können

nicht annähernd umschreiben, um wie vieles schöner und mitreißender Bilder von einer HD-DVD aussehen. Die Filmindustrie will ab Herbst in größerem Maßstab Movies auf dem neuen Datenträger veröffentlichen, der übrigens einen praktischen Vorteil in sich trägt: Man kann eine HD-Scheibe so produzieren, dass die eine Seite HD-DVD-Bilder zeigt, und die andere Seite im gewöhnlichen DVD-Player läuft. Prima Sache für Aufsteiger. Das externe Laufwerk wird neben der Konsole aufgestellt und mit einem USB-Kabel an sie angeschlossen. Spiele auf dem neuen Datenträger sind vorerst aber nicht zu erwarten. Dazu Scott Hanson, Product Unit Manager von Microsoft: »Bis jetzt kennen wir keinen Hersteller, dessen Spiele nicht auch auf einer regulären DVD Platz hätten.« Aha, daher also. Nun ja, dafür legt Microsoft seinem HD-DVD-Player eine Fernbedienung bei. Auf einen Preis festlegen mag man sich aber noch nicht.



Klein, aber fein

Kleinigkeiten, die das Leben verfeinern

WIRELESS LENKRAD

Gegen Ende des Jahres macht uns Microsoft zum Steuermann: mit einem neuen Lenkrad, das drahtlos funktioniert.

Ausstattung: separate Pedale, Force Feedback und Schraubklemme. Macht bisher einen soliden Eindruck. Der Preis steht noch nicht fest.

WIRELESS HEADSET

Schnipp, schnapp und Kabel ab, das macht Microsoft ab Herbst auch mit dem alten Headset. Das neue Wireless-Headset sieht aus wie eine Freisprecheinrichtung fürs Handy. Man klemmt es sich ans Ohr und es sieht ausgesprochen stylish aus. Preise und Termin stehen auch hier noch nicht genau fest.

Publisher/ Microsoft **Hersteller/** HD-DVD-Laufwerk
Termin/ Q4 2006

ICU STATT ICQ

Die neue Xbox-360-Cam im Detail

Schon gegen Ende des Jahres soll die neue 360-Cam namens »Xbox Live Vision« in den Läden stehen und Fans vor der Glotze buchstäblich ins Visier nehmen. Technisch gesehen kein Problem, denn die Leistungsdaten des Gerätes klingen viel versprechend: Dank USB-Schnittstelle ist die Kamera zu flüssigen Vollbild-Videos bei 640 mal 480 Bildpunkten fähig. Der Foto-Modus setzt in dieser Hinsicht sogar noch einen drauf und ermöglicht Schnappschüsse von bis zu 1280 mal 980 Pixel. Video-Chats und Internet-Telefonie gehen damit voll ins Auge. Spezialfunktionen wie digitaler Zoom, Gammakorrektur, Bildfeld-Reichweite von 43 Grad, automatische Belichtungszeit und zahlreiche Fokus-Funktionen runden das Paket ab.

Als besonderes Feature wartet die Kamera mit der so genannten »Gesture Recognition« auf. Das Verfahren soll Körperbewegungen des Spielers wahrnehmen und in die Konsole übertragen, ganz ähnlich wie die EyeToy-Kamera. Im Gegensatz zum Sony-Original arbeitet die Microsoft-Variante aber in 3D. Dadurch sind Bewegungen im Raum nicht mehr wie üblich auf oben, unten, links und rechts beschränkt, sondern werden 1:1 abgebildet.

Eigentlich fast wie beim Controller des Nintendo Wii.



WII HEISST DIE NOCH MAL?

Publisher/ Nintendo **Funktion/** Gamecube-Erbe **Termin/** Q4 2006

Schon interessant, wie Peter Moore, Corporate Vice President bei Microsoft, ins Schwärmen geraten kann, selbst wenn ein System mal kein Microsoft-Logo trägt. In einem Interview mit einem US-Wirtschaftsmagazin wird er zitiert: »Menschen neigen immer zu einem preislich interessanten System. Zumal, wenn es so innovativ designt ist und von so starken Marken wie Mario, Zelda und Metroid getragen wird wie das bei Wii der Fall ist.« Wie, Wii? Seit dem 27. April hat Nintendos neues Gamecube-Erbe seinen endgültigen Namen: Wii heißt jetzt also die Konsole, die vor einem Jahr als »Revolution des Spiele-Erlebnisses« angekündigt wurde. Der Schlüssel dazu ist ein Controller, der wie eine TV-Fernbedienung in der Hand liegt, aber viel mehr kann. Mit seinem Positions-Sensor erkennt der schicke Knüppel Bewegungen von Finger, Hand und Arm im dreidimensionalen Raum. Wie gut das funktioniert und was Videospiele davon haben, das zeigt der Ego-Shooter mit dem gewissen Wii-Effekt: »Red Steel«, von Ubisoft exklusiv für Wii entwickelt. Wir haben ihn ausprobiert und sind durchaus begeistert. Die Waffe folgt den Bewegungen der rechten Hand direkt und ohne Verzögerung. Das klappt so gut, dass man seine Pranke zum Beispiel auch querlegen kann, um die Waffe ganz cool seitlich zu halten. Sobald das Fadenkreuz den Bildrand erreicht, setzt nach einem kurzen Augenblick eine Drehbewegung ein. Das klappt schnell und intuitiv. Man ist von der ersten Minute so verwachsen mit der Bedienung wie das sonst bei »Counter-Strike«-Profis und ihrer Maus der Fall ist. Den Preis will Nintendo erst im Lauf des Jahres nennen, aber er wird weit unter dem für eine Xbox 360 liegen. Dafür kann die Konsole allerdings auch sehr viel weniger. Nintendo sieht Wii als preiswerte und alternative Unterhaltungs-Plattform. Die Spiele sehen jedenfalls nicht wesentlich besser aus, als Titel für den Gamecube oder die Ur-Xbox. Dafür könnten sich einige davon recht original steuern und das ist ja auch viel wert. Allerdings ist die Industrie noch verhalten: Viele Hersteller haben nur je ein bis zwei Titel angekündigt, quasi zum Reinschnuppern.



Der Schlüssel zum Wii-Erlebnis:
das Nunchaku-Device in der linken
Hand steuert den Helden, die Wii-
Fernbedienung in der rechten erkennt
jede Bewegung von Hand und Arm

Mit dem optionalen Classic-
Controller sollen sich Oldie-
Downloads von Titeln für
Sega Mega Drive, NEC PC-
Engine und Nintendo NES/
Super Nintendo optimal
bedienen lassen

PREVIEW

Publisher/ Atari **Hersteller/** Eden Games **Genre/** Renn-Simulation
Spieler/ 1 - 16 **Xbox Live?/** ja **Erscheint/** September 06

TEST DRIVE UNLIMITED

Erste Probefahrt
EXKLUSIV

Mit dem Ferrari Enzo

EXKLUSIV IM 360-MAGAZIN: ERSTE PROBEFAHRT MIT DEM SCHÖNSTEN RENNSPIEL DES JAHRES

BEI »TEST DRIVE UNLIMITED« IST DER NAME PROGRAMM. DAS SPIEL MACHT UNS 360-BESITZER ZU TESTFAHRERN MIT UNBEGRENZTEN MÖGLICHKEITEN. RICHARD LÖWENSTEIN BERICHTET VON SEINER EXKLUSIVEN PROBEFAHRT MIT FERRARI ENZO, LAMBORGHINI GALLARDO UND ANDEREN ÜBER-SCHLITTEN.

Anfang Oktober vergangenen Jahres hat mich Microsoft nach Amsterdam eingeladen. Ich durfte die Xbox 360 gut zwei Monate vor dem offiziellen Start anfassen und ausprobieren. Eine Premiere, die im Gedächtnis bleibt. Aber ein Erlebnis hat sich bei mir besonders tief eingegraben: dieser geile Motorsound, als ich mich das erste Mal bei der Renn-Simulation »Test Drive Unlimited« ins Cockpit klemmen durfte. Dieses Röcheln im Leerlauf, dieses schriller und schriller werdende Kreischen, das einem den Magen umdreht – für mich ganz klar Grund genug zur Anschaffung einer Xbox 360, einer dicken 5.1-Soundanlage und einer neuen Bude ohne Nachbarn. Damals war diese Offenbarung von einem Rennspiel noch als Starttitel angedacht, wurde dann aber erst auf Juni verschoben, und Ende April schließlich noch ein Stück nach hinten. Jetzt will sich Hersteller Eden Games noch bis Ende September Zeit nehmen für Feinschliff. Damit wäre ziemlich genau ein Jahr seit meiner ersten Begegnung mit »Test Drive Unlimited« vergangen.

So tragisch die Verspätung sein mag, einen Vorwurf kann man Eden Games nicht machen. Nämlich, dass sie Zeit verplempern würden. Im letzten Jahr war zum Beispiel noch die Rede davon, dass die roten Renner von Ferrari mangels Lizenz nicht am Start stehen würden. Das hat sich inzwischen geändert. Die Auto-Manufaktur aus Maranello steuert einen F430, einen Enzo und eine ganze Reihe von Klassikern bei. So geile Keile schieben sich einem freilich erst nach und nach in die Garage.

Soweit bin ich während meiner Probefahrt nicht gekommen. Ich hatte nur einen Nachmittag, den aber exklusiv. Also nur »Test Drive Unlimited« und ich, niemand sonst. Die erste Überraschung gleich zu Beginn: der Start der Karriere hat rein gar nichts mit Autos zu tun. Man erschafft sich zuerst ein





“ Schön, diese herrliche Kleinkunst an der Karosserie. Da sitzt jede Sicke, da stimmt jede Rundung, da passt jeder Falz! ”

Alter Ego. Frau oder Mann, als Student, Modeopfer, Punker, Hip-Hopper oder Gentleman: die Wahl beeinflusst den Stil der Klamotten, die im Spielverlauf nach und nach freigeschaltet werden. Ein bisschen aufdringlich kommt es übrigens schon rüber, wie einen drei bis vier Bildschirmblendungen darauf aufmerksam machen, dass jetzt die ersten Teile aus den Kollektionen der Modelabels Adidas und Ben Sherman verfügbar sind. Nichts gegen Product-Placement, aber ein bisschen subtiler dürften die Kauf Tipps schon integriert sein. Nach der Modenschau steht dann endlich die erste Fahrt an. Die V-Rent Autovermietung heißt einen am Honolulu Airport auf Oahu willkommen. Zur Auswahl stehen ein Audi TT Quattro Sport, ein Alfa Romeo GT V6, ein Nissan 350 Z Coupé, ein Mazda MX-5 und ein Opel Tigra Twintop. Die Kamera schwenkt über den Nissan und die Augen werden groß, sobald ich das Objektiv näher an die Details herantühre. Sehe ich da beim Zoom auf den Scheinwerfer etwa Reflexionen an den Chromteilen im Inneren des Leuchtkörpers? Genau, und dazu noch diese herrliche Kleinkunst an der Karosserie. Da sitzt jede Sicke, da stimmt jede Rundung, da passt jeder Falz! Auf Knopfdruck öffnet sich die Tür zum Cockpit und die Kamera gleitet in das Innere. Der Innenraum ist komplett modelliert. Tachonadel, Lüftungsdüsen, die Farbe des Lenkrads, die Nähte an den Sitzen, da stimmt alles. Am rechten Bildrand informiert eine Hinweistafel über technische Daten, weist mittels

einer zehnteiligen Skala auf die Werte für Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit hin und lässt erahnen, wie es um Steuerung und Bremsen bestellt ist. Das Radio verfügt über eine Songliste, aus der ich frei nach Geschmack wählen kann. Momentan spielt das Gerät nur MP3-Files. Allerdings ist geplant, über Xbox Live tatsächlich Radiosender zu übertragen.

Dann die erste Probefahrt. Sie ist auf 30 oder 60 Minuten beschränkt, ich kann wählen. Das Ziel ist ein Immobilienhändler, und ihn zu finden keine Kunst. Denn zur Simulation gehört unter anderem ein GPS-Navigationssystem, das den Weg zum Ziel als gelben Pfad in die Karte - links unten im Bild - einzeichnet. Fährt man einen Umweg, wird die Route sofort neu berechnet und eingezeichnet. Die verschiedenen Objekt-Filter funktionieren gut. Sie blenden Händler, Tuningshops, Auftraggeber und weitere Ziele getrennt ein und aus, das sorgt für Übersicht. Bei dieser ersten Spazierfahrt fällt auf, dass »Test Drive Unlimited« in jeder Hinsicht ein grafischer Eyecatcher ist, auch in den Kulissen. Beim Start in der Nähe des Strandes sehe ich noch die herrlich animierten Wasserflächen, dann verändert sich die Charakteristik des Geländes von Minute zu Minute. Der Bewuchs mit Palmen nimmt zu, im Landesinneren stoße ich auf erste Gebirge und Tunnel. Später geht die Sonne unter, weil auch Tages- und Nachtzeiten simuliert werden. Und mir wird klar, warum »Test Drive Unlimited« auf einer Tropeninsel Station macht. Weil die Grafik-Engine kei-

COMMUNITY

Vollgas auf Xbox Live

Ein herausragendes Merkmal ist die offene Struktur des Spiels. Damit meinen wir gar nicht mal nur die Tatsache, dass die Hawaii-Insel Oahu komplett zum Cruising freigegeben ist. Der Hammer ist vielmehr, dass einem unterwegs nicht nur die von der Konsole gesteuerten Piloten vor der Stoßstange herumfahren, sondern Piloten aus Fleisch und Blut. Denn »Test Drive Unlimited« holt dir den kompletten Verkehr auf Oahu ins Wohnzimmer, inklusive allen Xbox-Live-Teilnehmern. Du kannst die Mitspieler zum Rennen auffordern, ihnen das Fotoalbum mit Schnappschüssen deiner Autos zeigen, und sie zum Wagentausch einladen. Eden Games bastelt an einer Börse, die vor allem für den Handel mit besonders raren und seltenen Preziosen interessant werden könnte. Darf es ein Oldtimer sein, ein Muscdecar, eine 63er Corvette? Außerdem plant Eden, über den Live-Marktplatz regelmäßig Fahrzeuge, Ersatzteile und Klamotten für Erwin nach zu schießen. Erwin wer? Siehe Kasten auf der rechten Seite ...

TEST DRIVE

unlimited







©2004 2006 KONAMI. "KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"Rumble Roses Double X" is a trademark of KONAMI CORPORATION. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Corporation.

360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES XBOX 360 MAGAZIN

KONAMI



360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES **VIDEO** 360 MAGAZIN

Sechs braucht der Mensch, zumindest sechs Perspektiven: Cockpit, Motorhaube, Vollbild und drei richtig schön dynamische Hinterbordkameras



nen Regen beherrscht. Oahu gibt eine prima Ausrede dafür ab, dass es immer trocken bleibt.

Aber genug navigiert, weiter geht's im vorgesehenen Rhythmus. Der Hausverkäufer bietet zwei Objekte an: für 160.000 Dollar gibt's ein Häuschen bei Ka-Ahu-Manu, idyllisch auf dem Land gelegen, mit Stellplätzen für vier Autos. 163.000 Dollar kostet ein Appartement im Ala-Moana-Hochhaus, zentral gelegen, mit vier Plätzen in der Tiefgarage. Eines davon ist also der Ausgangspunkt für weitere Erlebnisse. Wer später dann Rennen gewinnt und/oder mit Aufträgen Geld verdient, kann seinen Status verbessern. Dann gibt es teure Klamotten für den Schrank und ein großes Anwesen fürs Gemüt. Ko-Olina-Paradise nennt sich zum Beispiel die zwei Millionen Dollar schwere Villa mit Platz für zehn Autos. Dafür reicht das Einstiegskapital aber nicht aus, zumal der Leihwagen nach dem Hauskauf abgegeben wird und man sich nach Ersatz umgucken muss. Zwei Autohäuser stehen zur Wahl. Bei Ford reicht das Geld vorerst nicht für einen Ford GT, für ein Mustang Cabrio oder ein Mustang GT Coupé schon. Als Alternative bietet der Alfa-Händler einen GT V6 an, mit markentypischen 17-Zoll-Rädern im Lochdesign oder 18-Zöller im filigranen Kreuzspeichen-Look. Das Auto gibt es in im dunklen Rosso Siena, im schicken Amalfi-Beige und im herrlichen Daytona-Blu. Alles Originallacke

mit Originalnamen, soviel Liebe zum Detail verdient schon wider Bewunderung. Aber »Test Drive Unlimited« will ja nicht nur Autotempel sein, sondern auch Rennspiel, also ab auf die Piste. Es fällt sofort auf, dass das Handling sehr realistisch ist. Die Autos reagieren empfindlich auf Lenkkommandos, brechen bei unsensiblen Umgang mit Gas hinten aus, beantworten forsche Umwege über Bordsteine und Hügel mit schwer in den Griff zu kriegenden Fahrzeugbewegungen. Das sind die Merkmale einer Simulation, nicht die eines Arcade-Racers. Eine Fahrhilfe ist zuschaltbar, trotzdem muss man auf Zack sein und das Auto behutsam um Kurven zirkeln. Für meinen Geschmack fühlt sich das Ganze immer noch ein bisschen zu behäbig an. Aber laut Hersteller soll das Tempo bis Oktober deutlich anziehen.

Nur, wo passiert hier eigentlich irgendetwas? Ich könnte tagelang auf den 1.600 Quadratkilometern hin- und herfahren, ohne auch nur an einem Rennen teilzunehmen. Okay, ab und zu piept was – mein Radarwarner! Er zeigt sogar, wohin das Geschwindigkeits-Messgerät der Verkehrshüter ausgerichtet ist. So kann ich erkennen, aus welcher Richtung Gefahr droht. Hat ein bisschen was vom Blickfeld-Feature bei den »Metal Gear Solid«-Schleichereien. Egal: wenn ich die Warnung nicht ernst nehme, dann nehmen mich die Cops aufs Korn. Ein Balken in der Bildmitte zeigt, wie heiß es im Fall einer Verfolgungsjagd

LEBEN AUF DER ÜBERHOLSPUR

Der eigentliche Dreh- und Angelpunkt bei »Test Drive Unlimited« ist, man mag es kaum glauben, der Mensch und nicht die Maschine. Denn im Zentrum steht der Pilot. Ihn erschaffen, das ist die allererste Aufgabe. Männlein oder Weiblein, Name und Aussehen stehen zur Disposition. Wer gerne Wangenknochen verschiebt, an Stirnhöhen manipuliert, den Haaransatz bestimmt und die Hautfarbe koloriert, wird an dem Figurengenerator viel Freude haben. Die Möglichkeiten sind ungefähr so uneingeschränkt wie bei »Oblivion«. Im Spielverlauf sieht man seinen Kerl, nennen wir ihn mal Erwin, dann immer wieder. Oft vor dem Wäscheschrank, wo sich Erwin von Kopf bis Fuß neu einkleidet. Erwins Erscheinung beeinflusst die Art der Aufträge. Zum Beispiel lassen sich einige Girls nur von A nach B karren, wenn Erwin im schicken Zwirn vorfährt, andernfalls winken sie genervt ab. Erwin steht auch im Mittelpunkt vieler Dialogszenen, von denen die meisten mit Auftragsbeschaffung zu tun haben. Wo und wann welche Aufgabe ansteht, zeigt die Karte. Im abgebildeten Beispiel liegt die Überführung eines Ferrari Enzo an. Die Strecke umfasst rund 30 Kilometer, man muss sie in etwa zwölf Minuten schaffen.



Stationen einer Karriere: ein zwielichtiger Typ bittet uns, seinen Ferrari Enzo zu überführen. Okay, her mit den Schlüsseln ...



Und los geht's. Der Reifenqualm im Bildhintergrund beweist, dass wir uns des Zeitlimits bewusst sind



Also, wohin geht die Reise? Eine Karte und riesige Hinweispeile mitten im Bild zeigen, wo es langgeht



Wir sind schlechte Fluchtfahrer. Haben eine Radarfalle übersehen und sind an fünf Verkehrshütern gescheitert. Her mit dem Strafzettel, noch ein Versuch ...





Kompletter geht's kaum: das Spiel simuliert über 120 Autos und dazu noch drei Motorradmarken

RACING NEXT GENERATION

Stephane Baudet,
Studio Manager,
über Hightech-
Rennspiele

„Ich finde, es ist unsere Aufgabe, die Hardware-Power der Xbox 360 in ein komplett neuartiges Racing-Erlebnis umzusetzen. Ich spreche jetzt gar nicht von Polygon-Durchsatz und so etwas, sondern eher von den Möglichkeiten, die sich uns dadurch bieten. Schon mal davon geträumt, den Ferrari-Händler in der Gegend zu besuchen, durch seinen Ausstellungsraum zu schlendern und sich in die Lederpolster des Traumwagens fallen lassen zu können? Du lässt die Fenster rauf- und runterfahren, spielst ein bisschen mit der Hupe rum, probierst die Soundanlage aus. Dann schnippst du das Bargeld auf den Tisch und nimmst das Auto mit. Klar, was dann kommt. Ein bisschen über die Landstraße gondeln und den Typen neben dir an der Ampel zum Rennen herausfordern. Du gewinnst, sackst den Wetteinsatz ein und fährst gemütlich nach Hause. Ein tolles Gefühl. Genau das wollen wir überbringen.“



AUS FREUDE AM FAHREN

1500 Kilometer Asphalt

Wer wochenlang in »Need for Speed Most Wanted« herumcruist und das Fahren ohne Grenzen genießt, dann den EA-Racer in der Garage parkt und mit »Test Drive Unlimited« zur ersten Spazierfahrt aufbricht, ist verblüfft: auf einmal scheint die Welt von »Most Wanted« so eng und klein! Kein Wunder: Eden Games hat nach eigenen Angaben ein Straßennetz in ein Gebiet von rund 1.600 Quadratkilometer integriert. Wir haben es nicht nachgemessen, aber jedenfalls fühlen sich die Stadtkerne, Ortsdurchfahrten, Autobahnen und Landstraßen nach richtig viel an. Wie praktisch, dass es eine Karte gibt und dass die so einen guten Job macht. Sie zeigt alle erreichbaren Veranstaltungen, Händler und Werkstätten. Per Schultertasten zoomt die Karte flüssig rein und raus, und zwar im Extremfall bis hinaus auf eine Umlaufbahn um die Erde. Da drängt sich eine Frage auf: Ist es bloß Angeberei, dass man die Kamera sogar noch um den Globus herum bewegen kann, oder plant Eden Erweiterungen mit zusätzlichen Inseln?

WAS FÜR KARREN!

Außer »Gran Turismo 4« gibt es wohl keine Renn-Simulation, die so viele schnittige Sport- und Rennautos zusammenbringt. Momentan spricht Hersteller Eden von etwa 120 original lizenzierten Fahrzeugen. Alles sündteure Modelle von Ferrari, Lamborghini, Koenigsegg, Aston Martin, Mercedes, Saleen, Shelby, Jaguar, Mercedes-Benz, Pagani, Porsche, Ford und anderen. Von den bekannten Marken haben wir eigentlich nur BMW vermisst, aber selbst da besteht Hoffnung, weil Eden derzeit mit den Münchnern verhandelt. Dazu kommen Motorräder von Ducati, Aprilia und Kawasaki.

Wer auch nur einen Milliliter Benzin im Blut hat, bei dem kribbelt spätestens dann die Haut, wenn er im Lamborghini Gallardo Platz nimmt und sich umsieht. Kaum zu fassen, was für einen Aufwand Eden Games betreibt, um die Autos alle so originalgetreu in das Spiel zu integrieren. Da stimmen alle Details, außen und innen. Die Cockpits sehen original aus, die Sitze, Türverkleidungen, sogar der Bereich im hinteren Teil des Fahrzeugs, einfach alles! Wer beim Händler seinen Traumwagen bestellt, wählt zwischen genau den Lackfarben, Innenausstattungen und Felgen, die in den Originalprospekten zur Debatte stehen. Wer mehr will, steuert den Tuningshop an und badet in Aufbau- und Leistungsteilen.



Aus Liebe zum Original: über 120 Cockpits, alle authentisch, bis hin zum Hupendeckel



Das dem Spiel zugrunde liegende Schadensmodell treibt nur Beulen in die Autos der Computergegner. Die eigene Karre bleibt unbeschädigt

zugeht. Je röter die Farbe, desto näher der Strafzettel. Das ist ganz ähnlich wie beim ersten »Test Drive«, das ich 1987 auf dem Commodore 64 gespielt habe. Aber die offene Welt fühlt sich ganz anders an. Wenn ich eine Herausforderung suche, muss ich eines der Zielflaggen-Symbole auf der Karte ansteuern, die Rennen und ähnliche Herausforderungen markieren. Praktisch, vor allem beim längeren spielen, dass ich mich per Karte direkt hinbeamen und eigene Rücksetzpunkte markieren kann. Vor Ort fordern mich Vierergruppen zum Wettrennen auf, ich messe mich mit wilden Motorradfahrern oder überführe ein Auto von A nach B, mit der Stoppuhr im Nacken. Die Kurse sind nur lose abgesteckt, durch transparente Grenzen. Die kann ich jederzeit ignorieren und mich anderen Dingen zuwenden. Es passt zum Charakter einer Simulation, dass ein Fahrfehler-O-Meter jeden Fauxpas mitzählt. Wer zu oft über Randsteine brettet und andere Autos rammt, verliert Punkt um

Punkt auf dem Mess-Balken und muss sich ein neues Rennen suchen.

Das sensationelle an der Idee einer offenen Welt ist, dass sie nicht nur von Computergegnern bevölkert wird. Hier sollen außerdem all die Menschen aus Fleisch und Blut mitfahren, die sich gerade ebenfalls mit »Test Drive Unlimited« per Xbox Live einklinken. Jetzt, ein halbes Jahr vor dem offiziellen Start sind nur ein Hand voll Entwickler unterwegs. Aber ab September sollen tausende Piloten Oahu beleben. Die sollen sich dann jederzeit aus der Gemeinschaft ausklinken und mit Hilfe von 50 Parametern eigene Rennen basteln können. Eine richtig komplexe Welt, die Eden Games da in den Griff kriegen will. Ich bin gespannt, wie gut das alles im Zusammenspiel funktionieren wird.

Richard Löwenstein

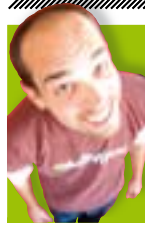


360 – das sind wir



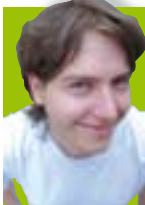
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »MotoGP 06«, »Tomb Raider Legend«
FREUT SICH AUF/ »Test Drive Unlimited«, »Bioshock«



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister
GENRES/ Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »Oblivion«, »FIFA 06«
FREUT SICH AUF/ »Virtua Tennis 3«, »Wii«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Advanced Warfighter«, »Guitar Hero« (Playstation2)
FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »Alan Wake«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spittelgirie
GENRES/ Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE/ »The Outfit«, »Rumble Roses XX«
FREUT SICH AUF/ »Viva Pinata«, »Mass Effect«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK
GENRES/ Abenteuer, Rollenspiele, Strategie
SPIELT GERADE/ »Oblivion«, »Final Fantasy XI«
FREUT SICH AUF/ »Lost Odyssey«, »Alan Wake«



SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »Fight Night Round 3«, »Tomb Raider Legend«
FREUT SICH AUF/ »Pro Evo Soccer 6«, »Schlacht um Mittelmeer 2«



CHRISTOPHER NORDHOFF REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Chrizzly
GENRES/ Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »Oblivion«, »Top Spin 2«
FREUT SICH AUF/ »Saint's Row«, »Zelda« (Gamecube)



MANFRED SCHMIDT TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ Leseschleife
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Empire at War« (PC), »Tomb Raider Legend«
FREUT SICH AUF/ »Final Fantasy 11«, »Shadowrun«

IMPRESSUM

VERLAG
Primeverlag

HERAUSGEBER
Rolf Mai

PROJEKTLÉITUNG
Redaktionsbüro Richard Löwenstein

PRODUKTION
Primeverlag, Perchinger Str. 10, 81379 München

CHEFREDAKTION
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION
Nicholas Buracas

REDAKTIONELLE MITARBEIT
Seckin Özdündar, Matthias Lausmann,
Robert Häusler, Jan Kahlert, Antonios D.
Arbanitakis, Sebastian Kraftmeier

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Manfred Schmidt, Hannah Klaiber

BILDEREDAKTION, FOTOGRAFIE
Richard Löwenstein

DRUCK
VVA Kommunikation GmbH, 45133 Essen

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

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

ABONNENTEN-HOTLINE
Tel. 089 / 74 73 44 76

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

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

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: alle acht Wochen. Vertrieb: im deutschsprachigen Raum über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten 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, Perchinger Str. 10, 81379 München

Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.

Covermotiv: »Test Drive Unlimited« © Atari/Eden Games
Postermotiv: »Test Drive Unlimited« © Atari/Eden Games,
Rumble Roses XX © Konami
Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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

AUF EINEN BLICK

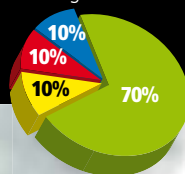
Publisher/ THQ
Hersteller/ Climax
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Rennspiel
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja
USK/ ohne Einschränkung

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: pfeilschnelle Renn-Simulation auf zwei Rädern. Hardcore-Steuerung, Hammer-Grafik.

DAS STECKT DRIN

- Live-Racing
- Knie-Schleifen
- Blingbling-Grafik
- Süchtig-Sound



MOTOGP 06

Vollgas auf zwei Rädern

Wenn die Piloten der 250 PS starken Motorräder im MotoGP aufeinander losgehen, dann ist das spannender und spektakulärer als die Formel 1 - sagen Kenner der Motorsport-Szene. Mit fast 300 Sachen jagen die Jungs im Zentimeter-Abstand durch die Biegungen, drängeln unbarmherzig nach vorne. Es kommt auf das Können des Fahrers an, sagt Aaron Lang, der Pressesprecher von Honda: »In der MotoGP haben wir eine andere Philosophie als in der Formel 1. Hier soll der Fahrer derjenige sein, der alles unter Kontrolle hat«. Er muss rund 240 Pferdestärken zähmen. Die haben mit einem Gesamtgewicht aus Motorrad und Pilot von vielleicht 200 Kilo leichtes Spiel. Das Vorderrad droht, beim Dreh am Gasgriff sofort hoch zu steigen, daher muss der Pilot äußerst sensibel am Gasgriff drehen. Und er muss Mut mitbringen. Denn die Schräglage in Kurven ist so extrem, dass die Knie auf dem Asphalt schleifen. Wo es so hart auf hart zugeht,

gehören Stürze zum Alltag. Es gibt da diese schöne Geschichte von einem deutschen Motorrad-Rennfahrer, der sich mit Hilfe eines Videospiels auf den tschechischen Rundkurs nahe Brünn vorbereiten wollte. Dumm nur, dass dort nach der ersten Steigung eine Schikane neu eingebaut wurde. Die kannte der Pilot nicht, stürmte im Vertrauen auf die authentische Nachbildung des Kurses aber volles Rohr aus der Boxengasse. Der Sturz dürfte wehgetan haben.

DUCATI FREI SPIELEN, GLÜCKLICH SEIN

Dann doch lieber in die Lederkluft steigen, die Xbox 360 satteln und »MotoGP 06« einwerfen. Macht genauso viel Spaß, hält die Knochen zusammen, und drückt einem auch ganz schön Adrenalin ins Blut. Dass das Spiel erst jetzt – Ende Juni und damit gut vier Monate nach Beginn der Saison - das Gas aufdreht, hat einen Vorteil: hier ist schon der aktuell laufende Ringelpiez drin, neben dem aus dem vergangenen Jahr. Dank Dorna-Lizenz sitzen Rossi, Biaggi, Capirossi und

“ MotoGP 06 fährt sich toll, sieht toll aus, ist toll. Schön, wenn man das Bike-Thema mag ”

liveundonline

- 2 Spieler am Splitscreen
- 16 Spieler via Xbox Live und System Link
- Online-Ranglisten

Lohnt sich's?



raffiniertes Handling, viele Pisten und Bikes. Saison 2005 und 2006



ohne 125er- und 250er-Klassen, kaum Ideen





SPIEL MIT MIR



Mein Moped gegen dein Moped

1

Bis zu 16 Rennfahrer aus Fleisch und Blut können sich im Mehrspieler-Modus duellieren. Sind es weniger, lässt sich das Feld mit Computergegnern auffüllen. Schöne Sache, denn das ist selten geworden im Racing-Genre.

Im Rahmen der MotoGP-Lizenz werden Einzelrennen oder komplette Grand-Prix-Zyklen inklusive Qualifikation gefahren. Man kann Positionskämpfe aus Spaß an der Freude betreiben, oder

sich in der Online-Rangliste nach oben kämpfen.

Die Lobby lässt Raum für Entscheidungen: zählen Kollisionen, wie lang dauert das Qualifying, ist Sprachübertragung erlaubt, sollen Pilotennamen eingeblendet und Startplätze für Freunde reserviert werden? Wer Punkte statt Kurven kriegen will, wird die Jagd- und Stunt-Modi mögen. Hier hagelt es Boni für Burnouts, Powerslides und Sprünge.

1



3



3

» all die anderen Zweirad-Stars in ihren originalgetreuen Leder-Outfits auf authentisch designten Renn-Motorrädern. Schon allein um die starke Ducati GP6 und die schnelle Honda RC211V fahren zu können, müssen sich wahre Biker das Spiel auf die 360 holen. Zu Beginn der Karriere sind aber nur drei andere Feuerstühle zu haben: der des Weltmeisters Valentino Rossi, die Yamaha M1-YZR, außerdem die Proton KR5 und eine so genannte Blata V4; ein Prototyp, der es nie bis an den Start geschafft hat.

MIT VON DER PARTIE: DER SACHSENRING

Die Steuerung macht einem erstmal zu schaffen, weil so ein Motorrad ganz anders um den Kurs geführt werden will als ein Auto. Das haben auch die Gamedesigner erkannt, und den 19 Computergegnern des untersten Schwierigkeitsgrades das Hirn tiefer gelegt. Die Jungs bremsen früh, tuckern um die Kurven, lassen sich widerstandslos überholen. Was nach schlechtem Balancing aussieht, macht Sinn. Denn so kann man sich ganz auf die Perfektion der eigenen Fahrtechnik konzentrieren, ohne ständig Niederlagen einstecken zu müssen. Schön, dass bei Stürzen und Kiesbett-Besuchen nur fünf bis sechs Gegner statt des ganzen Pulks vorüberflit-



Die Wiederholungen sind von einer TV-Übertragung kaum zu unterscheiden

KRIEG DIE KURVE

Das fährt sich anders ...

Als »PGR3«- oder »Burnout«-Spieler muss man sich ziemlich umstellen und früher bremsen, um nicht aus Kurven zu fliegen. Aber das bringt Spannung rein: man muss flüssig fahren, Schwung mitnehmen, das Gas gefühlvoll streicheln. Klappt mit dem 360-Controller richtig gut. Geübte Raser verringern den Luftwiderstand, indem sie ihren Oberkörper bei Geraden auf den Tank legen. Das senkt die Rundenzeit, genauso wie der fingerfertige Umgang mit der getrennt zu bedienenden Vorder- und Hinterradbremse.



Die spektakulär inszenierten Stürze zählen zu den optischen Highlights



zen. Das hält die Motivation oben. Eine Grand-Prix-Saison umfasst 17 Rennen. Ausgangspunkt ist Jerez in Spanien, das Finale findet in Valencia statt; dazwischen liegen originalgetreu nachgebaute Rundkurse in aller Welt, darunter der deutsche Sachsenring. Auf dieser Berg- und Talbahn fällt besonders auf, wie realitätsnah Kuppen und Senken das Fahrverhalten beeinflussen. Man kommt Kurve für Kurve immer besser mit dem Handling zurecht und kann sich schließlich in den zwei höheren Schwierigkeitsgraden endlich richtig mit Computergegnern anlegen. Könner kämpfen um jede Zehntelsekunde, indem sie die Vorder-

und Hinterradbremse getrennt dosieren, oder mit Reifenmischungen, Federhärten und Radstand experimentieren. Richtig viel Tuning geht aber nicht. Während des Durchmarsches spielt man sich 17 Fantasiestrecken mit so schönen Namen wie Algarve, Copa Cabana, Riviera, Tokio und Autobahn frei. Dann balgen frei erfundene Straßenbikes in den drei Hubraum-Klassen 600, 1000 und 1200 ccm um Siege.

DIE GRAFIK IST ERSTE SAHNE

Ein Lob verdient sich »MotoGP 06« für die Technik. Keine PAL-Streifen auf Röhrenfernsehern, scharfe Bilder auf HD-Ready-Geräten - sieht einfach toll aus! Als Außenstehender kann man bei genauer Beobachtung ein leichtes Zucken im 50-Hz-Videoformat erkennen, aber als Spieler fällt einem das kaum auf. Dass oft und ausgiebig nachgeladen wird, stört da eher. Selbst zwischen Qualifikation, Tabellen-Bildschirm und Rennen liegen Pausen von je rund 20 Sekunden. Schade auch, dass das Wetter nur hart zwischen Sonne und Regen unterscheidet, und dass jeder Kommentar fehlt. Besonders in den Wiederholungen wäre das neckische Worte-Ping-Pong der Eurosport-

Kommentatoren Ringguth, Raudies und Leberkern nett gekommen. So fehlt's halt überhaupt an Drumherum. Man fährt um die WM, ohne Karrieremodus-Tralala, ohne Streckenvideos, ohne Gridgirls. Einziger Zierrat: eine leere Boxengasse, ein paar Zuschauer auf den Tribünen, und der Ein-Pilot-und-sein-Bike-Baukasten. Damit kann man Logos, Farben, Helm- und Lederdesigns verändern, und das Ergebnis bei Rennen via Xbox Live der ganzen Welt zeigen.

SCHICK DIE NACHBARN IN URLAUB!

Aber wenn ein Rennen erst läuft, dann passt alles. Auch der Sound. Am besten, man stellt die Drum'n'Bass-Musik ab und dreht den herrlich kehligen Motor sound auf. Bei 5.1-Anlagen bringt die Kanaltrennung richtig was, lässt die präzise Ortung von hinten heranzoomender Gegner zu. Und auch die Kameraführung überzeugt. Drei Verfolger- und drei Cockpit-Perspektiven mit teils dynamischer, teils ruhiger Kameraführung, da findet jeder Topf sein Deckelchen. Für Siege unbrauchbar, aber super zum angeben: die Actionkamera, die hinter dem Motorrad knapp über der Strecke schwebt. Sie wirkt extrem schnell und rückt Details ins Bild. Tank, Felgen,

Bremsscheiben, Verkleidung, alles wirkt rund und echt. Wie der Piloten sich im Sattel bewegt, das Leder falten wirft, der Schatten des Kopfes über das Bike wandert - diese wunderschönen Bilder runden den positiven Eindruck ab. Dass sich die Antriebskette nicht bewegt, ist aber auch der einzige Mangel.

Richard Löwenstein

„Wunderschöne Bilder runden den positiven Eindruck ab.“

MotoGP 06

GRAFIK/

flüssig und detailreich, viele Perspektiven.

9

SOUND/

geiler Motorsound, überzeugende 5.1-Effekte, nervige Musik.

8

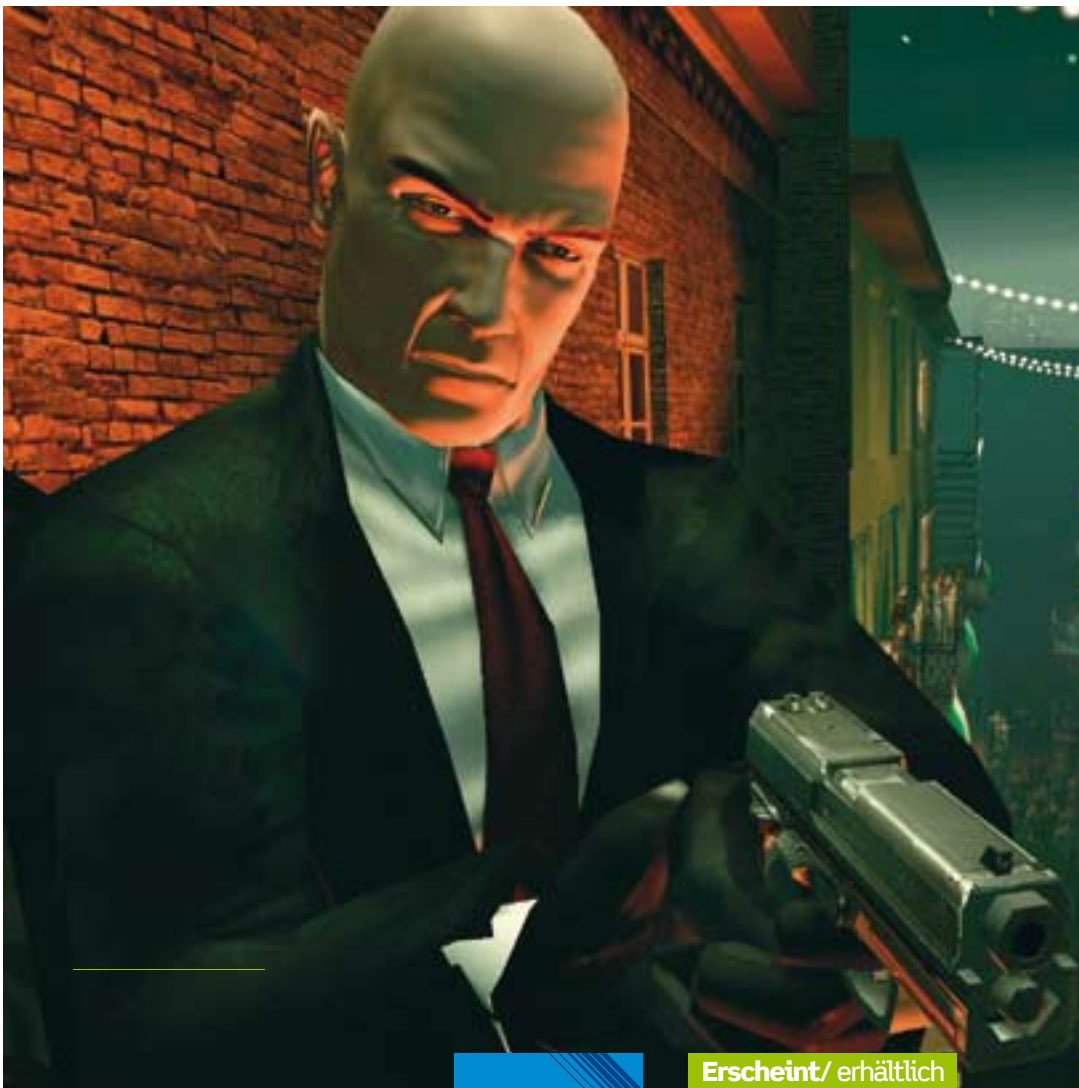
STEUERUNG/

gewohnungsbedürftig, aber raffiniert.

8

Überzeugende Renn-Simulation für Kenner. Kaum Rahmenprogramm, dafür Konzentration auf Fahrtechnik und Positionskämpfe.

8.5
aus 10



Lohnt sich's?

- dichte Atmosphäre, unterschiedliche Lösungswege
- gelegentliche Pop-ups, kaum Next-Gen-Feeling, nur 60-Hz-Video

Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

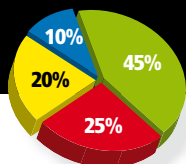
Publisher/ Eidos
Hersteller/ IO Interactive
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ keine Jugendfreigabe

KURZ & KNAPP

Als geklonter Auftragskiller unterwegs in offenen Levels; hart aber spannend ...

DAS STECKT DRIN

- hinterhältig sein
- verkleiden
- abservieren
- schießen



HITMAN: BLOOD MONEY

Glatzkopf mit Mordlust

Irrendwo in Chile: Der als Gewinner getarnte Drogenboss Don Fernando Delgado fühlt sich sicher in seinem Anwesen. Hier wimmelt es von Touristen, die den ausgedehnten Weinkeller begutachten, während das angestellte Sicherheitspersonal mit gezogenen Schusswaffen gemütlich seine Runden dreht. Niemand vermutet etwas und Delgado widmet sich in seinen Gemächern seiner musikalischen Begabung. Plötzlich wird dem Hobby-Musiker eine tödliche Dosis seiner eigenen Drogen gespritzt.

Klingt wie im Film? Ist aber eine typische Szene in der neuesten Folge von Eidos' »Hitman«-Serie, der den Spieler abermals in die Rolle des kahlköpfigen Killers Agent 47 steckt. Mit dem inzwischen vierten Teil feiert der geklonete Auftragsmörder nun auch auf der Xbox 360 seinen Einstand. Die neue Grafik-Engine, eine bedienerfreundliche Steuerung, und ein komplett neues Storyboard sollen sowohl erfahrene »Hitman«-Spieler als auch Neulinge ansprechen. Dabei hat sich jedoch

am Erfolgsrezept nicht großartig viel geändert. Einmal mehr führt wildes Drauflos-Geballer nicht zum erhofften Ziel. Stattdessen sollte man seine Aktionen lieber in Ruhe planen und sorgfältig die weitläufigen Levels studieren. Hilfreich ist auch die altbekannte Fähigkeit von Agent 47, sich die Kleidung von erledigten Feinden zu »borgen«. So kommt Hitman beispielsweise mit der Uniform eines Sicherheitsmanns an Orte, die vorher nicht zugänglich waren. Auch die detaillierte Umgebung kann zur Hilfe genommen werden. Da werden niedergestreckte Gegner in Kisten und Schränken versteckt oder Hammer,

„Nie war die Welt von Agent 47 realistischer“



Stellenweise sind die Kulissen voll von Zivilisten, dadurch wirken sie deutlich lebendiger als in den drei Vorgänger-Spielen

liveundonline

- Lautloser Assassin, oder was? Internationaler Leistungsvergleich in Kriterien wie spektakulärster Kill, schnellster Durchlauf etc.
- Downloads von Gamertag-Bildern geplant
- Gamerpoints bzw. Achievements

1



ALLTAG EINES BERUFSKILLERS

Lass dich nicht entdecken ...

Wachen, Gangster und üble Gestalten versperren verschiedene Bereiche der weitläufigen Kulissen. Meistens hat man mehrere Möglichkeiten, an ihnen vorbeizukommen. Die empfehlenswerteste ist sicherlich, die Klamotten der Schurken einfach als Tarnung zu verwenden. Diese kann man sich mit ein bisschen Geschick nämlich ganz leicht »ausleihen«.

Zweckentfremdet:

Ob Hammer, Küchenmesser oder Gasflasche, in den Levels sind zahlreiche verschiedene Gegenstände verteilt, die

man sich zu Nutzen machen kann. So lassen sich Morde als Unfälle tarnen, was eine höhere Entlohnung mit sich bringt.

Spaßig, aber nicht ratsam: der offene Kampf. Zwar hat man Zugriff auf ein riesiges Arsenal von Waffen, trotzdem sollte man lieber vorsichtig vorgehen, da Agent 47 nicht wirklich viel einstecken kann.

Weil die Gegner physikalisch korrekt zu Boden fallen (Stichwort: Ragdoll), sind die Schießereien allerdings nett anzusehen.

2

3

2



EGO-PERSPEKTIVE

Mittendrin statt nur dabei

Wer auf die Verfolger-Perspektive verzichten und »Hitman« lieber wie einen klassischen Ego-Shooter spielen will, kann das ganz einfach tun. Wie schon in den Vorgängern, reicht ein kurzer Klick auf den rechten Analogstick und schon sieht der Spieler das Geschehen aus den Augen von Agent 47.



3

star
game
360

Küchenmesser und Co. ein wenig umfunktioniert - das abwechslungsreiche Leveldesign bringt den Spieler immer wieder auf neue Ideen. Und clevere Naturen werden durch das neue »Blood Money«-System belohnt. Nach jedem erfolgreichen Auftrag bekommen sie einen gewissen Geldbetrag auf ihr Konto überwiesen. Mit diesem Geld modifizieren sie Waffen, stocken das Arsenal auf, oder schmieren damit Polizeibeamte und die Presse. Je unauffälliger Agent 47 in den jeweiligen Missionen vorgeht, desto besser wird sein Ruf und dementsprechend auch die Bezahlung. Denn dann werden die Zeitungen nur von einem unbekannten Killer berichten, was auch dem Arbeitgeber eher zusagt.

Dadurch gewinnt das Spiel einen starken taktischen Aspekt und lädt dazu ein, bereits gespielte Missionen auf eine andere Art und Weise noch einmal anzugehen. Ebenso abwechslungsreich geraten sind die Umgebungen an sich. Die Reise führt den Spieler unter anderem in

die Pariser Oper, eine Entzugsklinik oder in eine amerikanische Vorstadtsiedlung. Alle, diese Orte werden von einer Vielzahl von Charakteren bewohnt, sodass sie allesamt ziemlich authentisch erscheinen. So absolvieren in der Vorstadtsiedlung Müllmänner ihre Tour und Jogger trainieren ihre Ausdauer. In dieser ruhigen Umgebung soll der Gangster Vinnie Sinistra ausgeschaltet werden, der als Kronzeuge vom FBI geschützt wird. Mehrere Möglichkeiten stehen zur Wahl, um in das beschauliche Haus einzudringen. So kann der Spieler beispielsweise dem angestellten Clown auflauern und ihn ausschalten, während er sich einen hinter die Binde kippt. Oder er erledigt einen Herrn vom Catering-Service und tarnt sich mit seinen Klamotten. Mit beiden Wegen kommt man an den vor dem Haus platzierten Wachen vorbei, allerdings nur, wenn man keine Schusswaffe bei sich trägt. Denn die Leute vom FBI sind nicht dumm und checken Agent 47

lieber per Metalldetektor ab. Um nicht unvorbereitet in den harten Alltag eines Berufskillers geworfen zu werden, dient die erste Mission als Tutorial. So wird einem die Spielmechanik in der Praxis erklärt, sodass man im späteren Verlauf mit der ein wenig überladenen Steuerung keine Probleme mehr haben sollte.

Die neue Grafik-Engine sorgt für weitläufige und detaillierte Level, die zur Erkundung einladen. Das ganz gewisse Next-Generation-Etwas konnten wir jedoch nicht entdecken, außerdem schmälen der fehlende 50-Hz-Video-Modus, 16:9-Balken unter 60 Hz, und gelegentliche Pop-ups den guten Eindruck. Ohne Fehl und Tadel ist der erneut von Jesper Kyd stammende Soundtrack. Ein abwechslungsreicher Mix aus harten, elektronischen Tönen und klassisch inspirierter Musik, der sich der jeweiligen Situation prima anpasst und die filmreiche Atmosphäre nochmals deutlich verdichtet. »Hitman: Blood Money« ist quasi »Leon - der Profi« zum selber

meucheln, und zwar in mehrfach abendfüllender Länge. Mit den zwölf Missionen sollten erfahrene Action-Helden etwa 15 Stunden lang beschäftigt sein. Und sie werden in dieser Zeit bestens unterhalten.

Nicholas Buracas

Hitman: Blood Money

GRAFIK/

Weitläufige und detaillierte Levels, aber gelegentliche Pop-ups.

8

SOUND/

Kinoreifer Soundtrack, gute Sprachausgabe.

8

STEUERUNG/

Kontextsensitiv, gut erlernbar, jedoch ein wenig überladen.

7

Spannende, atmosphärisch dichte Killer-Action mit kleinen technischen Mängeln.

8.5
aus 10

Erscheint/ Juni 06

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Konami

Hersteller/

Yuke's Entertainment

Preis/ ab 55 Euro

Genre/ Wrestling

Spieler/ 1 - 4

Xbox Live?/ ja

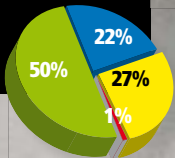
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360:
»Dead or Alive«
meets »Smack-
down«. Ein schöner
Anblick, außer man
steht nur auf
schwitzende
Männerkörper ...

DAS STECKT DRIN

- halbnackte Wahrheiten
- Ladepausen!
- voller Körpereinsatz
- kratzen, beißen, fluchen



liveundonline

■ zwei Spieler an einer Konsole ■ Xbox Live: Fights eine gegen eine, als Tag-Team oder gegen bis zu drei Gegner ■ Präsentation und Tausch von Bildern der eigenen Wrestling-Girls

Lohnt sich's?



atemberaubende Grafik, raffinierte Steuerung



gewaltige PAL-Balken, kein Storymodus, XXL-Ladepausen, schlechte deutsche Texte

RUMBLE ROSES XX

Ring frei für Runde zwei - im Schönheitswettbewerb der heißen Wrestling-Girls

F Bei diesem Wrestling-Game geht es nicht um Sport. Nicht darum, dass zwei, drei oder vier Menschen in den Ring steigen und ihr Können und ihre Kräfte messen. Sagen wir es ganz offen: Es geht um wippende Hüften, wackelnde Brüste und sexy Girls. Es geht darum, wie sehr man die Kamera beneidet, weil sie schamfrei an die interessantesten Zonen der schönsten Frauen heranzoomt. Dabei sind wir hier nicht am Strand mit »Dead or Alive Extreme Beach Volleyball«, sondern steigen mit dem neuesten Werk des japanischen Spieleherstellers Yuke's Entertainment in den Ring. Yuke's, das sei am Rande erwähnt, hat zuletzt unter anderem die mehrfach preisgekrönte Wrestling-Simulation »WWE: Day of Reckoning« produziert. Das sollte Hinweis genug darauf sein, dass »Rumble Roses XX« nicht nur schön anzusehen ist, sondern auch überzeugend spielbar sein will.

Aber okay, die Äußerlichkeiten stechen natürlich als erstes ins Auge. Zwanzig Schönheiten beißen, kratzen und wälzen sich im Ring. Später mischen auch noch ein Bär und ein Waschbär mit. Man guckt schon genauer hin, wenn sich Dr. Anesthesia im knappen Schwesternoutfit zeigt, oder wenn uns Candy Cane im Schulmädchenlook heiß machen will. Die Hälfte der Girls muss erst frei gespielt werden, aber wer würde sich dieser Aufgabe verweigern? Die freudige Erregung beim Anblick frei gespielter Schönheiten hängt erstaunlicherweise auch mit inneren Werten zusammen. Denn jede Ringprinzessin zeichnet sich durch eigene und durchaus kennenzulernswerte Moves und Spezialcombos aus. Grundsätzlich passen die Fighter vom Typus her in zwei Schubladen: Ringer-Typ und Kickbox-Typ. Wer gerne Körper an Körper presst, keuchend am Boden liegt und die Gegnerin mit festem Griff unterwirft, wird Dixie lieben. Wer eher auf Distanz geht und den Gegner gezielt mit Kicks oder Punches zu Boden bringen will, dürfte Reiko Hinomato favorisieren. Man darf nur einen Fehler nicht machen: das Spiel mal eben in die Konsole einwerfen und sich zum Schnellstart hinreißen lassen. Denn, huch, die wilden Schönen sind nicht leicht zu zähmen!

Überraschend, wie viele Niederlagen man in den ersten ein bis zwei Stunden einstecken muss. Es dauert ein wenig, bis einem Feinheiten und das Timing der Dressur ansatzweise in Fleisch und Blut übergehen. Mit der X-Taste prügelt du auf deine Gegner ein, bis diese zu Boden gehen, ausweichen oder blocken. Die Y-Taste greift nach allem was sich in Reichweite befindet. Haare, Arme oder Beine, je nachdem was man erwischt, daran wird gezogen, gezerrt und durch die Luft gewirbelt. Allein deswegen ist die Zicken-Keilerei ein Riesenspaß! Die A-Taste verschafft uns eine kurze Atempause, sie lässt unsere Amazone aus dem Ring flüchten und wieder einsteigen. Hält man Abstand zum Gegner und drückt die B-Taste, sprintet unsere Kämpferin auf die andere los, hier ergeben sich einige waghalsige und optisch sehr ansprechende Combomöglichkeiten. Pinnen, blocken, werfen – klappt alles ziemlich gut, sofern man erst das Timing in den Griff gekriegt hat. Zwei Balken am Bildschirm zeigen den Gesundheitszustand der Kämpferin, und ob sie bereit ist für Killer- und Lethal-Moves. Sie sind das A und O, denn sie entscheiden über Sieg oder Niederlage. Wer's dreckig mag, wird den »Street Fight«-Modus lieben. Nirgendwo wird mehr geschubst, gepöbelt und geprügelt. Ein Hinterhof hält als Kulisse her, es gelten klassische K.O.-Regeln. Da es keinen wirklichen Ring gibt, kicken sich die Mädels gegen Zäune, Mauern, egal, alles taugt als Waffe. Entscheidet man sich für einen regulären Kampf, gelten die klassischen Regeln des Wrestlings. Für einen Sieg muss man den Gegner auf den Boden pinnen und ihn auszählen lassen. Damit das passiert, kann man sich nicht auf rohe Körperkraft allein verlassen. Candy Cane zum Beispiel nimmt auch schon mal gerne ihre Gitarre zur Hilfe. Dass jede Figur ihre eigenen kleinen Gemeinheiten mitbringt, erzeugt schon mal den Drang, das Spiel mehrmals durchzuspielen. Einen ähnlichen Effekt haben die Rollenspiel-Elemente, wenn wir sie mal so nennen dürfen. Je mehr Treffer die eigene Ringheldin landet, desto mehr Kraft, Ausdauer und Erfahrung gewinnt sie. Das bedeutet für zukünftige Kämpfe bessere Ausweich- und Blockmöglichkeiten und stärkere, härtere Moves. Der individuelle Kampfstil jedes Mädchens prägt sich mit der Zeit stärker und stärker heraus, und im Zuge dessen entwickelt sich »Rumble Roses XX« zu einem durchaus ernstzunehmenden Fight-Game. Wenn eine der Damen im eisernen Griff umschlungen ist, und ein spektakulärer Move folgt, ist es möglich, diesen aus verschiedenen Kamerablickwinkeln zu verfolgen.

Was fehlt, ist ein Storymodus. Klar, es ist schon witzig, dass die Karriere verschiedene Herausforderungen mixt, und dass auf Fights

1



READY TO RUMBLE?

Wer ist die Schönste im Ring!

Zur Hochform läuft das Spiel im Mehrspieler-Modus auf. Bis zu vier Spieler können an einer

Konsole oder via Xbox Live zusammen spannen. Man tritt alleine gegen bis zu drei Gegner an und spielt gegen andere Teilnehmer ein »Royal Rumble«. Oder zwei Spieler tun sich zu einem so genannten Tag-Team zusammen.

Die Steuerung hat es in sich. Man muss schon trainieren, um Treffer wirklich gezielt und hart zu landen.

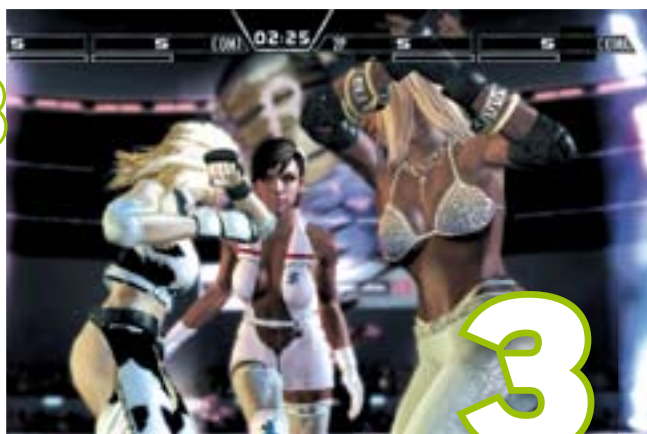
Erfolgreiche Wrestling-Ladys haben mehr Kraft und Special-Moves zur Verfügung. Man sollte also seine Gegner und vor allem die eigenen Moves genau kennen.

Im klassischen Ringkampf gibt es fast nie einen Sieg durch K.O. Hier gilt es die Gegnerin durch Würfe, Tritte und Würgemoves zu schwächen, dann auf den Rücken werfen und auf den Boden zu »pinnen«. Eins, zwei, drei, Sieg!

2



3



3

» Frau gegen Frau zum Beispiel ein Tag-Team-Duell folgen kann. Aber ein bisschen Rahmenhandlung hätte nicht geschadet, denn wenigstens eine der hübschen Damen würde man doch gerne näher kennen lernen. So muss man seine Motivation aus anderen Dingen beziehen. Zum Beispiel aus der Tatsache, dass sich der Dress der Auserkorenen farblich verändern lässt. Schwester Anesthesia in unschuldigem Weiß oder sündigem Schwarz? Cowgirl Dixie im Kuhfleck-Outfit oder in braunem Wildleder? Somit ist der Shop einer der Hauptanlaufpunkte, zumindest für Jäger und Sammler. Hier gibt es alles, was das Herz begehrt. Siebzehn Kostüme und fast zwanzig knapp geschnittene Bikinis zum Beispiel. Die machen sich in den Pool-Szenen gut und auch im Ring.

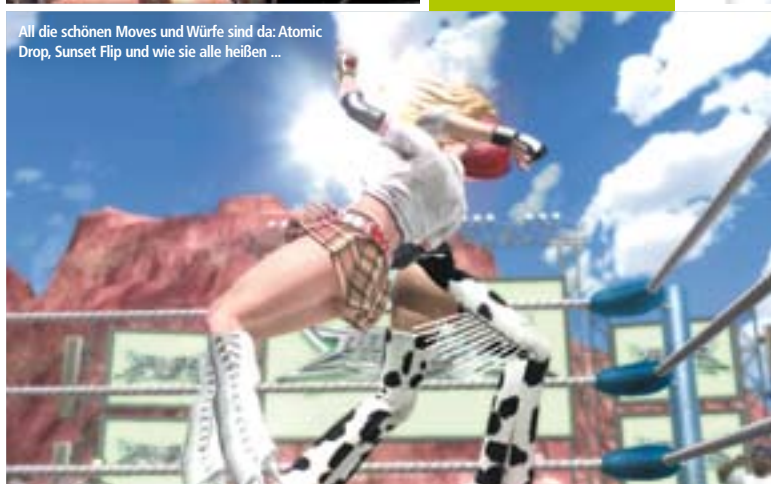
Das Spiel-alles-frei-System dahinter ist so einfach wie anspornend. Wer siegt, steigt in der Popularität der Zuschauer. Und somit füllt sich das Konto. Wer verliert, hat keine Fans und bleibt eine arme Kirchenmaus. Mit jedem Sieg rücken also Kostüme, Badeanzüge und Accessoires in Reichweite. Für nur 10.000 Credits gibt's dann

„ Wir lieben es, wenn Dixie keuchend am Boden liegt! „

Dixie kann was. Zum Beispiel einen 500-Pfund-Bären per Piledriver in den Boden rammen



All die schönen Moves und Würfe sind da: Atomic Drop, Sunset Flip und wie sie alle heißen ...



EIN HERZ FÜR ZOCKER

Yuke's Entertainment hört zu.

Yuke's hört auf seine Fans. Nachdem das Schlammcaten beim Original-»Rumble Roses« für die PlayStation-2 nicht so gut ankam, hat man es diesmal herausgelassen. Den Storymodus leider auch. Dabei hätte der doch bloß ein bisschen aufgepeppt werden müssen. Dafür kommen wir in den Genuss der von vielen Fans gewünschten Tag-Team-Kämpfe, bei denen auch die außerhalb des Rings wartenden Wrestling-Bräute in die Fights eingreifen können. Herrlich, so unfair sein zu dürfen!



auch schon die heiß begehrte Kamera, mit der man seine Beautys in verschiedensten Positionen ablichten kann. Die Fotos landen in deiner Galerie und lassen sich über Xbox Live online zur Schau stellen. 12.000 Credits reichen für einen 5.1-Soundtest und auch das restliche Kleingeld lässt sich vielseitig anlegen. Man kann zum Kunstförderer werden, sich bis zu dreißig Gemälde zulegen und diese in einem virtuellen Museum ausstellen oder – viel besser – weitere Demütigungs-Videos für das Queens-Match einkaufen. Queens-Match? Noch ein Spielmodus, nämlich Wrestling wie gehabt, nur dass sich die Besiegte letztlich auf dem Hüpfball lächerlich macht, über das Sprungseil stolpert oder sich dem Angriff mit der Wasserpistole ergibt.

Die im Shop erhältlichen Kostüme sehen nicht nur ungemein gut aus, sie steigern auch Kraft und Combo-Möglichkeiten und bringen somit eine Extra-Tiefe ins Gameplay. Man hat also eine Menge im Shop zu tun und ist lang damit beschäftigt, die insgesamt neun verschiedenen Spielmodi kennen zu lernen. Soweit es das Gameplay betrifft, steckt also jede Menge Substanz im Spiel. Bei den Kulissen allerdings wird gespart: es gibt nur fünf Arenen. Das Dach eines Hochhauses, das malerische Red Valley, eine große Showdown-Bühne, den Strand und den Hinterhof. Ein Hingucker sind auf jeden Fall die Einmärsche. Aisha zum Beispiel zeigt vor dem Match eine Tanzeinlage, heiß wie

Ist zwar ein Wrestling-Spiel, aber eines mit Pfeffer im Hintern.



im Rap-Video. Und noch heißer, wenn man mit ihr viele Siege landet und sie zum Superstar macht. Dann gibt's zur Belohnung einen extra aufgeheizten Einmarsch. Bei so einem Anblick kann einem dann schon das Herz in der Hose aufgehen, zumal jede Kämpferin perfekt animiert und jedes Kostüm prall gefüllt ist. Durch gekonnt gesetzte Unschärfe- und Brennweiten-Effekte erhält die Grafik dann noch diesen gewissen Next-Generation-Schliff, den wir an der Xbox 360 so lieben. Außerdem ist alles perfekt ausgeleuchtet. Obwohl: alles? Nein. Die Ladys werfen keinen überzeugenden Schatten. Außerdem hätten wir uns die PAL-Balken auf Fernsehern und

Monitoren mit 4:3-Bild deutlich schmaler, die Ladezeiten kürzer, und die Deutsch-Übersetzung eleganter gewünscht. Typisch Konami: Da wird Groß- mit Kleinschreibung verwechselt, der Einzelkampf als „Schau“ bezeichnet und erklärt, dass beim Straßenkampf „die Arena auf Straßen beschränkt ist“ – na so was! Davon abgesehen, ist »Rumble Roses XX« aber eine runde Sache. Egal, aus welchem Winkel man das betrachtet.

Antonios D. Arbanitakes
Richard Löwenstein

Rumble Roses XX

GRAFIK/

Perfekte Animation, etwas fade Kulissen.

8

SOUND/

Hardrock-Einheitsbrei, aber sehr knackige Umweltsound-Effekte.

7

STEUERUNG/

Gewöhnungsbedürftig, aber raffiniert zu meistern.

6

Wie Smackdown, nur schneller, fast wie bei einem Fightgame. Es kommt auf schnelle Konter und Combos an.

8.1
aus 10

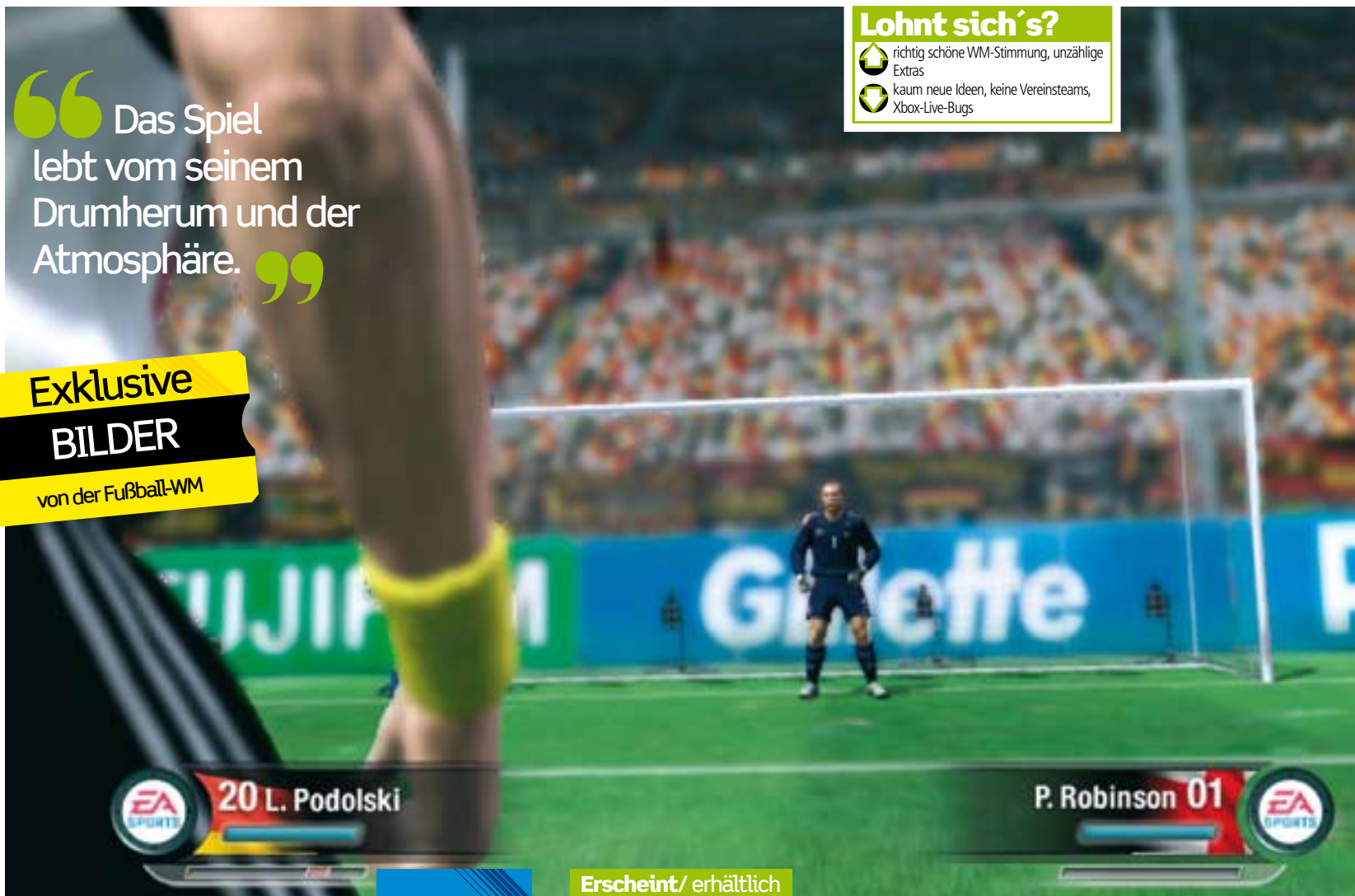
“Das Spiel lebt vom seinem Drumherum und der Atmosphäre.”

Lohnt sich's?

- richtig schöne WM-Stimmung, unzählige Extras
- kaum neue Ideen, keine Vereinsteam, Xbox-Live-Bugs

Exklusive
BILDER

von der Fußball-WM



Erscheint/ erhältlich

FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2006

Wir holen die WM. Zumindest auf der 360...

WM-Tickets waren dir zu teuer oder du hast, wie der Verfasser dieser Zeilen, einfach keine mehr bekommen? Dann ist diese Fußball-Simulation der perfekte Ersatz. Im offiziellen Game zur WM kämpft man sich mit einem von 127 Nationalteams durch Qualifikation und Endrunde oder spielt gleich die aktuelle WM mit den tatsächlich qualifizierten Teams. Besitzer des Vorgängerspiels »Road to the World Cup« dürfen fluchen – ihr gerade mal ein halbes Jahr altes Spiel ist hier komplett enthalten. Natürlich kann man auch nur ein schnelles Freundschaftsspiel starten, ein wenig trainieren oder zum Elfmeter-Duell gegen Kicker aus einer beliebigen Nation antreten. Interessant sind auch die 40 so genannten »World Tour«-Herausforderungen. Hier darf man Klassiker der WM-Geschichte nachspielen,

bei denen man mitten in eine Situation einsteigt und zum Beispiel einen Rückstand aufholen, eine bestimmte Anzahl an Toren erzielen oder einfach zu Null spielen muss.

Wer neben den Primärzielen noch weitere Aufgaben erfüllt, erhält zusätzliche Punkte, die zum Freischalten einer Vielzahl von Extras im Shop gut sind. Zu den obligatorischen Ausrüstungsgegenständen und Kicker-Legenden gibt's noch ein paar lustige Boni wie Turbo- und Zeitlupen-Modus oder die »unsichtbaren Mauern«. Leider kann man diese Klassiker nur mit den aktuellen Kickern und nicht mit den Stars von damals nachspielen, wodurch das Ganze doch etwas an Reiz verliert. Trotzdem: eine willkommene Abwechslung, zumal Vereinstmannschaften durch Abwesenheit glänzen und die Auswahl an Spielmodi an und für sich recht

AUF EINEN BLICK

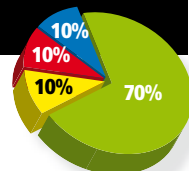
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Canada
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Fußball-Simulation
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 6

KURZ & KNAPP

Toll präsentierter Kick ohne große Highlights.

DAS STECKT DRIN

- großartiges WM-Flair
- überzeugende Polygon-Kicker
- qualifikation und Final-Kick
- viele Extras



Ist ja nur ein Spiel. Is' doch klar, wer am 9. Juli »Weltmeister« jubelt: wir!

liveundonline

■ Ranglisten- und Freundschaftsspiele ■ Flexibel konfigurierbare Lobby-Struktur. Sortierung nach Ländern, Vorlieben und Schwierigkeitsgraden ■ Ranglisten nach Top-100, Freundesliste und Ländern getrennt ■ Etwas anfällig für Abriss der Verbindung, außerdem fallen Lags auf.

1



KICKER IN AKTION

Mitten im Getümmel

Viele Anzeigen informieren über Spielstand, Eigenschaften des aktiven Kickers und so weiter. Leider gibt's einen Haken: Manchmal verschwinden Spieler und Ball hinter

Anzeigen, was zu bösen Überraschungen führen kann. Vorteil HD-Ready-Fernseher: Hier nehmen die Anzeigen weniger Fläche weg und stören nicht so sehr.

Ist ein Star-Spieler in Ballbesitz, wird's gefährlich, denn die haben mehr auf dem Kasten als ihre Mitspieler. Aber ungestört ohne Krawalle, wie hoffentlich ab dem 9. Juni auch live.

nicht erwarten. Dafür agiert die KI zu geschickt und kommt schneller in Ballbesitz als du »Fallrückzieher« sagen kannst.

Highlights sind eindeutig die Stadien und die Zuschauerränge. Je nach Tageszeit und Begegnung wird jede Partie in ein eigenes Licht und andere Farben gehüllt. Konfetti, Luftschlangen und Fahnen runden die mitreißende Stimmung ab, und das geht ganz ohne Krawalle, wie hoffentlich ab dem 9. Juni auch live.

2

3

2



VOLLE STARPOWER

Die Helden der WM

Was wäre eine WM ohne ihre Stars? Keine WM eben! Deswegen sind die Stars hier mit einem Sternsymbol gekennzeichnet, ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden, und stehen auch spieltechnisch spürbar über ihren Kollegen. Ballack, Beckham, Ronaldinho und Co. laufen schneller, schießen härter und passen genauer. Und Olli Kahn, im Spiel noch die Nummer Eins im Tor, erkennt man an seinem charakteristischen Abschlag Marke extra-weit.



begrenzt ist. Für wissbegierige Spieler gibt es außerdem noch die »FIFA WorldCup.com«-Zone, die Fakten zu WM-Stätten und Arenen in Form von kurzen Videos parat hält. Auch die Ladebildschirme erzählen ein bisschen etwas über Land und Leute und sind dabei angenehm kurz.

Am eigentlichen Kick auf dem Rasen ändert sich relativ wenig. »FIFA« ist und bleibt die Serie, die im Vergleich zu »Pro Evolution Soccer« eher schneller und actionlastiger angelegt ist. Kenner des Vorgängers kommen sofort zurecht. Einzige wirkliche Neuerung ist die überarbeitete Schusssteuerung, die abhängig von der Fähigkeit des Spielers, Abstand und Winkel zum Tor und Position zu den Gegenspielern zum Erfolg führt oder eine Torchance im Ansatz verpuffen lässt. Meist fiel es uns schwer, aus Weitschüssen zum Torerfolg zu kommen, aber im direkten Duell zieht der Schlussmann dann doch allzu oft den Kürzeren. Dafür agieren die Gegner recht aggressiv, greifen schon im

Mittelfeld an und stellen sich geschickt auf, wenn es darum geht, die Passwege zu blockieren. So landen Pässe in den Lauf des Mitspielers meist beim Gegner und Tacklings sind dank der hart durchgreifenden, ja fast schon kleinlichen Schiris auch kein gutes Mittel, um schnell wieder in Ballbesitz zu gelangen.

Kommt es zum Strafstoß oder Elfmeterschießen, wird eine weitere Neuerung sichtbar. Man kann den Schützen in die Irre führen, indem man wie wild auf der Torlinie herumspringt. Oder man lässt umgekehrt den Keeper in die falsche Ecke hechten, indem man vor dem Schuss noch kurz abstoppt. Das bringt, ein bisschen Training vorausgesetzt, ordentlich Spannung ins Spiel. Auch das Drumherum stimmt: Kamerafahrten wie im TV, mit Zooms und Schwenks durch die Arena. Meist stehen Mannschaftskollegen am Spielfeldrand und feuern den Schützen an, während der Controller im Rhythmus des Herzschlags vibriert. Insgesamt also ein

überzeugendes Spielgefühl, auch weil der Spielfluss von interessanten Detaillösungen profitiert. Man kann zum Beispiel per D-Pad auf die Schnelle Taktik, Formation, Auswechslungen und Schützen bei Standardsituationen bestimmen, ohne das Pausenmenü aufrufen zu müssen

In puncto Grafik ist der Unterschied zur Version für die Original-Xbox kaum zu sehen. Erst beim Zoom ins Spielgeschehen oder in den Replays erkennt man die überzeugenden Spielermodelle. Das ist wohl auch der Grund, weshalb die Kamera so gern und oft zoomt und einzelne Helden frontal ins Bild setzt - bevorzugt bei Replays, Jubelszenen, oder wenn Klinsi was zu feiern hat. Blöd nur, dass sich Auswechsel-Szenen nicht abbrechen lassen. Dafür macht der Einmarsch der Gladiatoren wirklich was her und ist mit Trommelwirbel, Fanfaren und Fan-Chören auch akustisch top untermalt. Schade nur, dass gelegentliche Grafikfehler den guten Eindruck schmälern, und die Kommentare

auch niemanden zu Jubelstürmen hinreißen. Lob gibt es dafür für die gute Anpassung an den PAL-Standard. Keine schwarzen Balken weit und breit, das gibt's auf der Xbox 360 leider viel zu selten.

Seckin Özdündar

FIFA Fussball-WM 2006

GRAFIK/

Tolle Spielermodelle, prächtige Stadien, sonst kaum verbessert.

8

SOUND/

Authentische Stadionatmosphäre, aber fader Kommentar.

7

STEUERUNG/

So einfach und gut wie eh und je.

9

Originalgetreue WM-Simulation mit toller Atmosphäre, toller Lizenz und viel Bonusmaterial.

8.3
aus 10



Lohnt sich's?

- So großartige Massenschlachten gibt es sonst nirgends
- Kein Online-Modus, fades Knopfdruck-Kampfsystem

Erscheint/ 23. Juni 06



Natürlich kann man versuchen, sein Ziel zu erreichen, ohne dass die eigenen Truppen bedingungslos hinter einem stehen. Aber in dem Fall bleibt es wohl beim Versuch ...

AUF EINEN BLICK

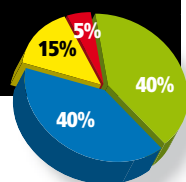
Publisher/ Koei
Hersteller/ Omega Force
Preis/ ab 35 EURO
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Schwertkampf-Adventure in bewährter Hack&Slay-Tradition.

DAS STECKT DRIN

- Kämpfen
- Elefantenreiten
- Strategie
- Metzeln



DYNASTY WARRIORS EMPIRES

Der Kampf um die Herrschaft in China

Die Erde bebt durch das Kampfgewicht des Elefanten, auf dem du durch die feindlichen Reihen preschst, das Schwert empor gestreckt als Zeichen für deine Truppen, sich in die Schlacht zu stürzen ... Die Zeichen stehen auf Krieg – in Koeis antikem China streiten drei Parteien um Ehre, Land und Macht. In einer Kombination aus Strategie und Action-Slasher übernimmt der Spieler die Führung einer der drei Fraktionen und muss das Reich der Mitte sowohl hautnah auf dem Schlachtfeld, als auch in einem Strategie-Teil erobern.

»Empires« ist der fünfte Ableger der »Dynasty Warriors«-Reihe von Koei. Obwohl sich die Neuerungen in Grenzen halten - vor allem Aufmachung und Story erinnern sehr an die Vorgänger - ist das Spiel ein gelungener Start der Serie auf der Xbox 360. Zumindest im Hinblick auf die 48 spielbaren Charaktere, die 25 Regionen, die es zu erobern gilt, und die 75

unterschiedlichen Strategien, die richtig angewandt über Sieg und Niederlage entscheiden.

Die Schlachten werden in bewährter »Dynasty Warriors«-Manier geschlagen: mit Schwert, Speer, Kampffächer oder eine der vielen anderen Waffen in der Faust, bewegt man sich frei durch die chinesische Landschaft, befiehlt seine Truppen und hackt auf den Gegner ein. Dabei dürfen Specialmoves und magische Kräfte ebenso wenig fehlen wie Elefanten und Pferde, auf denen man verheerende Angriffe reiten kann. Man sollte nur aufpassen, nicht selbst vor ihren Hufen zu landen. Die eigenen Soldaten sind dabei wie die Massen der Gegner computer-gesteuert. Bis auf die Hauptfiguren sind sie aber meist recht inaktiv – soll heißen, sie sind viel zu »schüchtern« für eine solch kriegerische Welt. Völlig unbehelligt steht man inmitten eines Pulks feindlicher Soldaten und sehnt sich einen Hauptgegner herbei. Denn die machen zwischen

liveundonline

Nichts Besonderes geplant: Spielergebnisse vergleichen, Freundes-Liste addieren, diverse Mini-Downloads

1



AUFBAU EINER DYNASTIE

Mit Kampfgeschick und Weisheit zum Ziel

Online-Gaming ist leider nicht möglich, doch ein Zwei-Spieler-Modus tröstet darüber hinweg. Besonders bei höherer Schwierigkeit freut man sich über einen weiteren Kämpfer an seiner Seite.

Neben den spielbaren 48 Hauptcharakteren, kann man seinen eigenen Helden erschaffen und mit einer Vielzahl von Gegenständen und Waffen ausrüsten. Bis zu 20.000 Kombinationsmöglichkeiten

bei der Charaktergestaltung lassen der Kreativität freien Spielraum.

Vertrauen entscheidet bei der Wahl seiner Verbündeten und Generäle – aber werden sie alle der Versuchung widerstehen, sich auf des Gegners Seite zu schlagen, wenn das Glück in der Schlacht sich wendet? Mit Weisheit erschaffst du eine solide, loyale und schlagkräftige Armee, die dir den Sieg bringt.

3



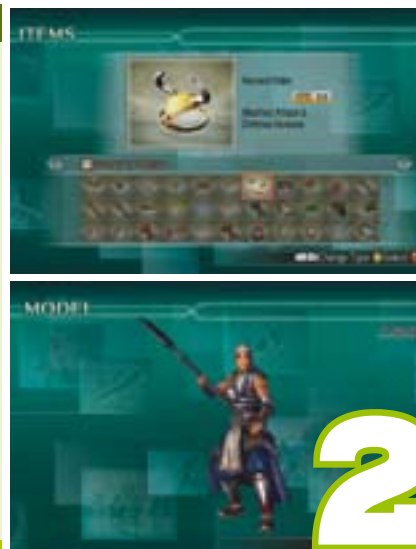
3

DER RUF DES KRIEGER

China wartet auf einen neuen Herrscher

In großen Schlachtszenen muss man sich als fähiger Krieger beweisen, bei der Vorbereitung seiner Feldzüge als kluger Strategie. Magische Gegenstände, die man nach den Schlachten kaufen kann, motivieren zu immer waghalsigeren Manövern und helfen dem Spieler, im Kampf noch unbezwingbarer zu werden.

2



ihren Angriffen zwar lange Pausen, laden dann aber zu einem sehr heißen Tanz ein. Nur, das eintönige Kampfsystem setzt halt nach wie vor auf doofes Buttonmashing. Und die Gegner wehren sich kaum, so wie es bei »Dynasty Warriors« seit jeher üblich ist. Liebe es, oder hasse es.

Jedenfalls sorgt der »Empires«-Modus für Abwechslung. Denn will der Spieler das Land von den anderen beiden Feldherren erobern, ist eine gute Taktik unverzichtbar. Acht geben sollte man dabei auf die richtige Balance. Denn einerseits braucht man genug Soldaten, um eine Region erfolgreich anzugreifen, andererseits sind bereits eroberte Regionen mit zu geringer Besatzung stets in Gefahr, vom Feind überannt zu werden. Man muss mit seinen Ressourcen haushalten, seine Offiziere clever aufstellen und Allianzen bilden. Neben diesem Empires-Modus, der dem Spiel seinen Untertitel gibt, stehen dem Spieler ein Edit-Modus sowie ein freier Modus zur

Verfügung, in dem er einzelne Kampagnen spielen und Figuren aufwerten kann. Dies sollte man allerdings nicht übertreiben, da hierdurch auch die gegnerischen Generäle gestärkt werden. Sollte man Hilfe benötigen, kann man auf den Coop-Modus für zwei Spieler zurückgreifen, bei dem sich aber ein großer Bildschirm empfiehlt.

Ein weiterer Pluspunkt ist der historische Hintergrund der Geschichte, auf den »Dynasty Warriors 5« großen Wert legt. Er erschließt sich dem interessierten Spieler in einer Enzyklopädie über die chinesische Ära, in der das Spiel stattfindet. Die mythische Dimension hingegen findet sich weniger in der ohnehin nur schwach ausgeprägten Handlung wieder. Stattdessen zeigt sich Magie in zahlreichen Gegenständen, die der Spieler im Laufe des Spiels erwerben kann, wie die zum Umgehen von Hinterhalten nützliche Drachenfigur. Auch die Umgebung ist märchenhaft-archaisch: Kämpfe finden

in glühender Abenddämmerung statt oder auf sonnenüberfluteten Waldwegen, auf denen magische Stürme den Helden am Weiterkommen zu hindern suchen.

Den Spagat zwischen Strategie und Action-Spiel meistert »Dynasty Warriors 5« nicht ganz. So sind die Karten oft relativ ähnlich aufgebaut, sodass es fast zwangsläufig zu Wiederholungen im Spielablauf kommt. Insgesamt gibt es zu wenig echte Höhepunkte, die einen dazu drängen das Spiel immer und immer wieder zu spielen. Dies soll aber nicht über den Genuss hinwegtäuschen, vor historischem Hintergrund in einer mythischen Landschaft zu agieren. Einzig das letzte Versinken in dieser fernen Welt, jenes »Sich-selbst-vergessen«, das gute Spiele ausmacht, findet nicht statt. Dennoch schafft »Dynasty Warriors« einen soliden Einstieg auf der Xbox 360 und bietet vor allem den Spielern, die die Serie noch nicht kennen, solide Unterhaltung zum fairen Preis. Grundlage für den Test

ist ein US-Muster. Laut Hersteller wird sich in der deutschen Fassung aber nichts Gravierendes ändern.

Sebastian Kraftmeier

DW 5: Empires

GRAFIK/
Stimmungsvolle Landschaften, puppenhafte Figuren.

7

SOUND/
Gute Effekte, mäßiger Soundtrack.

7

STEUERUNG/
Einfach und einsteigerfreundlich.

8

Keine komplexe Story, aber Strategie mit hohem Actionfaktor und prima Atmosphäre.

7.2
aus 10

Lohnt sich's?



monatelange Beschäftigung, große Community, spannende Kämpfe



frustrierender Anfang, horrendes Monatsgebuhr



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Square
Enix

Preis/ ab 50 Euro

Genre/ Online-
Rollenspiel

Spieler/ 1 - ∞

Xbox Live?/ ja

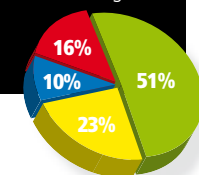
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Online-Abenteuer mit tausenden von Spielern und »Final Fantasy«-Bonus - das Rollenspiel artet jedoch teilweise in harte Arbeit aus.

DAS STECKT DRIN

- riesige Welt
- Kommunikation
- Monster plätten
- Level-Downgrade



Später warten allerlei dicke Ungeheuer auf den Spieler. Zunächst muss man jedoch mit kleineren Kalibern Vorlieb nehmen

liveundonline

■ Kein Xbox-Live-Gold-Account notwendig, weil eigener Play-Online-Server von Square Enix ■ Abenteuer mit PC- und Playstation-2-Besitzern ■ Separate Freundesliste ■ Achtung: nur ein Frei-Monat, danach Monatsgebuhr von 12,95 Euro

FINAL FANTASY XI

Was soll ein geselliger Online-Rollenspieler tun, solange es »World of Warcraft« nicht für die 360 gibt? Vana'diel erforschen? Na ja ...

Hurra, das erste »Final Fantasy XI« für die 360 ist da! Obwohl, hurra? In Jubel kann eigentlich nur ausbrechen, wer viel Zeit und noch mehr Durchhaltevermögen mitbringt. Denn »Final Fantasy XI« ist nicht wie die anderen Rollenspiele aus der Serie, die man mal eben einwerfen und Spaß dran haben kann. Hier ist alles anders. Das hier ist ein Online-Rollenspiel mit ganz großem Anspruch. Kaum ist ein Held aus den verschiedenen Rassen und Berufen erwählt – Unentschlossene sollten sich im Zweifelsfall für einen menschlichen Hume entscheiden, der kämpfen und zaubern kann –, findet er sich verlassen in der riesige Welt Vana'diel wieder. Jetzt bleibt es jedem selbst überlassen, was er tun oder lassen will. Man wird ins kalte Wasser geworfen, ohne Tutorial.

Immerhin sind einige der Nichtspieler-Charaktere redselig und erklären die eine oder andere Feinheit des komplexen Spiels. Wen es jedoch gleich in die Wildnis zieht, um dort Monster zu vertrimmen, der wird nicht alt. Denn anfangs ist der eigene Charakter so schwächlich, dass sogar ein Karnickel eine Bedrohung darstellen kann. Beißt der Held zu

oft ins Gras, so kann es passieren, dass er eine Stufe absteigt. Da ist die Freude groß, wenn wegen so eines Missgeschicks mehrere Stunden Arbeit für die Katz sind ... Deshalb ist es ratsam, sich ab einem gewissen Level einer Party anzuschließen. Am besten einer mit hünenhaften Nah-, flinken Distanz-kämpfern, mächtigen Zauberern und agilen Recken mit Heilkräften. Ist erst einmal eine Party gefunden, dann entfaltet das Spiel langsam seine volle Pracht. Denn wenn eines in der Welt von Vana'diel wichtig ist, dann ist es Kommunikation. Wer allein durch die Territorien streift, kann sich darauf gefasst machen, später so gut wie chancenlos zu sein.

In den großen Städten wimmelt es nur so von Spielern, weil auch Besitzer der PS2- und PC-Fassung sich hier aufhalten. Und es gibt jede

„ Einzelkämpfer stecken schnell in Schwierigkeiten ... „

1



ES GIBT VIEL ZU TUN!

In der neuen Region Aht Urgan muss im »Besieged«-Modus eine Gruppe von Spielern einen Standort gegen Monster verteidigen. Diese Kämpfe sind ziemlich spektakulär, Anfänger werden sie jedoch nicht allzu schnell zu Gesicht bekommen.

Natürlich besteht nicht das ganze Spiel aus Kämpfen. Friedliche Naturen können sich zwischendurch als Handwerker betätigen und sich Gilden anschließen. Viel Zeit ist aber auch hier nötig, denn richtig

interessant wird es erst in höheren Stufen.

Kein »Final Fantasy« ohne Chocobos. Auch beim Online-Spiel sind die vogelartigen Reittiere mit von der Partie. Mit ihnen kommt der Spieler deutlich schneller voran. Der optische Luxus kostet allerdings einiges an virtueller Knete.

3



2

GEGNER CHECKEN

Das kann Leben retten!

Damit man sich anfangs bei der Gegnervwahl nicht ein wenig zu viel vornimmt, gibt es die Möglichkeit per »Check«-Befehl das jeweilige Biest ein wenig unter die Lupe zu nehmen. Das ist auch bitter nötig, denn oftmals sind harmlos scheinende Tierchen stärker als man denkt. So kann es unvorsichtigen Neulingen schon einmal passieren, dass sie von einem wilden Karnickel besiegt werden – was natürlich doch ein wenig peinlich ist ...



3

Menge zu tun. Man führt Handel mit anderen Spielern, verhökert nicht benötigte Gegenstände auf dem Basar oder schließt sich einer der Handwerksgilden an. So können irgendwann eigene Gegenstände hergestellt und in klingende, virtuelle Münzen umgewandelt werden. Zu viel Stress? Nun, warum nicht am nächsten Fluss angeln? Diese Fülle an Möglichkeiten steht im willkommenen Kontrast zu den echtzeitbasierten Kämpfen, die eher Mittel zum Zweck als wirklich unterhaltsam sind. Nach drei bis vier Tagen stellt sich das Gefühl ein, Teil dieser Welt zu sein. Langweilig wird es hier nie, weil es zahlreiche Haupt- und Nebenquests zu erledigen gibt. Einige davon verbessern das Ansehen bei den Herrschern und treiben die Geschichte voran.

Richtig gelesen: »Final Fantasy XI« hat eine Hintergrundgeschichte. Von der sollte man sich jedoch nicht zu viel erwarten, sie ist im Grunde nur eine nette Dreingabe. Der Hauptaspekt liegt, wie bei den meisten Online-Rollenspielen, in den gemeinsamen Abenteuern mit Spielern aus aller Welt. Deshalb ist der Titel auch ideal, um einige neue Online-Freundschaften zu knüpfen. Zwecks Plauderstündchen ist jedoch eine USB-Tastatur dringend empfohlen. Zwar kann man mit vorgefertigten Makros winken, nicken und andere Aktionen ausführen, allerdings sagt das geschriebene Wort halt mehr aus. Außerdem gehen über Tastatur einige Befehle deutlich schneller von der Hand.

Was die restliche Erscheinung betrifft, so zeigt sich doch deutlich, dass wir es hier nur mit einer leidlich modifizierten Version eines ziem-

lich genau vier Jahre alten Originals für die Playstation 2 zu tun haben. Gut, die Helden sehen hübsch und die Monster Furcht erregend aus, aber das gewisse 360-Etwas fehlt. Erstaunlich, dass die Grafik trotzdem noch manchmal ruckt, und dass vier Jahre offenbar nicht für die Eindeutigung der Bildtexte gereicht haben. Dafür läuft das Spiel, entgegen den Angaben auf der Packung, auch auf 50-Hz-Fernsehern und sogar ohne PAL-Balken. Ein Plus der 360-Version ist, dass die drei Erweiterungen »Chains of Promathia«,

Bei solch einer Ansammlung an Gegnern sollte man lieber die Beine in die Hand nehmen und möglichst schnell das Weite suchen!



»Rise of the Zilart« und »Treasures of Aht Urgan« mit neuen Schauplätzen, Charakterklassen und Monstern enthalten sind. Ändert aber nichts am Fazit: Der Spieler muss schon wirklich hart im Nehmen sein, um sich in Vana'diel heimisch zu fühlen.

Nicholas Buracas

Final Fantasy XI

GRAFIK/

Nette Charaktere und Landschaften, aber nicht Next-Gen-gemäß

7

SOUND/

Märchenhafte Musikanterhaltung, Kampfplärm, keine Sprache

8

STEUERUNG/

Für Einsteiger zu komplex, USB-Tastatur dringend empfohlen.

7

Für Einsteiger und Gelegenheitsspieler viel zu hart und zeitaufwändig. Für Leute mit Durchhaltevermögen.

7.3 aus 10



Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

Publisher/

Activision

Hersteller/ Z-Axis

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Action

Spieler/ 1

Xbox Live?/ nein

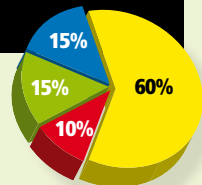
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Nicht das Spiel zum Film, sondern das Spiel vor dem Film. Und mit Nightcrawler, der im Film gar nicht auftaucht ...

DAS STECKT DRIN

- blitzschnelle Angriffe
- Handlung
- Gegner verprügeln
- alles kaputt machen



X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Drei gegen den Rest der Welt

Momentan formieren sich die Figuren aus Marvels X-Men-Comics im Kino zum »Letzten Widerstand«. Da liegt die dazu passende Umsetzung quasi auf der Hand. Nur, dass diese Filmumsetzung eigentlich gar keine ist. Das Spiel erzählt vielmehr, was zwischen dem zweiten und dritten Leinwand-Teil passiert und warum sich die Mutanten von Charles Xaviers und die bösen Buben von Magneto so erbittert bekämpfen. Kenner der »X-Men«-Games für die alte Xbox erwartet eine faustdicke Überraschung: Das »Official Game« versteht sich als reinrassige Action- und Fight-Mixtur, die eher realistisch und nicht mehr wie ein Comic aussieht. Drei von Xaviers X-Men übernehmen abwechselnd die Heldenrollen, jeder davon teilt handfest aus. Das frühere Konzept mit Helden-Quartett und Rollenspiel-Tiefe ist passé.

ECHT DREI SUPERHELDEN?

Genau. Jeder von ihnen bekämpft Magnetos Schergen auf die eigene Weise. So fliegt Iceman seinen Gegnern in weiten und offenen Umgebungen entgegen, schießt mit Eiseschossen um sich und wehrt Angriffe mit seinem Schild ab. Fühlt sich fast wie eine Action-Flugsimulation an und macht auch Laune, weil die Fights gegen Magnetos Bande doch ziemlich temporeich inszeniert sind. Zwischendurch finden sich wohl gesetzte Höhepunkte, zum Beispiel wenn sich Pyros mächtige Feuerschlange vor einem aufbaut und einen Reaktor in Schutt und Asche zu legen droht. Solche Bossfights haben einiges an Pep, ihnen könnte man höchstens den zu niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad ankreiden. Dafür kommen die Feinheiten der Steuerung gut zur Geltung. Beispielsweise die Tatsache, dass die Geschosse mit der linken Schultertaste auch als zielsuchende Projektile effektiv funktionieren.

DREIMAL UNTERSCHIEDLICHES GAMEPLAY

Sobald Nightcrawler an der Reihe ist, verändert sich der Charakter des Spiels. Der Recke versteckt sich in Schatten, springt von Plattform zu Plattform und krallt sich an Wänden fest. Nebenschnellen Kombinationschlägen über die A, B, X und Y-Tasten sind Teleportationsangriffe Nightcrawlers stärkste Waffe. Wolverine dagegen wählt eher den direkten Weg. Seine Adamantiumkrallen zerfetzen die Gegner, blocken Klingen und Schläge. Als besonders effektiv gegen Sabretooth, Lady Deathstrike und die anderen von Magnetos Handlangern erweist sich der Adrenalin-Modus, in dem die Schlagkraft kurzzeitig noch einmal gesteigert wird. Dass gelegentlich weitere X-Figuren in Nebenrollen eingreifen, bringt Flair ins Spiel. Storm zum Beispiel lässt auf Kommando Blitze auf die Gegner los. Insgesamt ein unterhaltsamer Mix aus Rudelkämpfen und ein paar dramatischen, teils auch originell inszenierten Bossgegnerduellen. Einen Wirbelsturm als Arena nutzen, da muss erstmal jemand drauf kommen. Schwierigkeitsgrad und Herausforderung befinden sich in guter Balance.

GRAFIK AUF XBOX-NIVEAU

Trotzdem will der Funke nicht so ganz überspringen, denn es fehlt an Ideen und auflockernden Elementen. Die Levels sind klein und unspektakulär geraten, die Aufgaben



geradlinig und voraussagbar aneinander gereiht. Mehr raffinierte Geschicklichkeitstests, hier ein Puzzle und da ein zusätzlicher Tempowechsel hätten dem Ganzen gut getan. So sammelt man zwar schnell Erfolgserlebnisse, aber der Ansporn lässt bald nach. Was uns zur Grafik bringt. Kurz gesagt: die 360 kann viel mehr, als sie hier zeigt. Egal ob Gegner, Kulissen und Lichteffekte – nichts davon geht deutlich über das hinaus, was wir von der alten Xbox kennen. Offenbar räumt der Hersteller selbst dem Spiel keine allzu großen Chancen ein. Wie sonst wäre es zu erklären, dass die Comicbilder ihren Job als verbindendes Element zwischen den Missionen zwar ordentlich erledigen, dabei aber komplett englisch bleiben – ohne Untertitel? Darüber freuen kann sich wohl nur, wer unbedingt Patrick Stewart als Xavier und Hugh Jackman als Wolverine im Original hören möchte. Bei einer so sorglosen Eindeutschung überrascht das Fehlen von PAL-Streifen. Alles in allem macht »X-Men: The official Game« den Eindruck einer eher unmotivierten Portierung, die sich vor allem auf den Namen X-Men verlässt.

Sebastian Kraftmeier

X-Men

GRAFIK/

Düsterer Look, wenig Effekte, unspektakulär.

5

SOUND/

Genretypisches Kawumm und Zack, auch unspektakulär.

6

STEUERUNG/

Handlich und flüssig, bei jeder der drei Figuren.

8

Anders als die Vorgängerspiele, aber nicht unbedingt besser. Mehr Action, weniger Ideen.

6.7 aus 10



Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

Publisher/ Rockstar Games

Hersteller/

Rockstar San Diego

Preis/ ab 35 Euro

Genre/ Sport

Spieler/ 1 - 2

Xbox Live?! ja

USK/ ohne

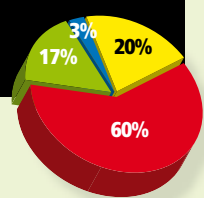
Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: rasantes Spiel, süße Mädels, kurze Shorts = einfach Spaß

DAS STECKT DRIN

- geile Angaben
- perfekte Steuerung
- kleine weiße Bälle
- heiße Bienen



TISCHTENNIS

Damit trifft Rockstar bestimmt nicht ins Aus ...

Groß war die Aufregung im Internet als die Meldung die Runde machte, »Grand Theft Auto«-Entwickler Rockstar würde ein neues Spiel exklusiv für die 360 ankündigen. Dass es sich dabei um eine Tischtennis-Simulation handeln würde, damit hatte wohl niemand gerechnet. Richtig, Tisch-ten-nis! Statt durch die Straßen einer Großstadt kämpft man sich hier, bewaffnet mit einem Pingpong-Schläger, durch drei Turniere und steigt bis in die Meisterklasse auf. Damit auch Anfänger mit dem Spiel etwas anfangen können, gibt es ein Training, bei dem alle Feinheiten der Steuerung erklärt werden. Diese ist zwar intuitiv gehalten, trotzdem gehört ein wenig Übung dazu, sie zu meistern. Ist diese aber erst einmal da, legt das Game los. Wenn die Ballwechsel immer länger und schneller werden, steigt der Adrenalinspiegel höher und höher. Dann fühlt sich »Tischtennis« an wie ein Fightgame, nur eben mit anderen Mitteln. Ob Stopp- oder Schmetterball, alles ist möglich und per Tastendruck schnell und präzise platziert. Auch die Stärke des Schläges oder des Dralls hat der Spieler voll unter Kontrolle. Um Vor- oder Rückhand müssen sich Ballkünstler jedoch keine Sorgen machen, dies wird vom Spiel übernommen. Damit für jeden Angriff die passende Antwort serviert werden kann, haben die Entwickler ein cleveres Feature eingebaut. Farbliche Kreise zeigen an, mit welcher Schlagart der Ball gespielt wurde. Man kann adäquat reagieren. Das sorgt für eine angenehme Portion Taktik.

Jede der (frei erfundenen) Spielfiguren besitzt Stärken und Schwächen. So ist Liu Ping mit seinem drahtigen Körper ideal für

schnelle Positionswechsel, seine Treffsicherheit überzeugt jedoch nicht. Die wiederum hat die hübsche Haley drauf. Wer sich nicht zwischen verschiedenen Stärken entscheiden mag, greift zum ausgewogenen Franzosen Luc. Ein Highlight des Spiels, neben der perfekten Steuerung, ist die überzeugende Ballphysik. Je nachdem, wo die kleine Plastikugel landet, verhält sie sich so, wie sie soll. Streift der Ball das Netz, kommt es beispielsweise zum unerwarteten Richtungswechsel. Aber auch bei der Grafik wurde auf Details geachtet. Die Animation der Figuren könnte kaum besser sein. Nach kurzer Zeit arbeiten sich die ersten Schweißflecken vom Hals hinunter in die Achselhöhlen, bis schließlich das T-Shirt am Leib klebt. Die souveräne Kameraführung hält die Action immer gut im Bild und sorgt so für ein Plus an Atmosphäre, ohne das Gameplay zu vernachlässigen. Die Authentizität der verschiedenen Arenen stimmt: unterschiedliche Bodenbeläge und Tischtennisplatten plus authentische Werbung (Killer Spin, Adidas und Joola etc.), das ergibt ein stimmiges Gesamtbild.

Aber, und daran ändern freispielbare Charaktere, Bälle und Outfits nichts: beim



liveundonline

- Zwei Spieler schmettern sich die Pingpong-Bälle um die Ohren
- Eigene Turniere leiten
- Verschiedene Ranglisten sorgen für zusätzliche Motivation
- Zuschauer-Modus für Faule

Spiel allein ist bald die Luft raus. Denn neben den Turnieren und dem »Schaukampf«-Modus gibt es weder ein Rahmenprogramm noch Minigames wie beispielsweise bei »Top Spin 2«. Zu ganzer Stärke fährt »Tischtennis« also erst im Mehrspieler-Modus auf, bleibt aber wiederum unter seinen Möglichkeiten. Es dürfen sich nämlich nur zwei Spieler gegenseitig Bälle um die Ohren kloppen. Warum nicht vier? Speziell über Xbox-Live würde nichts über eine gepflegte Runde »Rundlauf« oder ein spannendes Doppel gehen. Immerhin besteht die Möglichkeit, eigene Turniere zu leiten. So bezieht sich unsere Wertung auf das Spiel zu Zweit. Ob einem als Einzelspieler das kurze Vergnügen stolze 40 Euro wert ist, muss jeder für sich selbst entscheiden.

Nicholas Buracas

Tischtennis

GRAFIK/

Reichlich Details bei Figuren und Arenen, aber statische Zuschauer.

8

SOUND/

Zuschauergejohle, Gestöhne der Spieler und Musik mit Druck.

7

STEUERUNG/

Controller in die Hand nehmen und losspielen.

8

Tolle Kombination aus Next-Gen-Grafik und perfekter Steuerung, für Einzelspieler aber viel zu wenig Inhalt.

8.3 aus 10

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 geworben 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.

MITMACHEN UND GEWINNEN DAS GIB-GUMMI-GEWINNSPIEL FAHR DEN FERRARI!

JETZT HEISST ES SCHNELL SEIN! TEILNAHME NUR BIS ZUM 3. JULI!



Erlebnisgeschenke
von

JOCHEN SCHWEIZER



www.jochen-schweizer.de

FÜR ZWEI GEWINNER: FERRARI F355 SELBER FAHREN ODER COPILOT IM RADICAL-RENNWAGEN SEIN MIT WWW.JOCHEN-SCHWEIZER.DE

Wer nicht gerade in goldenen Pampers auf die Welt gekommen ist oder im Lotto den Jackpot abräumt, der wird einen Ferrari wohl immer nur von hinten sehen. Bei dir kann das aber anders laufen. Denn in Zusammenarbeit mit dem Erlebnis-Veranstalter Jochen Schweizer verlosen wir zweimal je eine Fahrt in einem heißen Ferrari F355. Dieser Flitzer schöpft seine 380 Pferdestärken aus einem V8-Motor mit 3,5-Liter Hubraum und schiebt sie über ein Sechs-Gang-Getriebe an die qualmenden Hinterräder weiter. Wippenschaltung, in 15 Sekunden von Null auf 200, das fühlt sich fast so an wie im Formel-1-Boliden. Nur, dass du selbst der Pilot bist!

Falls du keinen Führerschein hast, noch nicht 23 Jahre alt bist oder heute früh schon deine drei eigenen Ferraris poliert hast, kannst du dich im Fall eines Gewinnes für eine rasante Alternative entscheiden: eine Mitfahrt in einem echten Zweisitzer-Rennwagen, mit einem Profipiloten am Steuer! Er beschleunigt den Radical SR3 in knapp drei Sekunden von 0 auf 100, so dass es dir das Blut in den Hinterkopf drückt. Trotzdem ist die Mitfahrt bereits ab einem Alter von zwölf Jahren erlaubt. Ganz egal, ob du dich für den Ferrari entscheidest oder die Mitfahrt bevorzugst, dich erwartet auf jeden Fall ein Erlebnis, das du nie wieder vergessen wirst. Zwei glückliche Gewinner erhalten je einen Gutschein, den sie in Absprache mit dem Veranstalter an verschiedenen Abholstationen beziehungsweise Rennstrecken in Deutschland einlösen können. Falls du mehr über die einzigartigen Erlebnisgeschenke von Jochen Schweizer wissen oder sie bestellen willst, findest du im Internet unter der Adresse www.jochen-schweizer.de nähere Informationen. Wir drücken die Daumen!

SO NIMMST
DU TEIL!



POST

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

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



ONLINE

Öffne einfach auf deinem PC den Internet-Browser und gib die Adresse www.360-live.de ein. Klick dich direkt von der Hauptseite durch zum Gewinnspiel. Dann noch ein Klick, schon gehörst du mit etwas Glück zu den Gewinnern. Achtung: Zur Teilnahme musst du als 360-Live-User mit einer korrekten E-Mail-Adresse angemeldet und im Besitz eines Online-Abos für www.360-live.de sein.

TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!
NUR BIS ZUM 3. JULI!

360 Gewinnspiel

360 Juni/Juli 06

FOLGENDE SYSTEME HABE ICH INTERESSIEREN MICH

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

ICH NUTZE DAS INTERNET

regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

Action	☐
Ego-Shooter	☐
Action-Abenteuer	☐
Rollenspiele	☐
Abenteuer	☐
Rennspiele	☐
Fightgames	☐
Sport	☐
Import-Spiele	☐

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

Vom Text her: _____

Von den Bildern her: _____

ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE 360-AUSGABE:

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

WENN ICH GEWINNE, INFORMIERT MICH BITTE HIER:

Name, Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Telefonnummer _____ Alter _____

E-Mail _____

Teilnahmeschluss ist der 3. Juli 2006. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 4. Juli 2006 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Jochen Schweizer, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bitte vergiss deine Adresse nicht. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite, beziehungsweise des Teilnahme-Kupons einsenden.

LESERPOST

Auch die steigenden Sommertemperaturen scheinen unseren Lesern diesen Monat nichts auszumachen. Unaufhörlich flattert uns Post in die Redaktion. Die besten Zuschriften drucken wir auf dieser Doppelseite ab. Viel Spaß damit!

Richard Lammert

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

NACHFOLGER

Was haltet ihr von einem Thread, in dem man über Leserbriefe aus dem aktuellen Heft diskutieren kann? Meiner Meinung nach werden nämlich einige Briefe von der Redaktion oft ins Lächerliche gezogen. Das ist nicht fair! Vielleicht können ja einige User hier im Forum bei Fragen, die die Leser haben, weiterhelfen! Oder ihre Meinung über einige der Zuschriften loslassen. Ich beispielsweise würde sehr gerne mal über einige Leserbriefe hier im Forum diskutieren!

xxTOOSTRONGXX aus dem Forum

Dann tu das doch. Kein Mensch wird dir dieses Recht abschlagen können. Nicht einmal ich. Aber jetzt mal Hand aufs Herz: Kann es sein, dass ich da kritische Töne über meinen Beantwortungsstil raushöre? Nun gut, ich will mir nicht nachsagen lassen, ich könne mit Kritik nicht umgehen. Ich habe deinen Brief hiermit zur Kenntnis genommen. Mein Anwalt auch. Du hörst von ihm.

KEIN ANSCHLUSS

Moin, also man kann ja externe Festplatten an eine Xbox 360 anschließen. Bei mir funktioniert das jedoch leider nicht so ganz. Ich habe eine 80 Gigabyte Festplatte von Western Digital als NTFS formatiert und via 3,5-Zoll-USB-Case mit meiner Xbox verbunden. Hat vielleicht

irgendjemand eine Ahnung, woran es liegen könnte, dass das bei mir nicht funktioniert?

Jamsun aus dem Forum

Also, wenn man Microsoft glauben will, funktioniert der Anschluss externer Festplatten nach offiziellen Angaben nicht. Aber nach offiziellen Angaben ist Windows auch das zuverlässigste Betriebssystem der Welt - und wie wahr diese Aussage ist, stellt sich alle drei Wochen unter Beweis, wenn einem der Kollegen der XP-Rechner abschmiert. Bei uns hat der Anschluss einer externen Festplatte schon geklappt, wenn auch nur eingeschränkt, als Abspielgerät für MP3-Files. Die Festplatte muss aber mit FAT32 formatiert sein. Hm, und da liegt wohl bei dir der Hase im Pfeffer.

LOBESHYMNEN

Hallo geehrte Redaktion, zum zweiten Mal halte ich nun euer Heft in den Händen. Es liest sich von allen Magazinen am Markt am besten. Keine Ahnung, warum. Vielleicht sind es die tollen Bilder, die professionelle Aufmachung und die Seitengestaltung. Toll finde ich auch das Format des Hefts. Die neue Bewertung mit 10tel-Stellen ist ebenfalls sehr gut. Ich könnte noch ewig so weiterschreiben, deswegen bring ich's jetzt einfach mal auf den Punkt: weiter so!

Joe

Stimmt. Wir finden auch, dass sich unser Heft wegen der tollen Bilder so gut liest. Und nebenbei sieht es auch klasse aus, wegen der schönen Buchstaben. Aber im Ernst: Danke für das Kompliment. Wir wollen in der Tat den Spaß am Videospiel auch in den Texten überbringen. Langeweile gibt es woanders.

GELÄUTERT

Hallo, werte 360-Redaktion, vielleicht könnt ihr euch erinnern, ich habe nach dem Genuss der Erstausgabe eure etwas zu sanften Kritiken sowie eure zu rosigen 360-Grafikansichten bemängelt. Dementsprechend erfreut war ich, als ich heute beim eigentlich ziellosen Stöbern im Zeitschriftenregal auf die aktuelle Ausgabe stieß und darin sogar noch meine »Quake«-Standpauke vorfand. Jedenfalls muss man es euch hoch anrechnen, dass ihr jede meiner bisherigen Mails beantwortet habt. So etwas würde sich jede andere Zeitschrift nicht trauen. Vielen Dank!

Andreas Gross

Wir sind ja auch nicht »jede andere Zeitschrift«, sondern das 360-Magazin.

SCHARFE SACHE

Hi Leute, vorab ein Lob an euer Magazin. Aber nun zu meiner Frage: Ich bin ein

Top Thema

Liebes 360-Team, ich habe mir die deutsche Version von »Oblivion« gekauft, und was soll ich sagen? Ein großartiges Spiel, das einer Xbox 360 wirklich mehr als würdig ist. Wäre da nicht diese lausige Eindeutschung. Was zur Hölle ist in Bethesda gefahren, dass sie bei der deutschen Übersetzung so gepfuscht haben? »27th of Letzter Samen«, »To block, drückt den left button«? Haben die sie noch alle? Wenn ich schon 60 Euro für ein Spiel berappe, will ich bitteschön doch auch ein

einwandfreies Produkt haben. Und kein bilinguales Kauderwelsch. Vielen Dank fürs Zuhören.

Peter Kieweg

Ein wahres Wort, weise gesprochen. »Oblivion« wirft mit Anglizismen um sich, da kann jeder Viva-Moderator noch etwas lernen. Bethesda Softworks ist sich des Problems immerhin bewusst und denkt über eine Lösung nach. Ob, und wann wir 360-Besitzer einen Patch bekommen, ist noch unklar - es heißt, er sei relativ leicht machbar. Jedenfalls möchte Pete Hines, der PR-Vizechef von

Bethesda, folgendes loswerden: »Wir arbeiten eng mit unseren Lokalisierungs- und Test-Teams zusammen, um die Probleme, über die wir in Kenntnis gesetzt wurden, zu analysieren. Unser Anspruch ist es, die bestmögliche Spielerfahrung zu schaffen. Wir werden unser Möglichstes tun, um die Probleme bald zu lösen.« Bleibt zu hoffen, dass das tatsächlich passiert.



VERSTÄNDIGUNGSPROBLEME

□ Morgen, Leute. Jetzt hat es Sony also geschafft und sich endlich zu einem Erscheinungstermin für die PlayStation 3 durchgerungen. Anfang November. Gratulation zum Untergang, sag ich da nur. Bis die Maschine hier in Deutschland rauskommt, vergeht doch locker noch ein Jahr. Bis dahin hat die Xbox 360

ihre Führung so ausgebaut, dass Sony überhaupt nicht mehr mithalten kann. Konkurrenz hat Microsoft garantiert nicht zu fürchten. Von wem denn bitte? Etwa Nintendo? Bestimmt nicht. Jeder, der diesen komischen Fernbedienungs-Controller in die Hand nimmt, gehört gesteinigt.

Michi

SCHREIB UNS!

WIR NEHMEN FAST ALLES ...

Dazu gehörst auch du, mein Freund. Denn wir bitten bereits seit der Erstausgabe inständig darum, derartige Fan-Mails zu unterlassen. Und was machst du? Knallst uns schon wieder so ein Gehetzte auf den Tisch. Briefe wie solche sind nicht nur inhaltlich sinn- und niveaulos, sondern bringen uns ernsthaft zum Weinen. Wirklich. Vor allem unseren Textchef, der muss den ganzen Mist nämlich Korrektur lesen. Und das mehrere Male. Also tut uns euch und dem armen Manfred einen Gefallen wie dieses. Wie in Zukunft bitte hetzerisches Geschwafel wie dieses. Die Welt wär's stattdessen mit Fragen und Problemen, die die Welt tatsächlich interessieren? Ein paar Bilder, ein paar Fotos, Spielsammlungen oder Fanbriefe von knackigen Blondinen. So etwas sehen wir gern!

glücklicher 360-Besitzer, habe jedoch nur eine normale Fernsehglotze mit 50 Hertz. Ich überlege mir, einen HD-Ready-Fernseher zu kaufen, damit ich die Spiele in voller Pracht zocken kann. Jetzt ist mir aber zu Ohren gekommen, dass die Grafik mit einem VGA-Kabel und PC-Monitor auch ganz nett anzuschauen sei. Meine Frage wäre nun: Ist die Grafik mit einem PC-Monitor nur etwas besser als mit einem normalen Fernseher oder kommt sie fast an HDTV-Qualität ran? Preislich sind LCD-TVs ja alles andere als ein Zuckerschlecken. Wie ist das mit dem 16:9-Modus, hab ich da Probleme mit einem PC-Monitor? Ich habe nämlich auch gehört, wenn man keinen Widescreen-Monitor hat, kann das Bild bei manchen Spielen nicht umgewandelt werden. Vorab danke für eure Antwort.

Ron

Prinzipiell arbeiten alle flache Glotzkisten mit so genannten LCD-Panels. Ganz egal ob sie am PC hängen, sich HD-Ready-Fernseher schimpfen und gleichgültig, was für ein Markenname auf dem Gerät steht: das Panel ist immer von LG-Philips, Samsung oder Sharp. Schärfe und Farbbrillanz sind also vergleichbar. Nur sind Monitore halt oft viel kleiner, außerdem beträgt das Verhältnis von Breite zu Höhe entweder 4:3, 5:4 oder 16:10. Bei HD-Ready-Fernsehern liegt's bei 16:9. Unser Tipp: ein 16:10-Monitor. Die sind bezahlbar und bieten sämtliche Auflösungen, die für schöne Bilder aus der Xbox 360 notwendig sind. Wichtig noch: das Gerät muss über einen VGA- oder Komponenten-Eingang verfügen, was bei Apple-Displays oft nicht der Fall ist!

ERBSENZÄHLER

□ Hallo! Ihr seid einfach klasse! Aber trotz allem hätte ich ein paar Verbesserungsvorschläge: Wenn ihr eure Bewertungszahlen auf 15 erhöht, wäre alles um einiges genauer. Und wenn ihr noch den Multiplayer einzeln bewertet, wäre euer Heft einfach perfekt. Euer treuer Leser

Alexander Klassen

Ein Bewertungssystem mit 15 Punkten? Wo sind wir hier, im Leistungskurs Mathe? Wir haben das System erst kürzlich nach demokratischer Abstimmung komplett renoviert und es sieht so aus, als wären die meisten Leser damit glücklich und zufrieden. Wir sind's auch, also belassen wir es vorerst dabei.

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

Über das Wertungssystem des 360-Magazins ist in der letzten Zeit heiß diskutiert worden. Jetzt haben wir es geändert. Eure Meinung dazu? Wir haben uns im Forum auf www.360-live.de umgesehen:

Thing

Ich find es jetzt besser als vorher!

1337

Ist was anderes und kein bisschen ungenauer als Prozent Wertungen.

masterserious

Also, ich sehe da schon noch einen Unterschied. Zum Beispiel bei den Einzelwertungen für Grafik und so, da ist immer noch eine 10er-Wertung da. Das ist einfach zu ungenau.

Spartan 278

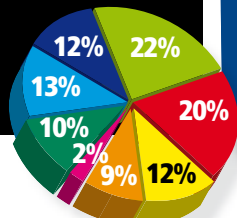
Ich bin eher für eine 1 bis 5 Wertung, weil man z. B. ein Spiel mit 4 Grafik-Punkten gut von einem Spiel mit 5 Grafik-Punkten unterscheiden kann.

dzy360

Solange das Gesamtergebnis (nicht Einzelwertungen wie Grafik, Sound oder so was) mit Kommastelle versehen ist, und damit eine genauere Abgrenzung zu anderen Spielen möglich ist, ist doch alles im grünen Bereich.

LESERPOST IN ZAHLEN

- cooles Wertungssystem!
- meine Xbox 360 ist so geil!
- die Übersetzer von »Oblivion« gehören gesteinigt.
- die PS3 wird untergehen.
- das HD-Laufwerk für die 360 ist ein Hammer.
- ihr seid die Besten!
- wann kommt »Halo 3«?
- was macht ihr im Sommer?



DER RASENDE TINO

□ Moin! Kommt dieses Jahr »F1 2006« für die XBOX 360 heraus? Fände ich klasse. Würde gern in toller Optik die Formel-1-Boliden auf weltweiten Strecken fahren und den Rausch der Geschwindigkeit live am Bildschirm erleben können.

Tino Rutschke

Tja, life ist life. Und live ist live. Was uns der Autor mit diesen Zeilen sagen will, ist: solange Sony kein Schumi-vs.-Alonso-Game für die 360 macht, wird es auch keines geben. Sony ist nämlich momentan der einzige Videospiel-Hersteller mit Zugriff auf die komplette Formel-1-Lizenz und nutzt die natürlich als Magnet für seine PlayStation. Wenn du also Schumi live am Bildschirm erleben willst, dann auf RTL oder Premiere.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

WERTUNGSHOCH

□ Ich habe neulich das erste Mal euer Magazin gekauft, die Ausgabe mit dem Soldaten auf dem Cover. Dabei habe ich festgestellt, dass die Spieletests alle mindestens mit einer Gesamtnote von 8 abschneiden. Da frag ich mich doch, ob tatsächlich alle Spiele, die erscheinen, so wahnsinnig gut sind? Ich meine, ihr habt auf den Leserbrief-Seiten darum gebeten, kein Fan-Boy-Gehetze sehen zu wollen. Aber ich hatte beim Durchlesen der Spielbewertungen ein wenig den Eindruck, dass da irgendwo bei euch ein kleiner »Fan-Boy« versteckt ist, der in die Bewertung mit einfließt. Ich würde mir eine etwas härtere Kritik wünschen, aber sonst ein riesiges Lob an euch!

Marko Eggert

Du hast die »Advanced Warfighter«-Ausgabe erwischt. Mit einem Ausnahme-Testteil, in dem erstaunlich viele Spiele mehr als acht Wertungspunkte kassiert haben; und viele sind deutlich drunter geblieben, wenn wir da mal drauf hinweisen dürfen. Aber, was sollen wir machen? »Oblivion«, »Burnout Revenge«, »Tomb Raider Legend« oder »Fight Night Round 3« abwerten, nur damit der Noten-Durchschnitt sinkt? Wenn du Gurken spielen willst, dann haben wir einen Tipp für dich: Hol dir einen 360-tauglichen Xbox-Oldie aus der Ramschkiste. »BMX XXX« zum Beispiel.

SMS-SCHNIPSEL

WIE BITTE?? ENYA SOLL ZU KAMEO PASSEN?? SO EIN MIST!! HAB IN DEM GATTE NARGENLLO DIE TWIN TOWERS GEFUNDEN ... LG QUZ

Den Titel »Geschmackloseste Bemerkung in dieser Ausgabe« hast du dir redlich verdient ...

X@3@6@0@ @M@A@X@!

Fein, er kann seinen Namen buchstabieren ...

GIBT ES FÜR DIE XBOX 360 SOFTWARE-UPDATES FÜR VCDs UND SVCDs?

Wozu? VCD ist tot.

HOFFE, DIE 360 KOMMT MIT BLAU IN SCHWARZ. DANN WERDE ICH SIE MITRUCH KAUFEN. TRANSPARENT WÄRE AUCH NE OPTION. MACHT WEITER SO.

Hoffen wir auch. Machen wir.

WÄRE ES NICHT VON VORTEIL, DAS HEFT ETWAS TEURER ZU MACHEN, DAFÜR ABER EINE CD MITZUPACKEN MIT DOWNLOADS VON SPIELEN?

Sollen wir auch steinalte Demos auf die DVD packen und den Heftpreis auf acht Euro erhöhen? Mal ehrlich: Hol dir die Demos lieber auf Xbox Live. Da kriegst du sie schneller und zahlst nichts extra.

WENN DIE WEBCAM FÜR DIE 360 RAUSKOMMT, WIRD ES DANN AUCH SO ETWAS WIE EYEToy GEBEN?

Kann gut sein.

HARDWARE TEST

MC2 RACING WHEEL

Hurra, endlich ist es da: das erste Lenkrad für die 360!

Was halten Alonso oder Schumi in der Hand, wenn sie dem Sieg entgegenfahren? Einen Ministick? Nein, ein Lenkrad natürlich, so wie es sich für Siegertypen gehört! Auf der 360 musste das mit den Siegen bisher ohne so ein Steuergerät klappen, einfach deshalb, weil es keines gab. Die schicken PC-Wheels passen mit ihrem USB-Stecker zwar in den Controller-Port, werden von der 360 mangels Kodierungs-Chip allerdings als nicht lizenziertes Zubehör erkannt und somit ignoriert. Egal, jetzt hat der US-Hersteller Mad Catz ja etwas Schickes am Start.

AUFBAU UND EINDRUCK

Durch die ausklappbaren Beinhalterungen an der Unterseite passt das »MC2« gut auf den Schoß, was aber eine verkrampfte Haltung zur Folge hat. Da kommt die Unterbringung auf dem Tisch besser. Nur, dafür hätten wir uns Schraubklemmen gewünscht, statt der Saugnäpfe an der Unterseite des Gerätes, auch wenn diese ganz gut halten. Sämtliche Knöpfe des 360-Controllers sind am Lenkrad angebracht, die beiden Analogsticks fehlen jedoch. Dafür sind die Knöpfe gut erreichbar, besonders die LB- und RB-Tasten, die sich als Schaltwippen mitdrehen. Die Verarbeitung macht einen guten Eindruck. Der Kunststoff fasst sich gut an, Nahtstellen sind sauber geglättet, nur das Kohlefaser-Imitat an der Gangschaltung wirkt arg billig. Ärgerlich ist, dass die Pedale auf zu kleinen Gummistempeln thronen. So rutschen sie auf glatten Böden weg; also entweder klemmt man die Pedaleinheit irgendwo ein oder legt sie auf Teppichboden. Gas und Bremse liegen ein bisschen zu nah beieinander. Könnte Menschen mit großen Füßen stören.

WIE SPIELT SICH'S?

Wir haben das Lenkrad mit »Project Gotham Racing 3«, »Need for Speed: Most Wanted« und »Burnout Revenge« getestet. Letzteres lenkt sich damit etwas diffus. Dafür haben wir bei »Gotham« einen echten Gewinn gegenüber dem Controller festgestellt. Gas und Bremse lassen sich spürbar besser dosieren, Scheitelpunkte in den Kurven präzise anlenken. Der Drehwinkel von rund 110 Grad lässt es zu, dass man ohne Übergreifen den vollen Lenkeinschlag erreicht. Unter dem Strich konnten wir unsere Bestzeiten tatsächlich unterbieten. Das mag auch daran liegen, dass das Lenkrad sich mit seinen gummierten Flächen gut anfühlt und dass die Daumen in ausgeformten Mulden perfekt zum liegen kommen. Wir freuen uns schon darauf, das »MC2« mit »Test Drive Unlimited« auszuprobieren!

WAS GIBT ES SONST ZU BEACHTEN?

An den ersten Exemplaren der 360-Konsole kann es passieren, dass das Lenkrad schlecht funktioniert. Abhilfe schafft ein Update des Dashboards, dann ist der Totpunkt, sprich die Mittelstellung nicht mehr so weit reichend definiert und die Bedienung insgesamt sehr viel präziser. Das Update wird über Xbox Live quasi automatisch erledigt. Man kann es sich laut Hersteller aber auch auf www.xbox.com laden lassen und auf CD brennen oder sich von Mad Catz auf dem Postweg zuschicken lassen.

MC2 Racing Wheel

Griffiges Lenkrad

- + gute Verarbeitung
- + sehr gutes Spielgefühl
- keine Schraubklemme
- rutschende Pedale

8.1
aus 10



AUF EINEN BLICK

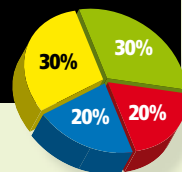
Hersteller/ Madcatz
Produkt/ Lenkrad und Pedale
Erscheint/ erhältlich
Preis/ ab 90 Euro

KURZ & KNAPP

Ist gut verarbeitet, lässt sich gut bedienen, könnte aber stabiler in der Hand liegen.

FLACHBILD IN ZAHLEN

- Fahrspaß
- Bleifuß
- Erster!
- 5 Jahre Garantie



XBOX 360 CONTROL PAD PRO

Angenehm griffig

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Madcatz **Produkt/** Controller
Erscheint/ Erhältlich **Preis/** 35 Euro

Wer an den Kauf eines zweiten Controllers denkt und keine Lust auf das reguläre Design der 360-Controller hat, sollte das »Control Pad Pro« von Madcatz einmal genauer unter die Lupe nehmen. Dieses wartet nämlich mit einem angenehm flachen Design auf. Damit liegt das Pad nicht unbedingt besser, aber auf jeden Fall anders in der Hand als das Original. Ausprobieren!

TOLLES DESIGN

Zunächst einmal fällt einem das 8-Wege-Digikreuz auf. Es ist vorbildlich verarbeitet und präzise in der Handhabung, genau wie die Analogsticks. Top sind auch die Schultertasten: beide Triggertasten sind leicht gebogen und bieten den Fingern einen guten Halt. Über einen kleinen Hebel an der Unterseite kann man zudem den rechten Analogstick invertieren, ohne sich durch Ingame-Menüs kämpfen zu müssen. Zusätzlich verfügt das Pad über eine konfigurierbare Dauerfeuer-Option für die Tasten A, B, X, und Y. Bei welchen Games das Sinn machen soll, entzieht sich allerdings unserer Kenntnis.

UND SONST?

Das »Control Pad Pro« liegt gut in der Hand, nicht zuletzt dank der gummierten Flanken. Die Verarbeitung macht auch richtig was her. Preislich liegt der Controller mit 35 Euro gleichauf mit dem Microsoft-Pendant. Das Pad, das übrigens auch am PC funktioniert, ist in weiß und schwarz erhältlich, beide Male leider nur mit Kabel.



Wertung

- + vorbildliche Schultertasten
- + guter Sitz
- etwas teuer
- Dauerfeuer nur auf A, B, X, Y

8.3
aus 10

MICROCON-CONTROLLER

Steuereinheit für zierliche Hände

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Madcatz **Produkt/** Controller
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 30 Euro

Es hat ja nicht jeder solche Pranken wie Olli Kahn. Menschen mit zierlicheren Greiforganen sind seit Jahren schon bei den Controllern aus der Madcatz »Microcon«-Serie in guten Händen, wenn wir das mal so plump sagen dürfen. Auch die 360-Version ist ein kabelgebundener Controller, der deutlich kleiner gebaut ist als das Original-Pad.

GESCHRUMPT, ABER NICHT ABGEMAGERT

Mit dicken Daumen fühlt sich der »Microcon«-Controller umständlich an, da sich die A- und X-Buttons und der rechte Analogstick ständig in die Quere kommen. Spieler mit kleineren Händen dürften aber bei den geringeren Abständen zwischen den Buttons keinerlei Probleme haben. Auch das leichtere Gewicht und die Gummielemente an den Griffen, welche ein Abrutschen auch bei hektischem Spiel erschweren, kommen ihnen entgegen. Das Kabel ist minimal kürzer als das des Originals, dafür verfügt der »Microcon« aber über eine Dauerfeuerfunktion.

LEICHT ENTÄUSCHENDE VERARBEITUNG

Das »Microcon«-Pad fühlt sich griffig an, speziell bei Marathon-Sessions. Nur das Steuerkreuz handhabt sich etwas schwergängig und die Verkleidung um die Analogsticks ist offen konstruiert, sodass Krümel und Schmutz freie Bahn ins Innenleben haben. Die hebelartigen LT- und RT-Tasten weisen zwar einen ähnlich langen Bedienweg auf wie beim Original, insgesamt dürfte man sich für den Preis, der gleichauf mit dem des Microsoft-Controllers liegt, aber eine etwas bessere Verarbeitung wünschen.



Wertung

- + griffige Gummielemente
- + Vertikalachse umschaltbar
- nicht für große Hände
- offener Analogstick

7.6
aus 10

NEO SE ADVANCED CONTROLLER

Huch, ein Doppelgänger!

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Joytech **Produkt/** Controller
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 29 Euro

Das Fazit gibt's diesmal schon am Anfang: Joytechs neuester Controller ist eine gute, preisgünstige Variante des 360-Originalzubehörs. Nur minimale Unterschiede zum Standardgerät führen dazu, dass der Benutzer kaum Abstriche im Praxiseinsatz hinnehmen muss.

KOMMT MIR BEKANNT VOR!

Eigentlich gibt es nur zwei Sachen auszusetzen: Das konventionelle Steuerkreuz ist härter als das Original und gerade bei Querbewegungen nicht ganz so präzise, dafür aber robuster. Den zweiten Mangel muss man – gerade in der immer kabelloseren Konsolenwelt – in der Steife und Dicke des Kabels sehen, das zwar mehr Schutz vor Kabelbruch und Co liefert, aber nie ganz vergessen lässt, dass der Controller ein Kabel hat. Zudem ist es noch rund zehn Zentimeter kürzer als die originale Strippe.

WAS KLEINE ÄNDERUNGEN BEWIRKEN ...

Die Verarbeitung macht einen guten Eindruck. Die Keulenform der Griffe ist ausgeprägter als beim Original, gleichzeitig sind die Griffe etwas kürzer. Kann man mögen, muss man aber nicht. Die LT und RT-Tasten haben einen beachtlichen Hebelweg und lassen sich deshalb gut dosieren. Doch der höhere Widerstand führt bei intensivem Spiel schneller zur Ermüdung. Alles in allem lohnt sich eine Anschaffung des »Neo SE«, nicht zuletzt auch wegen des günstigen Preises. Der Controller ist in einer weißen und einer schwarzen Ausführung erhältlich.



Wertung

- + gutes Spielgefühl
- + fairer Preis
- relativ steifes Kabel
- kein Dauerfeuer

8.1
aus 10

HD CABLE PRO

Scharfe Strippe, scharfe Bilder

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Speed Link **Produkt/** VGA-Kabel
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 20 Euro

Hatten wir nicht erst in der letzten Ausgabe alle bis Ende März erhältlichen Videokabel im Test? Schon, aber seit Ende Mai macht nun auch Speed Link mit bei der Aktion »Unser Bild soll schärfer werden«. Dem Hersteller fiel zu dem Thema eine handwerklich solide, aber keine wirklich innovative Lösung ein.

WIE VIELE POLE KRIEG ICH DENN?

Die goldfarbenen, trapezförmigen Stecker mit ihren 15 Polen sehen nicht nur schick aus, die Vergoldung der Oberfläche mindert auch die Korrosionsgefahr. Das zwei Meter lange Kabel selbst besitzt eine hellgraue Ummantelung, die einen edlen Eindruck macht. Ein Ferrit-Kern filtert eventuelle Störsignale, die sonst als leichte Schlieren im Bild sichtbar würden. Dem Set liegen Cinch- und Klinken-Adapter bei. Über die lassen sich die zwei zu kurz gekommenen Audio-Adern verlängern und so umbauen, dass sie in einer PC-Audioanlage Halt finden. Praktisch!

LOCKERES LEBEN

Hörbar besser wird der Klang bei Benutzung der eingebauten TOS-Buchse. Ein entsprechendes Verbindungskabel hätte das Paket komplettiert. Dass man es dazukaufen muss, relativiert leider den Preis von 20 Euro. Zudem bietet die Buchse einen etwas sehr lockeren Halt – problematisch, wenn man die Konsole öfter mal hin- und her schiebt. Aber sonst gibt es nichts zu meckern.



Wertung

- + fairer Preis
- + gute Verarbeitung
- dünne Adern
- kein VGA-weiblich-Adapter

7.5
aus 10



Kill Bill? Aber nein. Bill Gates ist doch ein Netter. Sein »Windows XP Media Center« macht die Xbox 360 noch flexibler ...

Die Xbox 360 vertreibt ihrem Besitzer auf vielfältige Art und Weise die Zeit. Neben ihrer Hauptfunktion als Spieleplattform kann sie Film-DVDs wiedergeben oder Musik von der Festplatte abspielen. Vieles ist möglich. Aber was tun, wenn auf dem PC bereits eine mächtige Mediensammlung wartet und der Benutzer keine Lust hat, ständig Dateien umzukopieren? Was, wenn die 20-GB-Festplatte der Konsole an die Grenzen ihrer Kapazität stößt? Dann gibt es eine recht elegante Lösung. Die Konsole lässt sich nämlich mit dem PC koppeln. Sie übernimmt dann eine Funktion als reines Abspielgerät. Die Originaldaten bleiben auf dem Rechner, aber die 360 gibt sie wieder. Zum Beispiel Videos. Die dann auf der riesigen HDTV-Glotze gleich um Längen eindrucksvoller aussehen als auf einem 17-Zoll-PC-Monitor.

Wie funktioniert es?

Über einen digitalen Hub überträgt ein PC mit einer speziellen Version des Betriebssystems Windows, nämlich der »Windows XP Media Center Edition«, Mediendateien aller Art quasi auf Knopfdruck von seiner Festplatte auf andere Geräte. Das können Stereoanlagen aus dem Forschungslabor von Bang & Olufsen sein, Fernseher wie im Raumschiff Enterprise oder der Kühlschrank von Captain Kirk. Aber die Xbox 360 macht sich auch gut als Empfänger und als zentrales Home-Entertainment-System. Denn Microsoft hat in seiner Konsole die Medienoption als Standard integriert, mit-

samt Unterstützung für 5.1-Surround-Sound und HDTV. Die Installation ist relativ einfach zu bewerkstelligen. Der Benutzer folgt einfach den Anweisungen, die er auf der Homepage von Xbox und im Installationsprogramm findet. Es lohnt sich, mit den Netzwerkeinstellungen ein wenig herumzutüfteln, um die optimale Performance zu erhalten. Wird eine drahtlose Verbindung gewählt, stellt ein Wireless-Router mit 802.11a-Protokoll sicher eine der besten, weil schnellsten Möglichkeiten dar. Diese Fähigkeit ist Standard bei jedem halbwegs modernen Router.

Welche Medien sind geeignet?

Der größte Vorteil besteht darin, Musikdateien direkt von der Festplatte des PCs auszuwählen und anzuhören. Das verschafft Flexibilität und erspart das zuweilen lästige Brennen von Musik-CDs; heruntergeladene oder gerippte Lieder werden über ein benutzerfreundliches Menü direkt angewählt und auf der Xbox 360 wiedergegeben. Gleichzeitig lassen sich die Fotos vom letzten Urlaub – oder was für Bildchen sich auch immer in den dunklen Ecken der Festplatte finden lassen – auf einem angeschlossenen HDTV-Gerät in hoher Auflösung betrachten. Es gibt sogar einige nette Bearbeitungstools, mit denen man die Schärfe verändern oder rote Augen wegzubearbeiten kann. Natürlich steht dabei nicht der Umfang eines professionellen Bildbearbeitungsprogramms zur Verfügung. Daneben lassen sich, mit der Xbox 360 als

Vermittler, auch Filme direkt von der Festplatte aus auf einem HDTV-Fernseher abspielen. Diese Option dürfte es allerdings schwer haben, sich durchzusetzen, denn der große Nachteil des »Windows Media Centers« ist, dass es Filme nur im .wmv-Format unterstützt. Die wesentlich beliebteren und verbreiteteren Formate wie .mpg und .mov müssen entweder erst konvertiert oder eben doch direkt auf dem PC-Monitor angeschaut werden. Es bleibt zu hoffen, dass »Windows Vista« eine entsprechende Unterstützung anbietet. Erst dann würde die Xbox 360 zu einer echten Entertainment-Gesamtlösung werden.

Schließlich kann man, wenn der PC eine TV-Karte besitzt, über die Xbox fernsehen und Sendungen aufnehmen. Auch hier, wie bei jeder Aktion, die man über das »Media Center« ausführt, wird der wertvolle Speicherplatz der Xbox geschont; alle Daten bleiben auf der PC-Festplatte, oder werden – wie eben bei der TV-Aufnahme – auf ihr gespeichert. Endlich enthüllt sich auch, dass man auf dem 44-tastigen Fernbedienungsmonster, das zumindest den top ausgestatteten 360-Konsolen beiliegt, noch andere Tasten nutzen kann, außer »Start« und »Pause« beim Betrachten von DVDs.

Drück mich, Mann!

Beim Druck auf die Taste mit dem Windows-Logo entfaltet sich das Hauptmenü des Media Centers, während andere Tasten direkt den Fernseher starten, oder die Aufnahme steuern. Leider fehlt die Möglich-

FÜNF WICHTIGE ANTWORTEN

WARUM SOLLTE ICH DIE 360 TUNEN?

Per »Windows Media Center« kann die Xbox 360 auf Dateien zugreifen, die auf dem PC gespeichert sind. Die Konsole kann sie anzeigen, abspielen, was auch immer. So hörst du Musik, schaust dir Fotos und Filme an oder nimmst sogar TV-Sendungen auf, ohne dass der wertvolle Speicherplatz auf der Festplatte der 360 belegt wird. Denn die Daten bleiben auf dem PC gespeichert, die 360 leiht sie sich sozusagen nur aus.

»Datenstreaming« nennt sich das. Damit wird die Xbox 360 zur zentralen Steuereinheit, quasi zur Mutter aller Unterhaltungsgeräte.

WAS BRAUCHT ES, UM DIE XBOX 360 SOZUSAGEN ALS LANGEN ARM DES »WINDOWS MEDIA CENTERS« ZU NUTZEN?

Zur ultimativen Bequemlichkeit braucht es drei Dinge: Eine Xbox 360 mit Funk-Antenne für ein drahtlos geführtes Heimnetzwerk, einen PC mit »Windows XP Media Center Edition 2005« oder eine ältere Version des 2002 eingeführten »Media Centers« mit dem Update »Windows XP Media Center Edition Update Rollup 2«.

WIE SCHLIESSE ICH DIE XBOX 360 AN DEN PC AN?

Eigentlich ziemlich einfach. 360 und PC müssen fertig zum Verbindungsaufbau sein, sprich, sie müssen angeschaltet und online sein. Dann braucht es ein paar Installationsdateien für den PC. Die sind auf der



So etwas braucht der Medien-Junkie: Eine Xbox 360, einen PC mit »Windows Media Center«-Betriebssystem und ein drahtlos geführtes Heimnetzwerk.

Webseite mit der Adresse www.xbox.com/pcsetup abrufbar.

WAS TUN, WENN NUR DIE NORMALE WINDOWS-XP-VERSION ZUR VERFÜGUNG STEHT?

Die 360 kann auch mit einem PC mit Windows XP (inklusive »Service Pack 2«) Kontakt aufnehmen, allerdings hat sie in diesem Fall nur auf Musikdateien und Fotos Zugriff. Dagegen soll das für Anfang 2007 angekündigte »Windows Vista« ähnliche Möglichkeiten wie das »Windows Media Center« bieten.

DIE XBOX 360 IST DAS HERZSTÜCK DES HOME-ENTERTAINMENTS?

Bisher hat sich diese Möglichkeit noch nicht so sehr herumgesprochen. Vor allem deshalb, weil relativ wenige Benutzer mit der »Windows XP Media Center Edition« arbeiten. Das Betriebssystem ist nur auf neuen Rechnern serienmäßig installiert, kostet ansonsten zwischen 110 und 150 Euro. Sobald sich dann allerdings das neue »Windows Vista« verbreitet, wird die 360 zum Medienzentrum des Wohnzimmers. Keine Frage.

keit, mit der Fernbedienung auch Musik-, Bild- oder Videodateien anzuwählen, sodass für diesen Fall wieder auf den Controller zurückgegriffen werden muss. Das größte Problem ist sicherlich die fehlende Verbreitung des Betriebssystems. Es hat halt kaum jemand einen PC mit der »Media Center Edition« von Windows XP. Wenn man sich dieses Windows als OEM-Version im Laden besorgt, muss man höllisch aufpassen, dass man es richtig auf seine Hardware einstellt – sonst funktioniert die Hälfte nicht. Eigentlich schade, denn wenn die Verbindung mal hergestellt ist und man ein paar Hürden bei der Installation überwunden hat, macht die Kopplung von 360 und PC schon was her. Um Musik zu hören, muss man nicht erst zum PC rennen, mühselig nach mp3-Files suchen, sie auf CD brennen, die dann zurück ins Wohnzimmer tragen und die CD in die Stereoanlage einlegen. Man kann auch in Fotos vom letzten Urlaub schwelgen, ohne sie erst auf die Festplatte der 360 kopieren zu müssen.

Zusammenfassung

Wird die Media-Center-Kompatibilität in der 360-Gemeinde für Euphorie sorgen? Zumindest wird es eine Weile dauern. Heute benutzen erst knapp fünf Millionen User das »Windows Media Center«, bis Jahresende sollen es zehn Millionen sein. Dann kommt zudem bald »Windows Vista« mit denselben Multimedia-Funktionen heraus. Der mögliche drahtlose Dateitransfer von Medien zum Endgerät, das die jeweils beste Qualität bietet, ist tatsächlich der Hauptgrund, das System zu verwenden. Musikdateien, Fotos und Filme müssen nicht mehr unbedingt auf CD oder DVD gebrannt werden, um sie auf verschiedene Geräte zu bringen. Der Xbox-360-

Spieler gewinnt größere Wahlmöglichkeiten und mehr Bequemlichkeit bei seinem Home-Entertainment. Zudem ist es schon sehr reizvoll, sich Bilder auf Knopfdruck in High-Definition-Auflösung auf den Plasma-Fernseher zu beamen. Allerdings gehen die meisten Funktionen letzten Endes doch einfacher und komfortabler von der Hand, wenn man sie direkt am Computer oder den jeweiligen Mediengeräten ausführt. So ist die Verbindungsmöglichkeit von 360 und PC eher eine Vision dessen, wie toll die Zukunft sein könnte. Aber diese Zukunft könnte näher sein als mancher denkt. Für den Herbst ist immerhin ein umfassendes Update der 360-Benutzeroberfläche geplant. Wer weiß, was dann auf uns zukommt ...

Sebastian Kraftmeier

“ Bis Jahresende wird es knapp zehn Millionen User geben. ”



Angst vor scharfen Sachen: leider verschickt der PC nur Videodateien im .wmv-Dateien zur Xbox 360. Wer also den Zombie in MPEG4 rocken will, hat verloren

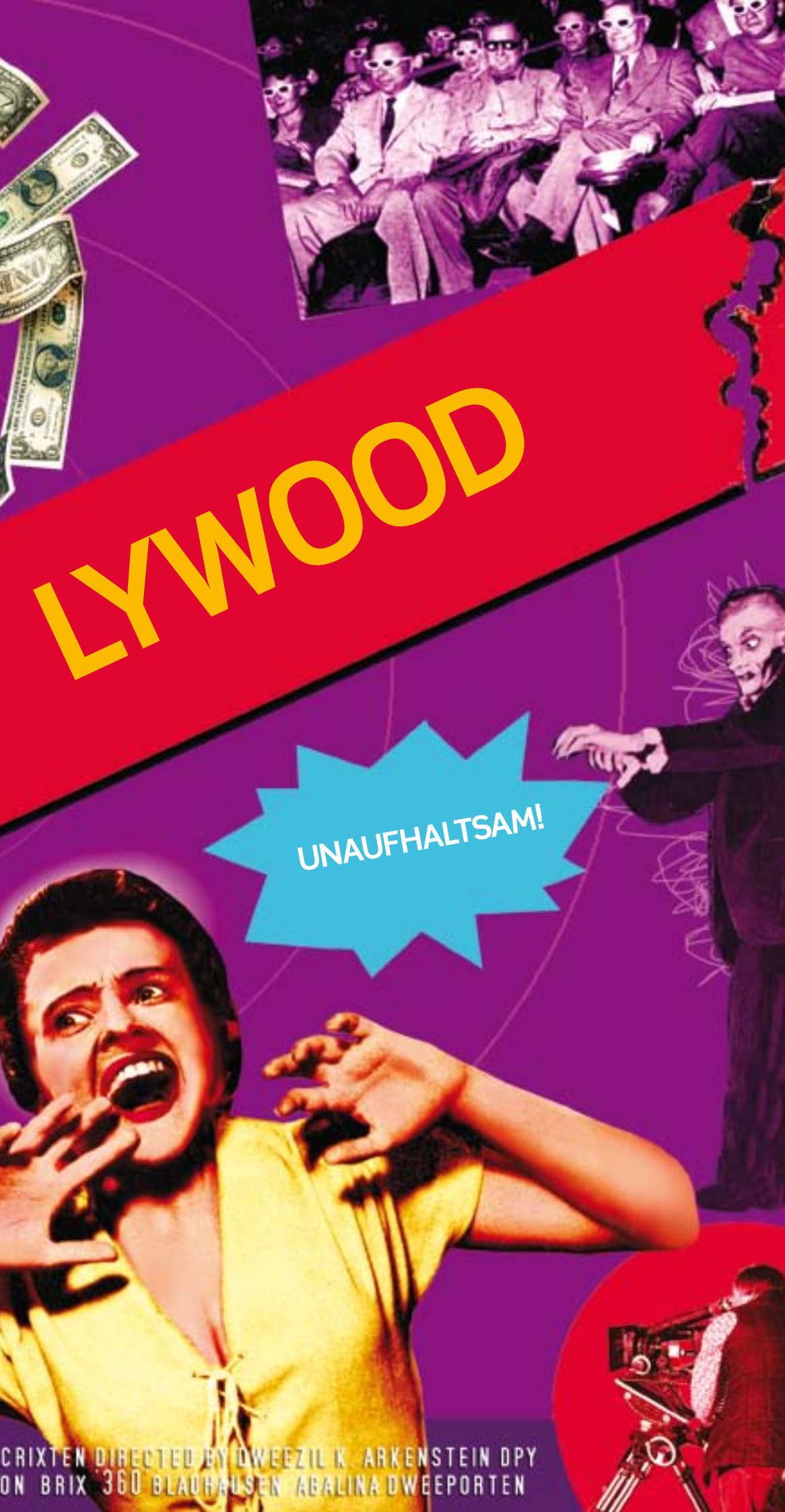
MILLIONEN-
SCHWER!

ERBARMUNGS-
LOS!

SPIELE UND HOL

3D

PRODUCED BY NORMAN X BOX THORS
STARRING: MALDEN X BOX WALDERT



Noch sind Spiel und Film zwei Welten. Aber jetzt wachsen die beiden Industrien mit der Xbox 360 zusammen. **Matthias Lausmann** und **Richard Löwenstein** erklären, warum

Wenn wir im Kino sitzen oder im Wohnzimmer vor dem Fernseher, dann macht uns der »Terminator« Angst, wir fiebern mit »Batman« mit und lachen ab bei »Spongebob«, sobald der über sein Schicksal stolpert. Aber was im Cinemascope-Format funktioniert, muss noch lange nicht als Game eine gute Figur abgeben. Schlechte Spiele zu guten Filmen gehören wohl zu den düstersten Kapiteln der Videospelindustrie. Und das nicht erst seit gestern. Schon anno 1982 machte sich Atari daran, die Filmlizenz von »E.T.« für 20 Millionen Dollar in Bits und Bytes zu pressen – und setzte das Produkt komplett in den Sand. Keine Menschenseele interessierte sich für das virtuelle Schicksal des Klötzchen-Alfs und ließ das Spiel zu einem der berühmtesten Ladenhüter aller Zeiten verkommen. Der Schaden kostete Atari mehrere Milliarden. Und schließlich auch die Existenz.

Gelernt hat die Industrie aus diesem Fiasko zunächst wenig. Jahrelang wurden uns Filmumsetzungen serviert, die einem den Magen umdrehen. Egal ob »Demolition Man«, »The Godfather« oder »Judge Dredd« – die üblen Machwerke aus den 80er- und 90er-Jahren haben Film-Spielen einen Ruf eingehandelt, den sie bis heute nicht losgeworden sind. Und immer wieder kommen Negativbeispiele dazu, wie jüngst zum Beispiel »Path of Neo«, die erstaunlich lausige Zusammenfassung der kompletten »Matrix«-Trilogie in einem Videospiel. »Verständlich«, klagt Jim Swallow, Drehbuchautor von Hörspielen und Software-Skripts wie »Star Trek: Voyager«, »denn was solche Spiele kaputt macht, ist in erster Linie ein oft viel zu straffer Zeitplan. Sehen Sie, die Produktion eines abendfüllenden Hollywood-Films schluckt in der Regel ein bis zwei Jahre, die Entstehung eines Videospiels dauert aber gerne mal doppelt so lange«. Zeit, die einfach fehlt, wenn Film und Spiel gleichzeitig auf dem Markt erscheinen sollen. Der Termindruck zwingt Spielehersteller oft zum Äußersten. Da werden schon mal die Rotstifte gezückt



CRIXTEN DIRECTED BY DWEEZIL K. ARKENSTEIN DPY
ON BRIX 360 BLAUHAUSEN ABALINA DWEEPORTEN



DER KOMMENDE WELTKRIEGS-EGO-SHOOTER »MEDAL OF HONOR: AIRBORNE« ÜBERNIMMT DIE HANDLUNG AUS DER SERIE »BAND OF BROTHERS« UND NUTZT ANIMATIONS-TECHNIKEN AUS HOLLYWOODS TRICKKISTE

» und so zeitraubende Schritte wie das langwierige Beta-Testing fix aus dem Produktionsplan gestrichen. Das Ergebnis heißt dann »Der Polarexpress« oder »Catwoman« und erstickt jeden Ansatz von Unterhaltung in einem Brei aus schwachen Ideen, faden Helden und schalem Gamedesign.

Riddick hat Vorbild-Funktion

Die besten Umsetzungen sind die, welche der Filmvorlage nicht eins zu eins nacheifern, sondern neue Geschichten erzählen. So geschehen beim Xbox-Ego-Shooter »Riddick: Escape from Butcher Bay«. Der Titel knüpft an die Ereignisse in den Kinofilmen »Pitch Black« und »Riddick« an, ohne an die Original-Story geknebelt zu sein. Das Resultat ist ein knackiges Action-Fest, das sich wohltuend vom Durchschnitt üblicher Filmumsetzungen abhebt. Kein Wunder, standen die Entwickler bei Starbreeze doch unter keinerlei Zeitdruck, da die zugrunde liegenden Filme bei Verkaufsstart schon längst aus den Kinos verschwunden waren. So konnten sich die Skandinavier voll und ganz auf ihr Spiel konzentrieren und intensiven Qualitätsprüfungen unterziehen. Ein Umstand, von dem andere Film-Spiele nur träumen können. Bei ganz großen Titeln, »King Kong« etwa, arbeitet heute Hollywood Hand in Hand mit den Spielentwicklern. Wenn die erste Klappe fällt, ist die Videospielindustrie mit am Set. Die Games-Hersteller

verwenden für ihre Arbeit Skizzen, Computerbilder und Motion-Capturing-Daten der Filmemacher. Schauspieler drehen zusätzliche Szenen, damit Gamer später die für Videospiele typische Handlungsfreiheit nutzen und alternative Lösungswege finden können. Außerdem nutzen die Macher von Kinofilmen und Videospielen dieselben Werkzeuge zur Schöpfung neuer Welten. Wenn beispielsweise Saurons Horden im Kino ganz Gondor einäschern und im dazugehörigen »Herr der Ringe«-Game Ähnliches passiert, dann entstehen die Kulissen, Effekte, Figuren hier wie da mit Hilfe des mehrere tausend Euro teuren Animationsprogramms »Maya«. »Wenn es um die Produktion geht, sind die Gemeinsamkeiten zwischen Kinofilm und Videospiel inzwischen sehr groß«, erzählt »Riddick«-Hauptdarsteller Vin Diesel.

Momentan ist ein weiterer Trend zu beobachten: betagte Leinwand-Klassiker kommen als Videospiel-Remake wieder. Egal, ob letzters der Bond-Shooter »Liebesgrüße aus Moskau« auf der Original-Xbox, oder demnächst »Der Pate«, »Dirty Harry« oder »Indiana Jones« auf der 360: sie alle basieren auf Filmvorlagen, die trotz ihres Alters nichts an Attraktivität und Bekanntheit verloren haben. Auf diese Weise erreichen die Hersteller einen großen Fankreis, ohne an die strengen Zeitpläne aktueller Filmumsetzungen gebunden zu sein. Eine Entwicklung, die dem angeknacksten Image des Film-Spiels auf die

Beine hilft und auch noch in Zukunft dafür sorgt, dass Hollywood in der Videospielebranche den Ton mit angibt. Denn auch in Produktionen, die nicht zwangsläufig auf Zelluloid-Vorlagen basieren, sind Profitalente aus der Traumfabrik mittlerweile in aller Munde. Und das ist wörtlich zu verstehen. So übernimmt Patrick Stewart im aktuellen »Elder Scrolls 4: Oblivion« eine tragende Rolle als Sprecher, und Filmkomponist Michael Giacchino, der schon für »Alias« in die Saiten und Tasten haute, sorgte erst kürzlich in »Mercenaries« für den guten Ton. Auch Trickspezialisten wie Stan Winston hatten in Projekten wie »Area 51« ihre kundigen Finger im Spiel, und sogar Clive Barker, Schöpfer des unheimlichen Pinheads aus dem Splatterschocker »Hellraiser«, hat

“ Was Filmumsetzungen kaputt macht, ist in erster Linie ein viel zu straffer Zeitplan! ”



IM VIDEOSPIEL-REMAKE DES MAFIA-KLASSIKERS »DER PATE« KOMMT DIE URBESETZUNG NOCH EINMAL ZUSAMMEN. DIE FÜR SPÄTSOMMER ANGEGÜNDIGTE 360-UMSETZUNG SOLL DIE ENDE MÄRZ VERÖFFENTLICHTE XBOX-VERSION MIT NATÜRLICH WIRKENDEN ANIMATIONEN AUSSTECHEN

das Spiele-Genre entdeckt. Gegen entsprechendes Kleingeld weckte er seine kreativen Geister und werkelt fleißig an dem 360-Schocker »Demonik«. Was Kollaborationen wie diese verbindet, ist ein angenehmer Synergie-Effekt. In einzigartiger Weise vereint er die Experten der Filmbranche mit der verspielten Aufbruchstimmung der Game-Industrie. Das Ergebnis führt nicht selten zu einem intensiven Spielerlebnis.

Zu viel des Guten

Allerdings klappt das Miteinander der beiden Industrien nicht immer gut. Oft entstehen Reibungspunkte aus Mangel an Erfahrung mit dem anderen Medium. Ein gutes Beispiel dafür ist der Weltkriegs-Shooter »Medal of Honor: European Assault«, für den sich Electronic Arts den erfolgreichen Skriptschreiber John Milius (»Apocalypse now«) ins Boot holte. Mit durchwachsenem Erfolg. Zwar überzeugt der inszenierte Weltkrieg durch dichte Atmosphäre, doch zwingt die feste Storyline dem Spieler eine Linearität auf, die von erfahrenen Gamern als eher störend empfunden wird. So etwas passiert, wenn man Filmleute in der Spielebranche einsetzt, die von Gaming wenig Ahnung haben. Das Medium Videospiel hat gewiss seine Berührungspunkte mit der Filmindustrie. Letztendlich funktioniert es aber nach völlig anderen Regeln. Und genau dieser Aspekt wird häufig bei solchen Kollaborationen vergessen. Was Spiele brauchen, sind Hollywood-geschulte

Skriptschreiber, die auch mit der Welt des Videospieles vertraut sind. Nur solche Leute können die Sphären zu etwas Sinnvollem vereinen. Es gibt immerhin schon einige Beispiele dafür. So garnierte Ubisoft das preisgekrönte Gameplay von »Prince of Persia: The Sands of Time« mit einer Prise Hollywood und verkaufte damit vom Nachfolger »Warrior Within« allein im Dezember 2004 mehr als eine Million Exemplare. Und auch Sam Fishers Abenteuer fahren dank filmreifer Storys selbst nach drei Teilen noch Geldsummen ein, die anderen Herstellern die Tränen in die Augen treiben. Das Geheimnis ihres Erfolges? Eine clevere und vor allem ausgewogene Mischung aus Film- und Spielelementen, die sich nicht gegenseitig erschlagen, sondern sinnvoll ergänzen. Sowohl »Splinter Cell« als auch »Warrior Within« sind auch ohne Hollywood-Bombast motivierend und durchdacht genug, um Fans wie Kritiker zu verzaubern. Trotzdem: eine Film- oder auch TV-Lizenz ist fast so wertvoll wie eine Maschine zum Drucken von Geldscheinen. THQs »Spongebob«-Games zum Beispiel toppen regelmäßig die Charts. Ohne den gelben Schwamm als Star würde vermutlich kein Mensch von den handwerklich soliden, aber ziemlich einfallslosen Jump'n'Runs Notiz nehmen.

Sorgenkind Filmspiel

Klar, dass Hollywood bei derartigen Erfolgsgeschichten Blut leckt und seit geraumer Zeit den Spieß umzudre-

hen versucht. In der Hoffnung auf das große Geld sichern sich Filmstudios immer öfter die Rechte an erfolgreichen Spielereisen, um daraus abend- und vor allem kassenfüllende Filme zu stricken. Der oftmals mäßige Erfolg hat einen simplen Grund: im Vergleich mit Kinofilmen basieren Games auf banal konstruierten Figuren und Ideen, die nicht genug Stoff für ein wirklich packendes Kinokript hergeben. So hatten wohl auch Ed Solomon und Parker Bennett, die Drehbuchautoren des berühmten »Mario«-Films, ihre lieben Probleme, den Kinogängern das knuffige Flair des Pixel-Originals schmackhaft zu machen und schreiben das Drehbuch komplett um. Das Resultat war ein verwirrender Mix aus SF- und Mystik-Elementen, der »Mario«-Fans zu wirr, regulären Filmfreaks sogar zu öde war, um den Preis für eine Kinokarte zu lohnen.

»

“ Ein Trend sind Videospiel-Remakes von Hollywood-Klassikern! ”



SUPERMAN IM CLINCH MIT METALLO, DAS IST EINER DER BOSSKÄMPFE IN DER NÄCHSTEN GROSSEN FILMUMSETZUNG: »SUPERMAN RETURNS« BASIERT AUF DEM GLEICHNAMIGEN FILM-REMAKE, DAS AM 17. AUGUST IN DIE KINOS KOMMT

» Das ehrgeizige 40-Millionen-Dollar-Projekt verkam an den Kassen zum Mega-Flop, und nicht mal die Hauptdarsteller Bob Hoskins und Dennis Hopper konnten den Streifen vor dem finanziellen Fiasko retten. Ein ähnliches Schicksal hatte auch der Realfilm »Street Fighter« zu beklagen, der seine dünne Story mit allerhand Filmsternen zu kaschieren versuchte. Klappte leider ganz und gar nicht. Jean Claude van Damme, Raul Julia und auch die damals noch nicht ganz so schnuckelige Kylie Minogue lieferten 1993 eine Show ab, die lediglich bei Trash-Fans Anklang fand. Allen anderen stellte es beim Trauerschauspiel sämtliche Nackenhaare auf. Auch »Mortal Kombat«, »Wing Commander« oder das kürzlich erschienene Leinwand-Debakel »Doom« kamen einfach nicht in Fahrt, sondern blieben weit hinter den Originalspielen zurück. Besser gelungene Verfilmungen, beispielsweise die zwei »Resident Evil«-Streifen, sind die Ausnahme. Warum erfreuen sich verfilmte Games nach wie vor so großer Beliebtheit? Ganz einfach: Geld. Denn der ungeheure Bekanntheitsgrad der Software-Vorlagen sichert den Produzenten eine feste, zahlwillige Stammkundschaft, die die oft sehr niedrigen Filmkosten

in Nullkommanichts wieder einspielt. Ein Prinzip, das sich der deutsche Regisseur Uwe Boll schon seit einiger Zeit zunutze macht. Mit seiner Produktionsfirma Boll KG sammelt er Spielelizenzen wie andere Leute Briefmarken, um sie dann als Leinwandabenteuer aufs Publikum loszulassen. »Als wir gemerkt haben, dass Videospielefans mit Vorliebe auch Videospielefilme sehen, haben wir uns entschlossen, die Boll KG zu einer Marke für Videospieleverfilmungen zu machen. Wissen Sie, ich finanziere meine Filme privat über Medienfond. Da kann ich mir keine finanziellen Misserfolge leisten. Deshalb achte ich bei den Umsetzungen peinlich genau aufs Budget. Ich versuche, aus möglichst wenig möglichst viel zu machen.« Nur schade, dass man davon bei seinen Werken nichts merkt. Sowohl »House of the Dead« als auch »Alone in the Dark« und »Blood Rayne« degradieren die Spieloriginalen zu haarsträubendem Low-Budget-Schrott mit viel Blut und Titten, aber wenig Sinn. Reue empfindet Boll dabei keineswegs. »Ist mir doch egal. Ich denke mir dann, wir haben mit »House of the Dead« alleine in den USA eine Million Tickets verkauft. Wie viele Leute haben sich noch mal das Spiel geholt?« Und so produ-

ziert »Horror Boll« weiterhin fleißig verfilmte Spiele, die uns auch künftig grausige Schauer über den Rücken laufen lassen. So stehen unter anderem auch Leinwand-Ports von »Dungeon Siege«, »Far Cry« und »Fear Effect« auf seiner Abschlusliste.

Happyend?

Wie gut, dass es da noch Hollywood-Größen gibt, die genug Erfahrung und das nötige Kleingeld mitbringen, um Spiele auf der Leinwand standesgemäß in Szene zu setzen. Und das in zunehmendem Maße. So verfilmt John Woo gerade Nintendos Weltraum-Serie

“ Der Xbox 360 kommt jetzt eine entscheidende Rolle zu. ”

Interview

Die Skriptautoren von »Warrior Within« im Interview

COREY MAY UND DOOMA WENDSCHUH
SEKRETAGENT PRODUCTIONS



360: NACH ZAHLREICHEN SKRIPTS FÜR TV- UND KINOFILME HABEN SIE SICH 2004 AN EIN DREHBUCH ZU »PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN« HERANGEWAGT. WIE KAM ES DAZU?

DOOMA WENDSCHUH: Durch die lange Spieldauer können wir eine sehr viel intensivere Geschichte erzählen als im Kino. Der Spieler verbringt Stunden, Tage und Wochen mit einem Helden in einer aufregenden Umgebung. Allerdings muss er diese Zeit auch wirklich im Spiel verbringen wollen. Das ist für uns die Herausforderung: eine Geschichte erzählen, die über 40 bis 80 Stunden dramatisch bleibt.

360: WAS REIZT SIE AN DER VIDEOSPIELBRANCHE?

COREY MAY: Es gibt feste Regeln für eine Filmproduktion. Jede Geschichte besteht aus drei Akten, mit Held, Antiheld und diversen Haupt- und Nebenhandlungen. Für Videospiele gibt es diese Regeln nicht, zumindest hat sie noch keiner entdeckt. Das heißt, wir können nicht nur neue Geschichten erfinden, sondern komplette Erzählstrukturen.

360: DIE HELDEN IN VIDEOSPIELEN WIRKEN OFT STATISCH. WARUM?

COREY MAY: Die Zeiten, als man mit einem Helden Goldmünzen gesammelt oder eine Prinzessin befreit hat, sind vorbei. Heute will der Spieler wissen, welchen Nutzen ihm die Goldmünzen in seiner Umwelt bringen, wer die Prinzessin ist und warum er sich überhaupt mit ihr befassen soll. Ein Videogame muss emotional aufgeladen sein, damit es den Spieler packt und nicht mehr loslässt. Genau daran scheitern momentan viele Videospiele, vor allem weil es den Helden an Profil fehlt. Das wollen wir ändern.

360: WACHSEN FILM- UND SPIELEINDUSTRIE IN FÜNF BIS ZEHN JAHREN ZUSAMMEN?

COREY MAY: Ich hoffe, dass Film- und Spielehersteller gemeinsam wirken, aber getrennt arbeiten. Es ist ja nicht so, dass man ständig aktiv in eine Welt eingreifen möchte. Es gibt immer Momente, in denen man sich gern berieseln lässt, von Stoffen, die zum Zuschauen und Nachdenken anregen. »American Beauty« zum Beispiel würde als Spiel wahrscheinlich eine ziemlich schlechte Figur abgeben. Ich sehe Filme in Zukunft als Eintrittskarte in eine erfundene Welt, die man dann im Videospiel im Detail erforschen kann. Beide Medien stellen total unterschiedliche Anforderungen an das Design und müssen getrennt behandelt werden.



EIDOS' AUFTRAGSKILLER »HITMAN« SOLL 2007 IN DIE KINOS KOMMEN, MIT VIN DIESEL IN DER HAUPTROLLE ALS AGENT 47

»Metroid«, Jerry Bruckheimer investiert seine Millionen in »Prince of Persia: The Movie«, und Peter Jackson, der schon für die Filmumsetzungen von »King Kong« oder »Herr der Ringe« als Berater zur Seite stand, legt als Produzent für den »Halo«-Film seine Hand ins Feuer. Mit bedeutenden Folgen. Bereits jetzt sprengt das Projekt sämtliche Rekorde, die jemals von einer Spielumsetzung aufgestellt wurden. Nicht nur, dass man mit Alex Garland einen waschechten Hollywood-Autor für eine Spielverfilmung verpflichtete (er schrieb unter anderem die Story zu »28 Days later« und »The Beach«). Auch Produktionsbudget und Tricktechnik aus der »Herr der Ringe«-Schmiede WETA Digital verwandeln die »Halo«-Verfilmung in eine mittelschwere Hollywood-Produktion und lassen die Abenteuer um den Master Chief in gebührendem Glanz erstrahlen. Angst, dass unter dem ganzen Trara das Original-Flair des Spiels leidet? Ausgeschlossen, denn die Filmcrew steht mit den Bungie-Studios in permanentem Kontakt und gewährt der Spieleschmiede bereitwillig Einblicke in die bisherigen Resultate. Und das aus gutem Grund, denn das Filmskript ist nicht einfach eine Adaption der beiden Software-Vorläufer, sondern führt die Geschehnisse des geplanten »Halo 3« geschickt weiter. Spiel und Film ergänzen sich so zu einem wortwörtlich multimedialen Erlebnis, das

Fans wie auch Neulinge begeistern könnte – und nach Aussagen der Filmcrew auch wird.

Aber welche Rolle kommt nun der Xbox 360 im Miteinander von Videospiele- und Filmindustrie zu? Eine entscheidende. Denn wer sich mit Spielentwicklern unterhält, der begreift ziemlich schnell, dass diese Konsole die erste ist, die fotorealistische Grafik hervorbringen kann – siehe dazu auch das Interview im Aktuell-Teil weiter vorne im Heft. Das wird dazu führen, dass Figuren im Videospiel so lebendig aussehen wie Menschen auf der Leinwand. Gestik und Mimik von strahlenden Helden, bösen Buben und witzigen Spaßvögeln lassen sich glaubwürdig abbilden. Die Pixelfiguren werden schon ziemlich bald nicht länger blass, steril und künstlich aussehen. Selbst aktuelle Grafikbomben wie »Fight Night Round 3« und »Ghost Recon: Advanced Warfighter« deuten nur vage an, was wir in ein bis zwei Jahren auf der 360 noch zu erwarten haben. Sobald einen Menschen und ihre Schicksale begeistern, berühren und vorwärts treiben, statt nur Highscores, Extrawaffen und andere abstrakte Faktoren, kann man mit ganzem Herzen in ein Videospiel abtauchen.

Matthias Lausmann
Richard Löwenstein



VÖLLIG VON DER ROLLE

Neun Movie-Games, die uns demnächst auf der 360 gut unterhalten wollen. Plus ein Gewinnspiel.



DEMONIK

PUBLISHER/ Majesco
ENTWICKLER/ Terminal Reality
ERSCHEINT/ März 07

Für »Demonik« wurde Horror-Legende Clive Barker mit dem Filmskript und dem Design des gleichnamigen Spiels betraut. Er bereitet ein Epos der Zerstörung vor, das nur für Konsolen der neuen Generation aufgelegt wird. Held der Welt ist der »ultimative Bösewicht«, der seine Umgebung durch dämonische Kräfte in Schutt und Asche legen kann. Dass sich Clive Barker um die Story kümmert, scheint eine weise Entscheidung zu sein: die bisherigen Screenshots lassen Horror-Fans Schauer über den Rücken laufen.



THE DARKNESS

PUBLISHER/ ak Games
ENTWICKLER/ Starbreeze
ERSCHEINT/ November 06

Mit »Escape from Butcher Bay« brachte Starbreeze erst kürzlich eines der überzeugendsten Filmspiele überhaupt auf den Markt. Und auch die Umsetzung des Kultfilms »The Darkness« soll ein ähnlich hohes Niveau erreichen. Hauptdarsteller des Games ist ein Auftragskiller, der einen außerordentlichen Draht zur Unterwelt hat. Schattenwesen gehorchen ihm ebenso wie Dämonen, Geister und andere Gruselgestalten: 360-Redakteure zum Beispiel. Wir können's kaum noch erwarten.



SPIDER-MAN 3

PUBLISHER/ Activision
ENTWICKLER/ Treyarch
ERSCHEINT/ Mai 07

Treyarchs »Spider-Man 2« gilt als eine der besten Filmumsetzungen der letzten Zeit. Und auch die neuesten Spinnereien des Krabblers sollen mit nicht linearem Gameplay und geballter 360-Power neue Genre-Maßstäbe setzen. Mit Venom und The Sandman als tollwütige Gegenspieler könnte aus dem Vorhaben durchaus etwas werden.



ERAGON

PUBLISHER/ Vivendi
ENTWICKLER/ Stormfront
ERSCHEINT/ November 06

Des Schicksals Schmiede will es so, dass der Bauernjunge Eragon im Alter von 15 Jahren vom Kind zum Mann reift. Eragon wird zum letzten der Drachenreiter, die in besseren Zeiten über den Frieden und die Gerechtigkeit im Reich Alagaësia wachten. Jetzt ist Eragon der einzige, der dem tyrannischen König Galbatorix die Stirn bieten kann. So erzählen es Buch und Film. Das dazu passende Game kommt von den Machern der tollen »Herr der Ringe«-Actionschlachtereien »Die zwei Türme«. Ein Fantasy-Gemetzel.



GEWINNSPIEL

HOL DIR DIE MASTERS OF HORROR NACH HAUSE!

Aufgehört, Freunde gepflegter Filmunterhaltung: Splendid Film verlost sechs Movie-DVDs aus der Filmreihe »Masters of Horror«. Die Kollektion packt die Top-Werke von 13 Horror-Regisseuren auf Einzel-Scheiben mit 1A-Ausstattung, Screensaver und zahlreichen Features. Bereits veröffentlicht sind: John Carpenters »Cigarette Burns«, Mick Garriss »Chocolate«, John Landis' »Deer Woman«, Joe Dantes »Homecoming«, Don Coscarellis »Incident« und Takashi Miikes »Imprint«. Wer eine DVD will, besucht das Forum auf unserer Webseite. Die Adresse: www.360-live.de



SUPERMAN RETURNS

PUBLISHER/ EA
ENTWICKLER/ Tiburion
ERSCHEINT/ September 06

Im August rettet der Mann in Strumpfhosen wieder die Erde vor den Übeln dieser Welt. Electronic Arts kümmert sich um das dazu passende Actiongame. Das sollte eigentlich jetzt im Sommer erscheinen, noch vor dem für Anfang August angesetzten Filmstart. Jetzt kommt es wohl erst im späten Herbst. Vielleicht hat man sich ein bisschen in Details verrannt, wo doch die komplette Heldenstadt Metropolis in mühevoller Kleinarbeit modelliert wird. Tatsache ist: Das Filmteam von »Superman Returns« ist in die Spielumsetzung integriert.



JAMES BOND 007

PUBLISHER/ Activision
ENTWICKLER/ Activision
ERSCHEINT/ unklar

Sieht so aus, als wäre James Bond im spielbaren Movie-Remake »Liebesgrüße aus Moskau« vorerst das letzte Mal im Auftrag von Electronic Arts unterwegs gewesen. Ab sofort - und noch bis ins Jahr 2014 - kümmert sich Activision um den Agenten im Auftrag Ihrer Majestät. Am 23. November kommt uns Daniel Craig als neuer 007 auf die Leinwand. Titel: »Casino Royale«. Das Spiel dazu ist noch nicht angekündigt. Sollte es trotzdem zeitgleich kommen, bleibt zu hoffen, dass es schon eine Weile in der Entwicklung ist. Andernfalls könnte Zeitdruck einem weiteren Moviegame zum Verhängnis werden ...



DER PATE

PUBLISHER/ EA
ENTWICKLER/ EA
ERSCHEINT/ September 06

Wie »Scarface«, so bietet auch »Der Pate« dem Spieler ausreichend Gelegenheit, seinen kriminellen Gelüsten zu fröhnen. Als Mafioso des berühmten Corleone-Clans durchstreift man ein virtuelles New York, das dank seiner offenen Levelstruktur jede Menge Platz für delinquenten Schabernack lässt: Feinde vernichten, Attentate planen, Ladenbesitzer erpressen, Don Vito durch gefährliche Stadtviertel chauffieren - es gibt nichts, was es in »Der Pate« nicht gibt. Selbst Heirat und Scheidung funktionieren mühelos, natürlich völlig ohne Anwalt oder Ärger mit den Alimenten.



DIRTY HARRY

PUBLISHER/ WB Games
ENTWICKLER/ The Collective
ERSCHEINT/ Oktober 06

In den 70ern räumte Raubein »Dirty Harry« schonungslos in den Straßen von San Francisco auf. 2006 soll er dies auch in seinem eigenen Videospiel tun. Über Gameplay und Story gibt sich der Hersteller The Collective nach wie vor noch bedeckt, die schießwütigen Filmvorlagen legen aber nahe, dass die versoftete Großstadtsäuberung als beinharder 3D-Shooter daherkommt. Harry-Darsteller Clint Eastwood zeigte sich jedenfalls von den ersten Szenen derart begeistert, dass er sich an der Produktion des Spiels beteiligen will.



INDIANA JONES 2007

PUBLISHER/ Activision
ENTWICKLER/ LucasArts
ERSCHEINT/ Juni 07

Auch wenn die Rückkehr des Peitschenmannes noch bis Sommer nächsten Jahres auf sich warten lässt, so gilt »Indiana Jones« bereits jetzt als heißer Anwärter auf das beste Filmspiel aller Zeiten. Kein Wunder, investiert LucasArts doch mehr Zeit und Geld als jemals zuvor in ein Spiel, um dem berühmten Archäologen ein fulminantes Konsolen-Comeback zu spendieren. Neue Grafikroutinen, geballte 360-Power und ein hoch motiviertes Entwicklungsteam0 sollte sich das hoch gesteckte Ziel tatsächlich erreichen lassen.

GAME OVER

SPIELABSPÄNNE ERFREUEN SICH NACH WIE VOR ALLERGRÖSSTER BELIEBTHEIT. ABER WAS MACHT SIE EIGENTLICH SO BESONDERS? **MATTHIAS LAUSMANN** ÜBER DEN REIZ, VÖLLIG AM ENDE ZU SEIN ...

Eigentlich sollte King Kong sterben. Im Film jedenfalls tut er das. Er steht auf dem Dach des Empire State Buildings, hoch über New York und lässt sich von Maschinengewehren das Fell perforieren. Aber in Ubisofts »King Kong«-Spiel kann das Ende anders aussehen. Hier hat der Riesenaffe die Chance zu überleben. Und weil er sich vorher in das Herz des Spielers eingenistet hat, schlägt dessen Herz in diesem Moment höher. Ein solcher Abspann ist schon ein kleiner Höhepunkt im Leben eines Zockers. Schon seit Jahren ist er fester Bestandteil moderner Unterhaltungssoftware und gibt den oft skurrilen Geschichten unserer Helden einen denkwürdigen Abschluss. Egal, ob traurig, lustig, romantisch, düster oder völlig abstrus. Ein ordentliches Finale gehört zu einem modernen Videospiel einfach dazu. Dabei war das nicht immer so.

BLICK ZURÜCK

Ende der Siebziger war die Welt des Videospiels – ebenso wie das Universum – etwas Unendliches. Storyelemente oder epische Einleitungen, die in einem Abspann ihren krönenden Abschluss fanden, waren praktisch nicht vorhanden. Wozu auch? Wen interessierte schon das Schicksal zweier seelenloser Klötzchen, die sich in »Pong« tagtäglich ein Viereck um die Ohren pfeffern? Oder die wundersame Vorliebe, mit der »Pac-Man« kleine Digi-Geister verspeist? Absolut niemanden. Die Spielprinzipien der damaligen Zeit waren einfach und selbsterklärend. Erzählstrukturen, die das Gameplay sinnvoll einbetteten, brauchte es kaum und hielten – wenn überhaupt – erst durch Text-Adventures wie »Zork« oder Roberta Williams' »King's Quest« (1984) auch in Videospielen Einzug. Schon bald hatten die Marios, Mega Men und Pitfall Harrys dieser Erde eine Aufgabe: rette die Welt, rette das Universum, rette die Prinzessin, Zauberin oder im Falle von »A Boy and his Blob« (1989) ein glibberiges Gelatine-Blaublut. Sicher, einfallsreich war das nicht, aber so wurde Spielern endlich ein Ziel in Aussicht gestellt, für das sich die stundenlange Tortur vor der Konsole lohnte. Und war dann auch der letzte Endgegner besiegt, folgte die Belohnung auf dem Fuß: ein kurzer Abspann, der die

Spieler mit einem kleinen Outro entließ und die Story auf sinnvolle Weise zu Ende brachte. Zumindest in den meisten Fällen. Hersteller wie Sega oder Namco scherten sich beispielsweise lange einen feuchten Kehricht um vernünftige Geschichten und verzichteten konsequent auf Epiloge. Besitzer des Master Systems dürften davon noch heute ein trauriges Lied singen können, wurden sie doch von Sega jedes Mal aufs Neue mit demselben Abspann gestraft: einem drögen »Game Over«-Screen. Sowohl »Shinobi« (1988) als auch »Alex Kidd in Miracle World« (1986), eines der umfangreichsten Jump'n'Runs seiner Zeit, brachen nach dem Endkampf das Spielgeschehen einfach ab und verabschiedeten sich buchstäblich von der Bildfläche.

DER KLEINE UNTERSCHIED

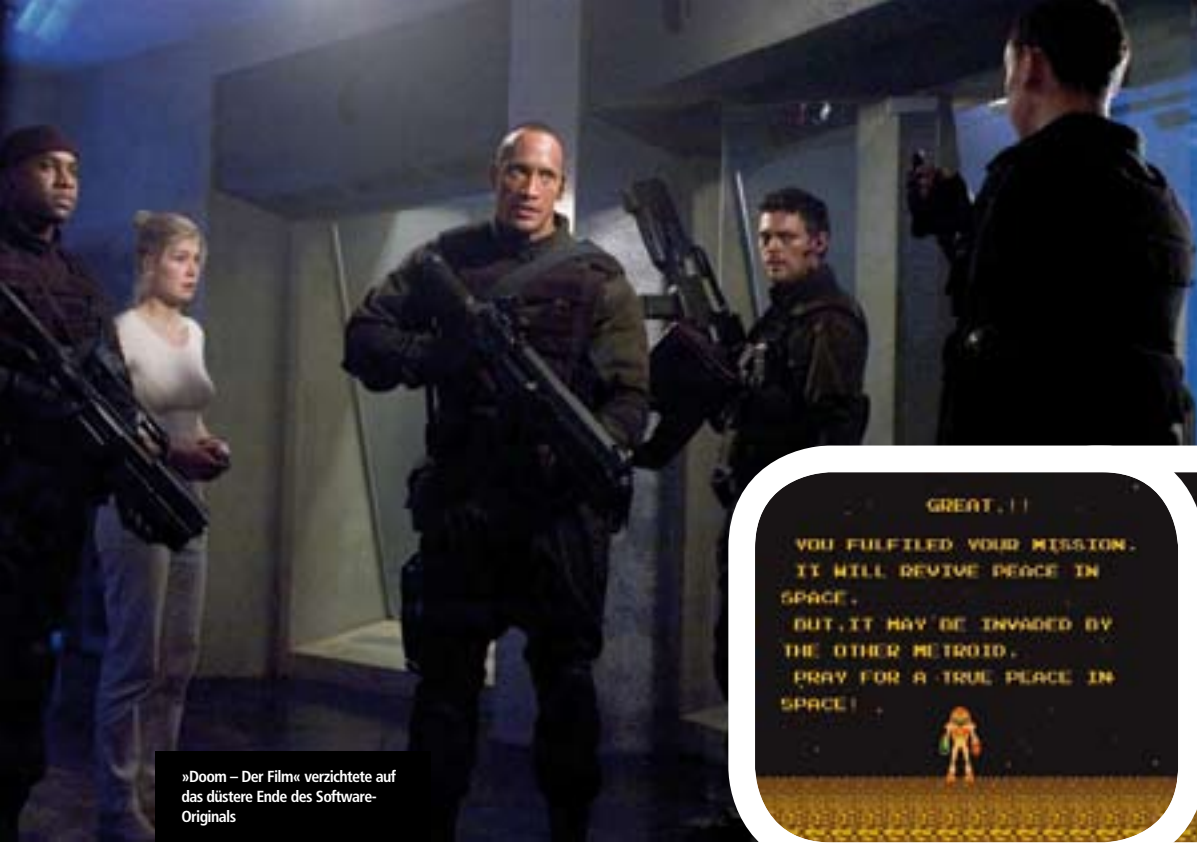
Andere Zeitgenossen, wie die Entwickler bei Nintendo, waren da schon etwas einfallsreicher und nutzten den Abspann ihres Weltraum-Abenteuers »Metroid« (1987) für das erste große Aha-Erlebnis der Videospielgeschichte: Samus Aran entpuppte sich im Finale tatsächlich als Frau! In Zeiten von virtuellen Testosteronhengsten wie »Barbarian« oder den Lee-Brüdern aus »Double Dragon« ein absolutes Novum, auf das die Spielergemeinde einfach nicht gefasst war. Und auch heute noch sind Story-Twists wie diese eine beliebte Methode, um den Abspann eines Titels interessanter zu gestalten. Wie schon »Metroid«, so spielen auch moderne Games mit der Erwartungshaltung der Spieler und führen gezielt in die Irre. So klappten auch reihenweise Kinnladen herunter, als sich in »Second Sight« (2003) die Zeitebenen für John Vattic komplett umkehrten oder sich in »Killer 7« (2004) die Erkenntnis ergab, dass Harman Smith weder Schizophren noch der Anführer der Mördertruppe war.

Auch andere Titel, wie etwa LucasArts' »Maniac Mansion« (1987), waren Pioniere auf ihrem Gebiet und hoben sich mit ihrer eigenen Vorstellung eines Spiel-Epilogs vom geradlinigen »Rette die Welt«-Allerlei ab. Abhängig von Entscheidungen, die innerhalb des Spiels getroffen wurden, nahm der Schluss des Adventures jedes Mal eine neue Wendung.





“ Grafisch wie auch erzähltechnisch stossen die aktuellen Konsolen Tore auf und servieren uns Geschichten, die sich mühelos mit Kinofilmen messen könnten. ”



»Doom – Der Film« verzichtete auf das düstere Ende des Software-Originals



Ein Prinzip, das auch »Chronotrigger« (1995), Westwoods »Bladerunner« (1997) oder auch aktuellere Vertreter wie »True Crime: New York City« (2005) oder das kommende »Splinter Cell: Double Agent« übernommen haben. Egal, ob man im Laufe des Spiels nun wehrlose Passanten umnietet, sich mit Replikanten verbündet oder Sam Fisher aus Versehen wichtige Informanten eliminiert - jede noch so kleine Aktion bestimmt maßgeblich den Ausgang des Spiels und präsentiert jedes Mal einen anderen Epilog. Oft zum Leidwesen der Fans, wie Spieldesigner Ernest Adams findet. Denn »anstatt sich über den Mehrspielwert zu freuen, der sich durch alternative Enden ergibt, schlagen sich die Spieler nun in Foren die Köpfe über die Frage ein, welcher Epilog nun der beste sei.«

DAS GEHEIMNIS DES ERFOLGS

Aber was macht einen Abspann nun tatsächlich gut, Mr. Adams? Die Antwort ist simpel: »Einfach muss er sein. Und logisch. Videospiele sind

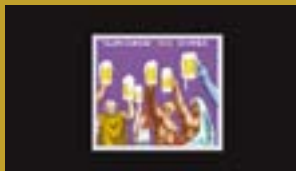
schließlich keine Kafka-Erzählungen, die sich in deprimierenden Wendungen im Nichts verlieren sollen. Den Hauptcharakter beispielsweise einfach sterben zu lassen, ist für mich spielerisch gesehen ein absolutes Unding.« So erst kürzlich geschehen in »Eternal Darkness« (2002) der Silicon Knights, wo jeden der Protagonisten ein grausames Ende ereilt. Da platzt dem Klosterbruder der Kopf, Opa Roivas landet in der Irrenanstalt, und Pius Augustus muss als Untoter auf ewig der dunklen Seite dienen. Auch Blizzards »Diablo 2« (2000) endete nicht minder deprimierend und ließ das Böse überleben: Mit den Seelensteinen im Gepäck machte sich Baal aus dem Staub. Von »Ende gut, alles gut« keine Spur. Stattdessen ein pessimistisches Finale, das den Spieler mit dem Wunsch nach Vergeltung auf eine Fortsetzung hoffen ließ. »Cliff Hanger« nennt sich diese Methode, bei der man Fans mit einem unbefriedigenden Ende abspeist, um sie zum Kauf der Fortsetzung zu animieren, in der sich sämtlicher Groll dann in Wohlgefallen

auflöst. So wie es dann schließlich in »Lord of Destruction« (2001), der Episoden-Fortsetzung von »Diablo 2«, auch geschehen ist. Oder bei »System Shock 3« passiert wäre, hätte der Hersteller Looking Glass 2000 nicht Konkurs angemeldet. So warten Cyber-Fans bis heute auf das Ableben der Miesepetra Shodan und hoffen auf ein Happy End.

Verständlich, denn wer mehrere Wochen in ein Spiel investiert, möchte auch ein Ende zu sehen bekommen, das sich für ihn und seinen Hauptcharakter lohnt. Daher bekommt Mario regelmäßig seine Peach, »Resident Evil«-Zombies eine Abreibung, und die Nazis in Kriegsshootern permanent den Hintern voll. Selbst Filmumsetzungen, die auf der Leinwand traurig enden, werden von den Entwicklern für das Software-Pendant oft zurechtgebogen, um Fans zumindest vor der Konsole das Finale zu bieten, das ihnen im Kinosaal verwehrt geblieben ist. So dürften Monster-Fans rund um den Globus gejubelt haben, als Peter Jacksons »King Kong« (2005) im dazugehörigen Spiel überlebte. Vorausgesetzt, man spielt das alternative Ende frei. Und auch »Doom – Der Film« piff auf das düstere Finale des ID-Originals und schmiss die Story komplett über Bord. Wo im Spiel am Ende noch die Hölle losbrach und unschuldige Häschen litten, quälte uns der Film mit The Rock, einer hanebüchenen Geschichte über DNA-Experimente und einer verstört dreinblickenden Quotenfrau mit dem schauspielerischen Talent eines Backofens. Zugegeben, nicht ganz so schlimm wie aufgespießte Kaninchen-Köpfe, aber auch alles andere als einfallsreich.

DAS ALLERLETZTE

Unsere Top 3 der schlimmsten Spielabspanne



Altered Beast

System: Arcade

Ende: Muskelbepackte Blondschröppe begießen ihren wohlverdienten Sieg mit Wein, Wein und Gesang. Eigentlich wie am »Ballermann«, nur in schauderhafter Klötzchen-Grafik.



Resident Evil

System: Playstation

Ende: Es ist nicht das »Was«, sondern das »Wie«, das uns böse aufstößt. Untalentierte Schauspieler und Kulissen à la Augsburger Puppenkiste lehnen das Fürchten.



Golden Axe

System: Arcade

Ende: Alle Figuren des Spiels brechen aus dem Automatengehäuse aus, um in der realen Welt Unruhe und Chaos zu verbreiten. Netter Einfall, sieht nur echt dämlich aus.

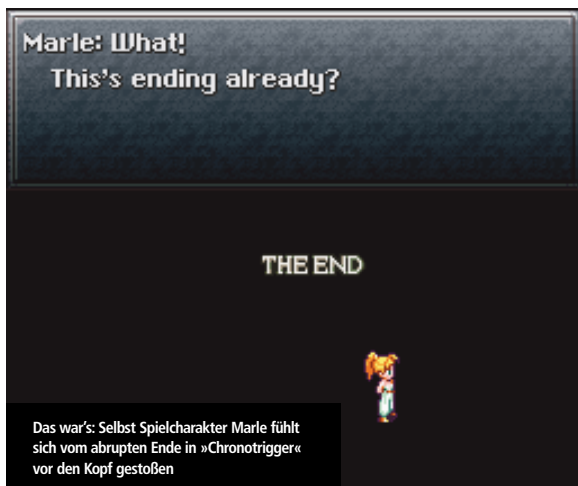
“ Das Schicksal von King Kong, der im Kino traurig endet, wurde von den Entwicklern für das Software-Pendant auf Happy End getrimmt. ”

DAS ENDE VOM ENDE?

Aber brauchen Spiele heutzutage überhaupt noch einen Abschluss? Oder sind lineare Erzählstrukturen nur noch ein obsoletes Relikt aus den frühen Tagen des Videospiele? Fakt ist, in schnelllebigen Zeiten, wie diesen, brechen derart viele Top-Titel über den Spieler herein, dass sich nur ein Bruchteil der Käufer länger als drei Stunden mit einem Titel beschäftigt. Und wer erst einmal aus der Pubertät raus ist, einen Job hat und ein geregeltes Leben führt, findet zwischen Kindergeschrei und Burnout-Syndrom kaum noch Zeit, um sich intensiv mit einem Spiel auseinanderzusetzen. Geschweige denn bis zum Ende. Besonders Rollenspiele à la »The Elder Scrolls 4: Oblivion« entpuppen sich in dieser Hinsicht als unbarmherzige Freizeiträuber und nehmen schon mal Zeitspannen in Anspruch, in denen andere Leute Kinder austragen oder Schimpansen dressieren. Da kann es schon mal passieren, dass man nach 60 Stunden Spielzeit einfach die Lust verliert und den Titel unbeendet im Regal verschwinden lässt.

Wer aber sagt, dass Spieler lediglich aus Zeitmangel nie das Ende eines Titels sehen? Kevin Lambert, führender Designer bei Gas Powered Games, jedenfalls nicht: »Wenn ein Titel gut und atmosphärisch ist, werden sich die Leute auch die Zeit nehmen, um ihn durchzuspielen. Mir ging es erst kürzlich bei »Ico« so. Das Spiel war so voller Zauber und Esprit, dass ich den Controller einfach nicht aus der Hand legen konnte. Ich musste unbedingt wissen, wie es weiterging und kämpfte mich verbissen zum letzten Endgegner vor.« Eine Schinderei, die sich auszahlt. Denn das Ende vom Lied ... pardon ... Spiel ist ein Epilog, der als atmosphärisches Meisterwerk in die Annalen der Videospiegelgeschichte eingegangen ist: Zu herzzerreißenden Klängen eines Kinderchors sieht man das Schloss der bösen Zauberin zusammenstürzen und den quirligen Ico mitsamt

Eine komplexe Story wie in »Kameo« verleiht dem Gameplay zusätzliche Tiefe



“ Der Spieler soll den Eindruck haben, dass sich die ganze Schinderei auch gelohnt hat! ”



FREIBERUFLICHER GAME-DESIGNER, SCRIPTSCHREIBER UND LEKTOR ERNEST ADAMS

360: WAS WAR DAS LETZTE SPIEL, BEI DEM SIE AKTIV ALS SPIELER MIT DEM ENDE ZUFRIEDEN WAREN?

ERNEST ADAMS: Das dürfte »Façade« gewesen sein. Man übernimmt darin die Rolle eines Freundes, der einem verkrachten Ehepaar aus der Krise helfen will – mit klugen Ratschlägen, die man über die Tastatur eingibt. Abhängig von den eingetippten Aussagen wird sich das Ehepaar am Ende des Spiels dann entweder versöhnen, weiterhin bekriegen oder den Spieler sogar vor die Tür setzen, wenn er sich im Ton vergreift! Die KI der Charaktere ist dabei wirklich erstaunlich. Jede eingetippte Äußerung wird von den Protagonisten tatsächlich verstanden. Man hat echt das Gefühl, mit realen Figuren zu kommunizieren.

360: WAS ZEICHNET IHRER MEINUNG NACH EIN GUTES SPIELLENDE AUS?

EA: Der Spieler muss das Gefühl haben, dass sich der Titel bis zum Ende hin gelohnt hat. Dazu braucht es kein großartiges Finale mit endlosen Story-Twists oder interaktiven Elementen.

360: WAS IST IHR PERSÖNLICHES LIEBLINGSENDE?

EA: Das dürfte wohl »Missile Command« sein. Eine Militär-Simulation, die wie keine andere die Sinnlosigkeit von Krieg demonstriert. Egal, wie wacker man sich bei der Verteidigung seiner Militärbasis schlägt, gewinnen ist bei diesem Spiel einfach nicht möglich. Es hagelt immer mehr und mehr Raketen, bis man irgendwann entnervt den Geist aufgibt. Das Programm mag uralte sein, aber ich halte es nach wie vor für eines der erschreckendsten Kriegsspiele überhaupt.

360: KÖNNEN SIE UNS IM KONTRAST DAZU AUCH DAS SCHLIMMSTE ENDE NENNEN, DAS SIE JEMALS IN EINEM SPIEL ERTRAGEN MUSSTEN?

EA: Da fällt mir auf die Schnelle »Infidel« von Infocom ein. Ein Adventure, in dem man als Spieler eine altägyptische Pyramide erkunden muss. Hatte man sich nach stundenlangen Knocheleien endlich zum Schatz des Bauwerks vorgerätselt, brach die Pyramide plötzlich zusammen und begrub den Spieler unter sich. Das war's! Der Hersteller begründete das abrupte Ende mit einer pseudo-pädagogischen Intention: Gräber plündern ist böse. Dabei war das doch erst der Antrieb, sich durch das verdammte Spiel durchzukämpfen!

360: WIE WICHTIG IST ES IHRER MEINUNG NACH, FILMSPIELE AUCH AM ENDE MÖGLICHST NAHE AM LEINWAND-ORIGINAL AUSZURICHTEN? SOLLTE ES NICHT AUCH MÖGLICH SEIN, DASS DAS SPIEL ZUM FILM EINMAL VÖLLIG ANDERS ENDET?

EA: Möglich wäre das schon. »King Kong« ist ja das beste Beispiel dafür. Es bietet auf der einen Seite ein ähnliches Ende wie im Film, verfügt aber auch über ein alternatives Finale, das in die exakt entge-

gensetzte Richtung geht. Ein cleverer Kniff, wie ich finde, denn so ist die Motivation viel höher, den Titel noch einmal von Anfang an durchzuspielen.

360: DENKEN SIE, DASS MULTIPLE ENDEN WIE DIESE DER RICHTIGE WEG NACH VORNE SIND?

EA: Für manche Genres bestimmt. Vor allem bei Spielen, in denen die Storyelemente noch recht überschaubar sind, dürften alternative Abspanne gut machbar sein. Bei komplexeren Titeln, wie Rollenspielen und Adventures, ist das schon etwas kniffliger. Die Storylastigkeit solcher Games macht es oft außerordentlich schwierig, alle unterschiedlichen Handlungsstränge in verschiedene Enden abzuzweigen, ohne dabei in die Unlogik abzudriften oder sich gegenseitig zu widersprechen.

360: WERDEN SPIELENDEN IN ZUKUNFT ZUGUNSTEN VON ONLINE-GAMEPLAY UND DOWNLOADBAREN ERWEITERUNGEN KOMPLETT VON DER BILDFLÄCHE VERSCHWINDEN?

EA: Solange Spiele noch einen Singleplayer-Modus haben, ist und bleibt der Abspann ein wichtiges Element des modernen Videospiele. Ebenso wie bei einem guten Buch. Online-Games funktionieren in dieser Hinsicht nach einem völlig anderen Prinzip: Hier arbeitet der Spieler weniger auf ein endliches Ziel hin, sondern lässt sich auf ein Abenteuer ein, das ihn so lange wie möglich bei Laune halten soll. Elemente wie Abspanne oder Epiloge treten da oft schnell in den Hintergrund.

360: UND AUS DIESEM GRUND LEGEN ENTWICKLER IMMER WENIGER WERT AUF ORDENTLICHE SPIELENDEN, ODER WIE MEINEN SIE DAS?

EA: Ich glaube nicht, dass sich da viel geändert hat. Spielentwickler wie Brian Moriarty (»Sam And Max Hit the Road«) oder Ragnar Tørnquist (»The Longest Journey«), die schon immer viel Wert auf eine Story gelegt haben, werden auch weiterhin ihrer Linie treu bleiben. Schon alleine, um ihre Fans nicht zu enttäuschen. Wer allerdings noch nie viel auf interessante Geschichten gegeben hat und eher Action im Sinn hatte, wird sich ebenso wenig umstellen. Aber eine gewisse Symbiose von beiden Welten lässt sich schon lange erkennen. Ich glaube zum Beispiel, dass »Half-Life« niemals diesen riesigen Erfolg gehabt hätte, wäre es ein weiteres hirnloses, storyleeres Geballer gewesen.

Unterm Strich bestimmt letztlich der Entwickler selbst den Erfolg und Misserfolg eines Spielendes. Gute Enden müssen nicht fröhlich sein, sondern glaubwürdig, logisch und befriedigend. Als Produzent sollte man sich immer in die Lage des Spielers versetzen und sich vorstellen, wie er als Zocker auf das Ende reagieren würde. Wenn es ihn wütend macht oder nervt, sollte er sich lieber fragen, ob das tatsächlich die emotionale Resonanz ist, die er sich von den Spielern erwünscht ...

“ Mit der heutigen Technik sind endlich Epiloge machbar, die so einigen Film-Finalen Konkurrenz machen könnten. Grafisch wie auch dramaturgisch ... ”



BETREIBER DER ABSPANN-SEKTION AUF VGMUSEUM.COM
REY ESTEBAN

360: WAS IST IHR PERSÖNLICHES LIEBLINGSSENDE?

REY ESTEBAN: Das ist wohl ohne Zweifel »Final Fantasy 4«. Die Symbiose aus überzeugender Story und Musik ist einfach gigantisch. Natürlich gibt's auf meiner persönlichen Liste auch noch ein paar andere Favoriten, die nicht ganz so handlungslastig sind. Spiele wie »Star Fox« oder »Mega Man 3« haben beispielsweise ein recht einfaches Ende, aber ihr mitreißender Soundtrack trägt wesentlich dazu bei, beim Spielen große Emotionen loszutreten.

360: WAS MACHT IHRER MEINUNG NACH EIN SCHLECHTES SPIELENDEN AUS?

RE: Es gibt so viele schlechte Finales, da weiß ich gar nicht, wo ich anfangen soll. Was ich persönlich verabscheue, sind einfallslose Abspänne, die einfach mit einem »Game Over«-Bildschirm enden. Das war ja bei fast allen Spielen vor der NES-Ära der Fall. Aber auch die Playstation hatte ein paar richtig haarsträubende Enden zu bieten. Vor allem diese Full-Motion-Videos mit ihren drittklassigen Realschauspielern ... Auweia.

360: WIE WICHTIG IST ES IHRER MEINUNG NACH, FILMSPIELE AN STORY UND ENDE DES LEINWAND-ORIGINALS ZU ORIENTIEREN?

RE: Mir persönlich ist es eigentlich relativ egal, ob ein Filmspiel auch mal über die Grenzen des Originals hinausgeht. Aber ich finde das eine schöne Zugabe von den Entwicklern, allerdings nur, solange die Designer damit nichts an der Grundaussage des Spiels verändern.

360: WAS MACHT EIN TOLLES SPIELENDEN AUS? STORY? ÜBERRASCHUNGSMOMENTE? INTERAKTIVITÄT?

RE: Ich erwarte gute Musik, einen schönen Storyabschluss und die Gewissheit, dass sich die Entwickler bei der Inszenierung Mühe gegeben haben. Ich bin kein Fan von interaktiven Enden wie in »Dragon Quest«, weil ich lieber den Controller weglegen und bestaunen will, wie das Spiel nach dem Endkampf abschließt. Überraschende Story-Twists kommen eigentlich

immer ganz gut, wenn auch richtige Aha-Momente mittlerweile echt selten sind. Einer der letzten Titel, bei dem mir die Kinnlade heruntergeklappt ist, war Namcos »Baten Kaitos«. Während des gesamten Spiels hört man die Bewohner von einem mythischen Ozean sprechen, der vor Ewigkeiten versiegt sein soll. Und bis kurz vor Ende des Spiels sieht es auch tatsächlich so aus, als sei die Geschichte vom endlosen Meer nur eine Legende aus längst vergangenen Tagen. Dann aber folgt der Showdown, und die Geschichte erlebt eine völlig neue Wendung.

360: WIE HABEN SICH DIE SPIELENDEN IN DEN LETZTEN JAHREN VERÄNDERT?

RE: In dieser Hinsicht hat sich nichts großartig verändert. Gut, die Abspänne sind hübscher anzusehen, aber das liegt einfach an der gesteigerten Hardware-Leistung der aktuellen Konsolen. Wenn sich etwas wirklich geändert hat, dann ist das die Qualität der Geschichten und ihre Inszenierung. Mit der heutigen Technik sind endlich Epiloge machbar, die so einigen Film-Finalen Konkurrenz machen könnten. Grafisch wie auch dramaturgisch.

360: DENKEN SIE, DASS ALTERNATIVE ENDEN DER RICHTIGE WEG NACH VORNE SIND?

RE: Ich würde jetzt nicht »nach vorne« sagen, aber es ist nett, ein Spiel mit mehreren Enden vor sich zu haben. »Chronotrigger« für das Super NES ist da bei mir der gelungenste Vertreter.

360: GLAUBEN SIE, DASS STEIGENDES ONLINE-GAMEPLAY UND DOWNLOAD-BARES ZUSATZMATERIAL SPIELABSPÄNNE IN ZUKUNFT VERDRÄNGT?

RE: Das will ich doch nicht hoffen! Der Grund, warum ich Titel aus den frühen achtziger Jahren so ungern spiele, ist, dass 99 Prozent dieser Games einfach kein richtiges Ende haben. Bei solchen Titeln habe ich einfach das Gefühl, ohne Ziel und Verstand vor mich hinzudaddeln. Das will ich garantiert nicht noch einmal erleben.



Immer dieselbe Leier: Ein patriotisches Ende ist in Kriegsshootern wie »Call of Duty 2« so sicher wie das Amen in der Kirche

“ Sind lineare Erzählstrukturen nur noch ein veraltetes Relikt aus den frühen Tagen des Videospieles? ”

seiner geliebten Yorda an den nahe gelegenen Strand staksen, wo sich beide einem wohlverdienten Festmahl hingeben. Umgeben von Palmen und einem der schönsten Sonnenuntergänge aller Zeiten, der dank freier Kameraführung aus sämtlichen Himmelsrichtungen zu genießen ist. Interaktivität in einem Spielabspann? Warum eigentlich nicht ...

Das dachten sich wohl auch die Designer von »Resident Evil 4« (2005) und übergeben den verdutzten Fans im Abspann die unerwartete Kontrolle über einen Jet Ski. Über einen kniffligen Hindernisparcours gilt es plötzlich Leon, und Ashley, an Stalaktiten und Höhlenwänden vorbei, aufs offene Meer zu manövrieren und die Insel Lord Saddlers in Schutt und Asche zu legen. Ein bombastischer Abschluss, der das atemlose Gameplay perfekt ergänzt und den Spieler mit einem Male aus der Passivität reißt, die Epiloge sonst so dröge machen. Ein Vorwurf, den sich Mammutabspanne wie die eines »Metal Gear Solid« immer wieder gefallen lassen müssen. Vor allem »Sons of Liberty« (2001), der zweite Teil der weltberühmten Agenten-Schleicherei, stellt

Spieler mit langatmigen Zwischensequenzen auf eine Geduldsprobe, der viele Fans nicht gewachsen sind. Trotz spielerischer Höchstleistungen verliert sich dieses Spiel um Solid Snake in einem Wust von kryptischen Handlungssträngen, die sich zum Ende hin vollends im Nirgendwo verlaufen. Sieht

Das Ende des ersten »Metal Gear Solid« ist auch heute noch eine der gelungensten Schluss-Sequenzen überhaupt





so aus, als hätte sich Solid-Schöpfer Kojima da bei der Inszenierung etwas übernommen. Kein Wunder, Videospiele sind halt nach wie vor Spiele, keine Filme. Eine gute Story soll das Gameplay bereichern, nicht dominieren. Daher funktionieren auch Titel wie »Halo« oder die »Prince of Persia«-Reihe so gut. Denn bei ihnen steht - trotz komplexer Erzählstrukturen - nach wie vor die Spielbarkeit im Vordergrund. Handlung und Epilogs sind lediglich schmückendes, aber doch bedeutendes Beiwerk, das den Titeln erst ihr unverwechselbares Flair einhaucht. Und wenn diese Symbiose funktioniert, verschmelzen beide Welten zu einem unvergesslichen Erlebnis.

DAS ENDE DER ZUKUNFT

Egal, ob lineare oder alternative Enden, ob Interaktivität, Story-Twists oder epische Epiloge: Solange Videospiele interessante Geschichten zu erzählen haben, werden sie immer mit einem Abspann gewürdigt. Und dank der technischen Möglichkeiten steht den Entwicklern dafür auch eine riesige Palette zur Auswahl. Grafisch wie auch erzähltechnisch haben die aktuellen Konsolen Tore aufgestoßen und uns Geschichten serviert, die sich mühelos mit Kinofilmen messen könnten. Natürlich gibt es sie noch, die uninspirierten 08/15-Credits, die sich nicht mal ansatzweise um einen ordentlichen Abschluss bemühen und Spieler mit öder Durchschnittsware abspeisen. Aber sie sterben aus. Oder werden vergessen. Was uns Spielern im Gedächtnis bleibt, sind die Perlen, die sich deutlich von der Masse abheben. Die Abspanne, die uns mit eigenem Flair und mitreißenden Geschichten in ihren Bann ziehen. Epiloge vom Kaliber eines

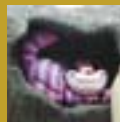


»Kameo« oder fast jeder Teil von »Final Fantasy«, die die Erzählstränge in einem fulminanten Ende zusammenführen und uns den Abschied aus der virtuellen Welt so unglaublich schwer machen. Tränenreiche, gefühlsduslige Finale, von denen es auch in Zukunft eine Menge geben wird: Nicht umsonst stellen Softwarehäuser wie Ubisoft oder Electronic Arts mittlerweile gestandene Hollywoodschreiber ein, um unseren Helden auch künftig mitreißende Abenteuer auf den Leib zu schneiden und das Gameplay in vernünftige Storys zu betten. Und wer weiß, vielleicht wird uns so eines Tages auch erklärt, warum die »Pong«-Klötze seit mehr als 30 Jahren Tennis spielen.

Matthias Lausmann

DER PERFEKTE ABGANG

Es gibt viele Arten, in einem Videospiel am Ende zu sein. Die acht häufigsten Möglichkeiten haben wir in einer hübschen Auflistung zusammengestellt.



1 Genugtuung

Ein Ende, das zufrieden stellt, ist für uns Zocker das höchste der Gefühle. Wenn der Protagonist durch unsere Hilfe die Welt rettet, holde Jungfrauen ehelicht oder den Obernotz mit dessen eigenen Gedärmen stranguliert, schmelzen Spielerherzen dahin.

Beispiele: »Resident Evil«, »Kameo«



2 Cliff Hanger

Die Filmindustrie hat es vorgemacht, Videospiele machen es nach: »Cliff Hanger« enden bewusst mit einem offenen Ende, um die Erwartungsfreude auf die Fortsetzung zu steigern. Schamlos, wenn Hersteller so mit unseren Gefühlen spielen ...

Beispiele: »Deus Ex«, »Half-Life«



3 Interaktivität

Um die Monotonie langatmiger Endsequenzen zu brechen, greifen Hersteller immer wieder gerne zu einer Prise Interaktion: Teile des Abspanns können hierbei bewusst vom Spieler gesteuert und beeinflusst werden.

Beispiele: »Resident Evil 4«, »Ico«



4 Wiederholung

Im Gegensatz zu Roulette oder Lotto kann sich beim Videospiel nochmaliges Mitmachen durchaus lohnen. Zum Beispiel, wenn es alternative Enden oder neue Spielmodi zu entdecken gibt.

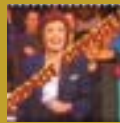
Beispiele: »Soul Calibur 3«, »Splinter Cell: Double Agent«



5 Gute Story

Wie schon in Literatur und Film, ist eine mitreißende Story in Videospielen ein Garant für gewonnene Zockersympathien.

Beispiele: »Metal Gear Solid 1«, »Final Fantasy«-Serie, »Elder Scrolls 4: Oblivion«



6 Überraschung

Ein kleiner Story-Twist zum Schluss hat noch keiner Handlung geschadet. Ganz im Gegenteil, er macht einen Titel erst einzigartig. Und den Spieler vollkommen perplex.

Beispiele: »Metroid«, »GryZor«



7 Auswahl

Was ist schöner als sein eigenes Leben zu bestimmen? Richtig: Das Leben anderer zu bestimmen. Schade nur, dass reale Personen auf derartige Bevormundung äußerst widerwillig reagieren. Dann müssen wir halt den virtuellen Recken unseren Willen aufzwingen.

Beispiele: »Fable«, »Streets of Rage«



8 Endlose Sequenzen

Epische Dialoge, endlose Kamerafahrten und Credits, die auch nach 30 Minuten einfach nicht aufhören wollen. Ausladende Abspanne schön und gut, aber wenn das Ende einfach kein Ende nehmen will, reißt irgendwann auch der stärkste Geduldsfaden.

Beispiele: »Shadow of the Colossus«, »Metal Gear Solid 2«

360 VORSCHAU

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

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

SCHON IM TEST

PREY

Feuer frei: Ende Juli kommt einer der beeindruckendsten Ego-Shooter des Jahres. Wir begeben uns mit Cherokee-Indianer (!) Tommy auf den Kriegspfad gegen außerirdischen (!) Abschaum. Der Test wird zeigen, wie gut die überwältigende Grafik und das schräge Science-Fiction-Szenario harmonieren.



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Echtzeitstrategie im Test. Macht das Fantasy-Epos mit »Herr der Ringe«-Bonus auch auf der 360 eine gute Figur? Und vor allem: Wie gut funktioniert die total überarbeitete Steuerung?

DEAD RISING

Apropos Gänsehaut: wir berichten in unserer Reportage exklusiv über Capcoms neue Horrortrip. Wer schon immer einmal die Obstabteilung im Supermarkt zur Zombie-Metzelsstation umfunktionieren wollte, darf gespannt sein.

PLUS!

FASZINATION HORRORSPIELE

Schauer, Schocker, Sensationen: Wir lieben es, wenn Games an unsere Nerven kratzen. Je mehr Schauer uns ein Titel über den Rücken jagt, desto besser. Wir befragen Schlüsselfiguren des Genres, woher die Faszination kommt, was sie ausmacht und wie die Zukunft der Horrorspiele aussieht.

COMMUNITY

Überraschung: Wir starten die Zusammenarbeit mit einem besonderen Partner. Das bedeutet für dich: mehr Clan-News, mehr Turniere, mehr Ligen. Außerdem im Check: ist die 360 wirklich reif für Massively-Multiplayer?

ENCHANTED ARMS

Das Rollenspiel ist seit Anfang des Jahres in Japan zu haben. Im Sommer kommt es zu uns. Eine spannende Story, viele Zwischensequenzen und ein taktisches Kampfsystem. Was will man als Rollenspiel-Fan mehr?

DIE BESTEN GAMES

ALLE HITS ...

»Gears of War«, »F.E.A.R. 360«, »Alone in the Dark«, »Over G Fighters«, »Superman Returns«, »Crackdown«, »Der Pate« und mehr, viel mehr... »Frame City Killer« aber nicht mehr, weil Namco das Spiel gecancelt hat.

AM KIOSK, AB MITTWOCH, DEN 26. JULI 2006!

