

360

NEU!**COMMUNITY-TEIL**Auf sechs Seiten:
alles über Clans,
Xbox Live, eSports**NEU UND
EXKLUSIV
NUR FÜR**

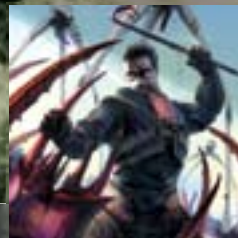
XBOX 360

HALO 3**DIE ENTWICKLER PACKEN AUS**Geheime Details und erste
Mehrspieler-Infos**NEU! JETZT**
MONATLICH
NUR 3,60 €**NUR IM 360-MAGAZIN****F.E.A.R.****Der Action-Schocker des Jahres****Exklusiv gespielt! Mit Gratis-Poster!****GEARS OF WAR****DER ERSTE GAMEPLAY-CHECK**

So spielt sich die Grafiksensation

FORZA MOTORSPORT 2**VORSCHAU AUF 4 SEITEN**

Exklusive Bilder und brandheiße Fakten

NEED FOR SPEED CARBONTolle Möglichkeiten mit
neuem Autosculpt-Tuning**DEAD RISING**Geniales Splatter-Fest
Aber nicht in Deutschland!**HALF-LIFE 2**Bald: 360-Version
mit starken Extras**PLUS**Lost Planet
Shadowrun
Madden NFL 07
Splinter Cell Double Agent
Dead or Alive Xtreme 2
Chromehounds**NEUES ZUBEHÖR**HD-DVD-Spezial
Festplatten-Kit im Test

AUSGABE 5/2006

€ 3,60



4 197019 903609

0 5

Willkommen beim 360-Magazin!



Es wird Zeit, dass sich was dreht. Da hat der Herbert Grönemeyer schon Recht. Microsoft zum Beispiel dreht gerade am Objektiv der neuen 360-Kamera. Die kommt im Spätherbst und dürfte nach Anschluss an die Xbox 360 für allerlei Schabernack gut sein. Einer der Gags ist zum Beispiel, dass man die unpersönlichen Gamerpics durch sein eigenes, handgefertigtes Exemplar ersetzen kann – durch das eigene Konterfei zum Beispiel. Wer gelegentlich im Blog unseres neuen Gastautors Thomas Kaspar (mehr dazu ab Seite 70) schmökert, kann dort mehr darüber erfahren und unter anderem der Frage nachgehen, wie es Microsoft wohl verhindern will, dass böse Buben unzünftige Fotos über die Kamera ins Netzwerk von Xbox Live verbreiten.

Überraschungen gibt es aber auch und vor allem in diesem 360-Magazin. Die wichtigste Neuerung: Wir nehmen uns die Kritik vieler Leser an unserer bisherigen Erscheinungsweise zu Herzen. Deshalb gibt es das 360-Magazin ab sofort monatlich. Darum, unbedingt und am besten gleich, zum Kalender gehen und den letzten Mittwoch in jedem Monat vormerken. Das ist der 360-Tag!

Eine weitere Neuerung: unser neues Community-Konzept. Mit ihm reagieren wir auf den immer größer werdenden Anteil unserer Leser, die sich für Xbox Live im Allgemeinen und Clan-Gaming im Speziellen interessieren. Darum reservieren wir ab sofort in jeder Ausgabe mindestens sechs Seiten ausschließlich für die Faszination und den Teamgeist beim Online-Spiel. Von Seite 70 bis Seite 75 ist alles randvoll gefüllt mit Nachrichten, Tabellen und Persönlichkeiten. Wir arbeiten für den Community-Teil mit der »Consoles Sport League« (CSL) zusammen, einem der führenden Verbände für eSports auf Next-Generation-Konsolen. Wir vom 360-Magazin unterstützen die CSL als Sponsor, weil wir an den Erfolg der CSL glauben, und an die wachsende Community. Mehr über die CSL gibt es im Internet unter der Adresse www.consoles.net.

Das ist aber noch längst nicht alles. Viele weitere Optimierungen sollen das Magazin interessanter und lesenswerter machen. Beispielsweise lade ich jeden Leser ein, sich an unseren neuen Mitmach-Charts (ab Seite 12) zu beteiligen. Unsere Leser sollen entscheiden, welche Spiele in die Top-Ten kommen und welche Titel am meisten Interesse wecken. Das Mitmachen funktioniert ganz einfach über das Internet-Forum auf unserer Webseite. Nur die Adresse www.360-live.de in den Browser eintippen und oben auf den Community-Button klicken. Bei der Gelegenheit findest du vielleicht auch Geschmack an einer weiteren Neuerung: Wir bieten auf unserer Webseite ab sofort eigens angefertigte und exklusive Wallpaper zum Download an. Kostenlos. Unbedingt ansehen! Außerdem bereiten wir für November noch eine besondere Überraschung vor. Wer das Heft aufmerksam liest, kann einen Hinweis entdecken ...

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 neuem Community-Teil, neuen Mitmach-Charts, Zubehör- und Technik-Seiten.

360-LIVE.DE

Der beste Platz im Internet für alle Xbox-360-Fans. Forum, News, Gewinnspiel. Und diesmal: exklusive Wallpaper mit Motiven der Topgames für deinen PC!

Coverthema

F.E.A.R.

Auf dem PC hat »F.E.A.R.« schon reihenweise Auszeichnungen und Preise abgeräumt, die Verkäufe bewegen sich allein im deutschsprachigen Raum im sechsstelligen Bereich. Jetzt durften wir uns als erstes Magazin intensiv mit der 360-Version befassen. Das Ergebnis: Furcht und Horror, aber auch Staunen, dieses Spiel ist unglaublich und unsere Begeisterung kennt kaum Grenzen. »F.E.A.R.« ist vielleicht der Ego-Shooter des Jahres. Mehr dazu ab Seite 14. Und wenn du dann noch keine Angst hast: In der Heftmitte gibt's das dazu passende Poster.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

14 COVERSTORY

F.E.A.R.
Preview und Poster

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

20 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

46 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

60 360 TECH

HD-DVD unter
der Lupe

EXKLUSIVE INFOS:

36 FORZA 2

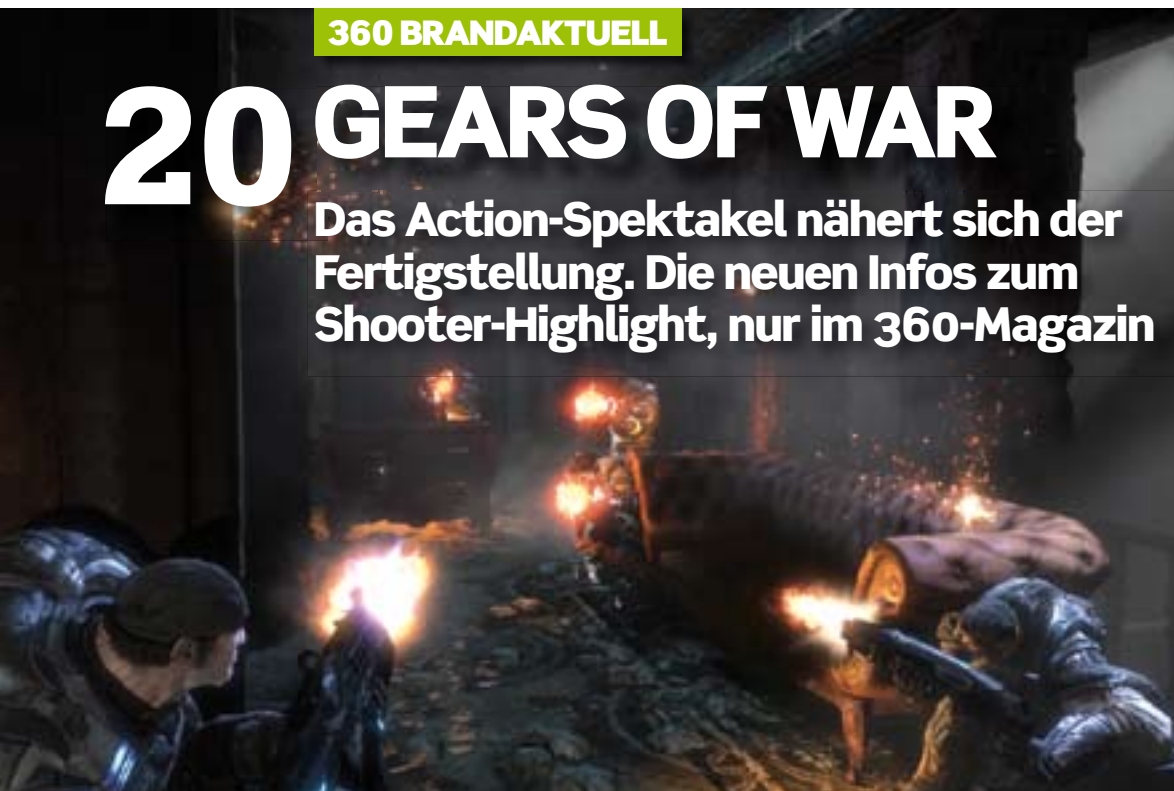
Exklusive Preview auf 4 Seiten: neue
Bilder und alle Infos zu Microsofts heiß
erwarteter Rennsimulation



360 BRANDAKTUELL

20 GEARS OF WAR

Das Action-Spektakel nähert sich der
Fertigstellung. Die neuen Infos zum
Shooter-Highlight, nur im 360-Magazin



AKTUELL

- 06** BESTANDSAUFNAHME
- 08** BATTLEFIELD 2142
- 10** THE DARKNESS
- 10** JUST CAUSE
- 11** GAMES CONVENTION
- 11** SPIELE-TERMINE
- 12** MITMACH-CHARTS

COMMUNITY

- 70** CONSOLES SPORT LEAGUE
- 72** LIVE ARCADE TOTAL
- 74** SPEZIAL: GAMERPOINTS

PREVIEW

- 14** F.E.A.R.
- 20** GEARS OF WAR
- 22** HALO 3
- 24** LOST PLANET
- 28** SPLINTER CELL:
DOUBLE AGENT
- 30** SHADOWRUN
- 32** ENCHANTED ARMS
- 34** SUPERMAN RETURNS
- 35** DEAD OR ALIVE XTREME 2
- 36** FORZA MOTORSPORT 2
- 40** NEED FOR SPEED:
CARBON
- 46** DEAD RISING



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

56 SERVICE

Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe

64 COMMUNITY

Neue Downloads, neue
Live-Arcade-Games

POSTER

- 41 NEED FOR SPEED: CARBON
- 42 F.E.A.R.

TEST

- 52 PREY
- 54 CHROMEHOUNDS
- 58 SCHLACHT UM MITTELERDE 2
- 60 OVER G FIGHTERS
- 61 MADDEN NFL 07

360 TECH

- 66 XSATA ADAPTER
- 66 TRANSFER KIT
- 67 PLAY & CHARGE KIT
- 67 PRO GAMER'S CASE
- 67 HD CABLE PRO
- 68 HD-DVD

REPORTAGE

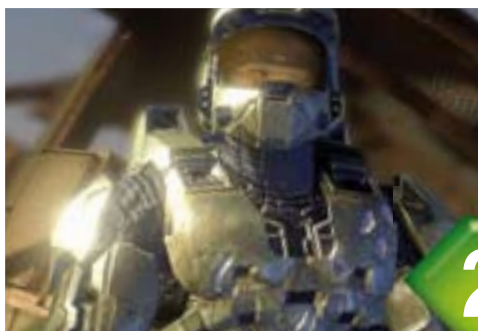
- 76 WIRB ODER STIRB: ÜBER
WERBUNG IN VIDEOSPIELEN

SERVICE

- 50 IMPRESSUM
- 62 ABO
- 63 GEWINNSPIEL
- 64 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU

14 F.E.A.R.

6-Seiten-Spezial zum Ego-Shocker des Jahres. Plus Poster und Exklusiv-Interview mit dem Gamedesigner bei Monolith



TOPSPIELE

14 Fear
20 Gears of War

22 Halo 3



24 Lost Planet

32 Enchanted Arms
36 Forza 2
46 Dead Rising



40 Need for Speed: Carbon

54 Chromehounds
58 Schlacht um
Mittelerde 2
61 Madden NFL 07



52 Prey

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

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

BIO

NAME/

Chris Lewis

POSITION/ Regional Vice President Xbox Europe bei Microsoft

SCHON GEWUSST?

Chris Lewis hat jüngst im Gespräch unter vier Augen eine bevorstehende Preissenkung der 360-Konsole dementiert. Auch sei, laut Lewis, nichts dran an den Gerüchten, wonach Microsoft an einem Handheld-Videospiel arbeite.

BIO

NAME/

Kevin Bachus

POSITION/ Vorsitzender von Nival Interactive, Los Angeles

LAUFBAHN/ Mitentwickler der Ur-Xbox bei Microsoft, Mitbegründer der Capital Entertainment Group, Präsident von Infinium Labs.

SCHON GEWUSST?

Auf die geheimnisvolle Phantom-Konsole von Infinium Labs warten die Fans bis heute vergeblich. Fakt oder Fake? Keiner weiß es. Kein Wunder, dass Kevin Bachus das unsichere Terrain nur einige Wochen lang als Chef begleitet hat.

BESTANDSAUFNAHME

Chris Lewis und Kevin Bachus: zwei Xbox-Schergewichte ziehen Bilanz. Und beide schauen voraus, wie sich die 360 gegen Playstation 3 und Wii schlagen wird.

Es gibt Leute, denen sollte man zuhören, wenn sie reden. Kevin Bachus ist einer davon. Er zählt zum innersten Zirkel derjenigen vier Menschen, die die Geburt der Xbox in die Wege geleitet haben. Mittlerweile hat Kevin Bachus Microsoft verlassen, trotzdem hat er noch einiges zum Thema Videospiele zu sagen. Das hat er dann auch neulich getan, und zwar in einem Interview mit dem englischsprachigen Fachhandels-Magazin »MVC« – und seine Worte erstaunen. Entgegen der Meinung von Millionen von Fans und Microsoft-Optimisten, die die Xbox 360 gerne schon als Sieger der neuen Videospiele-Generation feiern, betont Bachus ausdrücklich, dass die Konsolen-

Schlacht noch gar nicht richtig begonnen habe: »Solange Nintendos Wii und Sonys Playstation 3 nicht auf dem Markt sind, sollte man von derart verfrühten Prognosen Abstand nehmen. Allerdings muss sich die Konkurrenz spüren und ihre Maschinen binnen kürzester Zeit auf den Markt bringen. Vor allem für die Playstation 3 wird die Luft langsam knapp«, so Bachus. Und was sagt er zum weltweit gleichzeitigen Start? »Sony kann gar nicht anders, sie müssen ihre Konsole überall auf den Markt bringen. Je länger sich die Auslieferung nach hinten verzögert, desto mehr schwimmen dem Konzern die Felle an die Konkurrenz davon. Online-technisch ist das ohnehin bereits

passiert«, findet er. Denn was Sony mit der so genannten »Playstation Network Platform« betreibt, ist nach seiner Auffassung nichts anderes als Aufbauarbeit, die man bei der Xbox schon seit Jahren mit Xbox Live leistet. Bachus: »In dieser Hinsicht hat Microsoft rein gar nichts zu fürchten. Auf der anderen Seite weiß aber im Moment niemand, ob Online-Konzepte genau der Katalysator sind, den sich Microsoft bei der Xbox 360 erhofft. Darum sollte Sony dringend die Playstation 3 durch Fremdkredite finanzieren und subventionieren und so die Preise drücken. Dann noch ein paar Exklusivtitel, schon könnte Microsofts Führungsposition ganz schnell beim Teufel sein. Preis und

Spielinhalt sind in dieser Generation so wichtig wie noch nie. Und Sony muss sich dessen bewusst sein«. Dazu passen die Analysen, die das auf den Spielemarkt spezialisierte US-Marktforschungsinstitut DFC Intelligence am 30. Juni veröffentlicht hat. Demnach würde der hohe Einführungspreis (599 Euro in Deutschland) der Playstation 3 direkt zum Start kaum schaden, sehr wohl aber im entscheidenden Weihnachtsgeschäft. DFC spricht dem Sony-System den entscheidenden Wow-Faktor ab. Zitat: »Warum sollen weder an Hightech- noch an Hardcore-Gaming interessierte Verbraucher so viel Geld für das System ausgeben? Wir fürchten, dass rund 90 Prozent aller an



Gaming-Interessierten sich weder der einen noch der anderen Gruppe zugehörig fühlen. Sony unternimmt zu wenig, um diese Mehrheit zu überzeugen«. Der Report verknüpft den Erfolg der Playstation 3 direkt mit einer möglichst zügigen Preissenkung und stellt in dem Zusammenhang die alles entscheidende Frage: Kann es sich Sony erlauben, bei stabil hohem Preis die Marktführung abzugeben? Oder kann es sich Sony leisten, die Preise auf 360-Niveau zu senken und pro verkaufte Konsole einen Verlust von 200 Dollar in Kauf zu nehmen? Nimmt man zehn Millionen verkaufte Playstation-3-Systeme bis Ende 2007 an, müssten die Investoren eine 2-Milliarden-Dollar-Kröte schlucken. Eine schwierige Situation, zumal sich Sony offenbar noch nicht einmal auf die Loyalität der Spiele-Entwickler verlassen kann. Laut einer vom japanischen Fachmagazin »Ge-Maga« unter Entwicklern durchgeführten Umfrage, hält nur knapp jeder zehnte den Preis der Konsole für angemessen; über 90 Prozent

finden ihn jedoch schlichtweg zu hoch. Kommentar eines Entwicklers: »Das ist ja teurer als meine Miete«. Kein Wunder also, dass Microsofts Europa-Chef Chris Lewis keine Gelegenheit auslässt, um für die Xbox 360 fleißig die Werbetrommel zu rühren. So betonte er erst kürzlich in einem Interview mit »Spiegel Online«, wie zukunftssicher die Konsole sei. Nicht nur, dass das HD-DVD-Laufwerk allen Komfort biete, um den Endverbrauchern die Wonnen des High-Definition-Kinos zu beschreiben. Auch im Vergleich zu Sonys Blu-Ray-Format sei HD-DVD das Medium der Zukunft: »Im Moment erinnert uns Blu-Ray ein bisschen an Betamax, einen Videostandard, den Sony im Kampf gegen VHS etablieren wollte. Wir denken, mit Blu-Ray wird es dem Konzern ähnlich ergehen.« Gut gebrüllt, Löwe. Aber jetzt erstmal die Krallen einfahren und den Ball flach halten. Denn entschieden ist diese Format-schlacht noch lange nicht.

GUCK MAL ...

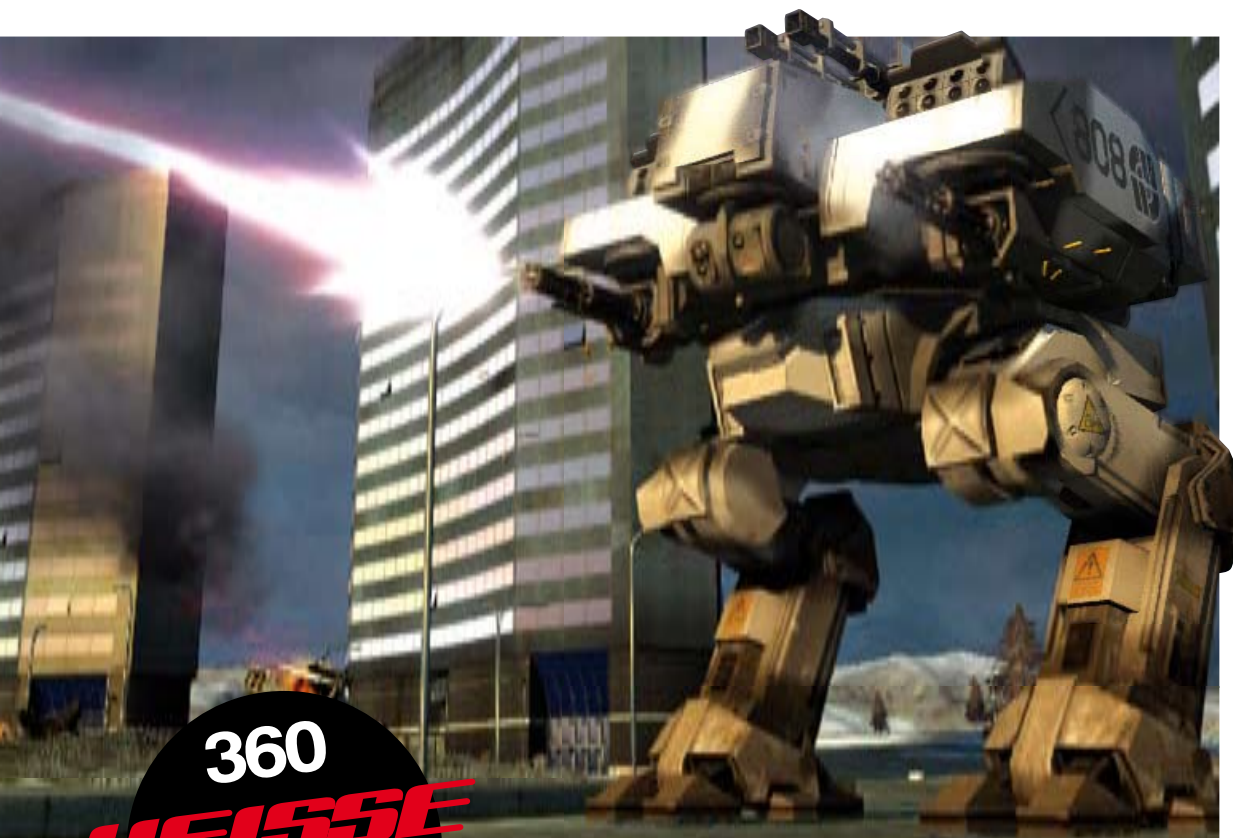
... WAS DA KOMMT

Dünnere ist besser: neues Zubehör und neue Chips für die 360

Hardware-Fans und Gadget-Jäger dürfen ab Herbst im siebten Himmel schweben, weil so viel wunderschönes Zubehör angekündigt ist. Neben der Kamera, die wir bereits in der vergangenen Ausgabe vorgestellt haben, und dem HD-DVD-Laufwerk, dem wir ein eigenes Special weiter hinten im Heft widmen, kommt noch einiges mehr. Nämlich eine herrliche 64 MB Speicherkarte und neben der Internet-Kamera ist nun auch ein kabelloses Lenkrad in Arbeit, das Racing-Titeln wie »Test Drive Unlimited« oder »Project Gotham Racing 3« zu gesteigertem Spielspaß verhelfen soll. Die Chancen dazu stehen außerordentlich gut, stammt das hübsche Ding doch aus der Machete der Sidewinder-Entwickler, die ihr geballtes Hardware-Wissen in die Konzeption des Gerätes haben einfließen lassen. Force-Feedback in unterschiedlichen Härtegraden, realistische Lenkradführung, ergonomisch angebrachte Pedale und eine hochwertige Materialverarbeitung sind dabei nur einige der Merkmale, die die 360-Peripherie zu einem begehrten Gadget werden lassen sollen. Ähnliches verspricht auch das angekündigte Headset, das komplett über WLAN operiert – damit Mamas beim Staubsaugen nicht mehr über lästige Kabelstränge stolpern und Spieler keine Gefahr mehr laufen, sich bei angeregten Live-Chats versehentlich selbst zu strangulieren.

Aber auch im Innenleben der Xbox 360 wird sich was tun. Das gab nun die Chip-Schmiede Chartered Semiconductor in einem Presse-Statement bekannt. Ab 2007 werde die Konsole mit einer neuen CPU ausgestattet. Statt den üblichen 90nm werde das Silizium-Wunder dann künftig mit 65nm-Technologie gefertigt. Laut Microsoft sei das keine Reaktion auf Überhitzungsprobleme, die der Xbox 360 ja gerne nachgesagt werden. Vielmehr wäre der Schritt ein Beitrag zur Kostensenkung; und damit rückt eine Preissenkung der Konsole zum Weihnachtsgeschäft oder kurz danach jedenfalls in Reichweite. Die Anordnung der Schaltkreise an sich bleibt fast unangetastet, da sonst die Kompatibilität leiden würde. Fast, weil Mitte Juli Bilder einer 360-Hauptplatine aufgetaucht sind, die über einen HDMI-Port verfügt. Was das für uns Spieler bedeutet? Vor allem wohl eins: mehr Leistung und weniger Stromhunger bei der Xbox 360. Und damit auch weniger Überhitzungsprobleme, vielleicht sogar leisere Lüfter. Wollen wir jedenfalls hoffen.





360
HEISSE
AUSSICHTEN

BATTLEFIELD 2142 Die Zukunft ist da

Kann es nach »Battlefield 2« eigentlich noch etwas Besseres geben, also, mal von einem tauglichen Einzelspieler-Modus abgesehen? Aber klar, nämlich ein neues »Battlefield« mit mehr Waffen, mehr Modi, mehr Schauplätzen und einer futuristischen Jahreszahl im Titel. »Battlefield 2142« nennt sich die neue Koproduktion zwischen Electronic Arts und Digital Illusions, die schon im Spätherbst 2006 in den Läden stehen soll. Die Story zum Taktik-Shooter ist schnell erzählt: im Jahre 2142 kommt es unter den Menschen zu einem erbitterten Überlebenskampf. Eine drohende Eiszeit hat die Erde fast komplett unbewohnbar gemacht, nur ein paar Flecken in Afrika sind bislang verschont geblieben. Und die werden von den Weltmächten heftig umkämpft. Vor allem die Europäische Union und die jüngst gegründete panasiatische Koalition bekriegen sich in der Schlacht um den begehrten Lebensraum bis aufs Blut – und der Spieler soll dabei mächtig Feuerschutz geben. Als Mitstreiter in einer von vier übergeordneten Soldatenklassen (Recon, Assault, Engineer und Support) stürzt man sich schwer bewaffnet ins Zukunfts-Getümmel und unterstützt seine Teamkollegen fleißig bei der Welteroberung. Gekämpft wird mit allem, was »Wumms« macht: Assault Rifles, Sentry Guns kommen eben-

so zum Einsatz wie futuristische Schlachtvehikel, Kampf-Walker oder gepanzerte Fluggleiter, die in verheerenden Luftangriffen auch die größten Mech-Roboter in Schutt und Achsen legen können. Zahlreiche Spielmodi, komplexe Missionsziele und eine abwechslungsreiche Storyline sollen das Kriegsspektakel abrunden. Ebenfalls mit an Bord ist ein optimierter Online-Modus: bis zu 64 Spieler sollen nach Angaben des Herstellers im Netz aufeinander losgehen können – komplett ohne Latenzen und lästige Serverabstürze, wie es noch bei »Battlefield 2« der Fall war. EAs Wort im Gottes Ohr ...



DIE DA DRÜBEN ..

Nachrichten aus anderen Lagern

Liebe deinen Nachbarn, aber reiß den Zaun nicht ein. So sagt es eine Volksweisheit. Wer wären wir, dem zu widersprechen?

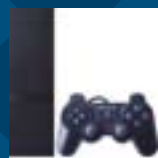
NEUES VON NINTENDO



Wiiso nimmt das kein Ende? Weil sich Kritiker und Presse vor Lob über das Konzept von Nintendos Wii-Konsole überschlagen. Selbst Peter Moore, seines

Zeichens eines der führenden Sprachrohre im Xbox-Team von Microsoft, gratuliert dem japanischen Unternehmen: »Ich bin mir sicher, dass in dieser Generation zwei Maschinen unter dem Fernseher eines jeden Videospielers stehen werden: eine Xbox 360 und ein Wii. Was Nintendo hier der Branche beschert, ist absolut neuartig.« Und damit das auch die ganze Welt kapiert, rührt Nintendo für das Gerät kräftig die Werbetrommel. So werden nicht nur großflächige Wii-Präsentationen wie erst kürzlich in Spanien abgehalten. Sogar auf einer Aktionärsversammlung ließ sich der Konzern nicht lumpen und überreichte den Krawattenträgern den Controller für eine Runde »Duck Hunt«. Wir hatten inzwischen mit »New Super Mario Bros.« viel Spaß im Schwimmbad.

SUPER SONY-SCHLAGZEILEN



Jetzt, wo die Playstation 3 noch durch ihren astronomischen Einführungspreis für Schlagzeilen sorgt und die Playstation 2

trotz Perlen wie »Shadow of the Colossus« oder »God of War 2« langsam aber sicher auf Talfahrt geht, und weil es außerdem draußen so schön sonnig ist, konzentriert sich die ganze Aufmerksamkeit der Sony-Fans auf die PSP. Nicht nur, dass es die schicke Hand-Konsole jetzt auch im feschem Keramik-Design zu kaufen gibt, auch spielerisch trumpft der Handheld auf und liefert ein paar sensationelle Titel ab. Allen voran »LocoRoco«, ein abgedrehtes Geschicklichkeitsspiel mit irrwitzigen Kugel-Charakteren und einem innovativen Gameplay mit Suchtpotenzial. Und da soll einer sagen, dass Sony nur Ideen klauen könne ...

Klein- gedruckt

FRANZOSEN-DRIVER

»Die »Driver«-Serie galt lange Zeit als Alternative zu »GTA«. Jetzt hat Atari, wegen finanzieller Schwierigkeiten momentan in Ausverkaufsstimmung, die Marke und die Technik für 19 Millionen Euro verkauft. Die neue Heimat, auch für die Mitarbeiter des »Driver«-Herstellers Reflections: Ubisoft.

SPIELHALLE 360

»Gerüchten zufolge plant Microsoft eine Portierung des bekannten »MAME«-Emulators auf die 360. Wäre klasse, denn »MAME« ist eine Technologie, die einen Großteil von Spielautomaten-Software betreiben lässt. Für Arcade-Süchtige würde sich damit unter Xbox-Live-Arcade eine riesige Spielbibliothek eröffnen. Klassiker wie »Berzerk«, »Bubble Bobble« oder »Double Dragon« würden unter »MAME« ebenso auf der 360 laufen wie neuere Vertreter à la »Metal Slug« oder die kultigen »Marvel vs. Capcom«-Prügler.

BLIZZARD IN SICHT!

»Auch wenn die Spielschmiede Blizzard uns nach wie vor eine 360-Version ihres Kultknallers »World of Warcraft« verwehrt, ist sie Microsofts Maschinchen in keinsten Weise abgeneigt. Wie uns Geschäftsführer Paul Sams kürzlich verriet, wäre er »keineswegs überrascht, wenn in naher Zukunft Blizzard-Spiele für die Xbox 360 erscheinen«. Wir hätten schon mal nichts dagegen, wenn Blizzard die Arbeiten an »Starcraft: Ghost« wieder aufnimmt und Helden Nova zur schicken 360-Braut stylt.

Schnippsel, die du
zwischen zwei Atemzügen
aufschnappst...

5IN5

SEKUNDEN

ALEXANDER OVECHKIN ...
... checkt vom Cover bei »NHL 07«.

XBOX 360 ...
... bleibt trotz PS3 und Wii vorerst preisstabil.

394 US-DOLLAR ...
... kostet die externe 360-Wasserkühlung der Firma Koolance.

1,7 MILLIONEN MAL ...
... hat sich »Oblivion« in den USA verkauft. Rekord!

UBISOFT ...
... eröffnet eine Niederlassung in Bulgarien.

VALVE TUT WAS

HALF-LIFE 2

Wenn wir mal am PC spielen, dann hauptsächlich aus zwei Gründen: »GTR« und »Half-Life 2«. Das Rennspiel ist seit der »E3« für die 360 angekündigt. Bald fällt auch noch der andere Anlass weg, den PC einer Xbox 360 vorzuziehen: Mitte Juli hat Valve die 360-Umsetzung von »Half-Life 2« angekündigt und damit eine Meldung vom 26. April bestätigt, laut der Valve an mindestens einem 360-Titel arbeiten würde.

»Half-Life 2« ist ein extremes Kaliber von einem Ego-Shooter, schnell und hart. Der Science-Fiction-Schocker malt das Bild einer Welt voller Angst und Terror und verklärter Menschen, die in der Öffentlichkeit miteinander kaum zu reden wagen. Mittendrin der Atomphysiker Gordon Freeman. Durch seine Mitarbeit an hoch gefährlichen Experimenten hat er einst einen Riss in eine andere Dimension geöffnet und so den Unterdrückern überhaupt erst den Zutritt in

unsere Welt verschafft. Jetzt sucht Gordon Gleichgesinnte für den aktiven Widerstand gegen die Unterdrücker. So entwickelt sich »Half-Life 2« von der ersten Minute an zu einer atemlosen Achterbahnfahrt, die knallharte Actionszenen, rasante Verfolgungsjagden und eine vielschichtige Geschichte koppelt. Wie realitätsnah das Spiel den Held, seine Schicksalsgenossen, die Gegner und die komplette Umwelt portraitiert, das ist einzigartig im Action-Genre. Hervorzuheben sind die enorm spannenden Fluchtszenen an Bord eines Sumpfbootes, und die clever eingestreuten Rätsel: sie nutzen die Fähigkeiten von Valves haus-eigener »Source«-Engine für Grafik und Physiks simulation auf allerhöchstem Niveau.

Valves Gabe Newell kündigt eine Umsetzung an, die mit dem PC-Original in allen Belangen gleichziehen und es in vieler Hinsicht übertreffen soll. Wäre zum Beispiel schön, wenn die Ladepausen, am

PC ohnehin halbwegs geschickt kaschiert, völlig verschwänden – dann könnte sich die Atmosphäre optimal entfalten. Laut Gabe Newell wird die 360-Version auf jeden Fall mit zahlreichen Extra-Inhalten aufgewertet. Beispielsweise ist die aktuelle PC-Mini-Fortsetzung »Episode One« mit an Bord. Wir dürfen auch auf die Erweiterung »Episode Two« hoffen, die für den PC Anfang kommenden Jahres erscheinen soll. Genau wie die 360-Version von »Half-Life 2«.



DA IST DER WURM DRIN

Shiny und die neue Wurmkur

Jetzt, wo Atari finanziell aus den letzten Löchern pfeift, ist der Konzern darum bemüht, seine Spielserien möglichst gewinnbringend an zahlungswillige Käufer zu verkaufen. Unter den zahlreichen Interessierten hat sich nun auch David Perry, früherer Geschäftsleiter von Shiny Entertainment, zu Wort gemeldet. Er hat es besonders auf eine Lizenz abgesehen, nämlich die von »Earthworm Jim«. Kein Wunder, war es doch jenes wuselige Ungetier, das Perry und seiner Firma Shiny in den Neunzigern zu Glanz und Gloria verhalf. Und eben diesem vergessenen Helden will man nun wieder auf die Sprünge helfen. Nämlich mit einem neuen »Earthworm Jim«-Spiel. Wie Dave uns im Gespräch unter vier Augen verriet, versuche er gerade, alle ehemaligen Mitarbeiter von Shiny Entertainment

zusammenzutrommeln, um Jim für die Next-Generation-Konsolen zu reanimieren. Mit großem Erfolg, wie es aussieht. Denn auch wenn das ehemalige Wurm-Team mittlerweile auf unzählige andere Softwarehäuser verteilt ist, zeigte sich ein Großteil der Ex-Shiny-Mitarbeiter von der Vorstellung eines Wurm-Revivals begeistert und sagte tatkräftige Unterstützung zu. Vorausgesetzt, es sind die finanziellen Mittel vorhanden. Na, das wollen wir doch hoffen. Denn in keinem Spiel konnte man so schön Kühe malträtieren wie in »Earthworm Jim«.



Cooler Ungeziefer:
Earthworm Jim

“DIE PHYSIKALISCHE ENGINE DES SPIELS IST SO KOMPLEX, DASS SIE NUR AUF DER 360 MACHBAR IST”

DER HEISSE STUHL / MAGNUS HÖGDAHL, STARBREEZE STUDIOS

ABBA, Wasa-Knäckebrot und das Ikea-Regal Billy sind Schwedens erfolgreichste Exportschlager. Nun ja, das und die Spielschmiede Starbreeze. Ihr neuestes Werk »The Darkness« demonstriert uns, warum ...

Wer bei »The Darkness« lediglich an Strumpfhosen-Rock und den Eunuchenbarden Justin Hawkins denkt, hat mit Comics wohl wenig am Hut. Schade eigentlich, denn das gleichnamige Bilder-Opus um den dämonischen Mafia-Killer Jackie Estacado zählt mit seiner düsteren Optik und ausufernden Story zu den Highlights der zeitgenössischen Comic-Szene. Das haben nun auch die Jungs von Starbreeze erkannt und sich die Rechte an einer Versoftung gesichert. Die Lizenz könnte nicht besser angelegt sein, hat der Hersteller aus dem schwedischen Uppsala doch mit Gotik-Grusel à la »Enclave« oder »Knights of the Temple« schon ein kundiges Händchen bei diabolisch-düsteren Abenteuern bewiesen. Und auf eben diese Kenntnisse will man nun auch bei »The Darkness« bauen. Mikael Sårker, technischer Direktor von Starbreeze, ist jedenfalls guter Dinge: »Was unseren Titel von üblichen Comic-Adaptionen unterscheidet, ist die Atmosphäre. Wir haben uns von Anfang an um eine realistische Darstellung bemüht und so einen Stil geschaffen, der eher an einen waschechten Film als an ein Videospiel erinnert. Dank der Xbox 360 steht uns dafür auch die nötige Hardware-Power zur Verfügung.« Und das sieht man: verwitterte Großstadtschluchten, düstere Vorstadtviertel oder verwahrloste Kellergewölbe sehen so trostlos aus, dass man fast den Moder zu riechen glaubt. Nur vereinzelt huschen ein paar mutige Stadtbewohner durch die wabernden Nebel und verschwinden ebenso schnell in der Dunkelheit der Nacht, wie sie gekommen sind. Ein beunruhigendes Grusel-Szenario, auf das Magnus Högdahl, technischer Leiter des Projekts, sichtlich stolz ist: »Wissen Sie, die meisten Spiele der aktuellen 360-Generation



BIO

NAME/ Magnus Högdahl
FIRMA/ Starbreeze Studios
POSITION/ Technischer Leiter
ARBEITET GERADE AN/ The Darkness

zeichnen sich lediglich durch optische Face-Liftings aus. Bei »The Darkness« gehen wir viel weiter. Der Realismus ist hier fester Bestandteil des Gameplays. Allein die physikalische Engine des Spiels ist so komplex, dass sie auf anderen Maschinen so niemals machbar gewesen wäre. Auch Licht- und Schatteneffekte zählen nicht einfach zur Grafik-Kür, sondern sind fürs Spielgeschehen von außerordentlicher Bedeutung. Die dämonischen Kräfte, die der Hauptdarsteller hervorrufen kann, stehen nämlich nur bei Dunkelheit zur Verfügung.« Nur dann lassen sich die Höllencreaturen von Jackie in unsere Welt teleportieren, wo sie sich dann mit geifernden Mäulern auf die ahnungslosen Feinde stürzen. Nur dann wachsen dem Hauptdarsteller die berühmten Tentakelarme, mit denen er seine zahllosen Gegner vermöbelt. Die Dunkelheit ist Jackies Verbündeter. Helle Lichtquellen wie grelle Lampen, Strahler oder gar Tagessonne sollte er aufs Tunlichste meiden, stattdessen lieber düstere Nischen, dunkle Gassen oder schummrige Gewölbe aufsuchen, von wo er seinen Gegnern auflauern kann – eine nette taktische Komponente, die dem Shooter-geladenen Spielgeschehen eine ganze Menge Abwechslung verpasst. Das meint auch Jens Anderson, der führende Designer von »The Darkness«: »Auch wenn das Spiel im Grunde genommen ein Ego-Shooter ist, liegt der eigentliche Fokus auf dem sinnvollen Einsatz von Jackies dämonischen Kräften. Zusammen mit der lebensechten Spieleumgebung und dem grusigen Flair der Comic-Vorlage ergibt sich ein ungewöhnliches Action-Erlebnis, das den Spieler nicht mehr schlafen lässt.« Na, das ist doch Musik in unseren Ohren. Und das ganz ohne Justin Hawkins ...



Just Cause Guck mal, Bonds Bruder!

Die »Bond«-Spiele waren dir schon immer zu unspektakulär? Dann solltest du dir »Just Cause« von Eidos schon einmal vormerken. Ende dieses Jahres nämlich beginnt der CIA-Agent Rico seinen Dienst und soll eine riesige Tropeninsel von dem bösen Diktator Mendoza befreien. Die Geschichte klingt zwar nicht gerade originell, macht aber nichts. Denn die Besonderheit an dem Spiel liegt viel mehr in der Mischung aus verschiedenen Gameplay-Elementen. Man nehme eine riesige Spielwelt, schüttele ein wenig »GTA« dazu und mixe das alles mit einer

großen Portion filmreifer Action. Ein riesiger Fuhrpark, vom Pick-up-Truck bis zum Düsenjet, sorgt dafür, dass Rico auf der großen Inselgruppe schneller vorankommt. Aber nicht nur zum Fahren sind die Gefährte da. Sie sind nämlich ebenfalls Grundlage für die irrwitzigsten Stunts der Spiele-Geschichte. Beispiel gefällig? In einer Mission soll Rico einen Konvoi mit einer Waffenlieferung stoppen. Was macht der gewitzte Agent? Er springt in den nächsten Düsenjet, fliegt in Richtung Konvoi und springt im letzten Moment ab. Um nicht als Blutpfütze

auf dem Inselboden zu enden, zieht er seinen Fallschirm und gleitet langsam Richtung Boden. Kurze Zeit später benutzt er seinen Greifhaken, um sich damit langsam zum Truck vorzuarbeiten. Auf dem Dach des Fahrzeugs angekommen, gleitet er schließlich durchs Fenster und geleitet den Fahrer mit einem gezielten Tritt ins Freie. Auftrag absolut filmreif ausgeführt!



GAMES CONVENTION 2006

HEIMSPIEL IN LEIPZIG

Was gibt es schöneres, als mitten im heißen Sommer gemeinsam mit zigtausenden schwitzenden Menschen unter einer glasbedachten Halle zu verdampfen? Dann noch der glühende Boden und der 120-Dezibel-Lärm aus allen Ecken, herrlich! Ja, die Videospiele-Messe »Games Convention« muss schon etwas Faszinierendes an sich haben, immerhin rechnet der Veranstalter damit, dass auch in diesem Jahr wieder rund 100.000 Besucher nach Leipzig reisen und die Hallen stürmen. Der Grund: Wie schon in den Jahren zuvor kommen auch 2006 wieder alle namhaften Unternehmen der Videospielebranche zusammen, um ihre neuesten Errungenschaften dem breiten Publikum zu präsentieren – anlässlich von Europas größter Videospiele-Show. Microsoft, Nintendo of Europe, Konami, Activision, Eidos, THQ Entertainment und Software-Riese Electronic Arts sind nur einige der knapp 300 Aussteller, die mit den Fans vom 24. bis zum 27. August auf mehr als 80.000 Quadratmeter Fläche auf Tuchfühlung gehen wollen. Und anfassen ist ausdrücklich erlaubt: Wer die Neuerscheinungen der kommenden Monate jetzt schon Probe spielen will, kann das in Leipzig tun. Umrahmt wird das Spektakel von viel Licht, noch mehr Lärm und einem gigantischen Unterhaltungsprogramm, das neben Musik-Performances auch ein umfangreiches Sportangebot umfasst: Spiele-Contests, Go-Kart-Rennen, Skateboard-Competitions, Kletterwände oder Malwettbewerbe sind dabei ebenso mit von der Partie wie Live-Musik, ein klassisches Eröffnungskonzert und eine Kunstaussstellung über den Mythos des Ur-Videospiels »Pong«. Und dann natürlich das ganz besondere Highlight: Mitarbeiter des 360-Magazins mit den zwischen den Menschenmassen einen findet, bekommt ein Fleißbildchen. Eintrittskarten gibt's im Internet (Adresse: www.gc-germany.de) oder vor Ort an den Tageskassen. Ach ja, unser Geheimtipp für Erstbesucher: Wochenende meiden!



Ist's ein Jet? Ist's ein Ufo?
Nein, es ist Rico!

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP

LOST PLANET

Extrem verschärfte Grafik, ein interessantes Science-Fiction-Szenario und abwechslungsreiche Ballereien: Capcoms Actionreißer mausert sich zu einem der Höhepunkte des kommenden Winters. Laut Capcom erscheint das Spiel »solange der Schnee liegt« - also irgendwann zwischen Dezember 06 und März 07.

3. QUARTAL

Far East of Eden: Ziria	HUDSON
Love Football	NAMCO
Madden NFL 07	EA
Superman Returns	EA
Wrestle Kingdom	YUKE'S

4. QUARTAL

2 Days to Vegas	UNKLAR
Alan Wake	REMEDY



Alone in the Dark	EDEN GAMES
Armored Core 4	FROMSOFTWARE
Avalon	UNKLAR
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Battlestations: Midway	EIDOS
BDFL Manager 2007	CODEMASTERS
Blue Dragon	MICROSOFT
Bomberman Act Zero	KONAMI
Brothers in Arms: Hell's Highway	UBISOFT
Call of Duty 3	ACTIVISION
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Chambara Beauty X	D3 PUBLISHER
Chromehounds	SEGA
Condor Trilogy Online	INTERSERV INTERN.
Crackdown	MICROSOFT
Crazy Taxi 360	SEGA
Dance Dance Revolution Universe	KONAMI

Dark Sector	D3 PUBLISHER
Dead or Alive Xtreme 2	TECMO
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
Frontlines: Fuel of War	THQ
Gears of War	MICROSOFT
Huxley	WEBZEN
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
Lego Star Wars 2	LUCASARTS
Marvel Ultimate Alliance	ACTIVISION
Marvel Universe	MICROSOFT
Mass Effect	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	ELECTRONIC ARTS
Mobile Ops: The One Year War	NAMCO
Monster Madness	ARTIFICIAL STUDIOS
Mortal Kombat 7	MIDWAY
MotoGP 4	NAMCO
NBA Live 07	ELECTRONIC ARTS
Need for Speed Carbon	ELECTRONIC ARTS
Ninety-Nine Nights	MICROSOFT
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
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
Sonic the Hedgehog	SEGA
Splinter Cell: Double Agent	UBISOFT
Stranglehold	MIDWAY



Test Drive Unlimited	ATARI
Tenchu	FROMSOFTWARE
The Darkness	2K GAMES
The Sopranos	THQ
Timeshift	VIVENDI
Tony Hawk's Project 8	ACTIVISION
Too Human	MICROSOFT
Unreal Tournament 2007	MIDWAY
Viva Pinata	MICROSOFT
Voodoo Nights	MINDWARE
World Airforce	TAITO
World Series Poker	ACTIVISION
World Snooker Championship 2007	SEGA
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ

AB 2007

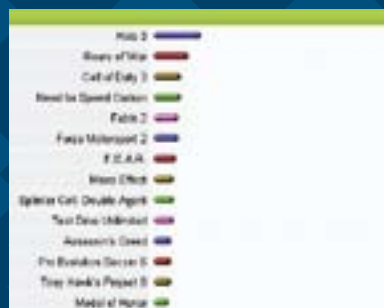
Age of Pirates: Captain Blood	PLAYLOGIC
Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Bioshock	IRRATIONAL GAMES
Colin McRae Rally	CODEMASTERS
Elveon	10TACLE STUDIO
Golden Axe	SEGA
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR GAMES
GTR	THQ/SIMBIN
Halo 3	MICROSOFT
Hellboy	KONAMI
Indiana Jones	LUCASARTS
Knights of the Old Republic 3	ACTIVISION
Lost Planet	CAPCOM
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
Overlord	CODEMASTERS
Resident Evil 5	CAPCOM
Sega Rally	SEGA
Shadowrun	MICROSOFT
Star Trek Legacy	BETHESDA
Sudeki 2	MICROSOFT
The Club	BIZARRE
The Outsider	FRONTIER
Turok	PROPAGANDA
Virtua Fighter 5	SEGA
Virtua Tennis 3	SEGA

MITM

SO MACHST DU MIT

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

Mitmachen und mitbestimmen:
www.360-live.de!



DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Juni 06



Pos	Titel	Publisher
1	Burnout Revenge	EA
2	Dead Alive 4	Microsoft
3	Tomb Raider: Legend	Eidos
4	Kameo – Elements of Power	
5	Rumble Roses XX	Konami

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Juni 06



Pos	Titel	Publisher
1	GR: Advanced Warfighter	Ubisoft
2	The Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games
3	Hitman: Blood Money	Eidos
4	Call of Duty 2	Activision
5	Fight Night Round 3	EA

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Ende Juni 06



Pos	Titel	Publisher
1	GR: Advanced Warfighter	Ubisoft
2	Senko No Ronde Rev.X (Lt. Edit.)	Grev
3	Tokyo Extreme Racer X	Genki
4	Senko No Ronde Rev.X	Grev
5	(indiziert)	Sega

ACH-CHARTS

Ganz neu im 360-Magazin: Welche Games sind die aktuellen Favoriten unserer Leser, auf welche Titel freuen sie sich am meisten? Deine Stimme zählt! Mitklicken und mitbestimmen im Forum auf www.360-live.de!

DARAUF-FREU-ICH-MICH-TIERISCH-CHARTS DIE MEISTBEGEHRTEN GAMES UNSERER LESER

1 HALO 3 PUBLISHER/ MICROSOFT 15,94% Tendenz 	 Wenn der Master Chief zum Einsatz ruft, stehen unsere Leser stramm. Wie nicht anders zu erwarten, ist »Halo 3« der unumstrittene Sieger der Most-Wanted-Charts. Einschätzung/ Sehr gut	
2 GEARS OF WAR PUBLISHER/ MICROSOFT 10,63% Tendenz 	 Die düstere Zukunftsvision von Epic Games hat sich auf Platz 2 festgesetzt. Dank Unreal-3-Engine sah Ungeziefer nie besser aus. Einschätzung/ Sehr gut	3 CALL OF DUTY 3 PUBLISHER/ ACTIVISION 7,73% Tendenz
	 Auch der dritte Teil der Nazi-Hatz verspricht ein großes Action-Feuerwerk zu werden. Die Leser glauben dran und befördern den Titel in freudiger Erwartung auf Platz 3 Einschätzung/ Sehr gut	4 Fable 2/ Microsoft 6,28% Einschätzung/ unklar 5 Need for Speed Carbon/ EA 6,28% Einschätzung/ Sehr gut 6 Forza Motorsport 2/ 5,80% Einschätzung/ Sehr gut 7 F.E.A.R./ Vivendi Games 5,31% Einschätzung/ Sehr gut 8 Mass Effect/ Microsoft 4,83% Einschätzung/ Sehr gut 9 Test Drive Unlimited/ Atari 4,83% Einschätzung/ Sehr gut 10 Splinter Cell: Double Agent/ Ubisoft 4,35% Einschätzung/ Sehr gut

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

1 ADVANCED WARFIGHTER PUBLISHER/ UBISOFT 11,94% Tendenz 	 Und da soll einer sagen, dass Kriegsspielen keinen Spaß macht: Die Next-Generation-Schlacht von Ubisoft hat in Leserkreisen eingeschlagen wie ... äh ... eine Bombe ... 360-Wertung/ 9.1	
2 OBLIVION PUBLISHER/ 2K GAMES 10,45% Tendenz 	 Trotz (oder vielleicht wegen?) lausiger Eindeutschung hat es der Rollenspiel-Knaller auf Platz 2 unserer Lesercharts geschafft. 360-Wertung/ 9.3	3 BURNOUT REVENGE PUBLISHER/ EA 8,96% Tendenz
	 Der personifizierte Blechschaden findet in der ganzen Welt seine Fans. Auch bei unseren Lesern. Die 360-Bruchpiloten wählten das Auto-Chaos auf einen souveränen Platz 3. 360-Wertung/ 8.8	4 FIFA Fussball-WM 2006/ EA 8,96% Wertung/ 8.3 5 Call of Duty 2/ Activision 7,46% Wertung/ 8.5 6 Project Gotham Racing 3/ Microsoft 7,46% Wertung/ 9.0 7 Battlefield 2: Modern Combat/ EA 5,97% Wertung/ 7.1 8 Perfect Dark Zero/ Microsoft 4,48% Wertung/ 9.1 9 Tischtennis/ Rockstar Games 4,48% Wertung/ 8.3 10 Dead or Alive 4/ Microsoft 2,99% Wertung/ 9.0

**Praktikanten
m/w
gesucht**

**360
wants
you**

**Erst mal
das
Kleingedruckte
lesen und
dann melden
unter:**

Redaktionsbüro
Richard Löwenstein,
Tassiloplatz 7/Hofgebäude,
81541 München
redaktion@360-live.de

Traumjob zu vergeben: Wir suchen einen Praktikanten für unsere Redaktion in München. Gesucht werden Leute, die sich für Videospiele begeistern und darüber schreiben können und wollen. Zu den Aufgaben zählt: spielen, spielen, spielen. Und: gelegentlich eine Reise unternehmen, ab und an einen Artikel recherchieren, formulieren und im Teamwork bebildern. Für's 360-Magazin, aber auch für andere Medien.

Wir bieten einen angenehmen Arbeitsplatz im Herzen Münchens, Zusammenarbeit mit tollen Leuten, Einblicke in die Arbeit einer erfahrenen Mannschaft und die Möglichkeit zum Einstieg in eine der faszinierendsten Branchen überhaupt.

Außer der Bereitschaft, wenig Geld mit viel Arbeit zu verdienen, braucht es sehr gutes und stilsicheres Deutsch in Wort und Schrift, Englisch-Kenntnisse, Interesse an Videospielen und fachgerechtes Know-how. Selbstständigkeit und Verlässlichkeit wären schön, wie auch eine gesunde Portion Idealismus und Begeisterungsfähigkeit. Praxis-Kenntnisse der wichtigsten PC-Standardprogramme sind außerdem vorhanden!
Dann her mit der Bewerbung!

“Was einem
Angst macht? Das
Unbekannte hinter
jeder Ecke!”



Exklusiv
INTERVIEW
360 spricht mit Craig Hubbard

F.E.A.R.

Es ist in Ordnung, Furcht zu haben. Zumindest bei diesem Ego-Shooter, dem vielleicht steilsten Angstverbreiter des Jahres. Nicholas Buracas hat die 360-Version gespielt. Stark bewaffnet, mit einem Paar Ersatz-Unterhosen.

Furcht ist eine Eigenschaft, die in jedem Menschen steckt. Im Spätherbst erscheint ein Spiel, das die Angst selbst aus den hart gesotteten Spielern herauskitzelt. Verantwortlich dafür sind die US-Boys von Monolith Software und Day 1 Studios. Sie schicken dich als Teil einer Spezialeinheit in einen Nervenkrieg, der am PC schon reihenweise Preise abgeräumt hat. Im Mittelpunkt steht das Sondereinsatzkommando »First Encounter Assault Recon«, kurz »F.E.A.R.«. Es ist stets zur Stelle, wenn jemand paranormale Phänomene schnell und unkompliziert ausschalten möchte, ohne

dass die Bevölkerung Wind davon bekommt. Der (namenlose) Spielercharakter hat sein Training gerade erst abgeschlossen und bekommt dank exzellenter Ergebnisse prompt den ersten Auftrag zugewiesen. Ein hochgeheimes Experiment mit telekinetischen Fähigkeiten ist schief gegangen. Jetzt verbreitet ein Typ namens Paxton Fettle in einer (ebenfalls namenlosen) Großstadt Mord und Totschlag. Unterstützt wird er von einer Armee von Klonsoldaten, deren Gedanken von ihm selbst kontrolliert werden. Ein Problem zwar, so scheint es, aber ein eingrenzbares. Im kurzen Briefing wird die Lage »

AUF EINEN BLICK

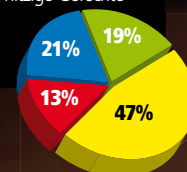
Publisher/ Vivendi
Universal Games
Hersteller/ Day 1
Studios/Monolith
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360:
Mix aus Grusel und
beinhardter Action,
inklusive ebenso
sehenswertem wie
hilfreichem Zeitlu-
pen-Feature.

DAS STECKT DRIN

- Grusel
- alles kaputt machen
- schlaue Gegner
- hitzige Gefechte



» in Sachen Paxton Fettle erklärt, danach geht es los. Der Fiesling ist angeblich in einem heruntergekommenen Appartement-Komplex gesichtet worden. So schleicht der namenlose Spieler durch Hinterhöfe und enge Gassen, bis er endlich auf einen Eingang stößt. In diesem Moment beginnt »F.E.A.R.«, seine Stärken auszuspielen: es ist die mehr als beklemmende Atmosphäre. In den Gängen des Gebäudes gibt es kaum Beleuchtung, immer wieder dringen seltsame Geräusche in den Vordergrund. Plötzlich tauchen Visionen toter Menschen auf und spielen Harfe mit den Nerven des Spielers. Da kann es schon mal passieren, dass man sich halb zu Tode erschreckt und versehentlich ein faustgroßes Loch in die Wand schießt – nur weil eine Ratte einen Müllsack umgeschubst hat und sich hinterher rasch verdrückt. Dass in dem Gebäude jedoch etwas ganz und gar nicht stimmt, wird allerspätestens beim Vernehmen des immer wiederkehrenden Kindergeflüsters klar.

Diese erste Etappe kommt noch komplett ohne Schusswechsel aus, dafür kitzelt sie umso mehr an den Nerven. Die Gänsehaut-Atmosphäre nimmt es mit den besten Titeln auf, die es im Horror-Genre gibt. Umso größer ist die Erleichterung, sobald der eigene Held wieder mit seinem Team vereint ist und zu einem Zwischenfall am Hafen beordert wird. Paxton Fettes Klontruppen haben hier ein Blutbad angerichtet, das F.E.A.R.-Team soll endlich das Problem aus der Welt schaffen.

„Man erlebt das gleiche Gefecht nie zweimal“

Dumm nur, dass ein paar Ecken weiter von dem ganzen Trupp nichts mehr übrig ist, außer dampfenden Blutpfützen und bleichen Skelette. Was ist hier los, was ist passiert? Gerüchte machen die Runde, von einem kleinen Mädchen namens Alma. Auch sie ist Teil des Experiments, und sie soll rasen vor Zorn. Welche Wut trägt dieses Mädchen im Bauch, welche Fähigkeiten stecken in ihr? Wie schafft sie es, sich außerhalb ihres Gefängnisses zu bewegen und in welchem Zusammenhang steht ihre Erscheinung mit den Gräueltaten eines Paxton Fettle? Die Suche nach den Antworten führt den Spieler weiter in die Tiefe der Finsternis.

An der Grundausstattung soll es nicht liegen. Die RPL-Maschinenpistole und AT14-Pistole sind ein guter Ausgangspunkt, später gesellen sich Nailgun und eine zerstörerische Partikelkanone zum Arsenal. Klassiker wie Schrotflinte oder Raketenwerfer? Klar, gibt's auch. Schon in den ersten Gefechten wird deutlich, dass »F.E.A.R.« alles andere als ein doofes Ballergame ist. Statt hirnlos auf den Spieler loszustürmen, gehen die Feindeinheiten extrem vorsichtig vor. Aus ihrer Deckung lassen sich die Jungs nur hervorlocken, indem man sie mit einer Granate dazu überredet. Dann aber sind sie noch immer kein Kanonenfutter, sondern laufen geschickt um den Spieler herum und greifen von der Flanke aus an. Zweimal das gleiche Gefecht wird man hier nur selten erleben, weshalb die Schießereien angenehm abwechslungsreich herüberkommen. Wird es dem Spieler zu bunt, kann er auf die schnellen Reflexe seines Charakters zurückgreifen. Auf Knopfdruck wird in eine Art »Bullet-Time«-Modus gewechselt, in dem auch mehrere Gegner an Schrecken verlieren. Im Verlauf des Spiels trifft man jedoch auch auf Ninja-artige Gegner, gegen die der Einsatz dieser Fähigkeit Pflicht ist, da sie schlicht und einfach viel zu schnell sind. Leider ist die Wirkung dieses Skills nur von kurzer Dauer, dann ist nämlich die Reflex-»

ZU HART FÜR DEUTSCHLAND?

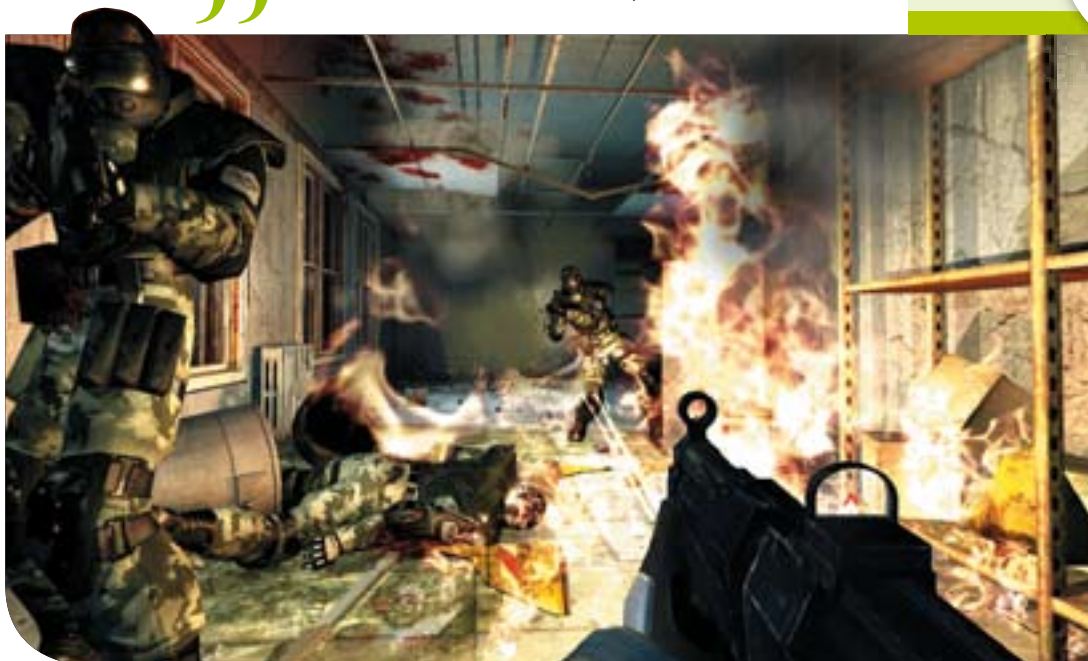
Kürz mich oder ich kill dich

Anatomisch betrachtet, geht es bei »F.E.A.R.« ziemlich heftig zur Sache. Es sieht ganz danach aus, als müsse das Spiel in der Fassung für den deutschen Markt Federn lassen – Hobbysoldaten werden wohl ohne die härteren Splattereffekte auskommen müssen. Das heißt: keine platzenden Köpfe, kein »Per-Shotgun-in-zwei-Hälften«-Geschieße und keine abgetrennten Körperteile. Außerdem dürfen Handwerker auch keine Gegner mehr per Nailgun an die Wand tackern. Blut und Ragdoll-Effekte bleiben aber weiterhin enthalten. Das mag dramatisch klingen, ist es aber nicht. Denn die phänomenale Gruselatmosphäre kann ohne Brutalo-Effekte ihre Wirkung vielleicht sogar noch einen Tick besser entfalten.

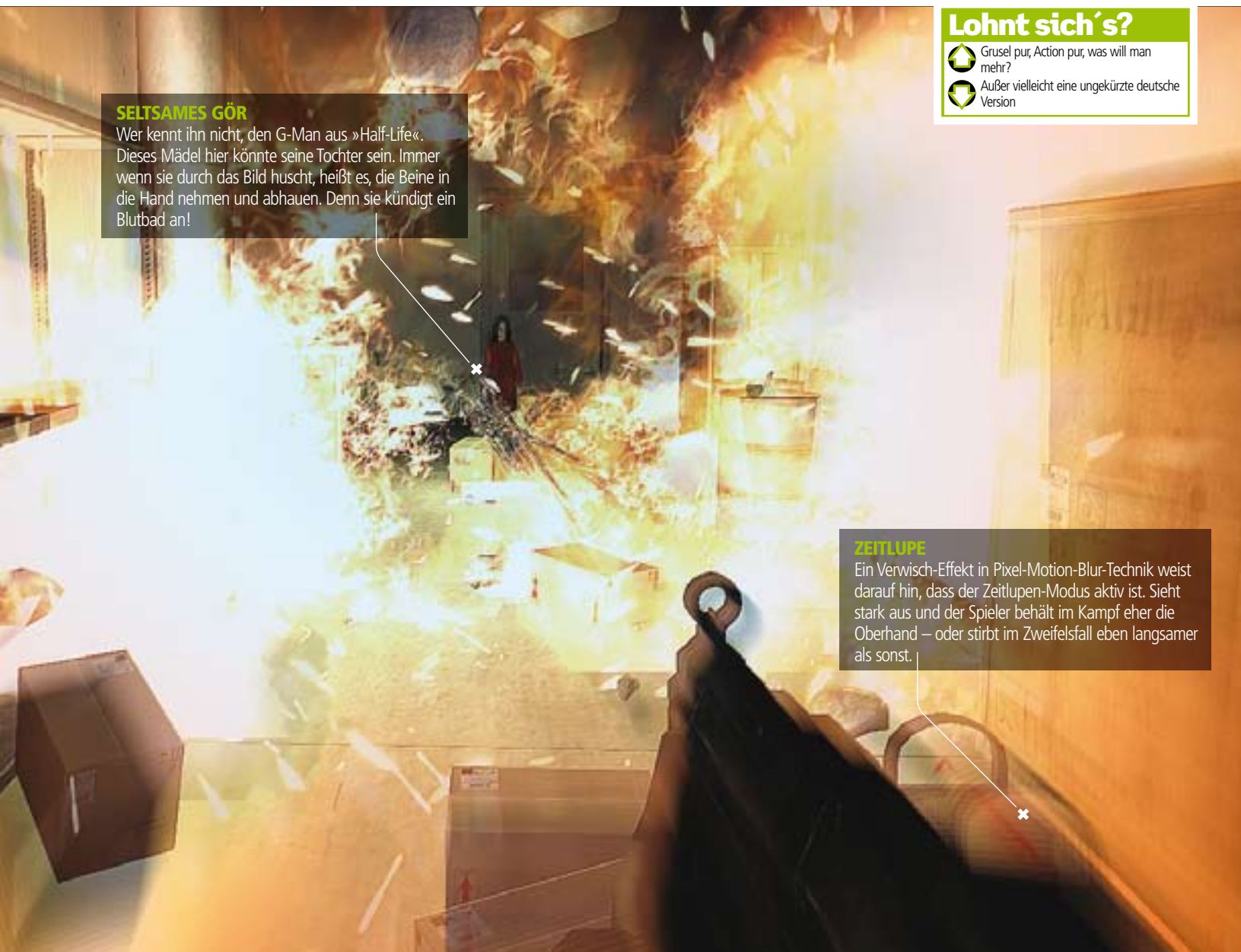


HOLTERDIEPOLTER!

Haufenweise Gegenstände können als Deckung benutzt werden. Außerdem sieht es einfach cool aus, wenn sie unter Beischuss durch die Gegend fliegen.



Klon-KI statt Spatznhirn: Paxtons Schergen werfen den Tisch um und nutzen ihn als Deckung. Die Gegner-KI dürfte die beste sein, die uns in einem Videospiel je herausgefordert hat



SELTSAMES GÖR

Wer kennt ihn nicht, den G-Man aus »Half-Life«. Dieses Mädel hier könnte seine Tochter sein. Immer wenn sie durch das Bild huscht, heißt es, die Beine in die Hand nehmen und abhauen. Denn sie kündigt ein Blutbad an!

Lohnt sich's?

- Grusel pur, Action pur, was will man mehr?
- Außer vielleicht eine ungekürzte deutsche Version

ZEITLUPE

Ein Verwisch-Effekt in Pixel-Motion-Blur-Technik weist darauf hin, dass der Zeitlupen-Modus aktiv ist. Sieht stark aus und der Spieler behält im Kampf eher die Oberhand – oder stirbt im Zweifelsfall eben langsamer als sonst.

ONLINE-SOLDATEN

Live-Action

Online-Angeberei

Die Version für Xbox 360 ist dem PC-Original im Wesentlichen sehr ähnlich. Es gibt aber Unterschiede. Einer davon: Mit dem neuen »Instant Action«-Modus wird Ranking-Angebern die perfekte Grundlage geliefert. In verschiedenen Leveln heißt es, Ziele zu erfüllen. Diese beschränken sich dann meist darauf, eine gewisse Anzahl von Klon-Soldaten über den Jordan zu schicken. Dabei werden einige Faktoren wie Treffsicherheit, Anzahl an Kills sowie die Schnelligkeit

vom Spiel »notiert«. Nach abgeschlossener Mission werden dann alle Faktoren zusammen- und in einen Endpunktestand umgerechnet. Der kann schließlich an eine Tabelle auf Xbox Live übertragen werden. Es sollen auch »normale« Mehrspieler-Modi verfügbar sein. Aber der Hersteller verrät darüber bisher nur, dass auch sie sich vom PC-Original nicht deutlich unterscheiden.



Schwarzweiß gestreift: man beachte das Spiel mit Licht und Schatten auf den Klamotten dieser drei netten Herren

“ ES GIBT VIELE MÖGLICHKEITEN, DAS PUBLIKUM ZU ERSCHRECKEN. DINGE DER VORSTELLUNGSKRAFT ZU ÜBERLASSEN, IST DIE EFFEKTIVSTE METHODE. ”

Craig Hubbard



KREUZVERHÖR MIT CRAIG HUBBARD

Im exklusiven Gespräch mit dem 360-Magazin plaudert Projektleiter Craig Hubbard aus dem Nähkästchen. Zum Beispiel darüber, wie diese unfassbare Spannung entsteht ...

360: WAS HAT EUCH ZU DEM KONZEPT VON »F.E.A.R.« INSPIRIERT?

CRAIG HUBBARD: Unser Ziel ist, dass sich der Spieler wie in einem Blockbuster-Action-Film fühlt und er das ganze Spektakel aus nächster Nähe erlebt. Anstatt die coolsten Momente in vorgeordneten Zwischensequenzen zu sehen, ist er so direkt in der Action. Das haben wir auch beim Erzählen der Geschichte beachtet. Du spielst die Story und musst sie nicht auf öden Ladebildschirmen lesen. Langwierige Zwischensequenzen zwischen Gameplay-Teilen fallen damit ebenfalls weg. Natürlich haben auch schon andere Spiele diesen Weg genommen, allerdings häufig auf Kosten von Charaktertiefe und einer Verflachung der Höhepunkte. Das Problem ist, dass es keine Garantie dafür gibt, dass die Spieler genau das sehen und tun, was man will. Damit man ihnen trotzdem die volle Kontrolle über diese Erfahrung geben kann, muss man sich bestimmte Wege überlegen, Charaktere und Ideen zu entwerfen, die sich voll ins Gameplay einbinden lassen.

360: WELCHE HORROR- UND SCIENCE-FICTION-FILME HABEN EUCH BEEINFLUSST?

CH: John Woos Hongkong-Streifen sind eine Quelle der Inspiration für die Action-Sequenzen. Es gibt kaum Filme, die eine solche Direktheit und Intensität in den Action-Szenen haben wie »The Killer« oder »Hard Boiled«. Die Lobby-Szene aus »Matrix« ist ebenfalls ein Standard, an den wir rankommen wollten. Außerdem wollen wir einige spektakuläre Szenen machen, die den Spielern

einen ähnlichen Adrenalinschub verpassen wie die Verfolgungsjagd bei »Bad Boys 2« oder der Heli-Crash bei »Matrix«. Dadurch, dass du selbst an den Ereignissen teilnimmst, wirst du vielmehr in das Erlebnis hineingezogen. Und genau das ist das Tolle an Spielen! Wenn du einen Stuntman dabei zusiehst, wie er einen Korkenzieher-Sprung in einem Film hinlegt, ist das atemberaubend. Wenn du nun aber auf dem Beifahrersitz sitzt, steigert sich das auf ein ganz neues Level!

360: WIE HABT IHR DIE GRUSELELEMENTE DES SPIELS ENTWICKELT?

CH: Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, das Publikum zu erschrecken. Ich finde jedoch, dass es am effektivsten ist, etwas der Vorstellungskraft zu überlassen. Als ich »Dark Water« das erste Mal gesehen habe, fiel mir sofort auf, dass man nie das Gesicht des kleinen Mädchens sieht. Dieses Detail schafft einen solchen Grad von Spannung, gegen die kein alptraumhaftes Konzept eines Production Designers eine Chance hätte. Wenn du das Monster jedoch wirklich siehst, ist es recht schnell nicht mehr so gruselig. Ich mag Geister-Geschichten mehr, als alle anderen Arten von Horror. Zufälligerweise haben Action-Spiele Geister bisher regelrecht übersehen. Stattdessen schickten die Entwickler massenweise Zombies, Dämonen, Aliens oder Mutanten vor die Flinte. Für uns ist das eine großartige Gelegenheit, einen komplett anderen Stil von Spannung und Furcht auszurollen. Trotzdem versuchen wir, uns nicht zu sehr auf eine bestimmte Inspirationsquelle zu stützen. Wir wollen schließlich

auch die Leute überraschen, die die gleichen Filme gesehen haben, wie wir.

360: WARUM WERDEN »DROP KICKS« UND BEINFEGER IN »F.E.A.R.« GEPACKT?

CH: Wenn man einige Action-Filme anschaut, gehört Nahkampf einfach mit zu diesem Genre. Egal wie viele Schießereien oder Explosionen es auf dem Weg dahin gibt, ab einem bestimmten Punkt kommt es einfach zu einem Faustkampf zwischen Mel Gibson und Gary Busey auf einem Rasen mit Sprinkleranlage. Anfangs waren einige skeptisch, wie der Nahkampf in der Ego-Sicht funktionieren würde. Allerdings waren die Ergebnisse so viel versprechend, dass wir ein kontextsensitives System für den Nahkampf entwickelt haben. Das lässt dich verschiedene Manöver ausführen, wenn du nur auf den Kopf oder die Beine des Gegners zielst. Außerdem gibt es verschiedene Angriffe, wenn man läuft, kriecht oder komplett stillsteht. Es ist wichtig, dem Spieler eine breite Auswahl an Attacken zu geben, das Interface aber dennoch simpel und zugänglich zu halten.

360: WIE FUNKTIONIERT DER BULLET-TIME-EFFEKT?

CH: Slow-Motion wird definitiv vom Spieler aktiviert, auch wenn es in bestimmten Situationen auch mal von alleine angeschaltet wird. Der Hauptvorteil besteht darin, dass du im Zeitlupen-Modus schneller bist, als die Feinde. Das erlaubt einem, sie festzunageln und mit einem gekonnten Manöver in die Flucht zu schlagen.



Die Putzkolonne sieht's mit Dankbarkeit: der Holztisch ist locker abwaschbar, der Teppich lässt sich leicht herausreißen

» Anzeige leer und alles geht seinen regulären Weg. Aufgefrischt wird die Anzeige mit spärlich herumliegenden Reflex-Boostern, weshalb der Einsatz der Fähigkeit wohlüberlegt sein mag. Um unnötiges Aufsehen zu vermeiden, können die gegnerischen Soldaten auch aus dem Hinterhalt mit einem Schlag per Gewehrkolben ausgeschaltet werden. Nettes Detail: je nachdem, wie man sich dem Gegner nähert, fällt der Schlag unterschiedlich aus. So lässt der Held beispielsweise bei einem Sprung einen wirkungsvollen Kung-Fu-Tritt vom Stapel. Aber dennoch ist Vorsicht geboten. Denn durch das knackende Geräusch, das so ein Soldatenhelm bei Krafteinwirkung von sich gibt, werden oftmals trotzdem andere Feinde aufmerksam. Diese ahnen dann, dass etwas faul ist und durchsuchen die nähere Umgebung. Adrenalinschübe sind also beim fröhlichen Versteckspiel des Öfteren zu erwarten. Das heißt aber dennoch nicht, dass »F.E.A.R.« ein Schleichspiel in Ego-Sicht ist. Neben dem gelungenen Gruselanteil kommt nämlich auch bombastische Action nicht zu kurz. Bei den wilden Schießereien gehen nicht selten große Teile der Einrichtung zu Bruch. Dies sieht dank »Havok 2«-Physikengine richtig gelungen aus und vermittelt den Eindruck einer glaubhaften Welt. Aber das Wichtigste dabei ist, dass dies absolut filmreif aussieht. Querschläger werfen Funken, Glasscheiben zerbersten mit lautem Geklirr, Granaten gehen mit einer wummernden Explosion in die Luft. Wenn dann schließlich nach einem schweren Gefecht Computermonitore nur noch ein wenig vor sich hinschmoren und zahlreiche Einschusslöcher die Wände zieren, vergisst man schnell, dass man einen Controller

Harte Hunde: von ein paar Explosionen lassen sich Paxtons Truppen nicht so leicht beeindrucken ...



1



GANZ SCHÖN FIES

liveundonline

- Themen und Spielerbilder sind bereits verfügbar
- Immediate-Action-Modus für Online-Statistiken und Tabellen
- Gamerpoints
- Multiplayer-Modi für bis zu 16 Teilnehmer

3



Alltag bei der »First Encounter Assault Recon«

Es sollte ein ganz normaler Einsatz werden. Leider wurde das medial begabte Mädchen Alma ein wenig unterschätzt. Auf ihrem Rachefeldzug ist es ihr völlig egal, wer vor ihr steht. Einzige Möglichkeit zu überleben: die Beine in die Hand nehmen!

Dabei fühlen sich die Jungs von der Spezialeinheit bei heißen Schießereien so viel wohler. Diese sind im Gegensatz zu

Konfrontationen mit Alma vergleichsweise harmlos. Dank Zeitlupen-Fähigkeit können die Klontruppen relativ leicht ausgeschaltet werden.

Genug in Erinnerungen geschwelgt! Die Flucht vor Alma ist leider nicht nach Plan verlaufen.

Unser Freund von der Spezialeinheit hat vor lauter Terror prompt den Kopf verloren. Hoffentlich ergeht es dir nicht so!

2

3

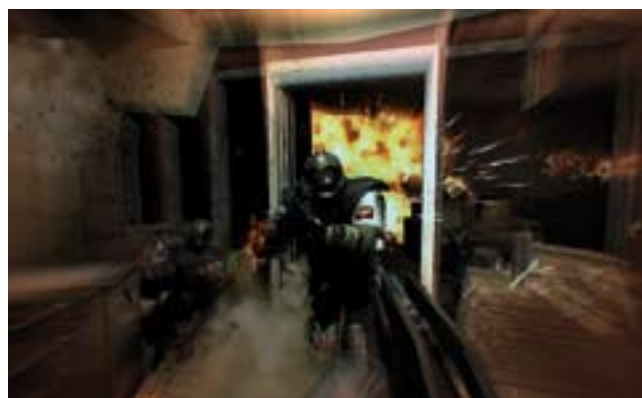
2



in der Hand hat und keinen Action-Film guckt. Umso schlimmer ist es, wenn dann nach einer anstrengenden Schießerei die Gruselemente wieder einsetzen. Da gehen Lampen mit lautem Knall zu Bruch, Türen schließen sich hinter dem Helden oder unheimliche Visionen setzen wieder ein. Den Cocktail aus Action und Grusel kann man in dieser Form als einzigartig beschreiben; allenfalls ein »Half-Life 2« bringt die Mischung ähnlich greifbar und ungekünstelt rüber.

Auch technisch spielt »F.E.A.R.« in der obersten Liga. Die so genannte »Jupiter EX«-Technologie (eine Weiterentwicklung der »Lithtech«-Engine) jongliert mit Grafiktricks Marke »Per Pixel Lighting« und »Shader«-Nutzung und malt mit deren Hilfe eine äußerst glaubhafte Welt auf den Bildschirm. Jedes Objekt im Spiel ist korrekt beleuchtet, sei es nur ein simples Fass oder ein ganzer Mensch. Mit wie viel Liebe zum Detail hier gearbeitet wird, verrät ein Blick auf die Uniformen der Soldaten. Selbst die Stiche in den Nähten der Schutzwesten sind da noch haarscharf zu erkennen. Auch den schweren Mech-Kampfbotern, die im späteren Spielverlauf auftauchen, ist die Detailarbeit deutlich anzusehen. An sämtliche Schraubchen und Beschriftungen

Spiel mit dem Feuer: manchmal sollte man einfach keine Bohnen futtern und sich danach ein Streichholz an den Hintern halten ...



auf der glänzenden Oberfläche wird gedacht und viele kleine Schrammen zeugen von zahlreichen Gefechten. Die Grafik ist aber nichts im Vergleich zum Sound. Es ist die dynamische Musik, die einen durch die laufenden Gefechte mit wummernden Beats vorwärts treibt; und es sind die nur ansatzweise hörbaren Umweltgeräusche, die einem so direkt unter die Haut gehen. Die Soldaten beispielsweise, die sich mit kratzigen Funkmitteilungen unterhalten oder nach Hilfe

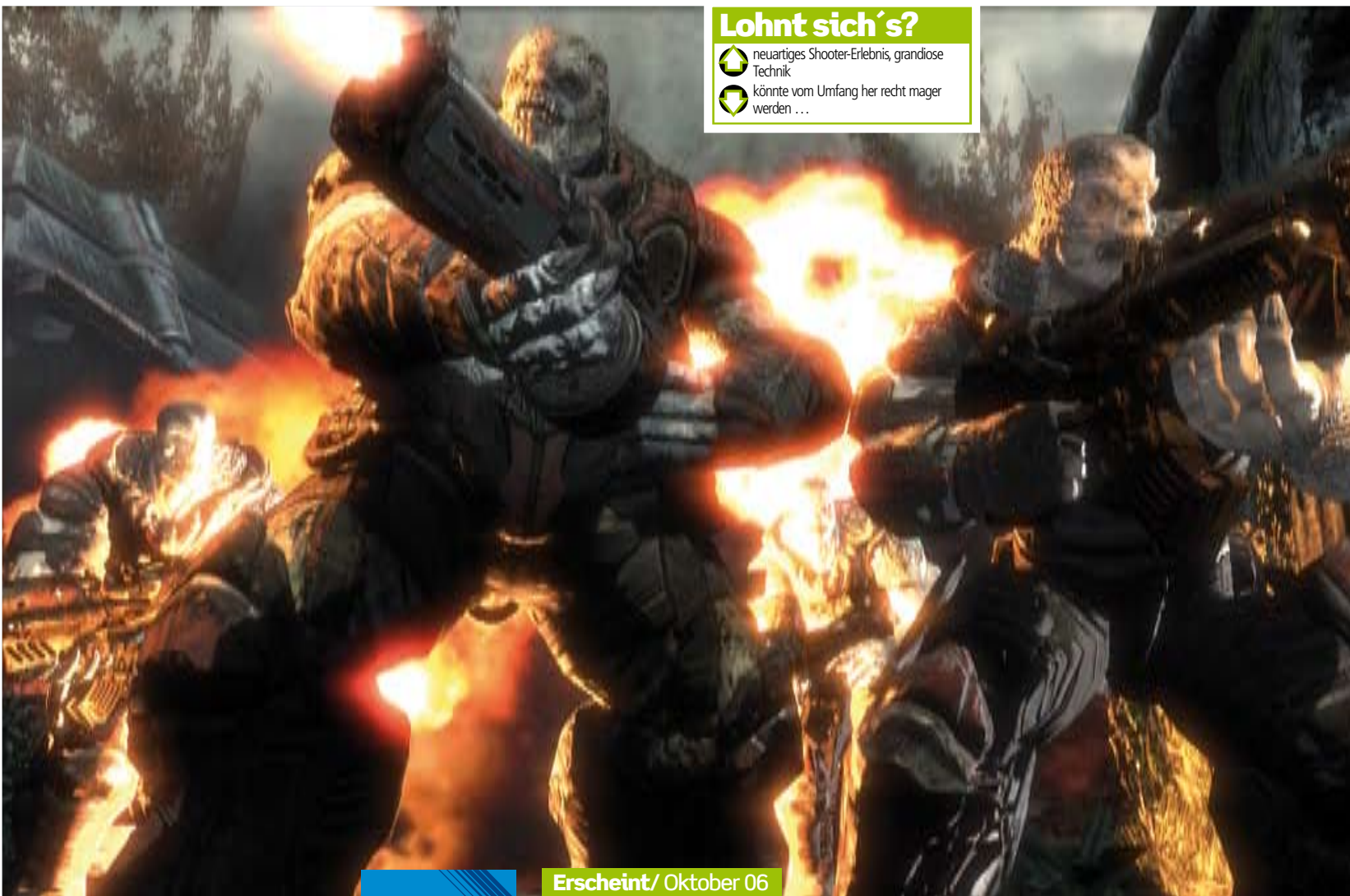
schreien, wenn es eng wird. In »ruhigeren« Momenten stellen einem seltsame Stimmen, körperlose Schrittgeräusche und plötzlich einsetzende Schreie jedes Haar einzeln auf dem Nacken auf. Vor allem dann, wenn die 360 ihre klanglichen Qualitäten an einer 5.1-Soundanlage voll ausspielen kann. Ohne Scheiß: wir haben uns beim exklusiven Probespiel tatsächlich dabei erwisch, wie wir über die Schulter nach hinten geguckt haben. Das Paar Ersatz-Unterhosen war dann aber doch überflüssig.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

So eine dichte Atmosphäre gibt es bisher in keinem Ego-Shooter, nicht mal ansatzweise. Schweißtreibende Schießereien, packende Gruselemente.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- ↑ neuartiges Shooter-Erlebnis, grandiose Technik
- ↓ könnte vom Umfang her recht mager werden ...

Erscheint/ Oktober 06

AUF EINEN BLICK

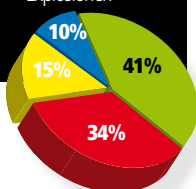
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Epic
Genre/ Third-Person-Shooter
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: Marines gegen fiese Aliens. So nah waren wir der Apokalypse noch nie.

DAS STECKT DRIN

- Aliens umnieten
- filmreife Shootouts
- Adrenalin
- krachende Explosionen



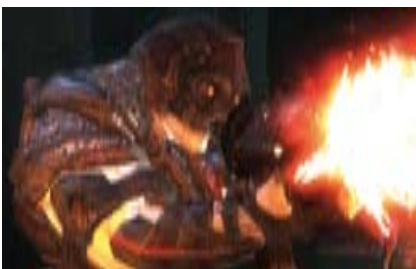
GEARS OF WAR

Mach dich bereit. Bald bricht der Krieg der Welten aus!

Die Zukunft ist nicht rosig: Nach jahrhundertlangen Bürgerkriegen müssen die Bewohner des erdnähnlichen Planeten Sera erkennen, dass sie einen Feind brauchen, um zum Frieden zu kommen. Während die Völker Serans sich um einen Energieträger namens »Imulsion« streiten, der gewaltige Kräfte in sich birgt, kommt auf die Bürger eine Bedrohung zu. Eine mindestens ebenso brutale wie hässliche Alien-Rasse will den Planeten erobern und alle »Imulsion«-Vorräte an sich reißen. Immerhin führt die Invasion zu einem Zusammenschluss der Seraner. Gemeinsam machen sie Front gegen die Warzenkrieger vom anderen Stern. Alle gemeinsam? Nun, nicht ganz: Sträflinge werden in den Kampf geschickt, damit sie sich ihre Freiheit erkämpfen oder in Ketten sterben. So kommt der Held Markus Fenix ins Spiel. Frisch aus dem Knast, wo er wegen Befehlsverweigerung einsitzt, raus auf die futuristischen Schlachtfelder. Seine Kampferfahrung macht ihn zum perfekten Anführer der Truppen der »Coalition of Ordered Governments«.

Wer Epic nur als Hersteller der »Unreal«-Serie kennt, wird eine derart opulent aufgetischte Handlung womöglich nicht erwarten. Tatsächlich soll »Gears of War« aber sehr kinoreif herüberkommen, mit interessanten Dialogen und ein paar reißerischen Söldnersprüchen als i-Tüpfelchen. Was man Epic dagegen vom Fleck weg zutraut, ist Grafik vom Feinsten. Folgerichtig macht die haus-eigene »Unreal 3«-Engine richtig Druck und malt ein Grafikfeuerwerk auf den Schirm, das man so noch auf keiner Konsole gesehen hat. Knackigscharfe, hoch auflösende und ultrarealistische Texturen, fantastische Licht- und Schattenspiele, butterweiche Animationen

„Gears of War ist mehr als nur himloses Geballer.“



Du, deine Kanone und deine Kameraden: Der Shooter ist auf Teampplay ausgelegt

liveundonline

- Koop-Modi auf dem Splitscreen und online
- Diverse Live-Modi. Deathmatch? Capture the Flag? Noch unklar.

SHOOTER FÜR ANGSTHASEN?

Du musst hinter praktisch jeder Ecke mit ganzen Horden von Locusts rechnen. Da heißt es dann Dauerfeuer und ab

1 durch die Mitte. Man beachte auch den Look der Figuren. Extrem cool, finden wir!

Blindwütiges

Rumgeballer alleine macht aber nicht immer glücklich. Die weiträumig aufgebauten Karten bieten einem genug Freiraum für die Suche nach eigenen Wegen. Wer clever ist, umgeht seine Gegner schon mal und drückt ihnen

von hinten liebe Grüße mit dem Sägeketten-Bajonett in den Rücken.

Wer hätte je gedacht, dass ein verschimmeltes Leder-sofa so viel Schutz gegen Großkaliber aus der Zukunft bieten könnte? Das ist aber ganz bestimmt nicht die einzige Überraschung im Spiel.

2

3

3

STATUS
DER VERSION
80%
KOMPLETT



1

DIE GUTEN UND DIE BÖSEN

Als Ex-Kriegsheld Marcus Fenix stellt man sich mit einer Truppe Marines den Locust-Horden (deutsch: Heuschrecken) entgegen. Die sind nicht nur hässlich wie die Nacht und abgrundtief böse, nein, sie sind auch immer in der Überzahl. Deshalb können die Menschen ihnen auch nur mit modernster Waffentechnik und Hirnschmalz Paroli bieten.



2

machen »Gears of War« zum bisher am besten aussehenden Spiel für die 360. Die Screenshots können nicht wirklich vermitteln, wie spektakulär das aussieht, wenn Gebäudeteile im Kugelhagel zerbersten, Projektile durch die Luft zischen und Explosionen an jeder Ecke die Nacht ausleuchten. Wir legen dir dringend einen Besuch auf unserer Webseite (www.360-live.de) ans Herz. Das Video dort bringt den Wow-Effekt ziemlich gut rüber.

Wir hatten beim Probespiel den Eindruck, als könne das Gampelay neben dem grafischen Overkill locker bestehen. Epic umschreibt das Tempo mit »stop'n'pop« und meint damit, dass man Situationen erfassen und klug reagieren muss, dass man Deckung sucht und um die Ecke schießt. Da die Locust-Aliens gezielt auf deine Position feuern und – ein schöner Grafikeffekt übrigens – irgendwann jede noch so dicke Wand perforieren, ist minutenlanges Verharren an derselben Position tödlich. Man rückt also von einem Punkt zum anderen vor, nutzt Ruinen und Fahrzeuge als Deckung, und spült mit abgefahrenen Space-Kanonen hunderte Locusts in den Lokus.

Sollte die Umgebung gerade keinen Schutz bieten, muss man ihn sich eben selbst erschaffen. Das nahezu

vollständig zerstörbare Terrain bietet Freiraum für kreative Bauherren, die Säule sprengen oder Hauswände zerlegen und sich Stück für Stück an den Gegner herantasten. Als netter Nebeneffekt ist uns aufgefallen, dass so ein Trümmerregen oft auch reihenweise Gegner unter sich begräbt. Fenix feuert aus allen erdenklichen Positionen heraus: über Kopf, um die Ecke oder blind in die vermutete Richtung. Da macht die Schulterperspektive schon Sinn, besonders beim Einsatz von Granaten. Dass die Flugbahn angezeigt wird, gibt Freiraum für Experimente; denn man kann so herrlich gemein sein, eine Granate so gegen die Wand wuchten, dass sie schräg in eine düstere Ecke kullert und dort ein halbes Dutzend Locusts überrascht. Zusätzlicher Tiefgang ergibt sich aus der Zusammenarbeit mit den Teammitgliedern. Man muss Gegner einkreisen, in die Falle locken, ins Kreuzfeuer nehmen, von den Flanken aus zuschlagen. Besonders spannend: kooperative Action per Splitscreen oder Xbox Live. Denn da können sich Spieler mit einer Hälfte des Trupps um die Gegner herum-schleichen, während der Rest die Feinde in Schach hält. Im Solospiel übernimmt die KI die Steuerung der Mitstreiter, der Spieler kann über taktische Kommandos Ordnung

in die Reihen bringen. Zwischendurch sägen übrigens Schockeffekte an den Nerven, wodurch »Gears of War« auch was von einem Survival-Horror-Game an sich hat. Ergo: Wir haben es hier mit allem zu tun, bloß nicht mit hirnlosem Geballer. Nur wer vorausschauend die Deckung sucht, der direkten Konfrontation schon mal aus dem Weg geht und stattdessen auf alternativen Routen sein Überleben sichert, wird erfolgreich sein.

Seckin Özdündar

360
SAGT ...

Flüssiges Gameplay,
grandiose Feuergefechte
und fantastische Grafik
– das wird ein Ausnahme-Titel. Wir können es
jedenfalls kaum erwarten ...

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Wir wollen endlich das Ende der Geschichte erfahren!
- Noch einen finalen Cliffhanger verkraften wir nicht!

Enthüllt
MULTIPLAYER

Funktioniert schon!

Erscheint/ 2007

AUF EINEN BLICK

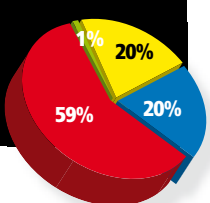
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bungie
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-24
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: Der Master Chief jagt die Covenant-Aliens von der Erde und rettet das Universum. Hoffen wir ...

DAS STECKT DRIN

- Master Chief
- Covenant-Aliens
- Volle Bewaffnung
- Flood-Mutanten



HALO 3

Die Halo-Entwickler packen aus: Geheimes aus Bungies Katakomben

Neulich im Internet. In einem recht populären Forum für Videospiele-Insider geht es um die Frage, welches wohl die schlechtesten Spiele-Abspanne aller Zeiten sind. Wer je »Halo 2« auf der alten Xbox beendet hat, den wird es kaum wundern, dass dieses »Ich lass dich aber so was von in der Luft hängen«-Finale in den Diskussionen ganz weit oben rangiert. Ein Problem an »Halo 2« ist nun mal die Tatsache, dass die Action mittendrin einfach aufhört. Man hat schon die M7-Maschinenpistole gezückt und sich darauf gefreut, den Covenant-Aliens ein für alle mal so richtig einzuheizen, kann dann aber seine Lust auf Rache nicht mehr befriedigen. Es stehen also zwei brennende Frage im Raum: Wo nimmt »Halo 3« den Faden wieder auf? Und: Wie wird die Geschichte zu Ende geführt? Um das zu klären, haben wir uns mit drei Machern aus dem Entwicklerteam zusammengesetzt: Art-Director Marcus Lehto, Community Manager Frank O'Connor und Musik-Arrangeur Marty O'Donnell verraten neue Details zu »Halo 3«.

Eines ist klar: am Ende wird abgerechnet, vorher gekämpft. Denn die Covenant erreichen die Erde, sie zerstören Metropolen und finden die legendäre Arche. Richtig, dieses riesige Artefakt aus dem Trailer ist die sagenumwobene Arche, die das Universum ohne weiteres komplett vernichten kann. Des Weiteren sind Fans der Serie sicher brennend daran interessiert, was mit der Künstlichen Intelligenz Cortana passiert, die im Trailer kryptische Botschaften an den Chief sendet. Wir erinnern uns, Cortana wurde auf dem Planeten High Charity vom Master Chief zurückgelassen - in den Fängen des Gravemind. Dass diese Tentakel schwingende Mischung aus Fleisch fressender Pflanze und »großem schleimigem Ding« nichts Gutes im Sinn hat, ist klar. Ob das ungleiche Paar wieder vereint werden wird, das wollte Bungie uns noch nicht verraten. Allerdings deuteten die Entwickler auf einen eigenen Handlungsfaden für die KI-Dame hin. Die Szenen des Trailers spielen übrigens in Afrika und sollen nach einem Drittel der Spielzeit zu sehen sein. Man darf also gespannt sein, wie



Herr der Ringe: ziemlich wüste Gegend. Aber hey, ist da hinten nicht ein weiterer Halo-Ring? Gibt ja schließlich sieben von ihnen ...

liveundonline

■ Genaues wurde noch nicht gesagt. Wir rechnen aber mit derselben Vielfalt an Spielmodi wie bei »Halo 2« ■ Massig Gamerpoints sollten auch drin sein ...

1



UNENDLICHE GESCHICHTE

Das Ende des ersten Kapitels

Ein »Story getriebenes Actionspiel«, so nennt Bungie also »Halo 3«. Wir setzen natürlich einiges auf die Geschichte von »Halo 3«, schon weil der dritte Teil laut den Jungs aus Redmond/USA – übrigens direkt bei den Microsoft Studios – die Story vollenden soll. Nur hoffentlich diesmal mit einem richtigem Finale!



3



GROSSER CHIEF, KLEINER CHIEF

Hier kommt er und rettet den Tag!

Der Master Chief ist zurück und zwar in vollem Next-Generation-Glanz. Die letzten Sonnenstrahlen werden von der Rüstung reflektiert und zahlreiche Beulen zeugen von einigem Stress, den er hinter sich hat.

lich schlechte Neuigkeiten für alle, die den Aliens im Weg stehen.

Wie erwartet hat Cortana, Master Chiefs computergenerierte Gefährtin, einen Auftritt im Trailer. Allerdings ist sie immer noch bei den Flood-Mutanten gefangen. Wir sind allerdings sicher, dass der Chief sie retten wird. Muss ja so sein!

1

2

3



2

sich die Geschichte ab diesem Zeitpunkt entwickelt. Aber auch viele andere Fragen stehen im Raum. Was ist aus dem Bürgerkrieg unter den Covenant geworden, der sich in »Halo 2« entwickelt hat? Dieser müsste nun schließlich in vollem Gange sein. Wird der Master Chief vielleicht Seite an Seite mit dem Elite-Soldaten Gebieter kämpfen? Und werden sich die Flood auch auf der Erde breit machen? Könnte durchaus passieren, aber auch hier: alles Spekulation.

Weit weniger spekulativ war die technische Demonstration, die wir von Bungie zu sehen bekamen. Das gezeigte Material belegt zunächst einmal, dass der bekannte »Halo 3«-Trailer (zu sehen auf unserer Webseite: www.360-live.de) aus astreiner Spielgrafik besteht. Wir konnten den Master Chief an der Klippe steuern, die Kamera frei bewegen, die Sichtweite ist erstaunlich und die dunklen Wolken am Horizont sorgen für eine bedrohliche Stimmung. Das ist so gewollt, sagt Art-Director Marcus Lehto: »Charakteristisch für Halo 3 wird die düsterere und bedrückende Atmosphäre. Viel mehr als beim Vorgänger«. Das herrliche Abendrot und die bedrohlichen Sturmwolken zum Beispiel basieren auf einem mathematischen Modell namens »Light Scattering«, das die Brechung von Licht unter Einfluss kleiner atmosphärischer Teilchen berechnet. Ein weiterer Beleg für die Power der 360-Konsole

und das Können der Programmierer ist die Tatsache, dass die Lichtstimmung in einer Rendertechnik namens »Global Illumination« wurzelt. Hier handelt es sich um eine rechenaufwändige Technik, die den Einfluss von Licht aus direkten und indirekten Quellen ins Kalkül zieht. Das Ergebnis gleicht schon fast den vollendeten Bildern, die in Kinofilmen per Raytracing entstehen. Es sieht halt aus wie ein fotorealistisches Postkartenmotiv, wenn der Master Chief die Schrammen und Kratzer seiner Rüstung durch das Bild schiebt. Wenn sich das Mündungsfeuer des Gewehrs auf dem Visier des Helms widerspiegelt, ist das ein nettes Detail, das ebenfalls auf »Global Illumination« zurückgeht. Grafisch sollte der Titel also definitiv ein Hammer werden, zudem die Entwickler versichert haben, dass die nervigen Popups aus »Halo 2« kein Comeback feiern werden. Und der gute Ton? Dazu Musik-Arrangeur Marty O'Donnell: »Die Trailer-Musik wird einen fanfarehaften Stil haben, aber immer noch als Halo-Thema erkennbar sein«.

Wie sich der Titel in Sachen Gameplay von der Masse an hochkarätigen Ego-Shootern abheben möchte, werden wir wohl erst nächstes Jahr erfahren. Vorher beginnt der Master Chief seine Alien-Hatz nämlich auf keinen Fall. Immerhin wird bereits der Mehrspielermodus getestet; er ist laut den Entwicklern schon in Betrieb. Bungie ist sich offenbar

der Bedeutung der Community-Komponente für »Halo 3« bewusst. Aber was ist mit der Aussage von Bill Gates, die im Mai 2005 in der »Seattle Post« veröffentlicht wurde: »Wenn die Playstation 3 erscheint, wird sie auf Halo 3 treffen«? Nun, das scheint nicht mehr realistisch, obwohl 70 Menschen bei Bungie hart am letzten Teil der Trilogie arbeiten. Und ob der Held diesmal den Helm endlich abnimmt, wollten uns die drei Bungie-Jungs übrigens auch nicht verraten...

Nicholas Buracas

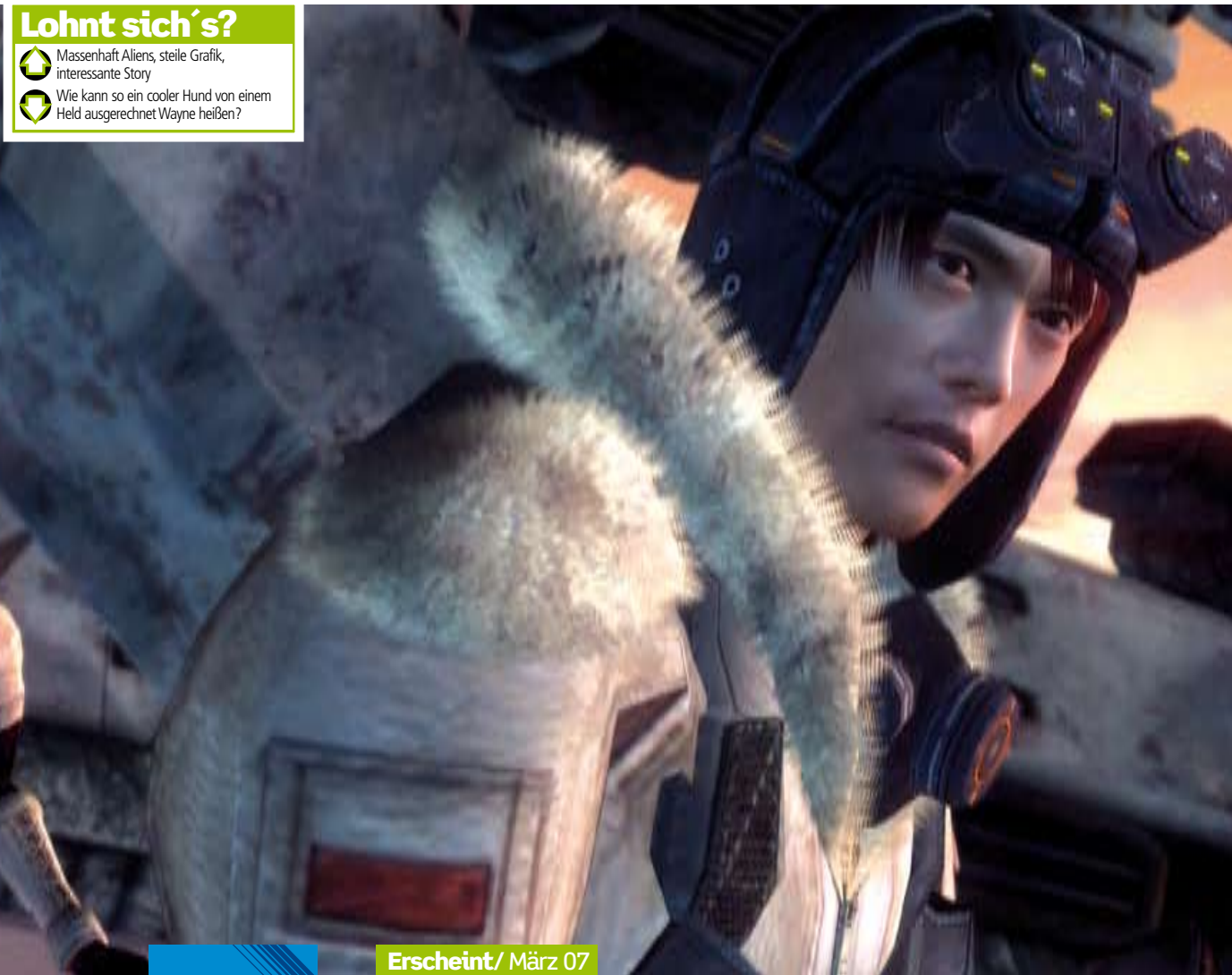
360 SAGT ...

Das Potential ist da, jetzt muss es nur noch genutzt werden! Hoffentlich bekommt es Bungie hin, die hohen Erwartungen der Fans zu erfüllen!



Lohnt sich's?

- Massenhaft Aliens, steile Grafik, interessante Story
- Wie kann so ein cooler Hund von einem Held ausgerechnet Wayne heißen?



Erscheint/ März 07



Es geht doch nichts über zwei dicke Gatling-Guns, eine links, eine rechts. Und das an Bord eines drei Meter hohen Mech-Kampfbots

AUF EINEN BLICK

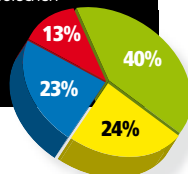
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Genre/ Alien-Action
Spieler/ 1-16
Xbox Live?! ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360 werden auf einem Eisplaneten zu Fuß oder im Mech hauenweise Krabbel-Aliens perforiert.

DAS STECKT DRIN

- dicke Knarren
- Umbarmherzigkeit
- Handlung
- forschen



liveundonline

- Online-Deathmatch- und Koop-Modi
- Fette Mech-Schlachten
- Gamerpoints
- Rodel-Wettbewerbe. Ok, schlechter Scherz.

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Willkommen bei unserem Exklusiv-Trip in die Eiswelt!

Wir, vom 360-Magazin, mögen den Sommer. Die Hitze, das Eis, die Bikinis. Und jetzt wird es uns sogar noch wärmer ums Herz, und zwar ausgerechnet beim Gedanken an den kommenden Winter. Denn dann steht uns mit »Lost Planet: Extreme Condition« eine reinrassige 360-Produktion des japanischen Spielehit-Entwicklers Capcom ins Haus. Welche Bedeutung dieses exklusive Game für Capcom hat, unterstreicht ein Blick hinter die Kulissen. Als Kopf gilt kein Geringerer als Keiji Inafune. Er hat an »Breath of Fire« gearbeitet, das Design der »Mega Man«-Figur maßgeblich beeinflusst, und die Action-Rollenspiele aus der »Onimusha«-Serie aus der Taufe gehoben. Jetzt steht er allen Entwicklungsabteilungen von Capcom vor. Projektleiter ist Hiroyuki Kobayashi vom Capcom Production Studio 4, der unter anderem an »Devil may Cry«, »Dino Crisis«, »P.N. 03«, »Resident Evil 4« und »Killer 7« mit-

gewirkt hat. Ihm sagt man ein sehr feines Gespür für Gameplay und einen Sinn für interessante Ästhetik nach. Diesmal entführt uns Kobayashi in eine eiskalte Winterlandschaft, auf einen gepeinigten Eisplaneten.

Welt der Winter

Dort gibt es ein böses Erwachen in trostloser Einöde, gefangen im ewigen Winter. Man weiß nur, dass man nichts weiß. Der Namen des Helden ist bekannt, immerhin: Wayne. Gedächtnisfragmente und Filmschnipsel formen

„Bei den Bossfights stellen sich einem alle Körperhaare auf“

1



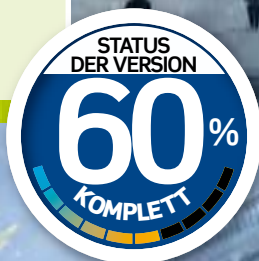
BAUKASTENPRINZIP

Pimp deinen Mech

Einige Male zerlegt Wayne die Umgebung vom Cockpit eines eindrucksvollen Mech-Kampfroboters aus. Sobald Wayne seinen Thron verlässt und sich neben die Waffenverankerungen des Mechs stellt, kann er die Knarren wechseln. Raketenwerfer, Gatling-Guns und ähnliches Brachial-Werkzeug liegt in den weitläufigen Landschaften herum. Zwei passen an den Mech, eine kann Wayne selbst in die Hand nehmen.



3



EISZAUBER

Szenen eines Krieges

Unser Tipp: die spielbare Demo per Xbox Live laden und sich einen kleinen Eindruck von den Herausforderungen verschaffen. Zum Einstieg sieht sich Wayne in einer Art unterirdischem Parkhaus in die Enge getrieben, umzingelt von haufenweise krabbeligem Akrid-Getier. Nur die eigene Schusswaffe und ein paar explosive Fässer stehen zur Hilfe bereit.

In der zweiten Etappe bekämpft

Wayne die Mutter aller Akrids: eine Spinnenkreatur, groß wie ein Einfamilienhaus, mit einem riesigen Maschinengewehr in den Klauen. Die Arena ist eine Schneewüste, die sich über Kilometer dehnt.

Auch bei der Story will Capcom klotzen statt kleckern. Die Japaner planen für »Lost Planet« eine epische Heldensaga mit Wayne im Mittelpunkt und einer hübschen Frau daneben.

2

3

sich zu Erinnerungen. Sein Vater ist tot, gekillt von den Tentakeln der insektenartigen Wesen namens Akrid. Sie beherrschen die gefrorenen Steppen und jagen gnadenlos jeden lebendigen Hapen. Als ein solcher kämpft Wayne in dieser unwirtlichen Welt zwischen Felsen, Schneekluppen und Ruinen der Zivilisation um das nackte Überleben. Praktischerweise ergibt sich nebenbei reichlich Gelegenheit, die Akrids für ihre Bluttaten bezahlen zu lassen. Wer das tut, stößt nach und nach auf immer neue Facetten in Waynes Leben. So bekommt der etwa Hilfe von Schneepiraten, die ihn zu kennen scheinen. Er gerät in einen Bürgerkrieg zwischen menschlichen Gruppierungen, und kommt den Machenschaften der skrupellosen Neo Venus Construction Corporation auf die Spur. Anfangs ist Wayne nur mit einem Standard-MG bewaffnet. Das reicht aber, um dem Vorwärtsdrang feindlicher Eispiraten und der Akrids ein Ende zu setzen. Nicht lange, dann liegen die ersten Raketenwerfer in der Landschaft herum und zaubern ein siegesgewisses Lächeln in die

Mundwinkel ... Dazu die praktische Shotgun, die den Chitinpanzer der Akrid durchbricht und das Fleisch von Innen heraus in tausend Klumpen sprengt. Als Fan sinnloser Zerstörung kann man damit schon einige Minuten Spaß haben, zumal das Feuergefecht durch die vielen Grafikdetails so richtig auflebt. Beispielsweise malen Waynes

Evoks? Nein, die dick eingepackten Eispiraten mögen aussehen wie die Pelzknäuel aus »Star Wars«, sind aber viel weniger liebenswürdig ...



Stiefel kleine Spuren in den Tiefschnee, und die Explosion der Granaten schon etwas größere.

Starship Troopers

Sobald sich der erste Pulverdampf lichtet, kommt ein weiteres Gameplay-Element ins Spiel. Wegen der extremen Temperaturen auf dem Planeten müssen Menschen an der Oberfläche so genannte »Vital Suits« tragen. Diese Anzüge bekommen ihre Power von kleinen bernsteinfarbenen Kügelchen – sie enthalten thermale Energie und lassen sich zwischen den Fleischklumpen voreiliger Akrid-Biester finden. Da der Vorrat an Wärme kontinuierlich sinkt und der Held dann sehr viel leichter Schaden nimmt, bleibt nur eine Lösung: mehr und mehr Alien-Viecher von der Last des Lebens befreien. Es lässt sich kaum in Worte fassen, was für ein temporeicher Shooter »Lost Planet« tatsächlich ist. Schon bald nach dem Einstieg wimmelt es von Akrids in allen möglichen Variationen. Da der Nachschub an Krabbeltieren nie abbricht, dämmert es einem recht bald: huch, hier muss doch irgendwo »



EISZEIT AUF XBOX-LIVE

Es sieht ganz danach aus, als wolle »Lost Planet« nicht nur Einzelkämpfer zum Ausflug auf den Eisplaneten überreden. Die Pläne für den Multiplayer-Part sind jedenfalls weit gediehen: Capcom will für Kämpfe mit bis zu 16 Spielern sorgen. Neben den Standard-Death-match-Varianten wird es Koop-Elemente geben, über deren Details sich die Entwickler aber noch ausschweigen. Wir

hoffen ja, als Akrid-Alien auf die Jagd nach menschlicher Beute zu gehen! Zusätzlich ist mit herunterladbaren Inhalten zu rechnen, zumal Capcom zumindest vage bereits von neuen Karten, Missionen und Waffen spricht.



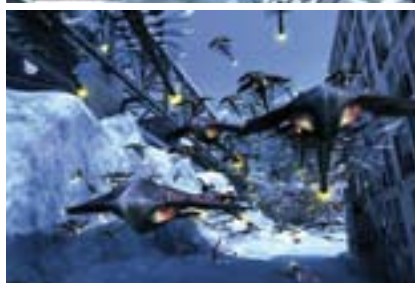
» ein Nest sein! Tatsächlich, aus einer großen roten Kapsel am Fuß eines Berges strömen so viele Insektoiden, dass selbst die Marines aus »Starship Troopers« mit großen Augen staunen würden. Ist es da noch eine Überraschung, dass die Beseitigung der großen roten Kapsel etwas Großes und Gewaltiges herbeiführt, nämlich die Mutter aller Akrids? Die Größe dieses rachesüchtigen Getiers imponiert, die Durchschlagskraft der eigenen Waffen in diesem Moment eher weniger; hier ist mit den vorhandenen Mitteln offenbar vorerst kein Durchkommen möglich, daher ist Flucht keine Schande.

Nonstop-Action

Schnelle und abwechslungsreiche Kämpfe wechseln sich mit weitläufigen Umgebungen ab. In einem Moment springt Wayne über die Dächer



Wenn sich nichts rührt, sollten die Alarmglocken schrillen. Stille ist selten ein gutes Zeichen ...



GEFRIERBRAND

Feinde schockgefrieren

Ob groß, ob klein, eines haben alle Akrids gemein: man kann sie mit Blei voll pumpen und Munition verschwenden. Ökonomische Krieger machen das anders. Sie beobachten die Akrids und entdecken, genau wie auch wie bei dem großen Mutterwesen, ihren wunden Punkt. Trifft man diese glühende Markierung, erstarrt das Alien relativ zügig zum dekorativen Eiszapfen.



einer Bergfestung und nimmt mit einer Scharfschützenwaffe Feinde in großer Entfernung aufs Korn. Nach wenigen Metern entdeckt er einen Riss in einer Felsformation und bemerkt, dass er auf ein Nest von fliegenden Akrids gestoßen ist. Gelegentlich kann der Spieler auch in das Cockpit eines stählernen Exoskeletts klettern, wenn ihm danach ist. Diese Mech-artigen Maschinen bringen eine ganz eigene Note ins Spiel. Zwar ist Wayne in einem Mech ziemlich gut geschützt und hat stärkere Angriffsmöglichkeiten, dafür büßt er jedoch einiges an Schnelligkeit und Beweglichkeit ein. Zusätzlich muss überlegt werden, welche Waffe für welchen Feind am besten geeignet ist. Später greifen auch menschliche Gegner auf diese technische Möglichkeit zurück, was spannende Mech-Kämpfe auslösen sollte. Geübte Spieler könnten auch Gefallen daran finden, sich die Mittel des Feindes anzueignen und damit Unheil zu stiften. Nichts leichter als das: Ein gezielter Schuss auf frei liegendes Fleischgewebe, schon ist der Gegner gern bereit, seinen eigenen Hightech-Mech an Wayne abzutreten. Jetzt nur noch einsteigen, nach Belieben durch die Gegend stapfen und Chaos anrichten – das ist dann fast wie »Grand Theft Mech«. Die Steuerung legt dem Tun keinerlei Steine in den Weg. Das Ein- und Aussteigen ist mit einem

Tastendruck erledigt und auch die zwei Waffensysteme sind komfortabel auf die jeweiligen Feuertasten gelegt.

Kämpfen bis zum Ende

Wie es sich für einen modernen Helden gehört, kann sich Wayne zwecks Fortbewegung auf technische Hilfsmittel verlassen. Er trägt einen praktischen Greifhaken mit sich herum als letzte Rettung vor dem freien Fall in eine Gletscherspalte und bei der Überquerung heruntergekommener Dächer. Kenner der »Tenchu«-Serie können sich in etwa vorstellen, wie das mit dem Absprung, dem Katapultstart und dem Absprungtiming funktioniert. Zusätzlich gibt es noch eine nützliche Instant-Umdrehen-Funktion. Praktische Sache, sobald wieder einmal das markerschütternde Kreischen eines Aliens im Rücken schrillt. Und wie es sich für klassisches Arcade-Gameplay gehört: sobald sich Wayne durch ein ausgedehntes Level gekämpft hat, baut sich kurz vor dem Etappenziel noch ein hartnäckiger Bossgegner vor ihm auf. So trifft Wayne in der zentralen Kammer eines Akrid-Nests auf ein XXXL-Gürteltier, ein Berg von einer Kreatur, die umbarmherzig auf den Helden zugerollt kommt. Aber an Bord eines Mechs hat der Spieler einen Trumpf im Ärmel: Er schwebt mit Hilfe der Jetpack-Düsen in Deckung und nimmt den leuchtenden, wunden Punkt am Schwanz der Kreatur unter Beschuss. Prompt ist das Ding hinüber und erstarrt zur Eissäule. Spätere Bossgegner machen es dem Spieler aber deutlich schwerer ...

Wie im Kino

Auf uns macht »Lost Planet« einen erstaunlichen Eindruck. Beim ausführlichen Probespiel haben sich uns einige Male sämtliche Haare am Körper aufgestellt, nämlich jedes Mal beim Blick

auf die Bossgegner und wenn einem hunderte Akrid-Kreaturen entgegenkommen. Ein angenehmes, beängstigendes, kribbelndes Gefühl wie bei einem gelungenen Science-Fiction-Film. Apropos Film: damit das ganze Spiel filmisch herüberkommt, lockern reichlich Rendermovies die Action auf. Dafür hat Capcom den koreanischen Profi-Schauspieler Lee Byung-Hun für die Hauptrolle besetzt. Seine Gestik und Mimik wurde per Motion Capturing erfasst und auf das digitale Abbild Waynes übertragen. Na, warum auch nicht, wayne's sichtlich funktioniert ... Das Tüpfelchen auf dem i wäre jetzt halt noch eine souveräne Eindeutschung. Möge dem japanischen Germanistik-Studenten, der bei Capcom sonst offenbar die Übersetzung verantwortet, die Eindeutschung diesmal überzeugender von der Hand gehen als neulich bei »Resident Evil 4«. Wir drücken die Daumen!

Nicholas Buracas

“Welle um Welle von Akrid-Aliens rollt auf dich zu”

360 SAGT ...

Ein intensives Action-Erlebnis, voller Tempo, Dramatik, Helden und Schurken. Schön, dass Capcom offenbar auch an entscheidende Details denkt.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- cineastische Präsentation, sinnvolle Neuerungen
- Wir hatten PAL-Balken auf unserer Glotze. Hoffentlich werden die noch entfernt ...

**Endlich
GESPIELT!**

Der erste Einsatzbericht

Erscheint/ September 06

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Endlich spielbar: Das 360-Magazin und Sam sind wieder im Einsatz

Ursprünglich sollte Sam Fishers vierter Auftrag im Frühjahr stattfinden, dann wurde er auf September verschoben. Zwischendurch gab es tröpfchenweise neue Informationen, was diesmal anders sein soll als in den drei Vorgängerspielen. Aber würden sich die Neuerungen in der Praxis bewähren? Werden wir als Fans der Serie Spaß am neuesten Teil haben? Fragen über Fragen. Aber jetzt ist die Zeit der Antworten gekommen, weil Mitte Juli eine spielbare Version in unsere Redaktion geflattert ist. Okay, die ist für die alte Xbox, aber das Gameplay soll zumindest in den Grundzügen der 360-Version gleichen. Ubisoft sagt aber auch klipp und klar, dass auf der 360 auch vieles deutlich anders gemacht wird, auch was den Handlungsstrang betrifft. Worum es sich dabei im Detail handelt, das wird der Test in der nächsten Ausgabe klären.

Die Reise führt uns zunächst ins eisige Island, wo Sam eine Waffenfabrik des Waffenschiebers Raheem Kadeer infiltrieren muss. Dieses Level dient zugleich als Trainingsetappe. Zwischenzeitlich sind immer wieder Videos abrufbar, welche die unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten erklären. Damit es nicht zu einsam dort draußen ist, wird Sam von seinem Kollegen Hisham begleitet. Schon kurz nach Beginn erweist sich der KI-Kamerad schon als äußerst nütz-

“Es bleibt dir selbst überlassen, wie du eine Aufgabe löst...”



So kann's gehen! Seine Mutter hat ihm schließlich immer verboten, so nah an der Eiskante spazieren zu gehen!

AUF EINEN BLICK

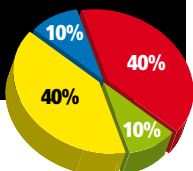
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Montreal
Genre/ Action-Adventure
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Alles ist erlaubt, um die Tarnung aufrecht zu erhalten! Sam Fishers bisher spannendstes Abenteuer!

DAS STECKT DRIN

- ballern
- für die JBA arbeiten
- für die NSA arbeiten
- schleichen



liveundonline

- Söldner gegen Spione, wie in den Vorgängern
- Der Koop-Modus aus »Chaos Theory« hat ebenfalls ein Comeback
- Erfolgreiche Undercover-Agenten bekommen Gamerpunkte spendiert

1



VERTRAUENSFRAGE

Was mach ich bloß?

Wie schön, dass sich auch Doppelagenten auf ihre Werkzeuge verlassen können. Wer das so genannte »Vertrauensmeter« im Auge behält, kann der Enttarnung entgehen. Es bleibt dem Spieler allein überlassen, welche Aufgabe er wie löst, so lange der Waagebalken ein Gleichgewicht zwischen JBA (links) und NSA (rechts) anzeigt.



SO HELL HIER!

Achtung, Sonnenbrand-Gefahr!

Na so was: Etappenweise verlässt Sam den Schutz des Schattens und treibt sich unter grellem Tageslicht herum. In Kinshasa beispielsweise findet er sich in einen Bürgerkrieg verstrickt. Kein Wunder also, dass hier einiges in die Luft fliegt.

Trotzdem darf Sam auch tagsüber hinterhältig und gemein sein. Ob diese

Wache Informationen ausplaudert? Wir würden es wohl, wenn uns so ein Super-Agent ein Messer an die Kehle halten würde!

Prima, dass solche Gegner auch ein menschliches Schutzschild abgeben. Da überlegen es sich die Kollegen wohl gleich zweimal, ob sie auf Sam schießen wollen. Meistens tun sie es aber trotzdem ...

3



2



3



lich, da wir erst mit seiner Hilfe per Räuberleiter in den Komplex eindringen können. Eine weitere Neuerung ist uns per Funk einige Minuten vorher zu Ohren gekommen. Sam bekommt im Lauf der Mission immer wieder Nebenziele genannt, die zu einem besseren Ranking führen. So soll er verhindern, dass eine Waffenladung geklaut wird. Ein Glück, dass diese Nebenaufgaben keine Pflicht sind, denn wir entscheiden uns dafür, tiefer in die Anlage vorzudringen. Schließlich gilt es herauszufinden, wer bei Raheem die Kernwaffe »Red Mercury« geordert hat. Allerdings ist das leichter gesagt als getan, denn in der Anlage wimmelt es nur so von Wachen und Sicherheitsmechanismen.

Zum Glück ist Sam flexibel wie eh und je! Alle seine Moves aus den vorherigen Teilen hat er auch noch bei »Double Agent« drauf. Ob er eine Wache mit dem Messer niedersticht oder ihr von der Decke herabhängend das Genick bricht, alles ist wie gehabt. Wo ist aber die interessanteste Neuerung? Das Gut/Böse-System? Das gibt es erst in der folgenden Mission, dann nämlich, wenn Sam vom Tod seiner Tochter Sarah erfahren hat und sich dazu hinreißen lässt, die »John Brown's Army« undercover zu infiltrieren. Dazu lässt er sich einsperren, um das Vertrauen von Jamie Washington zu gewinnen,

einem Mitglied der JBA. In seiner Zeit im Knast wird Sam auch vor die erste schwerere Wahl gestellt. Lambert, sein Chef bei der NSA, verbietet ihm, einen gewissen Barnham zu töten, weil er ein wichtiger Zeuge ist. Problematisch, weil Jamie genau diesen Kerl tot sehen will. Als Sam dann Barnham daran hindert, Jamie zu erledigen, steht er vor der Wahl: Haut er den Fleischberg k.o. oder tötet er ihn? Die Auswirkungen bekommt er schnell zu spüren. Lässt Sam den Mitgefangenen nämlich am Leben, muss er sich beim späteren Ausbruch nur mit seinen Händen bewaffnet durchkämpfen. Jamie traut ihm dann nämlich nicht und will ihm die Schusswaffe nicht geben, die er einem Wachmann abgenommen hat. Nach dem gelungenen Ausbruch geht es schließlich ins JBA-Hauptquartier, in dem sich Sam mit den »gegensätzlichen« Aufträgen konfrontiert sieht. So verlangt Lambert, dass er Informationen über den internen Machtkampf in der JBA an die NSA weiterleitet. Um bei der Terrororganisation mehr Vertrauen zu bekommen, kann Sam diese Info aber auch direkt an den Führer der JBA, an Emile Dufraisne weitergeben. Der würde mit dem Verräter Cole Yeager wohl kurzen Prozess machen. In der vierten und letzten Mission unserer Preview-Fassung muss Sam schließlich

einen Geldzug überfallen. Hier trifft er auf die Terroristenbraut Enrica, die ihn in dieser Mission als Sidekick begleitet.

Fazit: Schon die Version für die Ur-Xbox macht einen absolut genialen Eindruck. Die neuen Features sorgen für Spannung und tun dem Spiel wirklich gut, aber auch die Inszenierung an sich wirkt deutlich straffer als bei den Vorgängern. Mit dem, was wir bisher gesehen haben, wäre Sams neuestes Abenteuer fast schon filmreif. Wir können die 360-Version kaum noch erwarten.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Jetzt ist fast absolute Gewissheit da. Sams neues Abenteuer wird ein absoluter Hit! Wir können es kaum noch erwarten!



Lohnt sich's?

-  Hightech und Magie plus »Counter Strike«-Gameplay: eine mutige Mischung
-  Verschwendung der »Shadowrun«-Lizenz

Exklusiv!
BILDER

Für »Shadowrun«-Fans tun wir alles!

Erscheint/ 2007

SHADOWRUN

Statt Rollenspiel: ein Ego-Shooter à la »Counter-Strike«

Als Pen&Paper-Rollenspiel-Fan hat man es nicht leicht. Speziell als Anhänger des populären »Shadowrun«-Spielsystems. Jahrelang hielten sich hartnäckige Gerüchte, dass eine neue Videospielumsetzung in der Mache sei. Aber immer wieder wurde dies dementiert. Jeder spekulierte natürlich auf ein Rollenspiel, wie es schon bei den Umsetzungen für das Super Nintendo und den Mega-Drive der Fall war. Dieses Jahr wurde auf der »E3« die Katze aus dem Sack gelassen; und was da ange-

kündigt wurde, dürfte manchen Rollenspieler regelrecht schockiert haben. Es ist nur ein verheerender Satz gewesen, gefallen auf Microsofts Pressekonferenz: »Der neue First-Person-Shooter basiert auf dem berühmten Rollenspiel ...«. Es ist nicht wirklich schwer, den Fauxpas zu entdecken: Hier hat man die Lizenz eines der beliebtesten Pen&Paper-Rollenspiele und der Entwickler macht daraus einen Ego-Shooter; noch dazu einen online-basierten, sprich einen Multiplayer-Shooter à la »Counter-Strike«, von dem man sich in Sachen Story und Charakterentwicklung erstmal nicht allzu viel erwarten darf. Eine solche Ankündigung wirkt wie ein Schlag ins Gesicht. Kein Wunder also, dass sich zahlreiche Fans der Vorlage maßlos aufregen.

Überreaktion? Keineswegs, denn die Marke »Shadowrun« ist eine der ältesten Alternativen zu dem etwas zugänglicheren »Cyberpunk«-System. Magie und Fantasy-Wesen gemixt mit einem futuristischen Setting, dies sorgt für eine Spielerfahrung, die bis heute bei Pen&Paper-Rollenspielen noch ohne Konkurrenz da steht.

AUF EINEN BLICK

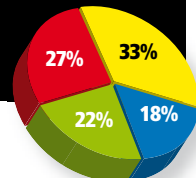
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ FASA
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: der erste teambasierte Ego-Shooter, der Microsofts Live-Anywhere-Konzept richtig ausnutzt!

DAS STECKT DRIN

-  Fantasygestalten
-  Cyberpunk-Elemente
-  Zaubersprüche
-  Hightech-Waffen



„Wäre ein Cybertech-Thriller nicht angemessener gewesen?“



Brasilien ist der Hauptschauplatz. Hoffentlich gibt es abwechslungsreiche Umgebungen!

liveundonline

■ PC- und 360-Spieler in einem Match? Bei »Shadowrun« ist das möglich! Hoffentlich haut das Balancing hin.

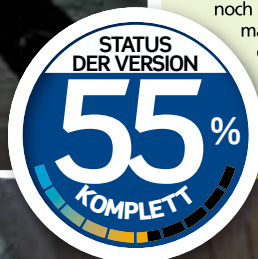
1



DÉJÀ VU

Die Matrix ist allgegenwärtig

Es gibt eine ganze Menge Leute, die bezeichnen »Shadowrun« als Hauptinspirationsquelle für die »Matrix«-Filme. Denn im »Shadowrun«-Universum gibt es ebenfalls ein allumfassendes, komplexes Netzwerk namens »Matrix«. Ob es aber überhaupt möglich sein wird, diese »Matrix« im neuen Spiel zu nutzen, ist noch unklar. Wir machen uns allerdings keine allzu großen Hoffnungen.



DIESE SCHMERZEN ...

Fehler im Rollenspiel-System

Das Spiel handelt im Jahr 2021. Interessant, wo doch das tatsächliche »Shadowrun«-Rollenspiel erst 2050 beginnt und sich inzwischen in das Jahr 2070 vorgearbeitet hat. 2021 dagegen ist das Jahr der so genannten »Goblinisierung«. Die fand noch vor dem Computer-Crash statt, dem Ausgangspunkt des Rollenspiels.

Kein Wort von Orks, eine der am weitesten verbreiteten Rasse in der Welt dieses Rollenspiels.

Das Spiel trägt zwar den Namen »Shadowrun«, nur übernimmt der Spieler nicht die Rolle eines »Shadowrunners«, sprich Söldners. Und die Firmen oder Gruppierungen, für die wir im Game in den Krieg ziehen sollen, existieren im »Shadowrun«-Universum bisher überhaupt nicht.

2

3



2

3

Die »Shadowrun«-Gemeinde ist riesig, was wohl auch der Grund dafür ist, dass sich frühere Videospiel-Umsetzungen (alles Rollenspiele, wohlgemerkt!) so gut verkauft haben und noch heute zu gesuchten Sammlerstücken zählen. Gebrauchte Super-Nintendo-Module erzielen auf Ebay locker die Preise neuer Xbox-360-Titel. Es ist geradezu paradox, dass der Entwickler FASA Interactive diese schöne Lizenz zu einem Ego-Shooter umarbeitet, nachdem ursprünglich das Mutterunternehmen FASA Corporation den Titel als Rollenspiel erfunden hat.

So bekommt der Spieler nun also einen Online-Shooter vorgesetzt, der im Grunde »Counter Strike« sehr ähnlich ist. Zunächst schlägt man sich auf die Seite einer Gruppierung. Die RNA ist der machthungrige Großkonzern, der die neu entdeckte magische Kraft dazu nutzen will, um möglichst viel Profit herauszuschlagen. Die »Lineage« hingegen ist eine Öko-Truppe, deren Ziel es ist, die Magie allen Menschen zugänglich zu machen. Bei beiden Gruppierungen kann zusätzlich aus verschiedenen Charakterklassen gewählt werden: Mensch, Elf, Zwerg oder Troll, von denen jeder unterschiedliche Stärken und Schwächen hat. So steckt der Troll deutlich mehr Schaden ein, während ein Elf wesentlich besser mit Magie umgehen kann. Ist die passende Klasse

ausgewählt, geht es ans Eingemachte. Man kauft noch schnell Waffen, Zaubersprüche oder Cyber-Implantate, bevor es ab ins Spielgeschehen geht. Je nachdem wie gut sich der Spieler schlägt, gibt es massig Kohle, die in der nächsten Runde in neue Goodies investiert wird. Kybernetische Augen, Teleportations-Fähigkeiten, Wiederbelebungszauber und Hologramme zur Gegnerverwirrung wurden bisher genannt. Im fertigen Spiel wird es aber wohl viel mehr Tuning-Möglichkeiten für den eigenen Charakter geben. Bleibt zu hoffen, dass die Vielfalt der Vorlage wenigstens hier eingehalten wird.

Ego-Shooter funktionieren in dieser Form auf dem PC seit langem perfekt, der zu erwartende Singleplayer-Modus sieht jedoch ein wenig zu mau für einen Konsolentitel aus. Bisher ist im Bezug darauf nämlich nur die Rede von KI-gesteuerten Bots, die die menschlichen Spieler offline ersetzen. Interessant ist allerdings, dass »Shadowrun« einer der ersten Titel sein wird, die »Live Anywhere« unterstützen: Das ist Microsofts Vision einer gemeinsamen Online-Spielplattform für Besitzer einer Xbox 360, und PC-Gamer mit dem kommenden Betriebssystem »Windows Vista«. Das Spiel kommt für beide Systeme und jeder kann jeden spielen. Das wirft Fragen auf. Zum Beispiel die, wie gut das Balancing gelingt. Schließlich sind PC-Gamer mit ihrer Maus in punkto Präzision

und Reaktionsschnelligkeit dem 360-Controller spürbar überlegen. Auch sollte das vollendete »Shadowrun«-Game die Antwort darauf liefern, weshalb die bisher veröffentlichten Bilder niemand so richtig umwerfen. Schlussendlich hoffen wir, dass das Spiel die entscheidende Frage locker auskontert. Nämlich die, ob die Lizenz einem Cybertech-Thriller à la »Deus Ex« nicht besser zu Gesicht stünde ...

Nicholas Buracas

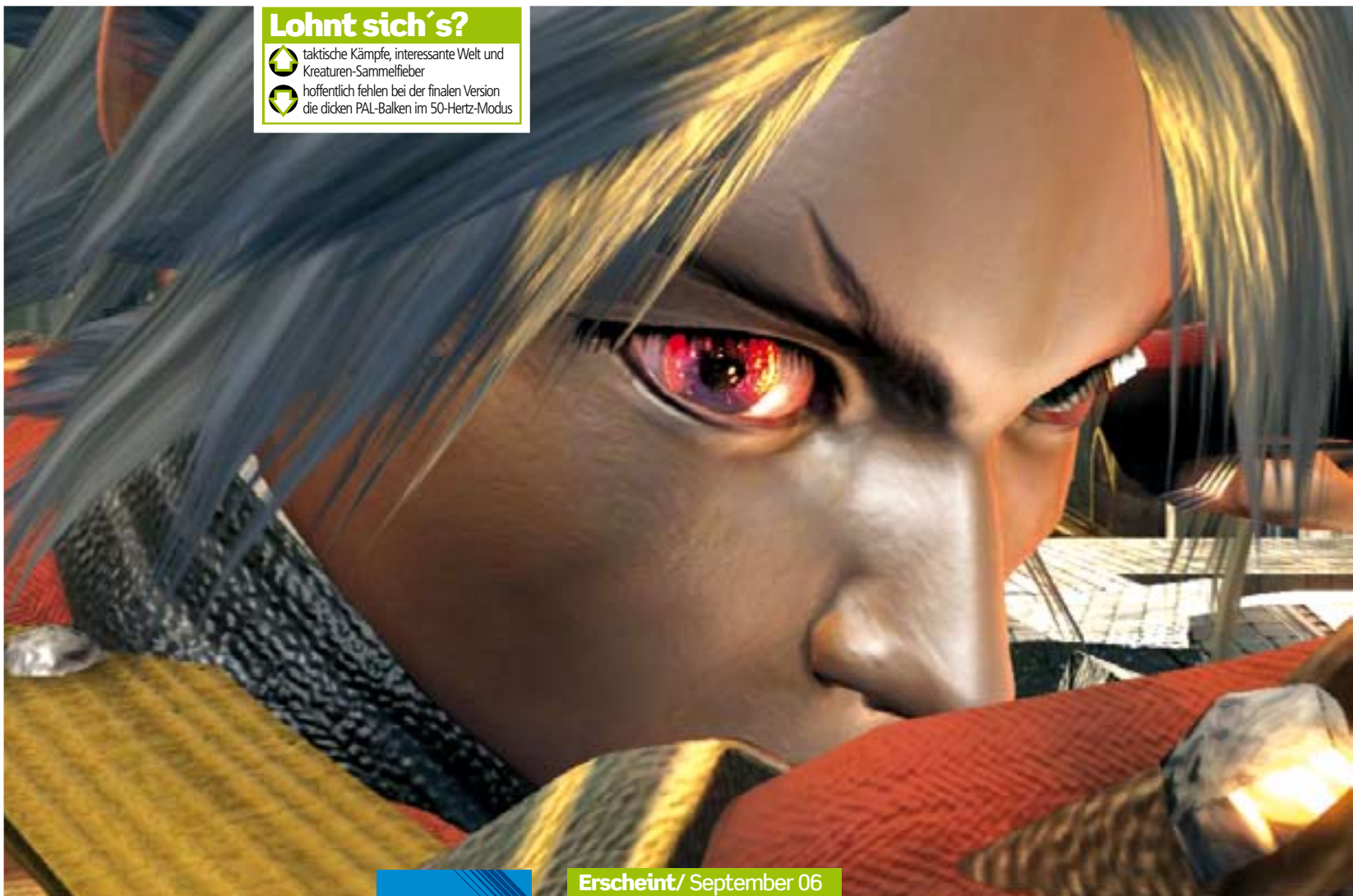
360 SAGT ...

Schade, ein Rollenspiel hätte den Erwartungen der Fans wohl eher entsprochen. Aber man darf gespannt sein, wie gut das »Live Anywhere«-Konzept funktioniert.



Lohnt sich's?

- ↑ taktische Kämpfe, interessante Welt und Kreaturen-Sammelfieber
- ↓ hoffentlich fehlen bei der finalen Version die dicken PAL-Balken im 50-Hertz-Modus



Erscheint/ September 06



Yuki ist nur auf das Eine aus - wie alle Frauen interessiert sie Geld am meisten. Was hast du denn gedacht?

AUF EINEN BLICK

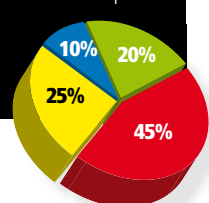
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ From Software
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1-2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf der 360: Golems meucheln, Gegenstände verzaubern und in rundenbasierten Kämpfen die Welt retten.

DAS STECKT DRIN

- Golems
- Kämpfe
- Stadttouren
- Zwischensequenzen



ENCHANTED ARMS

Konnichi wa: bald ist es da, das erste japanische Rollenspiel für die 360!

Es gibt Genres, auf die wir 360-Besitzer bisher verzichten mussten. Eines, nach dem einige Spieler schreien, ist das der Japano-Rollenspiele. Im September bringt uns Ubisoft endlich »Enchanted Arms«, das erste Rollenspiel aus Fernost für die 360. In Japan schon seit März unter dem etwas kryptischen Namen »[eM] - eNCHANT arM« erhältlich, kommt das Spiel dann in verständlicher Sprache und mit vereinfachtem Titel nach Europa. Wir haben schon mal die US-Version durchgespielt und hatten dabei, um es gleich vorweg zu nehmen, jede Menge Spaß ...

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Atsuma, der an der »Enchant«-Universität das Verzaubern von Gegenständen lernt. Ein braver Musterschüler ist er zwar nicht, aber seine praktischen Leistungen liegen weit über dem Durchschnitt. Als mächtige Golems plötzlich aus ihrem Schlaf erwachen, wird er deshalb dazu auserwählt, die Welt von »Enchanted Arms« zu retten. Denn nur

Atsuma hat die nötige Macht, um Kontrolle über sie zu erlangen. Im Laufe des Spiels trifft der junge Kämpfer die unterschiedlichsten Golems, die er dann nach Belieben in den rundenbasierten Kämpfen einsetzen darf. Bis zu 75 verschiedene Kreaturen dürfen sich Atsuma anschließen, Sammlernaturen sollten also gut beschäftigt sein. Das gibt dem Ganzen einen gewissen »Pokémon«-Charme, der freilich deutlich erwachsenere Züge trägt. Die Ähnlichkeiten zu einem Sammelkartenspiel kommen auch in den Kämpfen zur Geltung. So werden erst alle Charaktere bewegt und ihnen Aktionen wie

„Endlich ein japanisches Rollenspiel auf der 360!“

liveundonline

- Kämpfe mit deiner eigenen Party gegen einen Kumpel
- Tausche Skills oder Golems
- Schnapp dir alle Gamerpoints im Singleplayer-Modus

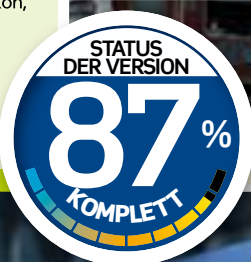
1



BIG IN JAPAN

From Software und die Xbox

From Software ist Mech-Fans nicht zuletzt aufgrund der »Armored Core«-Serie auf der Playstation 2 ein Begriff; im aktuellen 360-Mechgame »Chromehounds« klaut From da viele Ideen bei sich selbst. Bekannt und beliebt auch: From Softwares Fantasy-Schlachtfest »Otogi«. Eines der Monster daraus, Raikoh, wird in »Enchanted Arms« wiederbelebt. Ach ja: Gerüchte besagen, From arbeitet an einem neuen »Otogi« für die 360 ...



3

SO IST DAS LEBEN ...

Was auf potenzielle Helden zukommt

- 1 **Golems** in allen möglichen Varianten suchen und sie in ihre Bestandteile zerlegen, das ist eine der Hauptaufgaben. Die Feuer-, Tier- und Felsmonster sind übrigens nicht schwer zu finden, sie ziehen eine Spur der Zerstörung hinter sich her.
- 2 **Wie in** jedem ordentlichen Japano-Rollenspiel sind die Kämpfe von reichlich Zwischensequenzen umrahmt. In den gut 50 Stunden, die man mit dem Spiel verbringen kann, wird einem also eine durchaus verfolgenswerte Story präsentiert.
- 3 **Was wäre** ein Rollenspiel ohne Einkaufsmöglichkeiten? Der Drang nach immer besseren Skills kann natürlich auch bei »Enchanted Arms« befriedigt werden. Zumindest, wenn die Kohle stimmt.



2

ein Angriff oder die Benutzung von Heilgegenständen zugeteilt. Erst dann startet die eigentliche Runde und die eigene Party kloppt mutig auf die Gegner ein. Im Anschluss sind dann die Feinde an der Reihe, sodass ausgefeilte Taktiken kein Problem sein sollten. Und diese sind speziell bei den riesigen Bossgegnern überlebenswichtig! Natürlich gibt es bei »Enchanted Arms« auch die gefürchteten Zufallskämpfe, die Häufigkeit, in der sie auftauchen, hält sich jedoch noch im annehmbaren Rahmen. Wer trotzdem keine Lust darauf hat, sich mit schwächlichen Gegnern abzugeben, kann die Züge auch automatisch vom Spiel ausführen lassen, was deutlich Zeit spart. Angegriffen wird mit so genannten Skills, von denen einige unterschiedlichen Elementen zugeordnet sind. Aber auch die Feinde beherrschen Zaubersprüche. Deshalb sollte Atsuma immer ein gegensätzliches Element in die Runde werfen. Wenn du also mit einem Gegner konfrontiert bist, der Wasser einsetzt, dann benutze einfach einen Feuer-Angriff. Der angerichtete Schaden wird dann nämlich verdoppelt.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen gibt es keine unterschiedlichen Waffen für den eigenen Charakter. Dafür können im Verlauf des Spiels immer wieder neue Skills eingekauft und erlernt werden. Über Xbox Live hast

du zudem die Möglichkeit, mit deiner Party gegen einen Kumpel zu kämpfen oder mit ihm Golems und Skills zu tauschen. Dies ist zwar keine wirklich überragende Online-Unterstützung, aber welches normale Rollenspiel hat überhaupt eine? Natürlich besteht der Titel nicht nur aus Kämpfen. Zwischendurch marschiert Atsuma durch hübsche Städte und plaudert mit zahlreichen Charakteren. Ebenso die obligatorischen Item-Shops dürfen nicht fehlen! Verirren kann sich bei »Enchanted Arms« übrigens niemand. Ähnlich wie bei »Final Fantasy X« wird das nächste Ziel nämlich auf der übersichtlichen Karte angezeigt. Sehr gefallen haben uns zudem die kurzen Ladezeiten: Egal, ob man in ein neues Areal wechselt oder in den Kampfbildschirm umschaltet nach wenigen Sekunden geht es sofort weiter. So muss das sein!

Die spannende Geschichte wird durch aufwändige Zwischensequenzen weitererzählt. Diese können schon mal einige Minuten in Anspruch nehmen. Spieler, die bisher also nur in westlichen Rollenspiel-Welten ihr Unwesen getrieben haben, könnte das schnell ermüden. Wir raten jedoch jedem, diesen Titel im Auge zu behalten. Technisch sieht das Spiel ebenfalls gelungen aus. Die Städte wirken lebendig und die Spezialeffekte bei den Kämpfen sind super. Wenn ein riesiger Endgegner

mit heißem Feuerodem attackiert, hat es fast den Eindruck, als könnte der heimische Fernseher gleich in Flammen aufgehen. Nur das Herumschieben der Charaktere auf dem Schlachtfeld hat ein bisschen zu viel von einem Brettspiel an sich. Und dann sind uns noch die dicken PAL-Balken im 50-Hertz-Videomodus aufgefallen. Ansonsten gibt es nichts Gravierendes zu bemängeln. Also dann, sayoonara und chikai uchi!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Taktische Kämpfe, sympathische Charaktere und eine spannende Story. Und das alles mit hübscher Next-Generation-Grafik. Definitiv im Auge behalten!





Erscheint/ Oktober 06



Immer dieses Ego: Superman legt man sich mit allem an, was fliegen kann und dabei größer ist als er. Macht er im Kinotrailer nicht sogar mit 'ner Boeing rum?

AUF EINEN BLICK

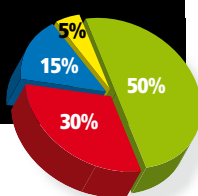
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/ EA
Tiburon
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Keine Vorurteile bitte: Diese Comic-Adaption könnte dem Größten aller Superhelden tatsächlich gerecht werden.

DAS STECKT DRIN

- Superkräfte
- rotes Höschen
- riesige Stadt
- fiese Schurken



SUPERMAN RETURNS

Ihm geht's super ...

Na so was! Eine Comic-Adaption von einem Hersteller-Team, das bisher durch die Sportspiele aus der »Madden«-Serie von sich reden gemacht hat? Klingt komisch, macht aber Sinn. Denn zumindest wissen die Jungs von EA Tiburon, aus welchem Holz unterhaltsame Games geschnitzt werden. Ursprünglich sollte das Spiel parallel zum aktuellen Kinofilm erscheinen. Aber so wenig wie von dem Titel bisher gezeigt wurde, überrascht uns die Verschiebung auf den frühen Herbst nicht. Ob sich das Warten lohnt? Sieht so aus. Immerhin zeugt die Verschiebung vom Ehrgeiz, gute Arbeit abliefern zu wollen. Außerdem reden wir von einem Spiel, dass auf die Handlung des Films und mehr als 60 Jahre Comic-Geschichte zurückgreifen wird. Zentraler Held ist, klar, der letzte Sohn Kryptons. Superman kann sich frei durch ein gewaltiges Metropolis bewegen, das sich aus über 10.000 Gebäuden zusammensetzt. Bei den neueren Comic-Adaptionen von »Spider-Man« und »Hulk« hat die Action-frei-Schnauze-Methode gut funktioniert. Weil die Xbox 360 als Haupt-Plattform den Ton angibt und andere Versionen runterkonvertiert werden, können wir uns auf eine lebende und atmende Stadt voller Autos, Fußvolk und Überraschungen freuen. Wer Spaß dran hat, kann mit der Weltkugel vom Dach des »Daily Planet«-Gebäudes Fußball spielen. Einige der 50 Missionen sind in die Handlung eingebunden, andere sind freiwilliger Natur. Gut 30

Stunden Durchspielzeit gibt Tiburon als Ziel an. Die Bossgegner-Fights dürften eine Show werden, speziell der monumentale Kampf gegen den riesigen Metallo. Schicke Motion-Blur-Effekte und dynamische Kameraschwenks sollen die Kämpfe temporeich herüberbringen, und das zu Wasser, zu Lande und in der Luft. Mit seinem Röntgenblick kann Superman hinter Glasfassaden blicken, mit seinem Eisatem Schurken an der Flucht hindern, und mit seinen Superkräften vernichtende Katastrophen aufhalten. Ein Beispiel dafür, wie viel Wert Tiburon auf eine mühelose Spielbarkeit legt: Wenn Superman mit Schallgeschwindigkeit durch die Gassen fliegt, weicht er Gebäuden automatisch aus. Schlechtes Gamedesign würde einen ständig anecken lassen.

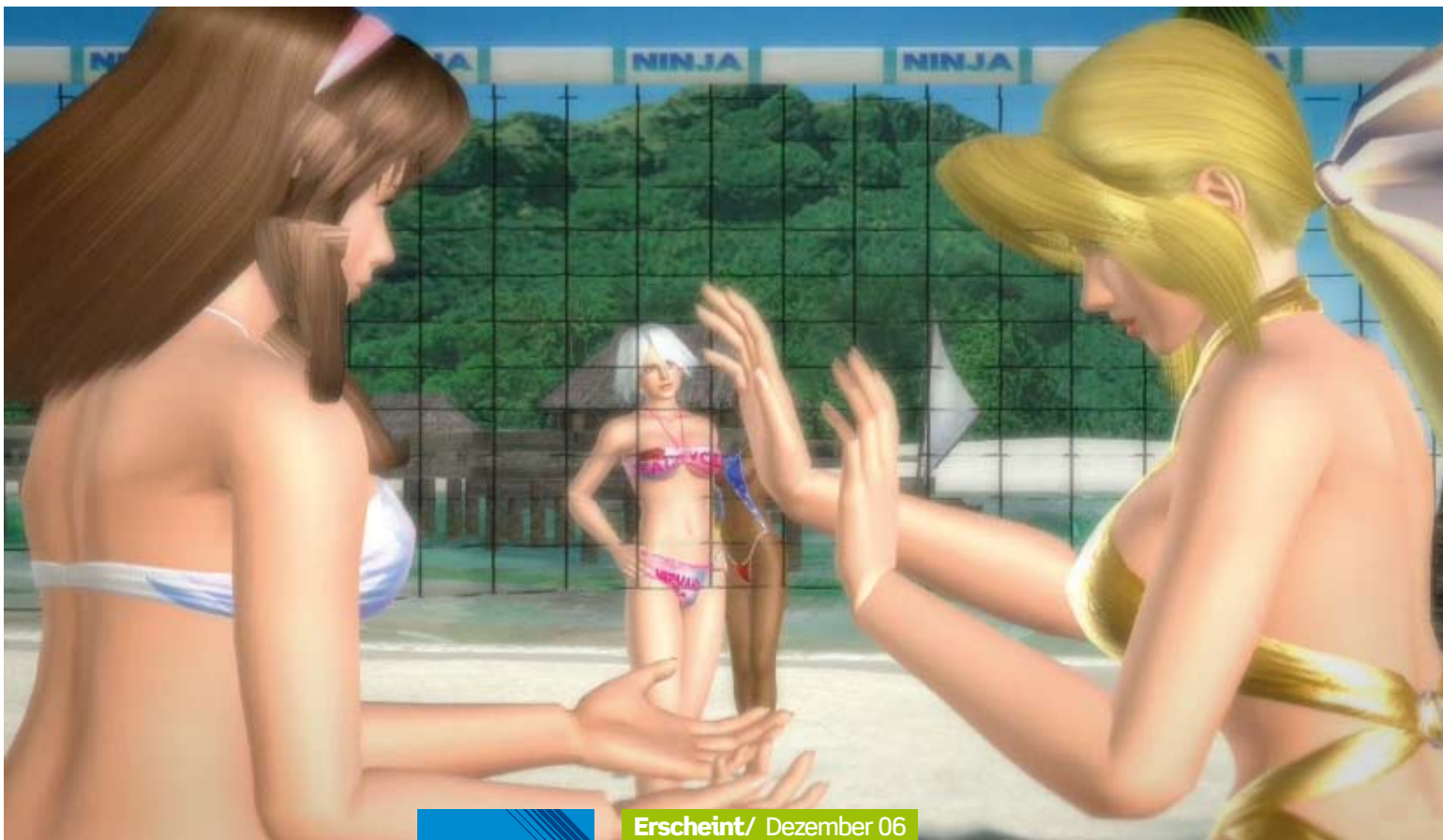
Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Hat vielleicht sein gutes, dass das Spiel den Termin zum Filmstart nicht hält.

Hitpotenzial





Erscheint/ Dezember 06

AUF EINEN BLICK

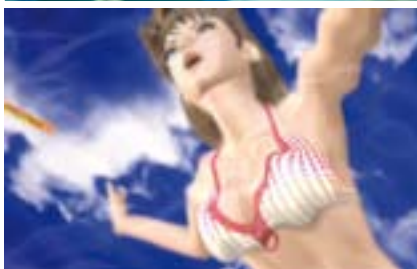
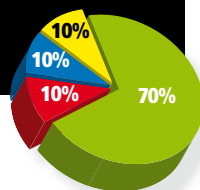
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Tecmo
Genre/ Sport
Spieler/ 1-2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: Girls spielen Volleyball und mit sich selbst. Klingt nach einer Party, zu der wir alle gern eingeladen wären.

DAS STECKT DRIN

- quietschen
- purzeln
- hüpfen
- Volleyball



Tomo Itakagi sorgt sich, dass die wippenden Weiblichkeiten vulgär wirken könnten. Komisch. Für so verklemmt hätten wir einen Mann, der solche Screenshots frei gibt, gar nicht gehalten.

DEAD OR ALIVE XTREME 2

Babes, Busen und Bälle

Warumauchnicht:malwiedereinSpiel ganz ohne Granaten, Scharfschützenvisionen und Meucheltechniken. Stattdessen sehen wir Christie und Kasumi, beide im knappen Bikini, wie sie den Strand entlangspringen, stolpern, hinfallen und kichern. Wir sind auf New Zack Island. Wer das erste »Dead or Alive Xtreme Volleyball« gespielt hat, erinnert sich – das alte Zack Island ist hochgegangen. Aber viel hat sich auf der neuen Insel nicht verändert. Wir haben wieder einen schönen Strand, jede Menge Palmen und dazwischen Kurven ohne Ende. Also blutjunge Frauen in knappen Bikinis, die sich necken und in der Sonne räkeln. Okay, aber was bleibt uns Spielern hier zu tun? Na ja, den Hübschen eine Freude machen, zum Beispiel. Ihnen Kettchen, Ringe und neue Bade-Textilien schenken, damit sie es uns Zockern mit einem Lächeln danken. Laut Produzent Tomo Itakagi dürfen wir Geschenke erwarten, die ein bisschen irrer und abgedrehter sind als im ersten Teil. Aber was genau, das will er nicht verraten – dafür aber, dass der begehrte »Venus-Badeanzug« wieder freispielbar sein wird. Ein paar Bindfäden also, die an strategisch entscheidenden Stellen den weiblichen Körper bedecken. Räusper.

Man kann sich also mit den Mädels anfreunden, okay. Und sonst? Fotos schießen und sich mit Minigames die Zeit vertreiben. Und noch einiges mehr. Denn »Dead or Alive Xtreme 2« soll deutlich mehr Inhalt haben als das Vorgängerspiel. Über den

Strand laufen, Seilziehen, sich mit dem Hintern in den Pool schubsen, mit Jetskis über die Wellen donnern, Spaß haben! Der Jetski-Teil soll sich laut Itakagi sogar ähnlich gut spielen wie im N64-Klassiker »Wave Race 64«. Vom ähnlich hübsch anzuschauenden »Rumble Roses XX« unterscheidet sich »Dead or Alive Xtreme 2« durch seine naive und softe Verpackung. »Wir müssen nur aufpassen, dass das Spiel nicht vulgär wirkt. Das da nicht zuviel hüpfte«, sagt Itakagi. Apropos hüpfen: Obwohl das Wort Volleyball im Titel nicht mehr auftaucht, bleibt der Ball natürlich drin im Spiel. Da treffen dann wieder 2er-Paarungen aufeinander. Die handliche Steuerung ist oberstes Gebot, die Matches werden etwas verkürzt, das Tempo erhöht, der Schwerpunkt auf Blocken und Angriffsschläge verlagert. Diesmal können sich dann auch zwei Spieler online miteinander messen.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Hurra! Jetzt mit mehr Minigames, Freispiel-Extras und Casino-Spielen!

Hitpotenzial





Lohnt sich's?

- umwerfender Grafik, reihenweise Live-Features, neckisches Aufkleber-Tuning
- wer das Ding wie einen Arcade-Racer fährt, wird dauernd von der Piste rutschen!

Im Dialog
EXKLUSIV
Mit dem Chefdesigner

Erscheint/ November 06

AUF EINEN BLICK

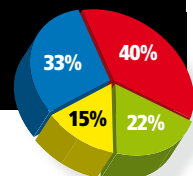
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Turn 10
Genre/ Rennsimulation
Spieler/ 1-12
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: Ein Hardcore-Racer für Kenner, voll gestopft mit Autos, Strecken und Liebe zum Detail.

DAS STECKT DRIN

- Bastelei
- Live-Racing
- echte Strecken
- Autos



FORZA MOTORSPORT 2

Exklusive Infos und brandneue Bilder von der vielleicht packendsten Rennsimulation des Jahres

Es gibt Menschen, denen tritt man gegenüber, unterhält sich mit ihnen und begreift ziemlich bald, warum sie die Dinge so anpacken wie sie das tun. Dan Greenawalt ist so einer. Wir haben uns mit ihm verabredet und uns schildern lassen, was uns bei »Forza Motorsport 2« bevorsteht. Als Chefdesigner im Team des englischen Spiele-Entwicklers Turn 10 sind es sein Geist und seine Leidenschaft, die diese Rennsimulation prägen. Dan will dahin, wo Kazunori Yamauchi, Mann hinter den Playstation-Bestsellern aus der »Gran Turismo«-Serie, schon ist. »Forza Motorsport 2« soll die beste Rennsimulation weit und breit werden. Es ist schön zu sehen, dass Dan Greenawalt seine Anerkennung für die Konkurrenz nicht zu verstecken versucht. »Gran Turismo hat diese Begeisterung für Autos und

für Games in mir geweckt. Ich habe in dem Spiel tagelang an Schrottkarren herumgebastelt und die schnellsten Rennautos daraus gemacht, bin total in dieser Autokultur aufgegangen. Ohne Gran Turismo würde ich heute vielleicht gar nicht in der Spiele-Industrie arbeiten«, erzählt Dan. Jetzt will er dieselbe Begeisterung in uns 360-Besitzern auslösen.

Fünf Wochen für ein Auto

Ein Mittel zum Zweck: mehr als 300 originalgetreu simulierte Autos von Marken aus aller Welt. Die Liebe zum Detail zeigt sich gar nicht mal so sehr an den Karosserien, denn da sind wir authentisch geformte Sicken, Falze und Linien spätestens seit »Project Gotham Racing 3« gewohnt. Es ist vielmehr das, was darunter steckt, also die Simulation der Fahrphysik.



Neue Grafik-Mode: Der Per-Pixel-Motion-Blur soll ab 200 Sachen unterstreichen, dass man jetzt richtig schnell unterwegs ist ...

liveundonline

- Online-Karriere
- Online-Vereine und Wettbewerbe
- Fotogalerie
- Wir rechnen mit reihenweise Download-Extras: Autos, Aufkleber, Tuning-Zubehör ...



2

FLOHMARKT

Gentlemen start your engines

Glücklicher Besitzer einer 360-Konsole mit Online-Zugang: Wenn du dir anhand eines Videos einen Eindruck vom Spiel machen willst, dann besuch den Marktplatz von Xbox Live und check die Videotrailer aus. Dort macht momentan genau jenes Filmchen Lust auf mehr, mit dem Microsoft »Forza Motorsport 2« auf der vergangenen »E3«-Messe angekündigt hat.



3



AUTO, MOTOR, SPORT

Viele Pisten und geile Karren

Der Mitsubishi Lancer Evo VIII steht stellvertretend für eine ganze Reihe original lizenzierter Sport- und Rennautos. Wer genau hinsieht, entdeckt auf dem Bild darüber noch ein Schmuckstück: den Lamborghini Gallardo.

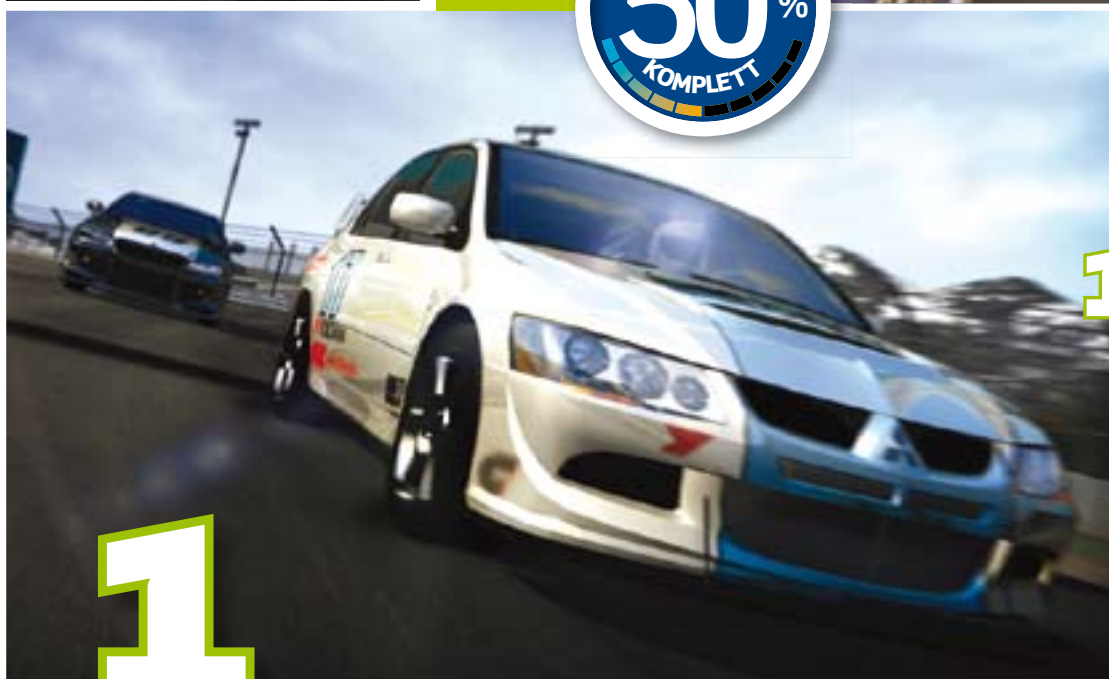
Hier ein vom Aachener BMW-Tuner AC Schnitzer frasierter M6. Komisch nur, dass das Emblem, der BMW-Propeller, fremdet ist. Hat Turn 10 womöglich keine Original-BMW-Lizenz,

und wählt deshalb den Umweg über einen Tuner?

Es gibt insgesamt 60 Strecken. Die frei erfundenen Rundkurse aus dem Vorgängerspiel sind komplett mit an Bord, einschließlich dem »Alpine Ring«. Dazu kommen Nachbildungen echter Rennstrecken, darunter »Road Atlanta«, »Nordschleife« und »Suzuka«.

2

3



1

Andere Rennspiele berücksichtigen gewöhnlich um die 200 Variablen, Faktoren und Parameter – Tempo, Driftwinkel, Gierneigung und so weiter. Bei »Forza 2« sind es 1.600 einzelne Informationshäppchen, die in jeder Sekunde mehrfach erfasst, verglichen und ausgewertet werden. Beim Autotausch macht sich so was sofort bemerkbar. Das Team von Turn 10 hat alleine sechs Monate damit verbracht, eine Software zu schreiben, die die Parameter verwaltet. Einige Male wählte sich das Team dabei in der Sackgasse. »Wir hatten einen Fall, wo ein Auto bei der Einfahrt in die Kurve untersteuert hatte, und in der anschließenden Beschleunigungsphase dann plötzlich übersteuerte. So etwas gibt's eigentlich gar nicht, und wir dachten schon an einen schweren Designfehler in der Software. Bis wir dann bei der Recherche und aus Gesprächen mit Besitzern eines solchen Autos erfuhren, dass es sich in Kurven tatsächlich so verhält«. Das Auto, das erst Verwirrung stiftete, letztlich aber die Authentizität der Simulation unterstreicht, ist übrigens der Ferrari Enzo. Wie viel Arbeit in diesem Spiel steckt, lässt sich aus der Tatsache ableiten, dass ein Mitarbeiter mit dem Design eines einzigen Autos rund fünf Wochen beschäftigt ist. Drei Wochen beansprucht die Nachbildung von

Karosserie, Rädern und so weiter, eine Woche der Bau des Schadensmodells, eine Woche die Anpassung der Simulations-Parameter an die Game- und Physik-Engine. Und dann noch das Tuning. Was fehlt, sind Einsichten in das Fahrzeuginnere. Die Cockpits nachbauen, so wie das Eden Games bei »Test Drive Unlimited« tut, dafür fehlt Turn 10 die Zeit. Willkommenes Trostpflaster: der neue Kamerablick über die Motorhaube. Er sollte eigentlich schon beim Vorgängerspiel einen rasanten Eindruck hinterlassen, wurde von Turn 10 dann aber gestrichen. Denn eine getunte Motorhaube sieht aus der Nahaufnahme nicht gut genug aus und das Reflection Mapping läuft auf der Ur-Xbox nicht so flüssig wie es soll. Mit der neuen Game-Engine und der Power der 360 ist beides kein Problem mehr.

Alles nur geklaut

Einer der Hauptschwerpunkte ist, wie beim Vorgängerspiel, der Kult ums Tuning. Siegpriämien kassieren, sie im Tuningshop verprassen, Spaß haben. Anders als bei den »Need for Speed«-Games geht es zunächst um Schraubereien, die das Auto schneller machen. Mit härteren Fahrwerken und turbogeladenen Motoren kann

man locker einige Zehntelsekunden von der Rundenzeit abschleifen. Weiche Slicks oder verschleißarme Reifen der harten Sorte? Solche Details verändern das Fahrgefühl spürbar. Wer je das Vorgängerspiel live probiert hat, weiß aber auch um die Bedeutung von Tuning mit Flügeln und Aufkleber. Das Design eigener Sticker mittels Malprogramm wird zwar nicht möglich sein, denn Microsoft muss vermeiden, dass jemand womöglich einen Pornostar auf seinen Ferrari pinselt. Durch neue Aufkleber, die sich zudem in zig Ebenen übereinander anbringen, drehen und verschieben lassen, haben Möchtegern-Picassos trotzdem genug Freiraum zur Entfaltung kreativer Ideen. Und dann ist da noch der neue Foto-Modus. Handfestes wird darüber noch nicht verraten, aber man munkelt, wir Spieler dürfen unser Können online im Rennen anderen Mitspielern demonstrieren, außerdem in Galerien auf Xbox Live sowie auf der Webseite www.forzamotorsport.net. Dem Kauf und Verkauf von Gebrauchtwagen, sowie der Zierde des Dashboards sollte der Foto-Modus außerdem zuträglich sein. Und dann wäre da außerdem der TV-Modus, wie wir ihn aus »Project Gotham Racing 3« kennen. Die Ähnlichkeit kommt nicht von ungefähr, erzählt Dan: »Ich hab eine Weile in Liverpool gelebt und damals

Kein Rennspiel simuliert die Aufhängung so realistisch wie »Forza 2«



SCHÖNER LENKEN

Das Glücksrad

Gleichzeitig mit »Forza Motorsport 2« will Microsoft sein erstes Lenkrad für die Xbox 360 veröffentlichen. Wir sind mal gespannt, wie das mit dem Strom funktioniert, wo das Lenkrad doch kabellos arbeiten soll. Trotzdem will es uns mit (energieintensiver) Force-Feedback-Technik bei der Fahrt über Unebenheiten und Bordsteine richtig durchschütteln. Das Sahnehäubchen sind subtil ins Lenkerlebnis gezeckerte Rumble-Effekte, die mit sachten Vibrationen den Eindruck von Straßenunebenheiten simulieren. Laut Microsoft arbeitet das Lenkrad auch mit anderen Rennspielen zusammen. Den Preis will man frühestens auf der »Games Convention« nennen.



„Während der Schrauberei am Auto vergehen die Stunden wie im Flug“

» bei Bizarre am ersten Project Gotham mitgearbeitet. Unser Produzent Garret Young war am zweiten Project Gotham beteiligt. Wir sind so eng mit den Jungs von Bizarre befreundet, dass wir sogar Technologien austauschen. Unser Forza-TV haben wir direkt aus PGR3 rausgenommen und bei uns eingestöpselt.«

Dein Bild auf der Nordschleife

Das motivierende Wechselspiel aus Tuning, Siegen, Preisgeldern und Autokäufen soll wie eine Droge wirken. Eine Droge, die umso mehr an Wirkung gewinnt, als man sich ein Auto ganz nach eigenem Geschmack basteln kann. Es ist einfach ein gutes Gefühl, ein Auto von der Stange durch Styling mit Lackfarben und Stickern zu verschönern, weil dadurch etwas

DRIVATAR

Das gab's auch schon im Vorgängerspiel, dass man einem virtuellen Piloten den eigenen Fahrstil anerziehen konnte, damit er zum Beispiel in Langstreckenrennen das Steuer übernimmt. Diesmal klappt das vielleicht sogar online.

NEUER LOOK

Das Spiel mag zum Großteil auf bekannten Rennstrecken basieren. Aber der Entwickler verspricht ein komplettes Neudesign vom Asphalt bis hin zu den Bäumen und Leitplanken neben der Piste.

MACH'S DIR SELBST

Vor jedem Neustart fragen Dutzende Optionen danach, ob und mit welchen Fahrhilfen man ins Rennen gehen mag. Je höher der Grad an Simulation, desto mehr Geld gibt's für Punkteplätze. So einfach ist das.

Besonderes und Einzigartiges daraus wird. Wenn man im Online-Race stundenlang mit Mitspielern über die Nordschleife kurvt, dann wird so ein Einzelstück gleichsam zum Abbild der eigenen Persönlichkeit.

Natürlich will »Forza 2« aber mehr sein als eine Bastelbude. Gut 60 Rundkurse garantieren abwechslungsreiche Herausforderungen. Die meisten Pisten werden aus dem Vorgängerspiel übernommen, ein paar neue kommen dazu. Angekündigt ist bisher nur der »Sebring International Raceway« in drei Versionen: als Langstrecke mit 5,8 Kilometer Länge für das 12-Stunden-Rennen und zwei Kurzanbindungen mit 2,25 und 2,58 Kilometer Länge. Jede einzelne Rennstrecke ist rund drei Monate in Arbeit. »Wir fahren hin, fotografieren die Umgebung, machen auch Fotos von der Strecke, damit wir nicht Standardtextures auf die Piste kleben müssen«. Nette Begebenheit am Rande: wer in »Laguna Seca« genau hinguckt, kann in einer Kurve in den Asphalt eingebrannte Reifenspuren entdecken, die ein Mitarbeiter des »Project Gotham«-Teams bei einer früheren Fotosession hinterlassen hat.

360 Kaltverformungen

Durch die Verknüpfung zwischen überzeugender Fahrzeugdynamik, gefühlvoller Steuerung und kampfbereiten Computergegnern sollen sich Positionskämpfe ergeben, hautnah und span-

nend. Das gute Gefühl beruht auf Kleinigkeiten, die aber entscheidend sind. Das gilt beispielsweise für die Tatsache, dass die Bildwiederholrate auf 50 bis 60 Hertz angehoben wird. Die Kollisionsabfrage tastet Berührungen sogar 360 Mal pro Sekunde ab. Solche Zahlen mögen belanglos, ihre Wirkung auf den ersten Blick nicht sichtbar sein, aber unterbewusst macht sich schon etwas bemerkbar. Die Steuerung reagiert deutlich präziser, die Kollisionen fühlen sich echter an. Dan: »In den meisten Rennspielen neigen Autos im Fall eines Crashes dazu, dass sie sich immer gleich verhalten. Das liegt daran, dass die Kollisionsabfrage die Lageveränderung

der zwei beteiligten Autos in einem zu geringen Rhythmus prüft. Was zwischen den Abfragen passiert, entscheidet eine mathematische Formel. Und die kommt zwangsläufig immer auf vergleichbare Ergebnisse«.

Das Schöne an 360 »Huch-da-verformt-sich-Blech«-Abfragen pro Sekunde ist nun, dass so was die Spannung erhöht. Wenn die Folgen einer Kollision einen bisweilen überraschen und danach verlangen, dass man schnell und gekonnt reagiert, dann ist Sekundenschlaf verboten, dann muss man bei der Sache sein. Die entscheidende Frage ist nur, ob »Forza 2« die Balance trifft zwischen motivierender Herausforderung und frustrierend hohem Schwierigkeitsgrad. Bei dem Aufwand und der Mühe, die in dem Spiel steckt, glauben wir an einen positiven Ausgang.

Richard Löwenstein

Fair geht vor: die Entwickler versprechen die Aufteilung des Karriere-Modus in mehr Klassen als früher, was ausgeglichene Rennen zur Folge haben soll



360
SAGT ...

Manchmal will man nicht überrascht werden. Von »Forza 2« zum Beispiel. Da erwarten wir uns eine knallharte Rennsimulation, die sich echt anfühlt.

Hitpotenzial

NEED FOR SPEED CARBON

Erste Infos über die irren Duell- und Tuning-Features

Die spinnen, die Japaner. Kaufen sich einen schweinestarken Mitsubishi, stecken viele hunderttausend Yen in das Tuning von Aussehen und Leistung und fahren sich dann in den Bergen bei illegalen Straßenrennen gegen andere Autonarren um Kopf und Kragen. »Touge« nennen die Japaner diese Canyon-Rennen, wo nur dünne Leitplanken den Unterschied ausmachen zwischen Leben und Sturz in die Steilwand. Meistens fahren zwei Raser Wettbewerber gegeneinander, manchmal driften Teams nur zur Show. Pflicht und Kür liegen nahe beieinander. Das neue »Need for Speed« will uns diese fernöstliche Auto-Kultur näher bringen. Okay, nach dem ersten Blick auf die Screenshots könnte man »Carbon« auch für »Underground« oder »Most Wanted« halten. Denn original lizenzierte Lambos und Porsches, die sich bei Nacht fetzen, das gab's schon mal. Neu ist aber die ausgesprochen driftlastige Steuerung; und verbessern will EA Black Box das Punktezähl-System. Die weiteren Werte liegen eher im Verborgenen. Der Kampf der Crews ist ein entscheidendes Element. Im Spiel Verlauf der Rennen gewinnt der Spieler nicht nur Geld und Tuningteile, sondern Respekt und Kumpels. Unter dem Strich ergibt das eine motorisierte Gang, die gegen andere Crews um Reviere kämpft. Klar, man muss noch immer das eigene Auto möglichst schnell

und fehlerfrei um die Rundkurse bewegen, die innerhalb einer frei befahrbaren Umgebung abgesteckt werden. Die Renn-Modi? »Canyon Duell«, »Drift«, »Canyon Drift«, »Time Trial« und »Canyon Race«. Dabei kann man dann zum Beispiel dem NPC Alex sagen, er soll als »Blocker« andere am Überholen hindern; während Tina als so genannter »Scout« die Straße vorab auf Haarnadeln und Radarfallen checkt. Je größer die Crew, desto größer die taktischen Möglichkeiten bei der Zusammenstellung eines Rennteams. Wir haben übrigens ein bisschen den Eindruck, »Carbon« konzentrierte sich auf den Online-Betrieb. Mitglieder in die Crew holen, die Stärken und Schwächen jedes einzelnen analysieren, dann mit den Jungs auf einer frei befahrbaren Karte Viertel für Viertel erobern, das hat doch sehr viel von einem PS-starken Online-Rollenspiel an sich. Einen Versuch gab es ja schon mal am PC, mit »Need for Speed: Motor City«. Bisher sagt Electronic Arts dazu nur eines: Xbox Live wird richtig fett. Warten wir's ab.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Spektakulärer Arcade-Racer, der bewährte Elemente der Serie übernimmt und mit neuen Impulsen aufpeppt.

Hitpotenzial



WICHTIGE NEUERUNGEN

Was haben der WM-Ball und »Carbon« gemeinsam? Genau, Teamgeist! Im Mittelpunkt sollen diesmal nicht vorrangig das Wohl des Spielers und das seines flotten Flitzers stehen. Es ist vielmehr die Crew, die zählt. Man fängt als Einzelkämpfer an, erobert sich in den ersten Rennen ein bisschen Respekt. Andere Piloten wollen sich einem anschließen. So bildet sich mit der Zeit eine Gang, die gegen andere um die Wette fährt. Gewettet wird um Autos und um Reviere. Wer zu welcher Crew gehört, das lässt sich schon am Auto erkennen. Besitzer von getunten Japan-Flitzern werden niemals Eignern von brachialen US-Muscle-Cars oder sündteuren Sportautos aus Europa die Hand reichen. Im Lauf der Zeit verlagern sich die Straßenrennen aus der Metropole hinaus ins Umland, beispielsweise wenn einem die Polizei im Nacken hängt. Dort draußen finden dann die so genannten »Canyon Rennen« statt. Das Schema: zwei Rennen abwechselnd, immer einer gegen einen, mal startet der eine vorne, dann der andere. Wer als Führer seinen Vorsprung ausbaut, gewinnt. Wer als Verfolger den Vorsprung des anderen verringert, gewinnt auch. Wer nicht, verliert. Könnte spannend werden, wenn online um Ladder-Positionen gekämpft wird.

Erscheint/ November 06



WIESO DER UNTERTITEL?

Der deutsche Begriff für »Carbon« ist »Kohlefaser«. Ein Material, dass im Rennsport häufig, im Tuning eher selten zum Einsatz kommt – wenn, dann für Motorhauben. Der Untertitel soll wohl einfach cool klingen. Reicht ja.



Multikulti, fast wie bei der WM: europäischer Supersportwagen gegen japanischen Flitzer und amerikanisches Muscle-Cars

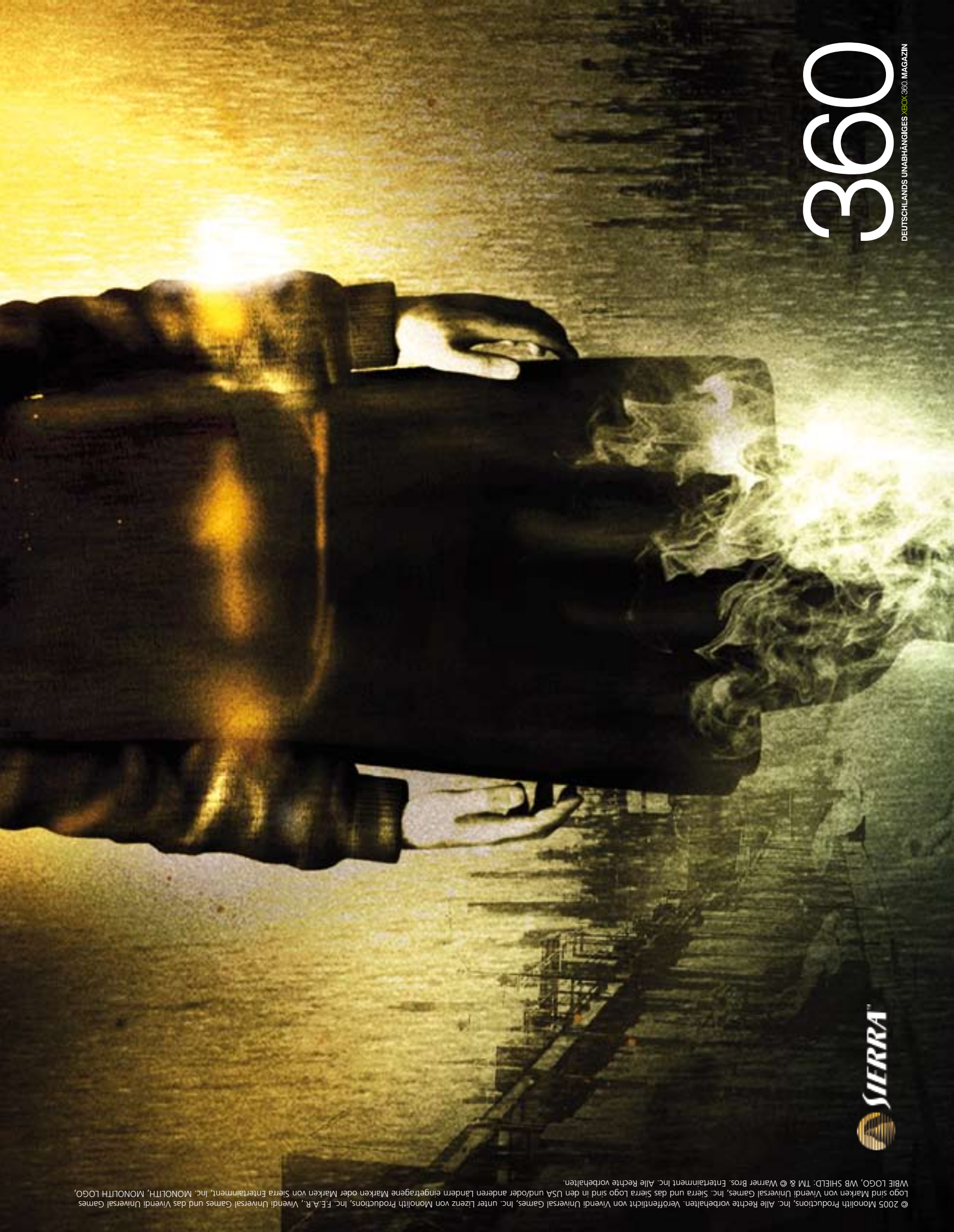
NEED FOR SPEED CARBON



FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON





360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES XBOX 360 MAGAZIN



© 2005 Monolith Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung von Vivendi Universal Games, Inc. unter Lizenz von Monolith Productions, Inc. F.E.A.R., Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken oder Marken von Sierra Entertainment, Inc. MONOLITH, MONOLITH LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES XBOX 360 MAGAZIN



RAUF UND RUNTER

Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist in den ersten paar Rennen das Stadtgebiet. Aber Polizeikontrollen und rivalisierende Gangs zwingen einen im Spielverlauf mehr und mehr dazu, die Revierkämpfe in die Außenbezirke zu verlagern.

WER, WO, WAS?

Als Kulisse hält die frei erfundene Stadt Palmont City her. Eine Mischung aus Santa Fe, Las Vegas und den Hügeln von Kalifornien, außerdem Heimat des namenlosen Reiters aus »Most Wanted«. Er kehrt zurück und muss sich behaupten. Wenn er gewinnt, kriegt er das Mädels ab. Gespielt von der hübschen Emmanuelle Vaugier.

AUF EINEN BLICK

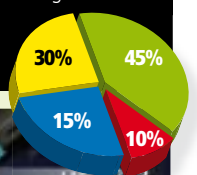
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Black Box
Genre/ Arcade-Rennspiel
Spieler/ unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

»Need for Speed« wie wir es kennen: schnell, schick und mit enorm viel Spieltiefe.

DAS STECKT DRIN

- Arcade-Racing
- Cops
- Tuning
- Teamgeist



VIEL MEHR TUNING

Was ist denn bitte Autosculpt?

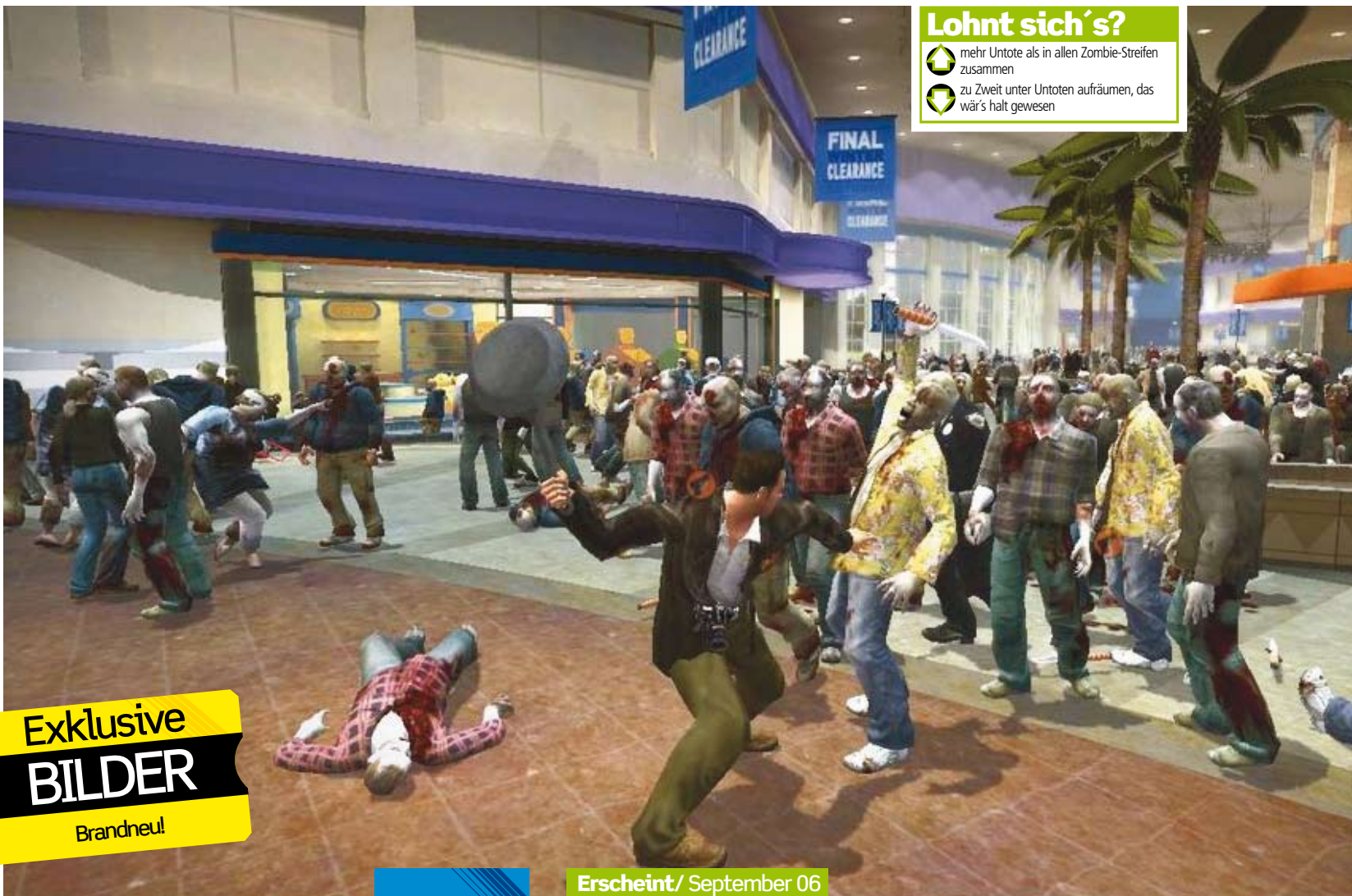
Bieg's dir doch selbst bei!

Wer keine Lust auf Autos von der Stange hat, konnte ja schon in den letzten drei »Need for Speed«-Games wochenlang an Spoiler und Motorkits schrauben. Das klappt auch diesmal wieder, mit einer Neuerung: »Autosculpt« nennt Electronic Arts sein neuestes Tuning-Feature. Laut EA der nächste Schritt hin zu vielseitigeren Verschönerungsarbeiten. Was sich dahinter verbirgt? Noch ist es Geheimsache. Wir rechnen mit einer Fabrik, in der man sich seine Bleche, Rohre und Kunststoffe solange hinbiegt, bis komplett eigenständige Kreationen dabei herauskommen. Mit Hilfe so genannter »Splines«, also runder Polygonformen, wäre selbst die Produktion gebogener Teile kein Thema. Dazu noch das vielschichtige Tuning von Motor und Fahrwerk aus »Need for Speed Underground 2«, und wir wären glücklich.



Lohnt sich's?

- 🏠 freie Fahrt, geniales Tuning
- 🏠 wieder nur Nachtrennen, keine Infos über Online-Wettbewerbe



Lohnt sich's?

- ↑ mehr Untote als in allen Zombie-Streifen zusammen
- ↓ zu Zweit unter Untoten aufräumen, das wär's halt gewesen

**Exklusive
BILDER**

Brandneul

Erscheint/ September 06

DEAD RISING

Keine Zombies für Deutschland. Darum ein letztes Preview zum Abschied

Capcom und Zombies, nichts auf der Welt ist unzertrennlicher. Schon 1986 konnten die Spieler dieser Welt mit Ritter Arthur in »Ghosts'n Goblins« auf die Jagd nach Untoten gehen. Wer erinnert sich nicht an die spannende Zeit in Raccoon City bei »Resident Evil« ungefähr ein Jahrzehnt später? Inzwischen sind schon wieder zehn Jahre vergangen und die Japaner lassen erneut die Zombies los. Und diesmal tummeln sich gleich hunderte von ihnen auf einmal auf dem Bildschirm. Der Paparazzi-Fotograf Frank West soll seltsamen Vorkommnissen in der amerikanischen Kleinstadt Willamette nachgehen und stößt dabei auf eine Zombie-Invasion. Statt sinnvollerweise die Flucht zu ergreifen, wittert er die Story seines Lebens und will den Grund erfahren, warum die Toten durch die Straßen des lauschigen Örtchens schlurften. Frank lässt sich also per Helikopter auf dem Dach des hiesigen Einkaufszentrums absetzen, um von dort aus seine Recherche zu beginnen. 72 Stunden hat er, bis der Helikopter zurückkommt, um ihn abzuho-

len. Genug Zeit also, um sich im Einkaufszentrum und seiner Umgebung ein wenig umzusehen.

NUR 72 STUNDEN

In der Verfolgerperspektive begleitet man Frank nun durch die Hallen des Shoppingpalastes, um irgendwie an verwertbares Material zu kommen. Der Spielablauf an sich ist neben dem freien Umherlaufen im Einkaufszentrum in Hauptmissionen und Nebenmissionen unterteilt. Über das Walkie-Talkie, das Frank zu Beginn vom Hausmeister spendiert bekommt, werden ihm immer wieder neue Aufgaben übermittelt. Ob er diese dann ausführt, bleibt ihm überlassen. Damit bei all den Missionen nicht die Übersicht

„Je schockieren-
der das Foto, desto
besser“



Sportlerpech: Ein Golfschläger in der Hand, aber weit und breit kein Ball in der Nähe. Ob vielleicht die Köpfe ...?

AUF EINEN BLICK

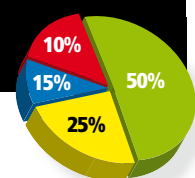
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kommen die Toten auf die 360 zurück. Und zwar exklusiv.

DAS STECKT DRIN

- Fotos knipsen
- Zombies
- improvisierte Waffen
- Überlebende retten



liveundonline

- schnittige Dashboard- und Gamerpic-Downloads
- Gamerpoints ■ Leider kein Multiplayer-Modus

1



GEKNIFFEN

Das wäre ihr Spiel gewesen

Wie das Ergebnis der Gleichung »Zweitausend Zombies geteilt durch Axt« aussieht, kann sich jeder ausmalen. Momentan sieht es aber so aus, als könne die USK den fliegenden Fleischklumpen wenig abgewinnen. Ergo: keine Altersfreigabe, auch nicht für Erwachsene. Ohne USK-Okay wird »Dead Rising« in Deutschland nicht veröffentlicht. Eine deutschsprachige und ungekürzte Fassung soll es trotzdem geben, nämlich in Österreich und der Schweiz.



3



RÖCHEL, KEUCH ...

Wenn Frank was sagt ...

Wir durften uns schon bei »Kameo« davon überzeugen, dass die Xbox 360 problemlos Dutzende Figuren über den Bildschirm bewegt.

»Dead Rising« ist aber der neue Rekordhalter in Sachen Gegnerdichte: Wir zählen in dieser Szene präzise 238 wankende Zombies.

Mehr als nur eine manische Massenmetzelei: »Dead Rising« hat auch eine Story. Zwischen den Kapiteln berichten Videos vom Schicksal anderer Menschen in

der Willamette Mall. Zwischendrin begegnet Frank den Büroangestellten Jessie und Isabelle. Eine ist Opfer, die andere nicht ...

Frank ist also nicht der einzige Überlebende im Einkaufszentrum. Einige Menschen helfen ihm, andere machen Schwierigkeiten - Carlito hier zum Beispiel. Wer sein Gewissen vorübergehend abschaltet, kann das Interesse der Zombies auf andere Menschen lenken und sich so selbst helfen.

2

3

2

flöten geht, werden alle laufenden Aufträge in einer Zeitleiste angezeigt. So weiß Frank immer Bescheid, wie viel Zeit ihm für die Aufgabe noch bleibt. Schließlich ist er nur 72 Stunden vor Ort! Damit er gegen die Heerscharen von Zombies eine Chance hat, hat Frank eigentlich alles drauf, was er zum Überleben braucht. Er kann springen, zuschlagen und Gegenstände als Waffe gegen die untote Plage benutzen. Sammelt er genug Erfahrungspunkte (hier Prestige-Punkte oder PP) wird er beim Stufenanstieg stärker oder erlernt eine von 45 neuen Kampfbewegungen. Aber er muss sich eigentlich gar nicht auf seine Hände verlassen. Schließlich stellt das Einkaufszentrum über 250 »Waffen« zur Verfügung.

HUMOR IST, WENN MAN ...

Im Spielverlauf entfaltet »Dead Rising« einen schwarzen Humor, der auch bessere Zombie-Kinostreifen kennzeichnet. Wenn Frank einem Zombie einen Kaugummi-Automaten um die Ohren haut und das nächste Exemplar mit einem überdimensionalen Plüschtier »herzt«, kann das einfach niemand ernst nehmen. Haben ihm die schlurfenden Gestalten zu stark zugesetzt, gönnt

sich Frank eine kurze Mahlzeit vom reichhaltigen Angebot des Einkaufszentrums: Obst, Fleisch, Milch, alles was so ein Supermarkt halt typischerweise feilbietet. Kleines Detail am Rande: Einige Speisen müssen vor dem Verzehr gekocht werden, sonst kriegt Frank Darmprobleme. Bis zu sechs Gegenstände kann der Blitzler mit sich herumtragen, wobei es egal ist, ob es sich dabei um »Waffen« oder Heilgegenstände handelt. Eine

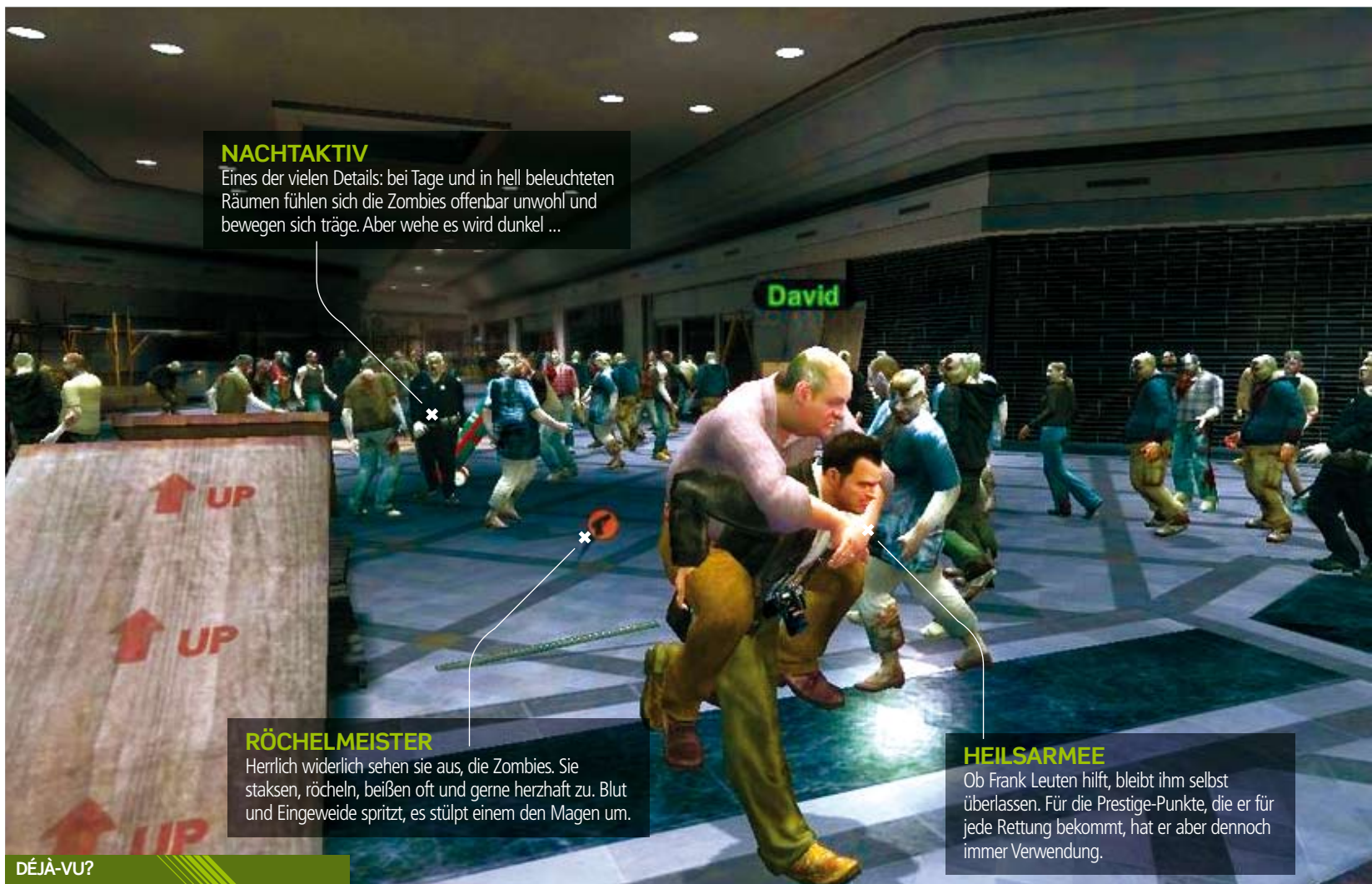
Das kommt davon, wenn man den Handwerkern die Rechnungen nicht bezahlt: Der Schreiner greift nach dem Pfosten, der Spengler nach der Eisenstange



ausgewogene Mischung ist also empfehlenswert, sonst löffeln einem die Zombies bald das Hirn aus der Schale.

TOTES-FLEISCH-FEST

Weil stupides Einhacken auf totes Fleisch nicht dauerhaft unterhält, bekommt Frank immer wieder Aufgaben zugewiesen. Die meisten davon haben die Rettung anderer Überlebender zum Thema. Das Einkaufszentrum beherbergt 78, vom Schicksal überlisteter Personen. Jede gerettete Seele füllt Prestigepunkte auf das Konto. Wer die Punkte sammelt, gut – wer nicht, kann die Wehrlosen auch ihrem Schicksal überlassen oder sie als Zombie-Lockmittel nutzen. An die begehrten Pünktchen kommt Frank nämlich auch mit Hilfe seiner Kamera. Ein wesentliches Element ist, dass man das Objektiv drauf hält. Je besser oder schockierender das Motiv, desto mehr Prestige-Punkte. Eine manische Herde Zombies wäre ein netter Schnappschuss, aber richtig viele Punkte gibt's, wenn die Herde sich dabei über einen Menschen hermacht. Unterteilt werden die Schnappschüsse in die Kategorien »Brutalität«, »Drama«, »Outtake« und »Erotik«. Ein bisschen



NACHTAKTIV

Eines der vielen Details: bei Tage und in hell beleuchteten Räumen fühlen sich die Zombies offenbar unwohl und bewegen sich träge. Aber wehe es wird dunkel ...

RÖCHELMEISTER

Herrlich widerlich sehen sie aus, die Zombies. Sie staksen, röcheln, beißen oft und gerne herzhaft zu. Blut und Eingeweide spritzt, es stülpt einem den Magen um.

HEILSARMEE

Ob Frank Leuten hilft, bleibt ihm selbst überlassen. Für die Prestige-Punkte, die er für jede Rettung bekommt, hat er aber dennoch immer Verwendung.

DÉJÀ-VU?



Das gab's doch schon mal ...

Jedem Fan von Horror-Filmen wird das Setting bekannt vorkommen. Schon 1978 setzte Regisseur George Romero auf ein Einkaufszentrum als Hauptschauplatz für seinen Kultstreifen »Zombie 1«.

In Deutschland ist die geschnittene und mit FSK 16 versehene Fassung erhältlich. Im Spiel sind haufenweise Anspielungen auf den Originalstreifen und auf Zack Sydners vorzügliches Remake von 2004 enthalten: hilflose Frauen,

streitlustige Rocker und groteske Zombies-mit-dem-Auto-killen-Action.



» sarkastisch mag die Knipserei schon sein, aber für Highscore-Jäger und Geheimnis-Sammler ist sie ein nicht zu unterschätzender Motivationsfaktor. Auch der Umgang mit anderen Überlebenden bringt Tiefe ins Spiel. Beispielsweise muss Frank schon ziemlich zu Beginn des Spiels den korpulenteren Jeff und seine Ehefrau vereinen, die sich auf dem Dach versteckt.

PAPARAZZI UND PSYCHOPATHEN

Die Bein-und-Kopf-ab-Action ruht also auf einem Sockel aus grundsätzlichem und abwechslungsreichem Gameplay. Man kann die Bewegungsfreiheit zudem für Spritzentouren nutzen, eine davon im Sattel eines Motorrads, ein andermal surft Frank auf dem Skateboard frei Schnauze durch die Korridore. Auch die Tag- und Nacht-Wechsel überraschen immer wieder. Sie tauchen die Außenbereiche des



Es ist nicht zu übersehen: Die herrliche Sonne lockt wieder Liebespaare ins Freie ...

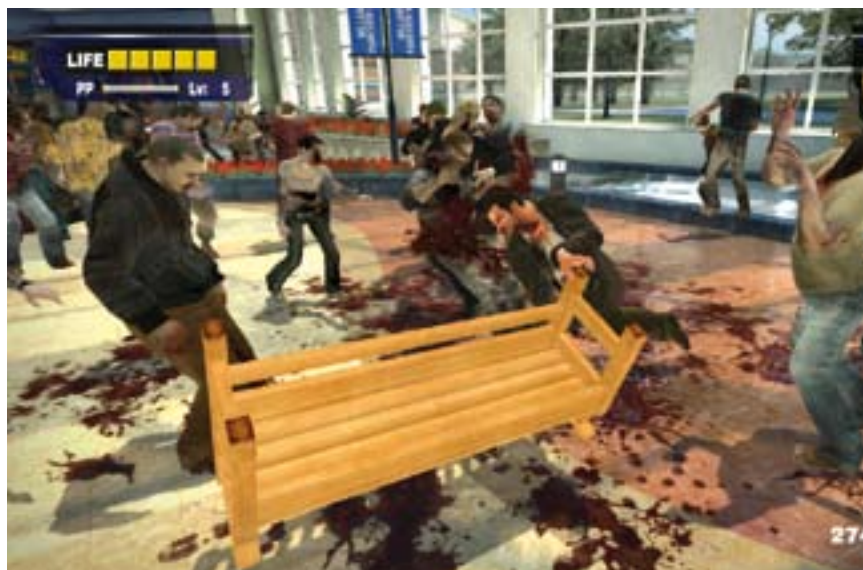
Zur Feueraxt aus dem Baumarkt haben die Untoten ein eher gespaltenes Verhältnis



ZACK, ZACK, RÜBE AB

Gesägt, getan

Das Highlight bei »Dead Rising« sind sicher die 250 Waffen. Frank kann so ziemlich alles zur Hand nehmen, was nicht angeschraubt ist: Messer, Äxte und Schusswaffen. Klar, aber da werden auch mal Fußbälle zweckentfremdet und Zombies mit Eiern beworfen. Notfalls müssen Franks Fäuste erhalten.



Einkaufszentrums in wechselndes Licht und haben Einfluss auf das Verhalten der Gegner. Bei Dunkelheit sind die untoten Unholde deutlich aggressiver und beweglicher als bei Helligkeit. Weitere Höhepunkte ergeben sich durch die Auseinandersetzungen mit Bossgegnern – nein, keine Zombie-ausspuckende-Untoten-Mama, vielmehr ganz normale Psychopathen von nebenan. So kämpft Frank gegen einen Clown, der seine Pointen mit der Kettensäge untermauert. Es sieht auch ganz danach aus, als würde sich mehrfaches Durchspielen lohnen. Beim zweiten Mal gibt es kein Zeitlimit mehr, denn dann werden der »Infinity«- und der »Overtime«-Mode frei geschaltet. Alle Jäger der verborgenen Gamerpoints können bei der Gelegenheit den »Karate Champ«-Erfolg (1000 Zombies mit den bloßen Händen erledigen) knacken.

KETTENSÄGEN-SPASS

Technisch hat sich seit dem letzten Preview und der letzten Vorführung vor einem halben Jahr einiges getan. Motion-Blur-Effekte unterstreichen die Momente, wo das Tempo anzieht.

Wir empfehlen dringend einen Termin beim Zahnarzt, oder beim Frisör. Oder beides!



Die Massen an Untoten waren ja schon immer beeindruckend, die Charaktermodelle eher weniger: »Xbox-Spiel mit vielen Gegnern« brodelte es in den Internet-Foren. Aber wer so urteilt, dem entgeht etwas. Denn Capcom hat die Charaktermodelle spürbar überarbeitet. Den lebenden Leichnamen hängen Fleischfetzen von den Knochen, die Klamotten baumeln von den Gliedern, ein schiefes Grinsen steht ihnen ins Gesicht geschrieben. Beeindruckend auch, wie selten man dieselben Blutsauger wieder trifft. Und mal ehrlich: Typen wie den Hinterwälder, mit seinen vergilbten Zähnen und der Schrotflinte oder den Supermarkt-Angestellten, mit seinem messerscharf getunten Einkaufswagen, die kann

man einfach nicht ernst nehmen. Angenehm auch, dass der Splatter-Look durch punktgenau gesetzte Comic-Retuschen ein klein wenig entschärft wird. Mehr spritzendes Gedärm wäre zuviel gewesen, aber so ist es okay, finden wir. Der USK ist die ironische Note aber offenbar nicht ausgeprägt genug: Die Alterskontroll-Instanz mag »Dead Rising« keine Freigabe erteilen. Eine Veröffentlichung in Deutschland wäre zwar trotzdem erlaubt, wird aber nach aktuellem Stand der Dinge nicht stattfinden. Wer also erfahren mag, warum die Willamette-Mall von Spezialeinheiten der US-Army abgeriegelt wurde und weshalb Leichen aus dem Reich der Toten zurückkehren, wird sich um die deutschsprachige und übrigens völlig ungekürzte Version bei unseren Nachbarn in den südlichen Alpenländern bemühen müssen.

Nicholas Buracas

“Frank kann alles als Waffe benutzen. Alles!”

360 SAGT ...

Ein herzhaftes Splatter-Fest für Erwachsene. Schade, dass wir in Deutschland nicht eingeladen sind.

Hitpotenzial

360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »MotoGP 06«, »New Super Mario Bros.« (DS)
FREUT SICH AUF/ »Test Drive Unlimited«, »Bioshock«, Wii



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/ »Chromehounds«, »Battlefield 2«
FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »Metal Gear Solid 4«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Sputtelgirle
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/ »Madden NFL 07«, »Schlacht um Mittelamerika 2«
FREUT SICH AUF/ »Pro Evo Soccer 6«, »NHL 07«



CHRISTOPHER NORDHOFF REDAKTION

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



MANFRED SCHMIDT TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ Leseschleife
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Titan Quest« (PC), »Tomb Raider Legend«
FREUT SICH AUF/ »Phantasy Star Online«, »Shadowrun«

IMPRESSUM

VERLAG
Primeverlag

HERAUSGEBER
Rolf Mai

PROJEKTLEITUNG
Redaktionsbüro Richard Löwenstein

PRODUKTION
Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München

CHEFREDAKTION
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION
Nicholas Buracas

REDAKTIONELLE MITARBEIT
Seckin Özdündar, Matthias Lausmann,
Jan Kahlert

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Manfred Schmidt, Mina Piske

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE
Richard Löwenstein

DRUCK
VVA Kommunikation GmbH, 45133 Essen

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

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

ABONNENTEN-HOTLINE
Tel. 089 / 74 73 44 76

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

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

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

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

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

Covermotiv: F.E.A.R. © Vivendi Universal
Postermotiv: F.E.A.R. © Vivendi Universal,
Need for Speed © Electronic Arts

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 Ausnahmerecheinung. 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

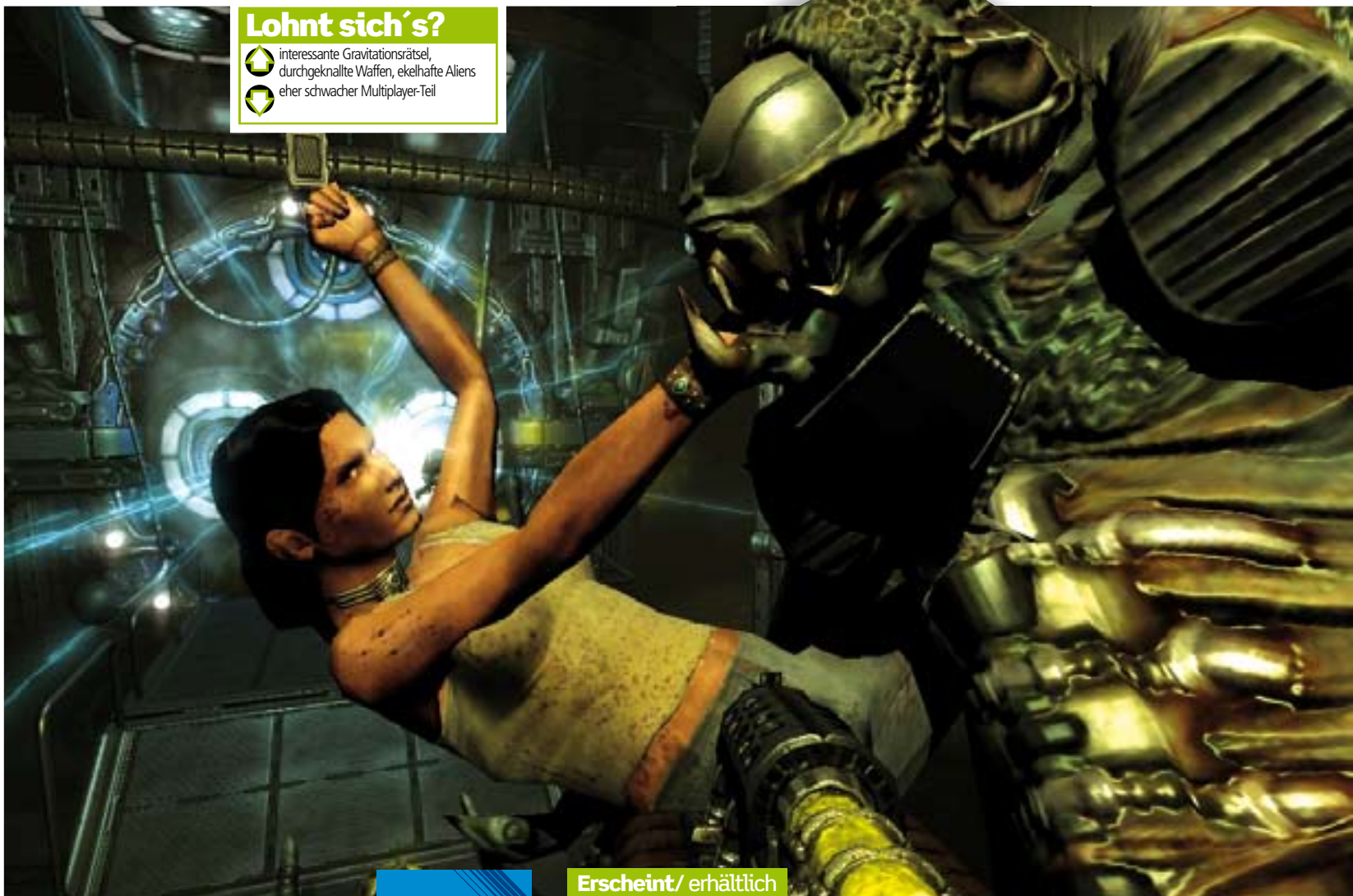
Hier kannst du nachlesen, welche Möglichkeiten dieses Spiel in Verbindung mit Xbox Live bietet. Bonusinhalte, Mehrspieler-Modi und geplante Erweiterungen – hier findest du alle nötigen Informationen.

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.

Lohnt sich's?

- ↑ interessante Gravitationsrätsel, durchgeknallte Waffen, ekelhafte Aliens
- ↓ eher schwacher Multiplayer-Teil



Erscheint/ erhältlich



Oftmals führen diese kleinem schachtelförmigen Portale in riesige Räume ... oder schmale Gänge; auf jeden Fall an einen anderen Ort des Schiffes

liveundonline

■ Bis zu acht Spieler jagen sich die Käfergranaten im Deathmatch und Team-Deathmatch um die Ohren ■ Auch Gamerpoints darf Tommy sammeln

AUF EINEN BLICK

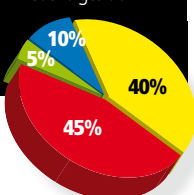
Publisher/ 2k Games
Hersteller/ Human Head / Venom Games
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: Rothaut Tommy gräbt das Kriegsbeil aus und zieht Aliens damit einen blutigen Scheitel ...

DAS STECKT DRIN

- organische Waffen
- wilde Schießereien
- Gravitationsrätsel
- lebendiges Schiff



PREY

Totgesagte leben länger

Weise Worte zur wechselhaften Entstehungsgeschichte dieses Ego-Shooters sparen wir uns; alles darüber ist bereits in unseren Previews berichtet worden. Jetzt ist Schluss mit Sprüchen, endlich können wir als Rothaut Tommy Aliens perforieren. Der Einstieg? Ein Aha-Effekt! Ohne Intro-Schnickschnack findet man sich an einem normalen Tag in einer normalen Bar wieder. Man geht herum, lauscht hier einem Dialog, sieht da zwei Rocker streiten, erfreut sich am ironischen Unterton des Ganzen. Da plötzlich füllen die Gitarrenriffs von Blue Oyster Cults »Don't fear the Reaper« die Bar und die Kneipe wird mit ihren Besuchern ins All gezogen. Eine riesige Raumstation namens »Sphäre« ist der Schauplatz – ein organisches Schiff, sodass sich dauernd die Umgebung verändert. Das sorgt für eine ziemlich durchgeknallte Atmosphäre.

Ganz im Stil von »Half Life« ist Tommy zunächst nur mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet, einem handlichen Schraubenschlüssel. Den ersten Angreifern, entfernte Verwandte

besonders hässlicher Hunde, bürstet man damit locker das Fell. Im späteren Verlauf werden die Gegner stärker und Furcht erregender, und wir lassen die Bossgegner jetzt mal außen vor! Glücklicherweise wächst Tommys Arsenal schnell, denn die außerirdischen Entführer lassen ihre Knarren leichtsinnig herumliegen. Feine Sache, so ein Gefrierstrahl. Damit lassen sich die Biester wie nix vereisen. Nett auch die Käferkanone, mit ihren hochexplosiven Krabbeltieren. Aber, bei »Prey« geht es nicht nur darum, möglichst viele Außerirdische in den Himmel zu senden. Man darf ab und zu auch sein Köpfchen benützen, etwa dazu, um Puzzles mit Schwerkraft-Umkehrern zu lösen. Indem Tommy hier einen Schalter dreht und dort ein Tor aktiviert, findet er immer wieder Mittel und Wege durch Areale, die zunächst den Eindruck einer Sackgasse vermitteln. Ein

„Wo ist oben und wo unten?“

1



ANDERE BEWUSSTSEINSEBENE

Die dunkle Seite

Ab und zu wechselt Tommy in eine Art Geisterebene, eine seltsam farblos und verzerrt wirkende Parallelversion der normalen Welt. Praktisch, weil einen zumindest die Standardbiester jetzt nicht mehr sofort sehen und weil man einer Hand voll Logikpuzzles den Zahn ziehen kann. Nichts, was einem das Hirn quetscht, aber immerhin. Dumm ist nur, dass der physische Körper zurückbleibt und Attacken hilflos ausgeliefert ist. Aber so kommt Taktik ins Spiel!



3

ALIEN-KRAM

Tommys Medizinbeutel

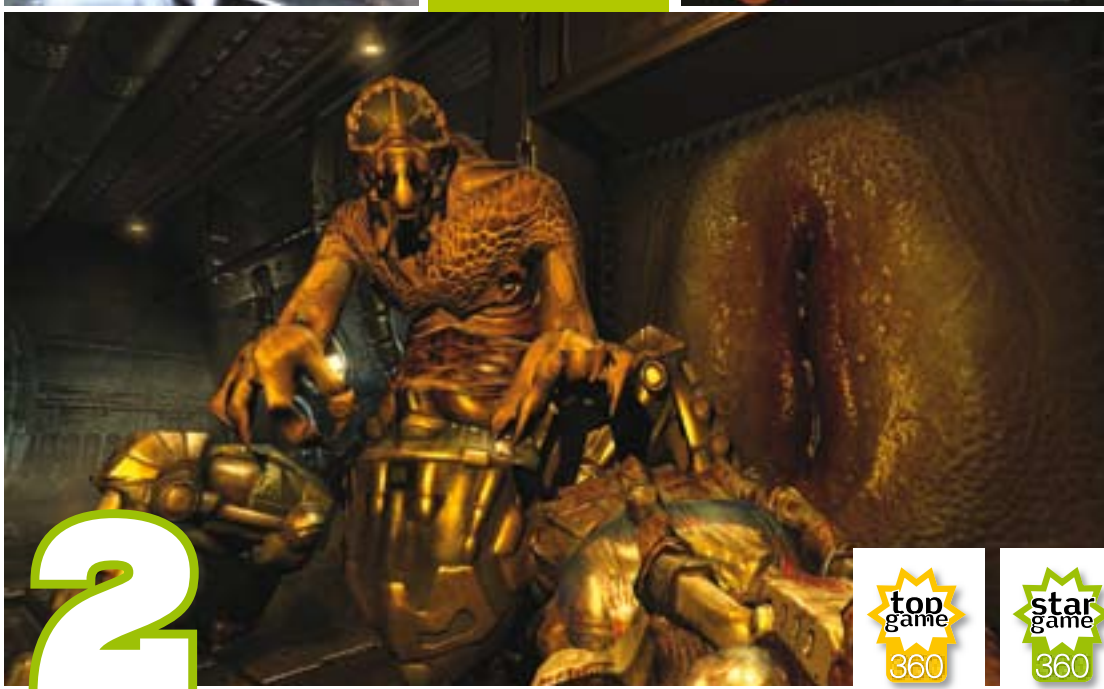
Einige Waffen haben einen alternativen Feuermodus und verschiedene Munitionstypen. Mit der »Leech-Gun« kann man beispielsweise unterschiedliche Energien aufsaugen und diese auf den Gegner abschießen. Der erstarrt zur Eissäule oder verbrennt zum Aschehaufen. Extrem verschärfter Grafikeffekt übrigens!

Käfer. Als Sekundär-Modus werden diese im Inneren der Waffe zer-manscht und in flüssiger Form von ihr als Nebel versprüht. Nützlich, wenn ein Alien zudringlich wird!

Wenn man mal nicht an einer Decke entlangspaziert, schwingt man sich in einen Gleiter, fliegt auch schon mal raus ins All und bewundert die Erde von oben.

Was für eine Aussicht!

Nett: Diese Kanone benutzt als Munition lebende



2



ausgewogenes Balancing sorgt dafür, dass kein Leerlauf entsteht, der Spieler nie länger als ein paar Minuten an einem Ort bleibt.

Aber auch an vielen anderen Stellen kommen physikalische Regeln zum Einsatz, wenn auch oft verdreht und verfremdet. Häufig ist es möglich, einfach an einer Wand emporzulaufen und an der Decke komplett neue Wege zu finden. Dadurch gewinnt »Prey« eine sehr eigene Note, die das Spiel vollständig von anderen Ego-Shootern abhebt. Prima auch die Idee, mit Portalen die Schiffsteile zu verbinden. Das führt zu unerwarteten, überraschenden und schockierenden Momenten. Beispielsweise wenn der Spieler durch ein Portal tritt, sich auf einer Kugel wieder findet und in der Ferne ein riesiges Alien herumspazieren sieht. Was ist da los, wo sind wir jetzt? Dann der Geistesblitz: Das hier muss genau jene Kugel sein, die wir eben noch in einer Vitrine gesehen haben - Tommy wurde beim Eintritt ins Portal auf Fingernagelgröße verkleinert! Nett auch die Idee, dass Tommy nach einem etwaigen Heldentod im Reich der Geister um die Rückkehr ins Leben kämpfen kann.

Beim Multiplayer sind den Entwicklern dann aber die Ideen ausgegangen. »Deathmatch« und »Team-Deathmatch« eignen sich allenfalls für ein paar schnell-

le Partien. Grafisch zeigt das Spiel, was die »Doom 3«-Engine so alles hergibt: »Prey« sieht super aus, wie die PC-Version, und spart sich sogar PAL-Balken. Die Monsterdesigner kriegen einen Orden von uns, weil sie die Werke des verehrungswürdigen Schweizer Künstlers H.R. Giger so gekonnt zitieren. Die monströsen Mischungen aus organischen Wesen und maschinellen Teilen wirken um einiges beängstigender als die Stroggs aus »Quake 4«. Okay, ein paar Korridore sehen eintönig aus, aber weitläufige Räume und vor allem die gelegentlichen Shooter-Szenen im Raumgleiter machen das alles wieder wett. Auch der Sound begeistert, in den Hallen der »Sphäre« hört Tommy die verzweifelten Schreie anderer Gefangener, während seine Schritte auf schleimigem Untergrund schmatzende Geräusche verursachen. Wenn sich dann plötzlich ein Portal öffnet und ein Alien brüllend aus dem Hinterhalt angreift, rutscht einem das Herz förmlich in die Hose. »Prey« erfindet zwar das Action-Genre nicht neu, zeigt aber mit dem abgedrehten Szenario und der packenden Inszenierung, wie ein moderner Vertreter des Genres aussehen muss. Also, alles großartig? Leider nein. Die Grafik ruckt gelegentlich, speziell beim Betrieb im 50-Hz-Modus, und die Ladepausen reißen einen immer wieder sehr grob aus dem Erlebnis heraus. Schade

auch, dass 2k Games zwar Dialoge unterteilt und Schalttafeln übersetzt, aber auf die Eindeutschung der (vielen) Dialogszenen verzichtet. Immerhin erscheint das Spiel komplett ungekürzt.

Nicholas Buracas

PREY

GRAFIK/

Detaillierte Monster, geniale Lichteffekte, PAL-Streifen.

9

SOUND/

Atmosphärische Hintergrund-sounds, kinoreifer Soundtrack.

8

STEUERUNG/

Typische Ego-Shooter-Steuerung, geht perfekt von der Hand.

8

Endlich mal wieder ein Ego-Shooter, der den Reiz des Neuen an sich hat. Action mit Tiefgang!

8.7 aus 10



Lohnt sich's?

- hübsche Mechs, zahlreiche Ausrüstungsmöglichkeiten und eine geniale Multiplayer-Kampagne
- detaillierte Umgebungen, riesige 16:9-Balken auf 4:3-Fernsehern

Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

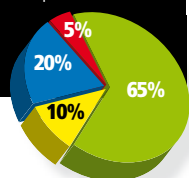
Publisher/ Sega
Hersteller/ From Software
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1-12
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: knallharte Mech-Simulation, die allerdings auf Xbox-Live erst so richtig die Muskeln spielen lässt ...

DAS STECKT DRIN

- Taktik
- Kampf-Roboter
- Fußsoldaten
- Explosionen



CHROMEHOUNDS

Mächtige Kampfkolosse, genialer Online-Modus: Wo geht's hier nach Neroismus?

Wir haben noch mal Glück gehabt. Es hätte auch so kommen können wie es uns die fiktive Geschichtsschreibung in »ChromeHounds« erzählt: Der kalte Krieg ist außer Kontrolle geraten, jetzt zanken die drei Nationen Morskoj, Tarakia und Sal Kar um die Vormachtstellung auf dem fiktiven Kontinent Neroismus. Eine neue Waffengattung sorgt zudem dafür, dass dieser Krieg ein wenig rabiat abläuft: Die Rede ist von riesigen Kampfrobotern, den so genannten Hounds. Als Söldner sitzt der Spieler am Steuerknüppel der riesigen Maschinen und kämpft sich durch sechs verschiedene Kampagnen mit je sieben Missionen. Eine nennenswerte Rahmenhandlung spart sich das Spiel; man ergreift abwechselnd Partei für die drei Streithälse und zieht in den Kampf.

Aber bevor das heitere Drauflosgestampfe beginnt, ist erstmal Kopfarbeit angesagt: Im Missionbriefung macht man sich mit dem Gelände vertraut, bekommt Zwischenstationen und das Ziel genannt. Dann eine Ladepause

von vielleicht zehn Sekunden - stört nicht weiter - und es geht los. Stampfen frei Schnauze ist angesagt. Eine Karte und Wegweiser-Pfeile helfen bei der Orientierung, verlaufen muss sich hier niemand. Schon nach den ersten paar Missionen wird deutlich: Hey, der Krieg der Blechkumpels ist angenehm abwechslungsreich inszeniert! Der Grund dafür: Hound ist nicht gleich Hound. Die Kampagnen sind in so genannte »Rollentypen« gegliedert, bei denen Hounds unterschiedlicher Machart zum Einsatz kommen. Laufen beispielsweise bei einem »Soldaten«-Hound die Generatoren heiß, dann

„Interessant: im Xbox-Live-Modus zieht der Spieler in einen virtuellen Krieg ...“



Rollende Roboter: Die »Späher« haben eine verflücht überzeugende Radar-Reichweite und sind außerdem viel schneller unterwegs als Blechheinis auf Laufpylonen ...

liveundonline

- Bis zu 12 Spieler bekämpfen sich in spannenden Mehrspieler-Varianten wie »Todeskampf« oder »Flagge erobern«
- Langfristige Online-Kampagne: der erste richtige virtuelle Krieg. Kämpfe für dein Land und erobere mit deinem Team neue Gebiete
- Ranglisten zeigen, wer der beste Hound-Pilot ist
- Gamerpoints

1



BEINE ODER RÄDER?

Bau dir deinen eigenen Mech!

Hobbyingenieure haben Grund zur Freude: Wer nicht auf vorgefertigte Kampfmaschinen zurückgreifen will, bastelt sich seinen Kampfkoloss einfach selbst. Ein Werkstattbildschirm erlaubt eine mühelose Konstruktion, fast wie bei einem Lego-Baukasten. Rumpf, Bewaffnung, Fortbewegungs-Extremitäten und fünf weitere Elemente stehen zur Debatte. Wer nicht auf Laufpylonen durch die Missionen stampfen will, eiert auf Rädern oder Luftkissen über die Schlachtfelder.



2

KLEINE HOUND-KUNDE

Ein Hound für alle Fälle

Der Richtschütze nimmt entfernte Ziele mit schweren Geschützen unter Feuer.

Wegen seines enormen Gewichts ist er jedoch gegen schnelle Angreifer äußerst anfällig. Haken schlagen wie ein Hase, das kann dieser Mech nämlich nicht ...

Wer sich den so genannten »Befehlshaber« greift, bekommt, wie der Name andeutet, das Kommando über eigene Truppen. Man dirigiert eine Reihe computerges-

teuerter Blechkameras über eine Karte. Das drückt dem Gameplay einen taktischen Stempel auf ...

Für den Fernkampf ist der »Scharfschütze« am besten geeignet. Mit seiner leichten Präzisionskanone nimmt er weit entfernte Feinde aufs Korn und sorgt bei den eigenen Truppen für Unterstützung. Wegen seiner eher schwachen Panzerung sollte er jedoch den harten Frontkontakt meiden ...

1

2

3



3

Gib's ihm satt: Die riesigen Explosionen gehören zu den Highlights des Spiels. Vor allem mit einer Surroundanlage bebt die ganze Wohnung!



ist der Kampf gegen feindliche Blechdosen eher von Tempo und Action geprägt. Ein »Späher« dagegen ist auf schnellen Rädern unterwegs, meistens um Funktürme zu erobern. Da kommt schon eine Prise Taktik ins Spiel: Nur wer schnell handelt und die Funktürme zügig besetzt, kann auf dem Radarschirm heranrückende Einheiten erkennen. Die Klasse des so genannten »Befehlshabers« spielt sich wiederum ganz anders. Wie der Name andeutet, gibt der Spieler von seinem Hound aus Befehle an die computergesteuerten Team-Mitglieder weiter. Die Handhabung per Digi-Kreuz und Taktikkarte mutet anfänglich etwas lahm an. Ist die Kommandostruktur aber einmal in Fleisch und Blut übergegangen, kommt Spannung auf – außer man erwartet sich von »Chromehounds« wirklich nur reinrassige Action. Den aktiv in den Kampf greift ein »Befehlshaber« kaum mal ein ...

Insgesamt bieten die Missionen so ziemlich alles, was der Gamer von einem Mech-Spiel erwartet: viel Chaos, Zerstörung und Spannung. Die abwechslungsreiche Aneinanderreihung

verschiedenartiger Aufgaben kennt kaum Längen. Wenn beispielsweise in einer Mission ein Großangriff auf die eigene Basis läuft und der Spieler gezwungen ist, unter Zeitdruck ein feindliches Feldlager zu erstürmen, dann katapultiert es den Adrenalinpegel nach oben. Vor allem deshalb, weil unterwegs die eigenen Einheiten immer wieder nach Unterstützung

rufen, wenn sie von gegnerischen Hounds in die Zange genommen werden. In solchen Situationen zeigt sich die Stärke von »Chromehounds«, nämlich das überzeugende Mittendrin-Gefühl. Wenn man mit seinem Hound über Panzer, Geschütze und manchmal sogar Infanterie-Soldaten einfach hinwegstampft, dann löst das nebenbei bemerkenswertes Kribbeln in der Bauchgegend aus. So lässt es sich auch verschmerzen, dass Bossgegner-Kämpfe und vergleichbar spritzige Höhepunkte fehlen. Wir könnten uns allerdings gut vorstellen, dass das Gameplay durch eine Wechselmöglichkeit zwischen verschiedenen Hounds in der laufenden Kampagne – also nicht nur davor oder danach – noch an Dynamik gewonnen hätte. Kritik muss sich auch das Missionbriefing gefallen lassen: viel Texte, ein paar Bilder und dazu englische Sprachfetzen, so etwas haut doch heutzutage niemand mehr um.

Ein Mekka für Tüftler ist dafür die Werkstatt. Wer nicht auf einen vorgefertigten Hound zurückgreifen will, baut sich ganz einfach ein »



VOLLES ROHR

Volle Lotte: Die schwere Artilleriekannone eines »Richtschützen«-Hounds zerlegt feindliche Anlagen in Nullkommanichts in Schutt und Asche.

TAKTISCHE MANÖVER



Roboter haben auch Gefühle

Speziell mit dem »Befehlshaber«-Hound kommt man als Hobbygeneral sehr direkt in Kontakt mit der Künstlichen Intelligenz. Die CPU-Kameraden verhalten sich angenehm clever. Befehle werden zügig und korrekt ausgeführt und auch die Wegfindung funktioniert ohne Probleme. Zusätzlich ziehen sich die Teammitglieder aus nicht mehr zu bewältigenden

Situationen schlauerweise auch mal zurück. Ähnliches gilt jedoch auch für die gegnerischen Hounds. Ist der Feind erst mal richtig angeschlagen, wird er das Weite suchen. Oder die Hilfe von Blechkumpels ...



» eigenes Exemplar. Nach jeder Mission werden neue Teile frei geschaltet, die nach Lust und Laune benutzt werden dürfen, um die riesigen Kampfmaschinen aufzurüsten. Dabei ist immer zu beachten, dass der Mech sein Gewichtslimit oder den zulässigen Stromverbrauch nicht übersteigt; eine Anzeige hilft, die optimale Balance zwischen Kampfkraft und Kampfgewicht zu finden. Dass sich das selbst erstellte Exemplar dann tatsächlich bewährt, dem widerspricht allerdings häufig die Praxis - Einsteiger sollten deshalb eher auf die vorgefertigten Exemplare zurückgreifen. Die sind für den Einzelspieler-Modus allemal geeignet.

Eng wird es für die Standardmodelle dann aber, sobald man sich mit dem interessantesten der drei Xbox-Live-Modi befasst: einem virtuellen Krieg, der Tage, Wochen und Monate dauern kann. Für die Mega-Schlacht schließt man sich einem Team an und kämpft um einzelne Regionen auf dem Kontinent - »Neroismus-Krieg« nennt sich diese Kampagne. Wird ein

„Freudig strahlen die Augen des Betrachters“

VIRTUELLE
WÄHRUNGKrieg ist
teuer

Der Krieg der Kampfkolosse über Xbox-Live ist eine teure Angelegenheit: Außer dem Munitionsverbrauch muss der Chefpilot auch für Reparaturen und Tuningteile seiner Blechbüchse aufkommen. Wer Geldsorgen hat, kann in Zusammenarbeit mit einem Mitspieler in separaten Schnell-mal-rein-und-druff-Missionen binnen einer halben Stunde wieder ein bisschen Bares verdienen.

FIREPOWER/ Look at those arms! Surely he must be on steroids



Gebiet erobert, steigen die Einnahmen und man bekommt Bargeld gut geschrieben. Eine entscheidende Ressource, weil Geld für Reparaturen und Tuning unabdingbar ist. Insgesamt eine enorm spannende Sache, weil man heute nicht weiß, wie sich der Konflikt morgen oder übermorgen entwickeln wird. Die Kampagne läuft so lange, bis ein Land die Übermacht über die beiden anderen Parteien hat. Erst nach zwei Monaten wird abgebrochen. Wer sich nicht so lange binden mag, sondern nur mal kurz für ein paar Stunden Feuer frei geben, wird auch an den klassischen »Deathmatch«- bis hin zu den »Capture the Flag«-Varianten seinen Spaß haben. Bis zu zwölf Spieler können sich mit schweren Geschützen beharken. Hier können sich auch Mitglieder eines Teams der Kampagne gegenseitig über den Haufen schießen oder neue Taktiken trainieren.



Egal wie groß die jeweilige Stadt ist: wenn die Hounds ihren Auftritt hatten, ist davon nicht mehr viel übrig ...

Reizvoll auch, dass du Tuningteile tauschen, verkaufen und mit deinen eigenhändig gebauten Hounds im Onlinespiel angeben kannst.

Ob online oder offline, eine Augenweide ist »Chromehounds« auf jeden Fall. Schon beim ersten Blick überzieht freudiger Glanz die Augen des Betrachters, weil die Eisenbiester gar so Furcht erregend mächtig durch die Steppen stapfen. Herrlich, wie sie durch Staubwolken trampeln, wie sich Hydraulikarme, Eisengelenke und Waffenarme dabei gegeneinander verschieben und diese Monster sich sichtlich schwer dabei tun, auf unebenem Gelände das Gleichgewicht zu halten. Nicht weniger beeindruckend, wenn die Geschützrohre ein Dutzend Projektilen ausspeien und die Geschosse den Tod zum Horizont tragen, um dort atemberaubende Explosionen auszulösen. Weniger toll ist allerdings, dass Fabriken, Geschütztürme und Ölreservoirs nach Beschuss schlichtweg im Boden »versinken«. Überhaupt wirken die Kulissen ein bisschen platt und detailarm. Von einem Next-Generation-Titel hätten wir eher eine Physik-Engine erwartet, die tausend Trümmerteile durch die Luft schleudert. Sei's drum, dass bisschen Atmosphäre-Minus lässt sich verkraften, zumindest bei Betrachtung auf einer edlen Glotze. Zur Hochform läuft die Grafik nämlich erst auf schnieken HD-Ready-Fernsehern auf. Auf einer Standardröhre engen dagegen beachtlich dimensionierte 16:9-Balken das Bild ein, egal, ob die Videofrequenz auf 50 oder 60 Hertz eingestellt ist. Das hat zur Folge, dass auf Geräten mit weniger als 50 Zentimeter Bild diagonal das Zielen mit dem »Crosscom«-ähnlichen Bild-im-Bild nicht mehr so mühelos funktioniert wie es eigentlich sollte – in dem kleinen Fensterausschnitt rechts oben ist schlicht nicht genug zu erkennen! Das zwingt dazu, dass man bei vielen Schusswechseln manuell

das Ziel per Hilfs-Optik heranzoomen muss, was Tempo aus dem Spiel nimmt und den Schwierigkeitsgrad erhöht. Es braucht also etwas Equipment, um mit »Chromehounds« maximalen Spaß zu haben. Wegen der satten Bumm- und Bass-Effekte sei in dem Zusammenhang auch eine fette 5.1-Soundanlage empfohlen.

Nicholas Buracas

CHROMHOUNDS

GRAFIK/

Detaillierte Kolosse, fette Effekte, aber schwache Umgebung.

7

SOUND/

Abwechslungsarmer Soundtrack, aber geniale Explosionen.

7

STEUERUNG/

Unkompliziert, man kommt sofort mit klar.

8

Temporeiche Mech-Action, die vor allem mit dem gelungenen Online-Modus punktet.

8.0
aus 10



Lohnt sich's?

- bombastische Schlachten, gelungene Steuerung
- unspektakuläre und kurze Kampagne, KI mit Macken

Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

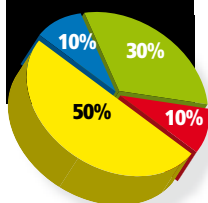
Publisher/ EA
Hersteller/ EA Los Angeles
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: das erste Echtzeit-Strategiespiel. Und noch dazu aus dem »Herr der Ringe«-Universum!

DAS STECKT DRIN

- Massenschlachten
- Basisbau
- Hammergrafik
- Helden-Power



DER HERR DER RINGE DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Epische Schlachten in Tolkiens Fantasy-Universum

Echtzeit-Strategie konnte sich bisher auf Konsolen nicht durchsetzen. Schuld war die grobe PAL-Auflösung und die – im Vergleich zu PC-Maus und Tastatur – komplizierte Controller-Steuerung. Die Umsetzung des PC-Spiels »Schlacht um Mittelerde 2« will diese Schwachpunkte ausmerzen. Grafisch gelingt dies mit einer HDTV-Glotze richtig gut. Auf Standard-Fernsehern fällt, technisch bedingt, immer noch ein gewisser Mangel an Übersicht und Detailreichtum auf. Auch die Steuerung flutscht, selbst komplexe Befehle und Menüs sind erstaunlich leichtfüßig an den 360-Controller angepasst. Kein Wunder, denn bei EA Los Angeles haben viele erfahrene Entwickler des ehemaligen Strategie-Hitlieferanten Westwood (»Command & Conquer«) eine neue Heimat gefunden. Sie sorgten dafür, dass der Spieler mit wenigen Tastendruckern ans gewünschte Ziel kommt.

Beispiel gefällig? Mit den Schultertasten ruft man Bau- und Befehlsmenüs auf, gruppiert Einheiten des gleichen Typs oder wählt alle Einheiten im Sichtfeld aus. Mit dem linken Analogstick bewegt man den kontext-sensitiven Cursor über die Maps und kann mit dem rechten jederzeit rein- und rauszoomen.

Richtig beeindruckt hat uns die Optik. Die 360-Version übernimmt nur die Highend-Textures

„Klasse, wenn sich hunderte von Orks die Köpfe einhauen“



Spiegelungen auf der Wasseroberfläche und funkelnde Rüstungen sind nur zwei Beispiele für die gebotene Grafikpracht

liveundonline

- Massenschlachten für 8 Spieler
- 39 exklusive Karten
- 5 Multiplayer-Modi

1

DIE VÖLKER VON MITTELERDE

Aus vier mach sechs

Zwerge und Elben sind getrennt spielbare Völker mit eigenen Stärken und Schwächen. Sie verkörpern die gute Seite und werden von den Reitern von Rohan und den Kriegeren von Gondor unterstützt. Auf der Gegenseite werden Mordor und Isengart von den Orks verstärkt. Abwechslungsreiche Sache, weil die Rassen durch große Unterschiede geprägt sind. Orks können zum Beispiel keine Mauern bauen, dafür die Wälle anderer erklimmen.

3

ANATOMIE EINER SCHLACHT

Bauen, kämpfen, siegen

Vor einem Angriff muss eine schlagkräftige Armee aus Reitern, Nah- und Fernkämpfern sowie

1 Belagerungswaffen und Helden gestellt werden. Türme und Tore der feindlichen Festung sind Ziel der ersten Hauptattacken.

Im offenen Kampf kommt es darauf an, die Einheiten auf die richtigen Gegner zu schicken. Bogenschützen beharken die Trolle, die schnell

len Reiter nehmen sich die Katapulte vor und überrennen die vordersten Reihen einfach. Der Rest kümmert sich um einfache Fußsoldaten.

Sterbende Trolle schlagen unkontrolliert um sich. Wer solche Dinge für sich nutzt und Spezialkräfte wie einen Meteoritenhagel oder Erdbeben im richtigen Zeitpunkt einsetzt, kann auch eine Übermacht besiegen.

2

3



der PC-Version. Wenn sich hunderte von Orks, Zwergen, Elben, Trolle und Menschen die Köpfe einhauen, dazu Katapulte und Bogenschützen aus der Entfernung feuern, sieht das schon verdammt gut aus. Aber erst die zusätzlichen Effekte, wie Feuer und Wasserspiegelungen, die fantastischen Animationen und die unzähligen Details heben das Game von anderen Strategiespielen ab. Untermalt von einem tollen orchestralen Soundtrack und beeindruckenden Effekten, fühlt man sich mitten ins Schlachtengetümmel versetzt. Sogar die Sprachausgabe ist gelungen, auch wenn man außer für Elrond keinen Originalsprecher der Helden verpflichten konnte. Technik ist aber nicht alles, der Inhalt zählt. Und der wurde fast eins zu eins vom PC übernommen, nur dass der unnötige »Ring-Krieg-Modus« uns 360-Spielern vorenthalten bleibt, aber auf einen langweiligen Risiko-Verschnitt können wir gut und gerne verzichten. Ansonsten wären da zwei Kampagnen, die dich den Ring-Krieg in je acht Missionen auf Seiten der Guten oder der Bösen erleben lassen. Leider finden die Kämpfe auf wenig interessanten Nebenschauplätzen statt und sind auch noch viel zu schnell vorbei. Sie erreichen auch nie die Intensität der Schlachten um Helms Klamm oder Minas Tirith aus dem ersten »Schlacht um Mittelmeer«-Spiel für den PC. Schade.

Oft lässt die KI zu wünschen übrig: Gegner greifen fast immer einen bestimmten Punkt an und setzen dabei auf Masse statt

Klasse. Auch die Wegfindung könnte besser sein. Dass man auch Mauern bauen kann und die Gebäude nicht an vordefinierte Stellen setzen muss, wird den Strategen erfreuen. Aber dafür muss er damit leben, dass sogar einfache Bogenschützen und Reiter ausreichen, um die Befestigungsanlagen in kürzester Zeit zu zerstören. Belagerungswaffen sind also kaum nötig. Umso wichtiger sind dagegen Helden mit ihren Spezialfähigkeiten. Als charismatische Anführer sorgen sie mit Magie oder Heilkräften für so machen Sieg. Eine ausgewogene Mischung aus Nah- und Fernkämpfern, Kavallerie und Artillerie und ein paar Helden mittendrin und der Sieg ist so gut wie in der Tasche. Reiter sind zum Beispiel gut gegen Bogenschützen, haben aber wiederum schlechte Karten gegen Lanzenträger. Einige Einheiten und Helden sind vielleicht etwas überpowert, trotzdem wird es nie unfair. Denn alle Völker spielen sich gut, wenn man einmal ihre Stärken beherrscht und sich auf die richtigen Truppen konzentriert. Upgrades werden nach wie vor in Gebäuden erstanden, trotzdem muss jede Einheit einzeln und manuell mit diesen ausgestattet werden und das ist leider unverhältnismäßig teuer. In der Kampagne kannst du die erfahrenen Einheiten zum Glück bei den weiteren Missionen übernehmen und musst nicht wieder ganz von vorne beginnen. Über Xbox Live, mit den vier exklusiven Spiel-Modi »King of the Hill«, »Capture and Hold«, »Hero vs. Hero« und »Resource Race« oder in einem

»Skirmish«-Match gegen CPU-Gegner, macht es fast am meisten Spaß. Da führt die KI die Einheiten doch irgendwie clever und attackiert auch schon frühzeitig, was die Spannung deutlich erhöht.

Seckin Özdündar

HERR DER RINGE

GRAFIK/

Sehr detailliert, fantastische Effekte, sehr flüssig.

8

SOUND/

Großartiger Soundtrack, krachende Effekte, gute Synchronisation.

8

STEUERUNG/

Erstausnahmskomfortabel und einfach.

8

Tolle Atmosphäre, aber Unstimmigkeiten und Balance-Fehler trüben den Spielspaß. Trotzdem ein klasse Titel.

7.8 aus 10



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

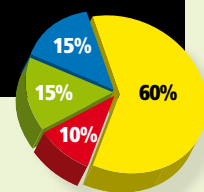
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Taito
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: in modernen Kampfjets Feinde vom Himmel holen.

DAS STECKT DRIN

- Dogfights
- Ladepausen
- Jets, Jets, Jets
- Bodenziele



OVER G FIGHTERS

Wer als Flieger die Sonne grüßen will, der muss Geduld mitbringen ...

Die 360 geht in die Luft: Im Gegensatz zum propellergetriebenen »Blazing Angels«, steigt der Spieler aber diesmal im Auftrag einer weltweit operierenden Antiterror-Luftstreitkraft in die Cockpits von 30 modernen Jets: Neben US-Standardmodellen (F-16, F-18 etc.) wären das die hochmoderne F-22, der F-117 Tarnkappenjäger, der flexible Joint Strike Fighter und ein paar russische Jäger. Die Kampagne wird von ein paar faden Bildchen und Kamerafahrten vor Einsatzbeginn umrahmt - ein eher schmuckloses Unterfangen. Aber man kommt herum. Die Flieger-WM führt den Hobbypiloten in acht Etappen rund um die Welt, unter anderem nach New York, Mexiko, Skandinavien und Zentralafrika. Je nach gewählter Steuerungsart gehen die Missionen etwas leichter oder schwerer von der Hand. Im Arcade-Modus spielt sich der Titel locker, bei der Wahl der Simulations-Variante weniger locker. Dann muss man schon mal Motoren starten, über das Flugfeld rollen oder auf einem Flugzeugträger eine wacklige Landung hinkriegen.

Ein bisschen träge ...

Das Fluggefühl werden Luftfahrtfreunde in Ordnung finden, sobald sie sich mit der gewissen Trägheit bei der Reaktion auf dem Controller gewöhnt haben. Im Vergleich mit »Blazing Angels« kommt »Over G Fighters« aber weniger dynamisch herüber, weil - typisch Jetfight-Simulation - die Ziele meistens nur markiert und per Lenkrakete ausradiiert werden. Die Zielauswahl legt einem Erfolge fast schon in den Schoß. Packende Dogfights sind eher die Ausnahme. Dafür

sind die Missionen einigermaßen abwechslungsreich aneinander gereiht. In den acht Gebieten werden Flugzeuge vom Himmel geschossen, Schiffe versenkt und Konvois gesprengt. Es gibt also viel zu tun, aber echte Überraschungen fehlen.

Oh, diese Ladezeiten!

Okay, einige Male wird man urplötzlich aus dem laufenden Game herausgerissen und muss in Notfallsituationen schnell ein paar Gegner vom Himmel putzen. Aber diese Szenen sägen eher an den Nerven, als dass sie sie kitzeln. Großen Anteil daran haben die erheblichen Ladezeiten. Sie sorgen schon bei den regulären Aufträgen für Zähneknirschen. Zumindest wird nicht jedes Mal neu geladen, wenn mal eine Mission gescheitert ist. Und die Rollenspiel-Elemente sind sicherlich auch positiv zu bewerten. Der Pilot steigert nach und nach seine Fähigkeiten, je nachdem wie er fliegt. So wird er resistenter gegen Fliehkräfte oder hat seine Maschine besser im Griff. Damit sind in späteren Missionen extreme Manöver möglich, bei denen einem sonst sofort schwarz vor Augen würde.

Raketen rocken!

Wer Spaß dran hat, kann außerdem sein Flugzeug von Hand mit Luft/Luft-, Luft/Boden-Raketen und Bomben beladen. Die Alternative, vorgefertigte Bewaffnung, tut's aber auch. Die Grafik hinterlässt einen eher zwiespältigen Eindruck. Die Jets sehen großartig aus, speziell auf HD-Fernsehern. Auch die Gestaltung der Cockpits ist klasse! Und das ist auch gut so, denn die Verfolgerperspektive ist ziemlich unspielbar

liveundonline

■ Bis zu acht Spieler liefern sich Dogfights auf riesigen Karten ■ Dogfights Pilot gegen Pilot oder im Team ■ Gamerpoints

geraten. Hinzu kommt, dass einige Texte auf Röhren-Fernsehern schlicht nicht lesbar sind und PAL-Streifen das Bild oben und unten einengen. Am Boden herrscht gähnende Leere, bis auf ein paar Städte und die matschigen Bodentexturen würden wir auch einer Playstation 2 abkaufen. Unter dem Strich fehlt dem Einzelspieler-Modus dieser gewisse Kick, den wir von einem 360-Game erwarten. Auch bei Xbox Live nur das Standardprogramm: Acht Hobbypiloten beweisen ihre Flugkünste im Geschwader oder treten Pilot gegen Pilot an. Dies hat aber nur Unterhaltungswert, wenn man im späteren Spielverlauf Abwehr-Düpel, Luftbremse und Nachbrenner klug einzusetzen weiß und auf gleichwertige Gegner trifft. »Blazing Angels«, obwohl ebenfalls keine Offenbarung, macht den runderen Eindruck.

Nicholas Buracas

Over G Fighters

GRAFIK/

Klasse Jets, schicke Cockpits, aber öde Landschaften.

7

SOUND/

Gedämpfte Sounds, keine Musik, Langweilig.

5

STEUERUNG/

Arcade- oder simulationslastig? Beides geht gut von der Hand.

7

Ein Jetfighter, der viel Potenzial verschenkt. Höhepunkte fehlen, dafür nerven einige Details.

5.1 aus 10



Erscheint/ August 2006



AUF EINEN BLICK

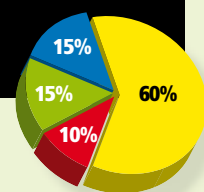
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/ EA
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ American Football
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ ungeprüft

KURZ & KNAPP

Grandioses Football-Spektakel mit 360-exklusiven Highlights

DAS STECKT DRIN

- Superstar-Modus
- blocken
- laufen
- Hall of Fame



MADDEN NFL 07

Spiel dich in die Hall of Fame

Was wäre ein Receiver ohne den tödlichen Pass des Quarterbacks? Nichts, das dürfte ja wohl klar sein. Aber auch ein Running Back würde ohne seine Linemen ganz schön alt aussehen, denn diese Prachtkerle machen sich nicht nur als Bodyguards gut, sondern rammen einem auch den Weg frei, um ein Laufspiel erst zu ermöglichen. Dafür übernimmst du einfach die Kontrolle über einen Lineman und blockst deinen Teamkameraden eine Gasse frei. Dabei liegt es bei dir, ob du nun die ganze Zeit nur den Blocker spielst, um eventuell weitere Blocks auszuführen oder ob du nach dem Wegräumen der »Hindernisse« zum Running Back wechselst und Richtung Touchdown spurtest. Das verschiebt den Fokus vom Passspiel auf das Laufspiel, das bei den letzten »Madden«-Games vielleicht etwas zu sehr in den Vordergrund gerückt war.

Und was ist da so toll daran?

Zum einen kann ein menschlicher Spieler immer besser blocken, als ein KI-gesteuerter Footballer, und zum anderen kannst du direkt mit dem rechten Stick beeinflussen, wie der Block ausgeführt wird. Je nach Richtung des Sticks drückst du dein Gegenüber mit dem Oberkörper auf den Boden, rammst ihm die Knie weg oder schiebst ihn einfach beiseite, um eine breitere Gasse zu schaffen. Ist der Block erfolgreich, gibt das deinem Running Back einen Extra-Schub. Aber auch die Receiver haben neue Moves drauf. Flinke Flitzer laufen einfach um ihre Gegner herum und spielen sie schwindlig, korpulentere können auch mal beherzt mit den Schultern die Bahn frei räumen, wenn die Verteidiger nicht schon längst abgehängt wurden. Natürlich

machen viele neue Animationen dies auch visuell deutlich und unterstreichen es mit viel Dynamik. Wuchtige Soundeffekte lassen zudem erahnen, wie schmerzhaft so ein Zusammenprall sein kann.

Ist das alles?

Natürlich nicht. Was wir beim ersten »Madden« für die 360 vermisst haben, war der Superstar-Modus, der diesmal endlich dabei ist. Hier lebst du die Laufbahn eines NFL-Spielers nach und ebnest dir den Weg zur Hall of Fame in Canton, Ohio. Davor stehen aber zehn harte Jahre, in denen du beweisen musst, dass du es wert bist, dort Platz zu nehmen. Die Besonderheit ist, dass du dir einen Spieler zusammenbaust und seine ganze Karriere komplett aus dessen Sicht erlebst. Und das ist wörtlich zu nehmen, denn die Kamera zoomt genau auf deinen Spieler und behält ihn immer im Blick. Du verpasst somit zwar Dinge, die sich vielleicht am anderen Ende des Feldes abspielen aber dafür leidest du umso mehr mit deinem Alter Ego, sobald es für ihn zur Sache geht.

Echte Neuerungen?

Ja, die gibt es auch. Im »Mini-Camp« kannst du die Werte deines Spielers intensiv und gezielt trainieren. Das erinnert etwas an das Training aus »Fight Night Round 3«, nur sind es hier mehr athletische Übungen. Am Gesichtsausdruck kannst du jederzeit den Zustand des Trainierenden ablesen und entsprechend reagieren, bevor die Erschöpfung zu groß wird oder sogar langwierige Verletzungen eine Zwangspause nötig machen. Für kompetitive Naturen ist der »Xbox-Live-Part« ein Leckerbissen, denn hier werden mittels »Madden Gamer Level« für

jedes Spiel Punkte vergeben, und zwar anhand der erreichten Meilensteine. Damit lassen sich Legenden wie Barry Sanders oder Dan Marino frei spielen. Besonders interessant dürfte auch sein, dass du jederzeit von einem Spieler herausgefordert werden kannst, auch mitten in einer Saison oder im Karriere-Modus. Bei so einem Spiel wird dann um die errungenen Awards gespielt. Ein hoher Einsatz, der allerdings den Nervenkitzel enorm steigert. Zur Grafik und Atmosphäre sparen wir uns große Worte. Die Bilder sagen alles. Besitzer einer Röhrenglotze sollten sich noch schwarze PAL-Streifen dazu denken, und dass die Sprache im Spiel englisch ist und bleibt, wundert uns nicht wirklich. Dafür ist sonst alles großartig. »Madden NFL 07« ist eines der besten Sportspiele für die 360 und eigentlich ein guter Grund, sich bei bisherigem Desinteresse am Football vielleicht doch mal vom Fieber anstecken zu lassen.

Seckin Özdündar

Madden NFL 07

GRAFIK/
Exzellente Animationen, tolle Spielermodelle, großartige Atmosphäre **9**

SOUND/
Passende Musik, krachende Effekte und viele Sprachsamples **8**

STEUERUNG/
Praktisch und gut, aber auch sehr variantenreich **9**

Im zweiten Anlauf macht EA Sports alles richtig. Spieltiefe, Umfang und Multiplayer-Part begeistern.

8.8
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 gewonnen hat, wenn wir also die Prämie zusenden dürfen.



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



TELEFON
Einfach anrufen: 089 / 74 73 44 76



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



GÜNSTIG!

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

BEQUEM!

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

AKTUELL!

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

KOMPLETT!

Porto und Versandkosten sind im Abo-Preis bereits enthalten.

OHNE RISIKO!

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

MITMACHEN UND GEWINNEN DAS THQ-GEWINNSPIEL

MOTOGP UND EXKLUSIVE OUTFIT-FACEPLATE GEWINNEN!

JETZT SCHNELL SEIN! TEILNAHME NUR BIS ZUM 29. AUGUST!



3 MAL ZU GEWINNEN: THE OUTFIT MIT EXKLUSIVER FACEPLATE

Mit seiner ironischen Note hat Relics actionreiches Kriegs-Spektakel »The Outfit« viele Freunde unter den 360-Besitzer gewonnen. Gewinnen kannst jetzt auch du: nämlich eine von drei exklusiven Faceplates, die es nirgendwo zu kaufen gibt. Es handelt sich um extrem seltene Einzelstücke, die sehr wertvoll sind und außerdem deine Xbox 360 zum echten Hingucker machen. Damit die Blende nicht so allein ist, legt THQ das dazu passende »The Outfit«-Game obendrauf.



3 MAL ZU GEWINNEN: MOTOGP 06

Es hat schon seinen Grund, warum die Rennsimulation »MotoGP 06« in der letzten Ausgabe gleich zwei Awards als Top-Game und Star-Game abräumen konnte. Erstens macht kein anderer Racer optisch mehr her, zweitens pumpen einem die packenden Rad-an-Rad-Duelle zwischen originalgetreuen MotoGP-Motorrädern richtig Adrenalin ins Blut. Die großartigste Herausforderung seit es Motorradrennen gibt, finden wir. Und was findet Hersteller THQ? Sieh da: drei Spiele-Exemplare, die drei glückliche Leser gewinnen können!

**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 29. AUGUST!**

360 Gewinnspiel

360 August 06

FOLGENDE SYSTEME

PC
Playstation 2
Gamecube
Xbox
Xbox 360
Nintendo DS
PSP

HABE ICH
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

INTERESSIEREN MICH
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

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 29. August 2006. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von THQ, 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

Ach ja, die schöne Sommerzeit. Heiße Temperaturen, hitzige Forumdiskussionen und ein Leserbriefonkel, der bei all den Zuschriften ordentlich ins Schwitzen kommt. Die besten findest du hier auf dieser Doppelseite verewigt. Viel Spaß beim Schmökern!

Richard Lauer

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

EINSAMER RASER

□ Servus zusammen!

Erst mal werdet ihr jetzt wohl ein Déjà-vu-Erlebnis haben, wenn ich euch sage, dass euer Magazin der Hammer ist. Aber, was ich eigentlich sagen will: Ich bin absolut von den Socken nach eurem Bericht über »Test Drive Unlimited« in der letzten Ausgabe. Aber leider habe ich keinen Internetanschluss. Kann ich »Test Drive Unlimited« trotzdem spielen?

Stephan Beuth

Unser Bericht sollte die Frage eigentlich beantwortet haben. Aber nur für dich, weil sich dein Name so schön auf Leut und heut reimt: ja, kannst du.

EXTRA WURST

□ Ich fände ein 360-Sonderheft zum Weihnachtsgeschäft gut, das die besten Xbox-Spiele aller Zeiten behandelt. Einige Titel für die »alte« Xbox sind einfach zeitlos und brauchen keine Edel-Optik, es lohnt sich, sie auch in die 360 einzulegen. Geht ja wegen der Abwärtskompatibilität ganz einfach. Des Weiteren könnte passend zum Weihnachtsgeschäft eine Kaufberatung (für jedes größere Genre die Top-Titel) und ein Spieleindex abgedruckt werden, wo alle getesteten Spiele in einer schicken Tabelle mit Wertung aufgelistet sind. Natürlich dürfte eine umfassende Vorschau, was das kommende Jahr bringt, nicht fehlen. Dazu ein paar gute Reportagen

und noch ein paar Extra-Seiten, vielleicht 130 insgesamt? Ein Käufer wäre euch sicher.

Storm 444 aus dem Forum

Gute Idee, eigentlich. Die Oldies in die 360 einlegen, das klappt wirklich wunderbar. Aber Moment. Bilden wir mal die Schnittmenge aus tollen Oldies für die alte Xbox und jenen, die nach dem Einlegen in die Konsole dann auch tatsächlich starten. Huch, da bleiben im Moment nicht gerade viel übrig ... Extra dafür ein Sonderheft machen? Klar, könnten wir. Aber sollen wir? Oder doch eher das 360-Magazin monatlich bringen. Was meint ihr?

ÄUSSERLICHKEITEN

□ Hallo 360 Magazin, ich bin Abonnent, und muss euch einfach mal ein Lob für eure Heftverpackung aussprechen. Euer Magazin ist wohl mit Abstand am besten verpackt! In einem Brief-Karton-Umschlag und nicht in einem Plastik-Tütchen. Denn ich hasse es, wenn ein Magazin schon verknittert ist, bevor man es auspackt.

Weiter so und viel Spaß beim Schreiben ...

Gruß Patrik Kolling

Es sind die kleinen Dinge, die das Leben erst lebenswert machen. Dass dir ein

Umschlagskarton aber gleich so viel Entzücken bereitet, macht uns ein kleines bisschen Angst. Aber dennoch: danke.

GHOST RECON: HIMMLISCH

□ Ich habe mir vor einigen Tagen das neue »Ghost Recon« für die 360 zugelegt. Bin im Großen und Ganzen auch sehr zufrieden damit, wenn da nicht einige Schlapereien in der Programmierung wären: Autos, die plötzlich zu einem großen Dreieck mutieren, meine Spielfigur, die mit ausgestreckten Armen 30 Zentimeter über dem Boden schwebt oder die am Anfang doch sehr hohe KI meiner eigenen Leute, die, je näher man dem Ende kommt, immer dümmere werden. Und das für satte 60 Euro Spielpreis? Ganz schöner Hammer! Die Hersteller sollten doch mehr auf Qualität achten und nicht versuchen, nach vier verschobenen Terminen schnell ein halbgares Spiel auf den Markt zu werfen. Ich bin gespannt, ob der nächste Teil mit ähnlich peinlichen Fehlern gespickt ist.

Patrick Stamm aus Solingen

Das »fliegende Engel«-Syndrom ist uns auch schon aufgefallen und hat in der Redaktion für ein paar Lacher gesorgt. Wir hatten allerdings nicht den Eindruck, dass einem dies den Spaß am Spiel wirklich verdirbt.

Top Thema

In den letzten Wochen habe ich ein paar echte Next-Generation-Perlen gesehen. Knaller wie »Ghost Recon: Advanced Warfighter«, »Fight Night Round 3« oder

»Oblivion« zeigen, was die 360 alles kann. Beeindruckend ist das alles sehr, aber ich frag mich schon, ob solche Bombast-Titel wirklich der Weg nach vorne sind. Das Gameplay wird immer komplizierter, die Storys kapiere ich nicht mehr. Ich, als Gelegenheitszocker, komme kaum noch klar, wenn ich nicht vorher eine 100-Seiten-Anleitung wälze. Gaming ist keine entspannende Freizeitbeschäftigung mehr, sondern pure

Anstrengung. Wie sehne ich mich da nach den glorreichen Zeiten des Commodore 64 zurück, als Spiele noch selbsterklärend waren! Oder auf dem Super Nintendo. Ich denke, es ist wieder an der Zeit für solche Momente. Und die Xbox 360 wäre genau die richtige Plattform dafür. Über Xbox Live ließen sich so viele Klassiker einer riesigen Community vorstellen. Hits wie »Turrican«, »Manic Miner« oder »Gods« von den Bitmap Brothers. Wie cool wäre es, »Micro Machines« oder »Sensible Soccer« online spielen zu können? Gegen Gegner aus Fleisch und Blut, statt gegen doofe CPU-Jungs. Ich hoffe, dass Microsoft sich all dieser Möglichkeiten bewusst ist und Xbox Live für derartige Retro-Perlen nutzen

wird. Ich persönlich würde mich sehr darüber freuen.

Eure treue Leserin Anne Wenzel

Anne, so was gibt's. Es heißt Xbox-Live-Arcade. Da kannst du schon eine Hand voll Remakes von Videospiel-Klassikern auf die 360 laden. »Street Fighter 2« zum Beispiel und »Gauntlet«. Oder probier »Mutant Storm Reloaded« aus, wenn dir der Name Jeff Minter noch etwas sagt. Wenn das alles eintritt, was die Spielehersteller im Mai auf der E3-Messe versprochen haben, kannst du ab Herbst in modernisierten Varianten alter Klassiker baden. Wir freuen uns zum Beispiel auf »Sonic«.



GUTE ALTE ZEIT

**SCHREIB
UNS!**

WIR NEHMEN FAST ALLES ...

Wie gut, dass wir unsere Motzcke endlich mal für konstruktive Kritik nutzen können. Denn ich gebe dir vollkommen recht: die Online-Kompatibilität vieler EA-Titel ist echt unterirdisch schlecht. »Battlefield 2« ist da nur die Spitze des Eisbergs. Auch »Tiger Woods« und »Burnout Revenge« sind unter Xbox Live manchmal echt ein Trauerspiel. Entweder fliegt man permanent aus dem Spiel oder die Server lassen überhaupt keinen Zugriff zu. Deswegen, liebe EA-Leute, kümmert euch um Himmelswillen um eure Online-Gemeinde. Xbox Live ist keine nette Dreingabe mehr, sondern zentrales Spielelement für Millionen ... quatsch, Milliarden von Menschen!

□ Was geht denn bei Electronic Arts ab?! Ich hab jetzt Stunden damit zugebracht, die Demo zu »Battlefield 2« herunterzuladen. Nur um dann herauszufinden, dass es absoluter Mist ist. Na ja, sagen wir's so: Ich bin mir nicht sicher, ob es Mist ist, weil ich einfach nicht ins Spiel komme. Die Server sind überlastet, heißt es.

Und das macht mich rasend. Wieso zum Teufel wirft EA eine Demo auf den Markt, die überhaupt nicht läuft? Warum bekommen die keinen anständigen Online-Modus hin? Das nervt einfach! Sorry für den harschen Ton, aber ich musste mir jetzt einfach mal Luft machen. Macht's gut!

Steve

ERSATZBEFRIEDIGUNG

□ Jeder steht auf die Xbox 360. Jeder sagt, wie klasse sie ist, schwärmt von den tollen Spielen, von Xbox Live, Arcade-Titeln und was weiß ich noch. Nur ich schau bislang in die Röhre und spare mir meine 360 noch von den Rippen ab. Die gute Nachricht: So komm ich zumindest nicht mehr an eine kaputte Konsole, wie es sie ja vor allem in der ersten Produktionslinie zuhauf gab. Und vielleicht sind, bis ich die 400 Euro zusammen habe, sogar die Preise für die 360 gefallen. Aber dennoch: Ich sitze hier auf glühenden Kohlen und bin permanent zittrig, weil ich sie immer noch nicht unter meinem Fernseher stehen habe. Mittlerweile bin ich sogar schon so verzweifelt, dass ich bei Freunden vorbeischaue, nur um mir die Wartezeit mit anderen Konsolen zu vertreiben. Und neulich hab ich mich sogar dazu herabgelassen, »Mario Party 7« zu spielen. »Mario Party 7«, hört ihr!? Wie ein drittklassiger Schlagerstar hab ich mit diesem hässlichen 70er-Jahre-Mikrofon meinen dicken Mario über das Spielbrett dirigiert, mir in den öden Mini-Games die Seele aus dem Leib geschrien – es hat alles nichts geholfen. Seht ihr also, wie verzweifelt ich bin!? Bitte helft mir!

Tipp: Zock mit deinen Kumpels bei »Mario Party« um Geld. Du kannst nur gewinnen. Entweder nimmst du deinen Jungs die Kohle ab oder sie spenden aus Mitleid. So oder so hast du dann zwar keine Freunde mehr, dafür aber eine 360. Gut, was?

KONSOLENROMANTIK

□ Die Xbox war ohne Zweifel die schlechteste Konsole, die jemals gefertigt wurde. Jetzt mit der 360 sollte Microsoft eigentlich aus den Fehlern gelernt haben. Aber hat der Software-Monopolist das? Ganz und gar nicht. Erst mal das Chaos, am Release-Tag überhaupt eine 360 zu erhalten, dann das lächerliche Software-Lineup zum Launch, die ganzen fehlerhaften Konsolen, die den Support völlig überfordern haben. Aber dennoch hab ich jedes Mal ein Lächeln im Gesicht, wenn ich die Xbox 360 einschalte. Warum? Bestimmt nicht wegen der Spiele. Klar, gibt's ein paar nette Titel, aber von denen sticht echt keiner als Ausnahme-Meisterwerk aus der Masse heraus. Das ist es also nicht. Es ist Xbox Live. Das Gamertag, meiner Meinung nach die beste Erfindung seit den Schulertasten für Super Nintendo, verleiht dem Verhältnis zwischen Konsole und Spieler eine ganz neue Bedeutung. Die Konsole fühlt sich endlich individuell an, vertraut, nahe. Ich will sie auf gar keinen Fall mehr missen! Ich liebe meine Xbox 360!

Konni aus Regensburg

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

Kurz vor dem Release des HD-Laufwerks für die Xbox 360 wollten wir's wissen: Ist der kommende Formatkrieg gerechtfertigt? Die Frage haben wir im Forum (www.360-live.de) gestellt. Hier die Antworten:

Zamamee

Die Technik ist brillant, keine Frage. Aber beim Gamecube passen gerade mal 1,5 GB auf eine Disk, und das reicht für Spiele wie »Rogue Squadron 2«.

Kiroso

Also, ich bin der Meinung, dass sich keines der beiden Formate richtig durchsetzen wird. Wer braucht schon so viel Speicherkapazität?

Thing

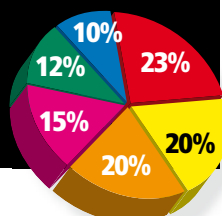
Wenn man mal in fünf Jahren eine Kapazität von einem Terrabyte für den PC braucht, dann wird sich Blu-Ray weiter nach vorn drängen, aber bis jetzt reicht die »normale« DVD aus. Das war doch 'ne kluge Antwort. Darf ich jetzt auf die Leserseite?

Sparten 278

Erstmal wird sich die normale DVD halten. Danach denke ich, dass sich die HD-DVD durchsetzt. Schon allein deswegen, weil sie um einiges billiger ist als Blu-Ray.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Die Demo von »Battlefield 2« ist Müll!
- Ihr seid die Besten!
- Wir lieben die Xbox 360 ...
- »Oblivion« rockt!
- Wann wird die 360 billiger?
- Die neuen Spiele für die 360 sind erstaunlich gut geworden



Äh ja ... alles klar ... mach dir keine Gedanken wegen den Jungs mit den weißen Jacken. Ist schon okay. Und deine Arme binden die dir nur deshalb nach hinten, damit du die Konsole nicht mehr so feste drücken kannst ...

VORSCHLAG

□ Hi 360-Team!

Ich finde es super, dass ihr euer Magazin verbessert habt. Insbesondere die neuen Bewertungskästen sind euch sehr gut gelungen. Aber wie wär's denn, wenn ihr noch den Multiplayer-Part in eure Bewertung mit einbeziehen könntet? Würde mich riesig freuen!

Peter van Eys

Wir halten unser Bewertungssystem schlichtweg für perfekt. Oder jedenfalls nahe dran. Okay, vielleicht sind wir auch nur zu faul, um es schon wieder zu renovieren. Stattdessen haben wir dir hinten im Heft extra Community-Seiten eingerichtet. Nur für dich. Deshalb heißt es ja auch Community.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

PLAYSTATION-PEOPLE

□ Hey 360-Peoples, ich bin eurer Meinung. Was soll das, andere Hardware schlecht zu machen? Einem Vollblutzoocker ist es doch schnurz, welche Plattform für virtuellen Hochgenuss auf der Mattscheibe sorgt. Okay, die PS3 hol ich mir trotzdem nicht. Allerdings nicht, weil das Gerät schlecht ist oder keine Power hat. Es ist halt bislang nur kein einziger Titel angekündigt, der mich anspricht und der die Klasse der bisher erschienenen 360-Games erreicht. Da dominieren im Moment nur Aufgüsse alter Serien wie »Ridge Racer«, »Gran Turismo« oder »Tekken«. Technisch reißt mich auch nichts vom Hocker. Neues ist da kaum in Sicht. Sony muss also noch einiges an Überzeugungsarbeit leisten, bis ich mich entscheide, das neue Flaggschiff zu kaufen.

Andreas Gross

Jo, Alter. Stimmt schon, was du sagst. Was Sony auf der E3 gezeigt hat, war echt noch nicht so souverän. Wir waren auch ein bisschen erstaunt, wie stark da einige Playstation-3-Games geruckt haben. Allerdings war das bei der 360 auch kaum anders, sieben Wochen vor dem Starttermin, als wir im letzten Jahr auf der X05-Veranstaltung in Stockholm die ersten Games ausprobieren konnten. Und letztlich ist doch noch alles gut geworden. Wir wären überrascht, wenn Sony die Probleme nicht doch rechtzeitig in den Griff bekäme.

SMS-SCHNIPSEL

IST ES SCHLIMM, WENN STAUB DURCH DIE BELÜFTUNGSLÖCHER IN DEN INNERRAUM DER XBOX 360 GELANGT?

Solang du den Staub nicht kiloweise reinschaufelst, ist das ganz normal so.

ICH HABE MIR MAL EIN PAAR GEDANKEN ÜBER DIESE NEUE KONSOLE VON NINTENDO GETRACHT. ICH DENKE, DASS DIESE MASCHINE DURCHAUS IHRE CHANCEN HAT, AUCH WENN'S

160 Zeichen pro SMS. Das ist das Limit. Beweis erbracht.

WOHER KRIEG ICH AM BESTEN EINE XBOX 360?

Weißt du, es gibt diese Einrichtungen, die nennt man Kaufhäuser. Vielleicht hilft dir dort jemand weiter. Sonst halt einen Kumpel anhauen, ob er dir seine schenkt. Viel Erfolg.

ICH WOLLTE MAL WISSEN, OB MAN XBOX-SPIELE AUF DER XBOX 360 SPIELEN KANN?

Ein paar schon, aber nicht viele. Mitte Juni ist die Liste wieder um eine Hand voll Einträge länger geworden. Die vollständige Liste der kompatiblen Spiele findest du auf unserer Homepage unter www.360-live.de

ICH LIEBE MICROSOFT! ICH WERDE MITTER FÜR SIE DA SEIN, WENN SIE MICH BRAUCHEN!

Das ist schön. Bist ein guter Junge.

WOLLTE SAGEN, DASS DIE PS3 KEIN GEHTÄTES ***-TEIL IST, WIE ES EIN LESER IN DER LETZTEN AUSGABE BEHAUPTET HAT.**

Wofür genau steh'n die Sterne?

HARDWARE TEST

XSATA ADAPTER

Platz da für eine gute Idee: tolles Daten-Auslagerungs-Zubehör für Jäger und Sammler

Mit Nummern ist das so eine Sache. Nehmen wir die 20 Gigabyte der 360-Festplatte zum Beispiel. Von denen stehen einem tatsächlich nur drei Viertel zur Verfügung, weil der Rest für System- und Verwaltungsdaten draufgeht. Die übrigen 15 Gigabyte sind dann ruckzuck voll, da braucht es nur ein paar Bilder und Musikstücke, ein halbes Dutzend Demos und eine Handvoll Live-Arcade-Games. Dieses Zubehör schafft jetzt aber Abhilfe, denn das so genannte »XSATA« kann, was die 360 alleine nicht schafft: Mit seiner Hilfe lassen sich Daten aller Art von der 360-Festplatte zu einem PC rüberschaufeln und dort lagern oder auf CD/DVD brennen.

AUFBAU UND EINDRUCK

Das »XSATA« besteht im Wesentlichen aus drei Teilen: Hardware, Software und USB-Kabel zur Verbindung mit dem PC. Mit Hardware ist ein Zwischenstück gemeint, das zwischen Konsole und 360-Festplatte eingesetzt wird. Eigentlich eine Sache von Sekunden, allerdings sollte man mit Fingerspitzengefühl an die Installation herangehen. Denn das Zwischenstück besteht letztlich aus einem etwa vier Millimeter dicken Rahmen, der innen zwei kleine Platinen, ein paar Chips und drei Kabel trägt. Eine ziemlich filigrane Konstruktion, so gesehen. Allerdings vergeht die Sorge, versehentlich eines der Äderchen abzureißen, sobald der Einbau erledigt ist. Dann schützt die 360-Festplatte die luftige Konstruktion, alles sitzt fest genug und wirkt wie aus einem Guss. Durch blau leuchtende LEDs im Rahmen des »XSATA«-Zwischenstücks hat die Konsole jetzt sogar was von coolem Casemodding an sich.

PRAXISMÄNGEL...

Die Verbindung zwischen »XSATA« und PC wird über das beiliegende, hinreichend lang dimensionierte USB-Kabel hergestellt. Wireless-LAN wäre natürlich eleganter gewesen, zumal ein Hemmnis im Praxisbetrieb auffällt: Solange die 360 mit dem PC verkabelt ist, kann die Konsole nicht auf die eigene Festplatte zugreifen. Man muss zum Daddeln die USB-Strippe abziehen – das ist jedes Mal einen Stoßfluch wert, sofern PC und/oder 360-Konsole sicher im Schrank verstaut sind. Die PC-Software, die die Datenwanderung in Gang bekommt, ist auf der beiliegenden CD untergebracht: »Xplorer 360 Beta 5«, ein im Internet frei verfügbares Mini-Tool. Es tut, was es soll, gibt sich dabei aber schmucklos und zeigt den Inhalt der 360-Festplatte als nacktes Inhaltsverzeichnis. Der Kopiervorgang klappt dafür flott, einen Rechner mit USB 2.0-Technik vorausgesetzt. Mit USB 1.1 kopiert es sich erwartungsgemäß zäh.

UNTER DEM STRICH...

Insgesamt hat »XSATA« einiges von einer Bastlerlösung an sich, aber der praktische Nutzen spricht für das Produkt. Man kann sich auf dem PC ein Demo-Archiv anlegen und Spielstände auf ewig sichern. Endlich klappt das Kopieren von Themes und Gamepics, die man sich per Xbox Live auf die Festplatte geladen hat, auf den PC. Gleiches gilt für den schnellen Austausch von Spielständen per E-Mail. Es gibt sogar schon Webseiten, die Spielstände zum Download anbieten. Kurz gesagt: mit »XSATA« macht die 360 einfach noch ein bisschen mehr Spaß.

XSATA Adapter

Daten-Auslagerungs-Zubehör

- + Backups leicht gemacht
- + gute Bedienbarkeit

- etwas filigran
- kein Wireless

8.1
aus 10



AUF EINEN BLICK

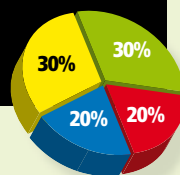
Hersteller/ Datel
Produkt/ Festplatten-Adapter
Erscheint/ erhältlich
Preis/ ab 49 Euro

KURZ & KNAPP

Schluss mit Platznot: Demos, Filmchen, Speicherstände und Live-Arcade-Games einfach auf den PC auslagern!

DAS STECKT DRIN

- Spielstände
- USB-Kabel
- fairer Preis
- Gratis-Modding



**zubehör
tipp**
360

TRANSFER KIT

Kopieren die Zweite

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Datel/Bigben **Produkt/** Speicherkarten-Backups **Erscheint/** Erhältlich
Preis/ 15 Euro

Wenn es nach den Zuschriften geht, interessiert kaum ein Thema unsere Leser mehr als die Frage, wie sie ihre Daten von der 360-Festplatte auf ihren PC kopiert bekommen. Mit dem Zubehör namens »XSATA« (links) klappt das gut; wer weniger Geld ausgeben möchte, könnte von der Beschreibung her aber auch mit diesem »Transfer Kit« liebäugeln. Ein kleines Speicherkarten-Lesegerät, welches Spielstände oder Gamepics von der Memorykarte auf den PC kopiert. Eigentlich eine neckische Idee ...

WAS KANN DAS?

Leider ziemlich wenig. Genauer erstellt das Set aus einem (per USB-Kabel an den PC anschließbaren) Lesegerät und einer Software namens »XChange 360« nur komplette Backups einer Speicherkarte und speichert die auf der Festplatte des PC. Das File liegt dort als kodiertes Image vor. Man hat keinerlei Zugriff auf einzelne Inhalte, kann das Backup nur sichern und irgendwann wieder auf die Speicherkarte zurückkopieren. Auf diesem Umweg beispielsweise ein Gamepic kopieren, auf dem PC bearbeiten und dann auf der 360 nutzen? Denkste.

WIRRE SOFTWARE ...

Nach Installation der PC-Software kam es im Test auf einigen Rechnern zu wirren Grafikfehlern. Eine sinnvolle Nutzung ist so natürlich nicht möglich. Wenn alles funktioniert, gibt einem die Bedienung zwar keine Rätsel auf, aber der Zweck dieses Zubehörs scheint doch fragwürdig bei dem geringen Funktionsumfang. Daran ändert auch die Dreingabe eines weiteren Lesegerätes für Speicherkarten der Ur-Xbox nichts.



Wertung

- + fairer Preis
- + liest Xbox1-Karten
- schlechte PC-Software
- nur Backups

4.3
aus 10

PLAY & CHARGE KIT

Nie wieder Batterien kaufen

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Date/Bigben **Produkt/** Akkupack
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 19 Euro

Da gut 80 Prozent aller 360-Besitzer ihre Konsole im Komplettpaket mit dem Wireless-Controller gekauft haben, darf der kabellose Kontrolletti als das Standardmodell gelten. Problematisch an dem Teil ist eigentlich nur der Stromverbrauch: Als Dauerzocker muss man dauernd neue Batterien nachkaufen. Dieses Set macht Schluss damit.

ICH BRAUCHE ALSO ...

... nie wieder Batterien? Genau. Im Set ist ein mehrfach wieder aufladbarer NiMH-Akku enthalten, der anstelle der Batterien im Controller im dafür vorgesehenen Schacht untergebracht wird. Einlegen, loslegen, fertig. Eine Akkuladung hielt bei uns im Test zwar nur etwa 20 Stunden durch, nicht die 30 Stunden, die der Hersteller angibt. Das mag aber damit zusammenhängen, dass wir ein noch nicht endgültiges Exemplar des Zubehörs zur Verfügung gestellt bekamen.

LADEN LEICHT GEMACHT

Der Controller weist durch rotierende Leuchtdioden auf einen nahezu leer gesaugten Saftspender hin, so wie man das vom Batteriebetrieb her kennt. Für diesen Fall liegt ein rund drei Meter langes Ladekabel bei, welches eine Verbindung zwischen Konsole und Controller herstellt. Sobald die Kabelverbindung steht, kann weiter gedaddelt werden, der Ladevorgang wird aber auch bei ausgeschalteter Konsole fortgesetzt. Klappt alles mühelos und komfortabel, ohne bemerkenswerte Probleme. Fazit: empfehlenswerte Alternative zum teureren Ladeset von Microsoft.



zubehör
tipp

360

Wertung

- + top Verarbeitung
- + 30-Stunden-Akku
- + fairer Preis
- Blister-Verpackung

8.6
aus 10

PRO GAMER'S CASE

Sicher von A nach B

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Intec/PDA Solutioncenter **Produkt/** Konsolen-Koffer
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 39 Euro

Es gibt eine ganze Menge guter Gründe, warum man seine 360-Konsole nicht fest in die Schrankwand einmauern sollte. Einer davon ist die Wärme-Entwicklung. Außerdem verbaut man sich die Möglichkeit, die Konsole zu einem Kumpel zu transportieren und mit ihm im Heim-Netzwerk zu daddeln. Wer so etwas dann aber doch tut, braucht ein geeignetes Transportmittel.

NICHT GENUG PLATZ FÜR ALLES

Die 360 reagiert unserer Erfahrung nach empfindlich auf Erschütterungen, daher sind Tüten oder ein einfacher Rucksack wenig geeignet. Etwas besser: dieser Koffer. Das ausgeschäumte Innere federt heftige Bewegungen ab, per Einlagen und Klettband ist die Konsole gut gesichert. Vier Spiele finden in einer Netztasche Platz, zwei weitere Fächer nehmen Kabel und Netzteil auf. Aber wohin mit dem Controller? Kein Platz mehr da.

ZWEIFELHAFTE QUALITÄT

In der Praxis fallen weitere Kleinigkeiten auf. So wirkt die Schale aus Aluminium und Weißblech eher billig und keinesfalls robust genug, als dass wir sie am Flugplatz dem Gepäckband anvertrauen würden. Auch das Innere ist von eher zweifelhafter Verarbeitung. Da fehlt es an den Details: Die Führung des Klappscharniers kann zum Beispiel Schrammen verursachen, schlimmstenfalls werden Kabel eingeklemmt. Insgesamt darf man bei dem Preis eine höherwertige Qualität erwarten.



Wertung

- + gute Idee
- + innen ausgeschäumt
- Anmutung
- Verarbeitung

6.1
aus 10

HD CABLE PRO

Scharfe Strippe, scharfe Bilder

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Speed Link **Produkt/** Videokabel
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 24 Euro

Hatten wir nicht erst in der letzten Ausgabe ein Videokabel dieses Namens im Test? Schon, aber die Strippe gibt es jetzt eben auch mit dem gleichen Namen, aber ganz anderen Steckern – nämlich solchen für Video in HD- und Standardauflösung über das Komponentensignal, und für Video nur in Standardauflösung über je einen S-Video-Stecker und einen FBAS-Stecker. Dazu kommen zwei Adern für Stereosound, plus eine TOS-Buchse für digitale Audiosignale. Und zwei entsprechende Umschalter.

WIE VIELE POLE KRIEG ICH DENN?

Über die dünn mit Gold beschichteten Stecker gibt es wenig zu sagen, außer: passt schon. Das zwei Meter lange Kabel selbst besitzt eine hellgraue Ummantelung, die einen edlen Eindruck macht. Ein Ferrit-Kern filtert eventuelle Störsignale, die sonst als Schlieren im Bild sichtbar würden. Auffällig ist allerdings, dass die Stecker an reichlich dünnen Adern hängen. Die Signalqualität geht trotzdem in Ordnung, sehr haltbar sieht die Konstruktion aber nicht aus.

LOCKERES LEBEN

Schade auch, dass dem Paket kein TOS-Verbindungskabel beiliegt. Dass man es dazu kaufen muss, relativiert den Preis von 24 Euro. Praktisch immerhin, dass sich die TOS-Buchse mit dem angehängten Pfropfen verstopfen lässt, solange man sie nicht braucht. Alles in allem also ein Videokabel der soliden Mittelklasse.



Wertung

- + fairer Preis
- + gute Verarbeitung
- + HD- und Standard-Video
- dünne Kabel

7.1
aus 10

HARDWARE TEST

KRIEG DER FORMATE

Bald können wir uns ein Zusatz-Laufwerk für HD-DVDs an die 360 klemmen. Was kann das und wieso baut Sony etwas anderes in seine Playstation 3 ein? Matthias Lausmann über neue Videostandards und den Krieg zweier Giganten ...

Für Videospieler ist die Welt eine Scheibe. Seit die CD das Speichermodul als Spiele-Datenträger abgelöst hat, erfreut sich der Silberling größter Beliebtheit. Von CD und Optical Disc bis hin zur DVD haben sich über die Jahre die verschiedensten Standards entwickelt. Mit der HD-DVD steht nun eine neue Disc-Generation ins Haus. Und Microsoft gewährt gerne Einlass. Mit einem externen HD-DVD-Laufwerk wollen die US-Boys ab Ende des Jahres die Xbox 360 zum Luxus-Videooplayer erweitern. Das Konzept könnte aufgehen, denn mit einer Speicherkapazität von 30 Gigabyte pro Datenträger und Übertragungsraten von 36,55 Megabit pro Sekunde verspricht der offizielle DVD-Nachfolger beste Voraussetzungen, um den gesteigerten User-Ansprüchen gerecht zu werden. Allerdings nur denen der Filmfetischisten. Denn das externe Laufwerk akzeptiert lediglich mit Videos bespielte HD-DVDs. Das Laufwerk wird neben der Xbox 360 platziert und über ein USB-2.0-Kabel mit ihr verbunden. Spiele werden vorerst weiterhin auf konventionellen DVD-ROMs ausgeliefert und in das interne Laufwerk eingelegt. Das hat laut Scott Hanson, Product-Unit-Manager von Microsoft, einen handfesten Grund: »Bis jetzt wissen wir von keinem Spiel, das nicht auch auf einer regulären DVD Platz hätte. Daher schied die Verwendung des HD-Drives als optionales Spiellaufwerk von vornherein aus.« Ob die Entscheidung klug ist oder nicht, muss die Zeit zeigen. Tatsache ist: Microsoft musste mit einer externen Lösung auf neue Datenträger-Standards reagieren. Der Einbau eines HD-DVD-Laufwerks bereits zum Start der Konsole wäre viel zu teuer gekommen. Mit einem externen Läufer bleibt Microsoft außerdem flexibel, um auf eventuelle Trendwenden im Markt reagieren zu können.

DIE KONKURRENZ SCHLÄFT NICHT

Denn momentan zieht ein Gewitter am Horizont auf, der Krieg der Formate kündigt sich an. Zwei Lager wollen neue Datenträger etablieren, mit ausreichend hoher Speicherkapazität für Spielfilme in HDTV-Qualität. Auf der einen Seite des Schlachtfelds: das HD-DVD-Lager um Microsoft. Auf der anderen Seite: Sony mit seinem Blu-Ray-Standard. Sony will den Blu-Ray-Standard über die Playstation 3 in großem Maßstab verbreiten. Man spricht von rund zwei Millionen Konsolen, die Sony bis Jahresende weltweit verkaufen will. Das wären dann alles potenzielle Kunden für Video auf Blu-Ray-Discs. Technisch gesehen hätte die Sony-Entwicklung definitiv das Zeug dazu: Bis zu 50 Gigabyte kann ein zweilagig beschichteter Blu-Ray-Rohling fassen. Prototypen mit vier oder acht Layern sollen es sogar auf ein Vierfaches der derzeitigen Kapazitäten bringen. Eine HD-DVD fasst demgegenüber gerade mal 30 Gigabyte. Auch die Transferraten von Blu-Ray-Laufwerken mit Datendurchsätzen von bis zu 72 Megabit pro Sekunde stellen neue Rekorde auf. Aber: Deshalb sehen Videofilme nicht besser aus. Denn die HD-DVD hat ebenfalls ausreichend Reserven. Auch auf ihr lassen sich Filme in HDTV-Qualität unterbringen, ohne dass eine zu starke Komprimierung Qualitätseinbußen zur Folge hätte.

DIE BESSERE WAHL?

Und der HD-DVD-Standard bringt weitere Vorteile. Beispielsweise beurteilt die Industrie die Herstellung von gepressten Datenträgern und Rohlingen als spürbar preiswerter im Vergleich

zu Blu-Ray. Dass wir als HD-DVD-Kunden deshalb in den Genuss niedrigerer Preise kämen, bestätigt sich in den USA bisher jedoch nicht. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten, wo es Ende Mai bereits 24 Spielfilme auf HD-DVD zu kaufen gab und wo die Blu-Ray-Disc am 20. Juni offiziell gestartet wurde, beginnen die Preise pro HD-Scheibe bei rund 20 Dollar, also rund 17 Euro - egal ob HD-DVD oder Blu-Ray. Das mag sich im Verlauf eines sich entfesselnden Preiskriegs aber noch ändern. Und einen weiteren Vorteil hat die HD-DVD ohnehin: Die verwandte Datenstruktur von DVD und HD-DVD erlaubt die Unterbringung beider Standards auf einer Scheibe. Es gibt bereits beidseitig beschriebene Hybrid-HD-DVDs, auf denen Videos als Normal- und HD-Video gespeichert sind. Wer also zu einem späteren Zeitpunkt auf HD-DVD umsteigt, muss seine Filmsammlung nicht komplett nachkaufen. Einfach Disc umdrehen, und der Streifen erstrahlt in hoch auflösendem HDTV. Das geht bei Blu-Ray nicht. Microsoft ist sich aber offenbar im Klaren darüber, dass man den Krieg der Formate nicht über eine Nachrüst-Lösung für die Xbox 360 entscheiden kann. Denn erfahrungsgemäß kaufen maximal zehn Prozent der Konsolen-Besitzer Luxus-Zubehör, wie es das HD-DVD-Laufwerk ist. Bei einer angestrebten Verbreitung von mindestens fünf Millionen 360-Konsolen bis Endes des Jahres, kann sich jeder selbst ausrechnen, dass das Laufwerk zwar eine taktische Größe ist, aber keine entscheidende. Nur, wie wäre es, wenn Windows als Zugpferd für HD-DVD eingespannt würde? Microsoft ließ kürzlich verlautbaren, dass das für den Jahreswechsel erwartete Betriebssystem »Windows Vista« HD-DVD unterstützt. Sonys Blu-Ray-Format bleibt - zumindest standardmäßig - außen vor. Millionen Windows-User würden zu Kunden der HD-DVD.

FASZINATION HD

Welcher der beiden Datenträger den Krieg für sich entscheidet, muss sich zeigen. Aber egal, ob HD-DVD oder Blu-Ray: Mit dem Erweiterungskonzept durch externe Hardware scheint die 360 gut für die hoch aufgelöste Zukunft gerüstet. Und wie faszinierend die ist, weiß jeder, der sich via Xbox Live einen Kinotrailer beispielsweise von »Das Omen« oder »Ice Age 2« in HDTV-Qualität auf die Festplatte geladen hat: Brillante Farben und scharfe Konturen in Auflösungen von bis zu 1080i entführen einen in ein Reich der Bilder und Fantasie, das den PAL-Standard vergessen lässt. Allerdings, damit sich die ganze Kraft der Bilder entfesseln kann, braucht es eine hochwertige Ausrüstung. Ein HD-Ready-Fernseher mit 84 Zentimeter Bild diagonal ist das Mindestmaß. Weniger, und man muss sich schon die Nase am Schirm platt drücken, damit das Auge das Plus an Schärfe und Brillanz überhaupt wahrnehmen kann. Sound-Equipment ist ebenfalls entscheidend. 24-Bit-Mehrkanalton bei einer Abtastrate von maximal 96 Kilohertz stellt aktuelle DVD-Standards audiovisuell in den Schatten. Wenn Bild und Ton stimmen, dürften Xbox 360 und HD-DVD tatsächlich zum Schlüssel für ein völlig neues Heimkino-Erlebnis werden.

Matthias Lausmann
Richard Löwenstein



Kein Preisvorteil trotz billiger Fertigungsmethoden für HD-DVD: In den USA beginnen die Preise für Videos auf HD-DVD und Blu-Ray bei rund 20 Dollar

Das Laufwerk wird neben oder auf der Konsole geparkt. Das USB-Verbindungskabel dürfte eine leicht flexible Platzierung zulassen



XBOX VERSUS HDCP

KOPIERSCHUTZ ADE?

Auf der Fachmesse E3 hat Microsoft erste Informationen und Bilder des kommenden HD-DVD-Laufwerks für die Xbox 360 vorgestellt. Was aber nicht gesagt wurde: wann kommt und wie viel kostet es? Offizielle Informationen zu Termin und Preis gibt es laut Microsoft frühestens zur »Games Convention«. Dem Handel wurde laut dem Fachblatt »Gamesindustry« allerdings bereits etwas geflüstert. Demnach liegt der Preis für das Paket aus 360-Konsole und Laufwerk unter dem Preis einer Playstation 3. Unter 200 US-Dollar, also etwa 160 Euro für das Laufwerk scheinen realistisch. Nackte HD-DVD-Player werden in den USA momentan für knapp 500 Dollar gehandelt. Im Herbst wird dann hoffentlich auch die Frage beantwortet, ob die Bohrungen im Gehäuse des HD-DVD-Laufwerks auf einen Lüfter schließen lassen; Cineasten würden eine weitere Lärmquelle neben der Xbox 360 wohl kaum tolerieren.

Pikantes Detail am Rande: Das Laufwerk fungiert nur als Zuspeller für die Xbox 360 und verfügt selbst über keinen Videoausgang. Das HDTV-Videosignal wird also von der Konsole an das Fernsehgerät geleitet. Nun besitzt die Xbox 360 aber nur analoge Videobuchsen, sie unter-

stützt also nicht die digitalen Kopierschutz-Mechanismen HDCP und AACs, welche die Filmindustrie durchsetzen möchte. Gleiches gilt für die Lowend-Variante der Playstation 3. Es ist davon auszugehen, dass Xbox 360 und Playstation 3 auf absehbare Zeit die weit verbreiteten Abspielgeräte für HDTV-Videos sein werden. Wie will da das AACs-Konsortium (zu dessen Gründungsmitgliedern übrigens Microsoft und Sony zählen - böse Zungen sagen, sie wollen damit die Filmindustrie auf jeweils ihre Seite ziehen), seine Planung durchsetzen, nach denen ab dem Jahr 2011 die analoge Ausgabe von HDTV-Bildern abgeschaltet und ab dann nur noch digital geguckt wird? Wir denken: gar nicht. Hollywood wird sich kaum den größten Teil seiner Kundschaft vergraulen.



Das Laufwerk verfügt über eine Strom- und drei USB-Buchsen, aber keinen Videoausgang. Das Videosignal wird über die Konsole ausgegeben.

GRUNDWISSEN

BLU-RAY-DISC

Ein neuer Standard für digitale Datenträger, der am 19. Februar 2002 unter anderem von Sony, Philips, Samsung und Matsushita verabschiedet wurde. Bis zu 50 Gigabyte passen auf eine gepresste (BD-ROM), eine einmalig (BD-R) oder mehrmals (BD-RW) beschreibbare Scheibe.

HD-DVD

Ein anderer neuer Standard für digitale Datenträger. HD-DVD wird unter anderem von Microsoft, NEC, Toshiba und Intel unterstützt. Auf eine Disc passen bis zu 30 Gigabyte. Vorteil: die HD-DVD lässt sich preiswerter herstellen. Ein 15 GB-Rohling kostet um zehn Euro.

HDTV

Der neue TV-Standard. HDTV-taugliche Fernsehgeräte sind am »HD-Ready«-Logo erkennbar. Die maximale Auflösung liegt bei 1920 mal 1080 Bildpunkten. Wegen des hohen Speicherbedarfs passen HDTV-Spielfilme aber nicht auf Video-DVD. Daher die neuen Datenträger-Standards.

HDMI

Hinter dem Begriff »High Definition Media Interface« versteckt sich eine digitale Schnittstelle zur Verbindung von Videospieler und Monitor beziehungsweise Fernseher. Vorteil: bestmögliche Bildqualität. Der Kopierschutz HDCP ist standardmäßig integriert. Die Xbox 360 besitzt keine HDMI-Schnittstelle.

HDCP

Die »High Bandwidth Digital Content Protection« ist ein Kopierschutz, der HDTV-Bildsignale verschlüsselt überträgt und Kopien einschränkt. HDCP muss im Player und im Fernsehgerät eingebaut sein, funktioniert aber nur über digitale Schnittstellen, also DVI oder HDMI.

AACS

Das »Advanced Access Content System« ist eine Art digitaler Kopierschutz. AACs setzt HDCP voraus, soll nur eine bestimmte Anzahl von Kopien erlauben und das Abspielen von Spielfilmen über analoge Videosignale unterbinden.



Zum Vergleich: links das Bild in PAL-Qualität, rechts in HD-Qualität. Details wie die Spielernummern und der Bundesliga-Aufnäher kommen auf HDTV deutlich schärfer. Ähnliches gilt für jede Videoquelle, ganz egal ob 360-Konsole, Fernsehantenne, HD-DVD- oder Blu-Ray-Player

INFORMATION SCHEIBCHENWEISE

DISCS IM DIREKTEN VERGLEICH

	DVD	Blu-Ray	HD-DVD
Durchmesser	12 cm	12 cm	12 cm
Wellenlänge	Rotlaser, 605nm	Blaulaser, 405nm	Blaulaser, 405nm
Kapazität Single	4,7 GB	27 GB	15 GB
Kapazität Double	8,5 GB	54 GB	30 GB
Schutzschicht	0,6 mm	0,1 mm	0,6 mm
Videoformate	MPEG 2	MPEG 2 MPEG 4 VCI	MPEG 2 MPEG 4 VCI

COMMUNITY

360

Was tut sich alles rund um Xbox Live?

SZENE

Xbox-Watch, Szene-News

NACHRICHTEN

Consoles Sport League

DOWNLOADS

Neue Recon- und COD2-Maps

XBOX LIVE ARCADE

Uno und Street Fighter 2

TABELLEN

Die Ladder-Meister der CSL

CONSOLES SPORT LEAGUE

Start frei: 360 sponsert Profi-Liga für Konsolenspieler

Am 15. Mai hat endlich der Anpfiff stattgefunden. Nein, nicht der zur Fußball-WM, sondern der für die »Consoles Sport League«, kurz CSL. Die Schwestern-Liga zur beliebten PC-Liga »ESL« konzentriert sich, der Name deutet es an, komplett auf das Online-Gaming für die Next-Generation-Konsolen. Jeder kann teilnehmen, ganz problemlos. Alle notwendigen Informationen sind im Internet zu finden, unter der Adresse www.consoles.net.

In der Anfangsphase konzentriert sich die Ladder noch komplett auf nahezu alle 360-Titel, im Herbst kommen dann auch Games für Playstation3 und Wii dazu. Besonders erfreulich ist, dass sich in der CSL nicht nur Clans gut aufgehoben fühlen, auch Einzelkämpfer können sich auf 1-on-1-Laddern bei Titeln wie »Dead or Alive 4«, »Project Gotham Racing 3« oder »Tischtennis« messen. »Die neue Generation der Konsolen setzt ganz auf das Online-Gaming. Nie war es so einfach, über das Internet mit anderen und gegen andere zu spielen. Die CSL bietet dafür den optimalen Rahmen«, meint Phillip Kölmel, Projektleiter der CSL. Immer wieder sollen Wettbewerbe mit Aussicht auf tolle Sachpreise die Spieler zu Bestleistungen motivieren. Bis es auch Geldpreise wie bei der ESL geben wird, ist wohl nur eine Frage der Zeit. Wir vom 360-Magazin unterstützen die CSL als Sponsor. Weil wir an den Erfolg der CSL glauben, und an die wachsende Community. Deshalb haben wir in jeder Ausgabe sechs Seiten für die CSL und die gesamte Community reserviert, für Nachrichten, Tabellen, Persönlichkeiten. Viel Spaß!



Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Eigentlich könnte ich mich in meinem Südf Frankreich-Urlaub entspannt zurücklehnen: haufenweise Siege der deutschen Nationalmannschaft, da blickt man - theoretisch - gelassen auf den TV-Schirm. Das würde ich auch gerne, aber das, was die Franzosen als so genanntes Bild akzeptieren, würde in Deutschland nicht mal bei Containerware ohne Rückgabe-Recht akzeptiert werden. »Wir haben einen fantastischen großen Fernseher im Gemeinschaftsraum«, meinte die ebenso charmante wie gut aussehende Rezeptionistin. Ich frage mich nur, weshalb ich dann einer Bilddiagonale von knapp einem Meter nur Rauschen, Flimmern, Zucken - und drei weiße Flecken sehe?

Kein Wunder also, dass mich auch der Verkäufer in dem Videospieleladen voll gelabert hatte, ich solle mir doch eine PS2 kaufen - dafür gebe es bessere Spiele als für die 360 und bei der Bildqualität merke man ohnehin keinen Unterschied. Nun, ich will diesen Ausdruck maximaler Ignoranz nicht verallgemeinern und machte mich deshalb auf die Suche nach der verlorenen Xbox 360. Wie ich bei einem Gespräch mit französischen Großverkäufern beim Launch der 360 in Amsterdam gelernt hatte, wird der Großteil der frankophonen Unterhaltungselektronik in Supermärkten umgeschlagen. Nach etwa zehn Internetchats, LeClerc's, Geants et cetera und drei Spezialgeschäften traue ich mir die Analyse zu: Dieses Land hat keine Ahnung von Bildqualität, die Verkäufer beraten am (trüben) Rande der Frechheit und die Videogamer sind zum Großteil einfach nur strunz. Am besten war noch ein kleiner Videogames-Laden, der mir als erster (!) fehlerfrei den Unterschied zwischen Xbox 360 Core und Premium erklären konnte. Er hatte nicht nur beide Varianten im Laden, sondern zudem als einziger fast alle Spiele vorrätig (und nicht nur die Palette von Eidos und Ubisoft).

Fast schon eingelullt in dieser Kompetenz-Oase, schreckte der Besitzer mich dann doch noch aus allen »Endlich-werde-ich-verstanden«-Träumen: Live sei auch in Frankreich sehr wichtig geworden, behauptete er stolz. Ich fragte: »Was wird denn am häufigsten online gespielt?« Die prompte Antwort: »Oblivion!« Schluck ...



BIO

NAME/ Thomas Kaspar
POSITION/ Leitung Online-Projekte beim Vogel-Burda-Verlag
LAUFBAHN/ Leiter der Öffentlichkeitsarbeit und Musikdramaturg des Südostbayerischen Stadttheaters in Passau, seit 2001
Textchef und Projektleiter Online-Auftritt »Computer easy«, seit Oktober stv. Chefredakteur, seit 2004 Chefredakteur für die »CHIP«-Sonderhefte.

GEBOREN/ 11. Januar 1968 in München

SCHON GEWUSST?

Thomas Kaspar ist begnadeter Journalist und begeisterter 360-Gamer. In seiner Freizeit berichtet er über Kurioses und Alltägliches in seinem Medienblog zur 360. Die Adresse: www.xbox-watch.de

INTERVIEW

Unter vier Augen mit || aim.compLex ||



PATRICK TRAUTMANN, »PRINZ PEE«, CLAN-LEADER

360: Wie seid ihr auf die Idee gekommen, einen Konsolen-Clan zu gründen?

Patrick Trautmann: Ich kam 2004 in die Live- beziehungsweise dortige Clan-Community. Damals gab es ja schon einige Clans. Mein bester Live-Kumpel und ich haben dann bis Herbst 2005 durchgehend bei irgendwelchen Fun-Clans gespielt. Als sich dann der letzte aufgelöst hat, haben wir den Entschluss gefasst, etwas »Richtiges« auf die Beine zu stellen. So entstand schließlich unser Clan »|| aim.compLex ||«. Und zwar genau am 3. Juli letzten Jahres.

„Das wichtigste an unserem Clan? Zusammenhalt!“

360: Euer Spieler »acX Raptor« hat für euch den Vizeweltmeister-Titel in »Project Gotham Racing 3« erobert. Seht ihr solche Erfolge als Anreiz, das nächste Mal noch mehr zu geben oder reicht euch das?

PT: Natürlich will man immer oben stehen und gewinnen. Da »Raptor« nur durch einen kleinen Fahrfehler am Ende am ersten Platz vorbeigerauscht ist, wissen wir, dass noch mehr drin gewesen wäre. Trotzdem ist so ein Erfolg schon eine tolle Sache, nicht nur für uns, sondern die gesamte deutsche Community. Das zeigt, dass mit deutschen Ausnahmespielern immer zu rechnen ist!

360: Was ist das wichtigste an einem Clan? Wie würdet ihr Nicht-Clanspielern das Leben im Clan schmackhaft machen?

PT: Das wichtigste am Clan ist natürlich der Zusammenhalt und dass der Spaß am Spiel immer da ist. Es werden also keine Mitglieder irgendwie unter Druck gesetzt oder wahllos Leute wegen ihren Skills aufgenommen, die sich mit dem Team dann nicht verstehen. Es muss einfach alles passen, vor allem halt das Zwischenmenschliche. Bei Nicht-Clanspielern würden wir das Interesse mit unseren Erfolgen und Partnern wecken. Schließlich wünscht sich jeder, in einem erfolgreichen Clan zu spielen, der sich auch nicht sofort wieder auflöst.

ELDER SCROLLS: OBLIVION

Preis/ gratis **Hersteller/** 2k Games

Wer im Internet surft und andere Fachmagazine liest, mag über die Meldung gestolpert sein, dass der »Oblivion«-Patch seit Anfang Juni verfügbar sei. Diese Aussage ist jedoch nur halb richtig, denn diese Meldung bezieht sich lediglich auf die US-Version des Spiels. Ein Patch für das deutsche Spiel ist noch nicht fertig gestellt und wird laut Take2 noch ein wenig auf sich warten lassen. Es werden übrigens lediglich Gameplay-Fehler ausgebessert, die Übersetzung bleibt mies.



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

NEUES FUTTER FÜR ONLINE-KRIEGER

Preis/ 1200 Points Hersteller/ Ubisoft

Seit Ende Juni ist es endlich soweit: Ubisoft hat das erste Zusatzpaket zu »Ghost Recon 3« veröffentlicht. Ein neues Koop-Kapitel, neue Waffen, neue Skins und zwei neue Spiel-Modi ergeben ein beispielhaftes Gesamtpaket. Auf der Kaffeeplantage in Nicaragua pirschen sich die Ghosts im Schutz von Stauden und säckeweise Kaffee langsam voran, um einen Waffenhändler zu stoppen. Schon bei diesem ersten Einsatz fällt auf, dass die Karten um einiges größer als beim Hauptspiel ausgefallen sind. Diese Tatsache wird vor allem »Ghost Recon«-Veteranen erfreuen. Allerdings hat der Schwierigkeitsgrad im Koop-Modus ordentlich angezogen, weshalb es sicherlich ein Weilchen dauert, bis alle vier neuen Missionen überstanden sind. Zusätzlich zu den neuen Karten, bekommen acht schon bekannte Maps so genannte »Relights« spendiert. Das heißt, die Einsätze spielen zu einer anderen Tageszeit, was für eine Änderung der Vorgehensweise sorgen wird. Wem also auf »Nirgendwo« immer die Sonne zu grell war, der hat nun die Möglichkeit, die Wüste bei Nacht zu durchstreifen.

Außerdem haben die Mannen von Ubisoft ein offenes Ohr für die Fans gehabt, weshalb nun auch wieder mit dem schallgedämpften SR-25-SD Scharfschützengewehr auf Tango-Jagd

gegangen werden darf. Bei den neuen Spiel-Modi sollte »Blinde Belagerung« den Fans von »Summit Strike« ein Begriff sein. Prinzipiell handelt es sich dabei um »Belagerung«, nur, dass die beiden Teams vorher nicht wissen, ob sie angreifen oder verteidigen müssen. »Schlacht« sorgt für wuselige Schlachten, denn jedes Team bekommt in diesem Modus acht zusätzliche KI-Kameraden zur Unterstützung. Dann geht es daran, möglichst alle der fünf Kontrollpunkte zu erobern und dann auch zu halten. Zur Not lassen sich auch noch Helikopter zuschalten. Im Großen und Ganzen also eine schöne Zusammenstellung, nur der Preis von 1200 Points (circa 14 Euro) ist für viele bestimmt ein wenig hoch. Dafür wird aber definitiv Qualität geliefert.



ESPORT IST AUCH SPORT

HÄTTE NIEMAND GEGLAUBT

Bald könnte sich folgende Szene im heimischen Wohnzimmer abspielen: Die Mutter versucht ihren Sohn von der Konsole wegzuschicken. Dabei kommt der alte »Mach doch mal lieber ein wenig Sport«-Spruch zum Einsatz. Der Nachwuchs grinst jedoch nur und meint: »Ich mach doch gerade Sport.« Und schießt im nächsten Moment einen Gegner bei »Ghost Recon: Advanced Warfighter« über den Haufen. Klingt komisch? Könnte aber passieren. Denn Dr. Jörg Müller-Lietzow, von der Universität Jena, ging der Frage nach, ob man eSport als »richtigen« Sport bezeichnen kann. Sein Ergebnis: vieles spricht dafür,

manches dagegen. Die Schulung der Auffassungsgabe, Reaktionsschnelligkeit, Zielgenauigkeit, exaktes Timing und eine gute Auge-Hand-Koordination, all das gibt dem eSport tatsächlich eine sportliche Note. Auch das Zusammenfinden in Clans und Ligen ist vergleichbar. Aufgrund der mangelnden Bewegung wird jedoch ein richtig schweißtreibender Sport als Ausgleich für den Körper empfohlen. So wird eSport dem regulären Sport wohl noch nicht so schnell den Rang ablaufen. Aber interessant, dass überhaupt solche Überlegungen angestellt werden - ein klares Zeichen dafür, dass die Szene ernst genommen wird.

CALL OF DUTY 2

Preis/ 800 Points

Herst./ Activision

Das »Invasion Pack« für »Call of Duty 2« ist inzwischen angestürmt gekommen und bringt fünf neue Karten mit sich. Die Reise geht dabei nach Frankreich, Russland und Ägypten. Eine kleine Überraschung hat Activision dennoch parat: Anstatt 900 Points sind nun nur noch 800 nötig. Zwar kein großer Preisnachlass, aber besser als nichts!

PERFECT DARK ZERO

Preis/ 500 Points

Herst./ Microsoft

Auch Hobbyagenten dürfen sich über Kartennachschub freuen. Die vier Karten »Plaza«, »Rooftops«, »Trench« und »GasPlant« laden zur spaßigen Agentenhatz ein. Für den Preis von 500 Points dürfen also alle bekannten Mehrspieler-Modi in neuen Umgebungen gespielt werden.

CHROME-HOUNDS

Preis/ 000 Points

Herst./ Sega

Kaum im Handel, schon gibt es die erste Erweiterung in Form von neuen Teilen für die eigenen Hounds. Neue Waffen und Camouflage-Designs lassen Mech-Fan-Hezen höher schlagen. Am 15. August soll dann schon das nächste Teile-Paket eintreffen.

TURNIER-BERICHT

XBOX-CUP

Vom 29. Juni bis 1. Juli lief das große Finale des Xbox-Cups in Berlin. Spieler aus 31 Nationen spielten um den Titel des besten »FIFA«-Zockers weltweit. Darunter auch das deutsche Team, bestehend aus Gil Grobe, Christian Fechner und Paul Trybula. Nach einem spannenden Finale holte sich schließlich das Team aus Portugal den Titel. Mexiko unterlag 2:1, sicherte sich aber den zweiten Platz. Das deutsche Team unterlag im Kampf um Platz drei 1:2 und belegte damit den vierten Rang. Wir gratulieren den Gewinnern und freuen uns schon auf das nächste Mal. Dann werden unsere Mannen den Titel holen. Wir glauben an euch!



FIFA WM 2006 MASTER SERIES

Die Weltmeisterschaft mag zwar vorbei sein, auf Xbox Live sieht die Lage aber noch ganz anders aus. Der Clan NG GUS hat nämlich ein »FIFA«-Turnier ins Leben gerufen, bei dem attraktive Preise winken. Die Gewinner stauben nämlich »Hollandstoppen.de«-Pakete ab, gesponsert von EA und dem 360-Magazin. Gespielt wird in acht Gruppen mit vier bis sechs Spielern, die beiden Besten kommen dann weiter und es läuft genauso wie bei der großen WM. Der Start ist Ende Juli und es haben sich schon einige der stärksten »FIFA«-Spieler Deutschlands angemeldet, darunter auch Christian Fechner, der Deutschland zusammen mit Gil Grobe schon beim Xbox-Cup-Finale in Berlin vertritt. Für heiße Ballwechsel ist also definitiv gesorgt.

MOTOGP-MEISTERSCHAFT

Auf der kommenden GamesConvention treten die 16 besten »MotoGP 06« Fahrer auf dem legendären Sachsenring gegeneinander an; das Qualifying findet noch bis zum 31. Juli statt. Darum gleich auf www.thq.de nach den Teilnahmebedingungen gucken. Den Gewinnern winken zwei schicke Motorroller im »MotoGP«-Design.

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

LIVE ARCADE TOTAL

Spielen muss nicht immer teuer sein. Hier gibt es großen Spaß für kleines Geld!

UNO

Preis/ 400 Points **Hersteller/** Carbonated Games **Schwierigkeit/** leicht

Die einfachste Idee kann schon mal die beste sein. Das scheint sich auch Carbonated Games gedacht zu haben und portiert das beliebte Kartenspiel »Uno« für Xbox Live Arcade. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Jeder Spieler versucht als erstes, seine sieben Karten loszuwerden. Bis zu vier Spieler können dabei via Xbox Live gegeneinander antreten. Sind keine vier Spieler verfügbar, werden die leeren Plätze von der CPU gefüllt. Schon jetzt wird das Spiel exzessiv gespielt, auf der CSL gibt es

sogar schon eine eigene Fun-Ladder dafür. Wir glauben aber, dass der wahre Boom erst noch kommt. Das Spiel bietet nämlich volle Unterstützung für Microsofts Xbox-Vision-Kamera. Wenn die also erst einmal auf dem Markt ist, werden sicherlich noch mehr Spieler das Kartenhaus betreten. Der faire Preis von nur 400 Points sorgt zudem dafür, dass das Spiel zum »Must have«-Download wird. Unschlüssige können sich auch einfach erst einmal die kostenlose Testversion herunterladen.



STREET FIGHTER 2 HYPER FIGHTER

Preis/ unklar **Hersteller/** Microsoft **Schwierigkeit/** mittel



»Street Fighter 2« zählt nach wie vor zu den Lieblingen unter Freunden traditioneller 2D-Kampfspiele. Jetzt endlich erscheint die Umsetzung für Xbox Live Arcade. Somit können Fans endlich wieder mit Ryo Feuerbälle verschießen und mit Blanca am Gegner nagen. Die Kontrolle der Prügelknaben funktioniert noch genauso wie früher, und auch die Grafik lässt Erinnerungen an alte 16-Bit-Tage wach werden. Als Vorlage dient übrigens die originale Arcade-Version, inklusive aller Endgegner. Der Xbox-Live-Modus ist aber neu. »Street Fighter« erscheint am 2. August, als einer der Starttitel für Microsofts »Xbox Live Arcade Wednesdays«-Aktion. Da werden ab sofort jeden Mittwoch um 10:01 Uhr neue Arcade-Games online gestellt. »Cloning Clyde«, »Galaga« und »Frogger« (siehe rechts) gibt's schon, »Pac-Man« folgt am 9. August.

LIVE ARCADE GAMES VON MORGEN

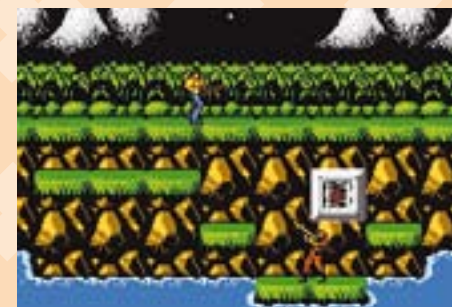
LUMINES

Auf der PSP hat diese neckische Musik-Puzzelei schon sauber abgeräumt, auf der »E3« wurde jetzt eine Live-Arcade-Version mit einem »Madonna«-Video im Hintergrund gezeigt. Schönes Spiel! Jetzt darf Microsoft nur nicht auf die Idee kommen, die Portierung als Vehikel für den eigenen Musikvideo-Download-Marketing-Gag »Artist of the Month« zu benutzen ...



CONTRA

Konami hat offenbar ein paar Senior-Programmierer im Keller eingesperrt und lässt sie schwer an reihenweise Live-Arcade-Portierungen alter Spielhallen-Oldies schufteln. Eines der ersten Ergebnisse ist für Herbst angekündigt: die Portierung des Actiongames »Contra«, in Deutschland besser als »Probotector« bekannt. Ein schnörkelloses Action-Fest. Wobei, »Super Probotector« wäre eigentlich noch cooler ...



FROGGER

Wir wissen nicht genau, an welchem Punkt in den letzten Jahren sich »Frogger« vom hässlichen Entlein zum Spiele-Klassiker gewandelt hat. Eigentlich hat das Ding schon früher niemand wirklich gern gespielt und warum sollte das heute anders sein? Umso mehr, als die HD-Version immer noch grottig-schlecht aussieht. Nur der Duell-Modus scheint ganz nett zu werden. Start: ab sofort.

CSL-CHARTS

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

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

HALO 2

Dank Abwärtskompatibilität gehört »Halo 2« aber nach wie vor zu den am meisten gespielten Shootern auf Xbox Live. Hier die besten aus der 1-on-1-Ladder:

Rang	Spieler	Punkte	Matches
1	Mayo	1243	13
2	wHite	1230	14
3	Pr0GamEr	1228	11
4	DeL1	1214	15
5	LX IIV	1187	16



DEAD OR ALIVE 4

Prügelfans kloppen sich munter auf der 1-on-1-Ladder für »Dead or Alive 4«. Die besten Fighter haben wir tabellarisch erfasst:

Rang	Spieler	Punkte	Matches
1	Kommander	1263	18
2	FIR3PH03NIX	1257	20
3	THE TACTICAL	1241	16
4	ShiSha	1193	11
5	SFX R3SPA	1173	23

FIFA FUSSBALL-WELT-MEISTERSCHAFT 2006

Okay, den wahren Fußball-Weltmeister kennen wir jetzt. Das hält aber niemanden davon ab, fleißig das EA-Game weiterzuspielen. Die besten »FIFA«-Kicker:

Rang	Spieler	Punkte	Matches
1	Chriscart	1304	38
2	Unique	1294	49
3	eVo I Nebu	1280	45
4	daimonde	1271	13
5	SuBo	1250	29

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Klar, dass auch »Ghost Recon« hier nicht fehlen darf. Bald dürfen sich die verschiedenen Clans auch in einer 7-on-7-Ladder austoben, hier aber erst mal die besten der 5-on-5-Version:

Rang	Spieler	Punkte	Matches
1	European Elite Squad	1065	8
2	Spartan.GRAW	1034	2
3	Virtual-Sports-Alliance	1019	3
4	Grottengaming.GRAW	1002	5
5	Team Virus	1001	1



TISCHTENNIS

Der kleine Plastikball fliegt einfach zu gut. Und über Xbox Live macht Rockstars Tischtennis-Spiel gleich noch viel mehr Spaß. Hier die Top5 der CSL-Ladder:

Rang	Spieler	Punkte	Matches
1	Maddin X	1272	16
2	Liquid	1199	21
3	doKtor	1131	8
4	Ryosama	1112	8
5	HS xPichel3000x	1103	8



UNO

Auch das Kartenspiel »Uno« hat sich einen Platz hier verdient. Die Fun-Ladder bietet unterhaltsame 2-on-2-Matches mit hohem Spaßfaktor. Hier die besten Duos:

Rang	Team	Punkte	Matches
1	Xrezy	1065	4
2	HS Society UNO	1063	7
3	Kein Plan für Niemand	1055	10
4	Legion of Hell	1017	2
5	AL-Quaissa	1016	15

DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS

Microsofts Gamerpoints sind ideal, um vor Freunden anzugeben und sein Können zu demonstrieren. Bei einigen Spielen ist dies schwieriger als bei anderen. Doch oft reicht der ein oder andere Kniff, um sein Punktekonto ein wenig aufzubessern.



FIGHT NIGHT ROUND 3

Electronic Arts macht es einem generell ziemlich leicht, an die begehrten Pünktchen zu kommen. Im Fall der populären Box-Simulation reicht es, das Spiel einmal komplett durchzuspielen, um nach und nach an die verschiedenen Erfolge zu kommen.

Under-Armour-Erfolg:	100
Ausweich-Erfolg:	100
ESPN-WNF-Erfolg:	150
EA-Sports-Erfolg:	150
Burger-King-Erfolg:	100
ESPN-FNF-Erfolg:	150
ESPN-PPV-Erfolg:	150
Everlast-Achievement:	100

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:
1000

DEAD OR ALIVE 4



Die satten 1000 Punkte zu erreichen, ist keine einfache Sache. Wer sein Ziel jedoch ein wenig niedriger ansetzt, ist bei Tecmos Prügelei richtig. Hier gilt es ein paar Charaktere frei zu schalten und ein wenig die Spielzeit in die Höhe zu treiben. Nun werden sich einige fragen, wieso zehn Stunden spielen leicht sein soll. Ganz einfach: man kann auch einfach einen Schaukampf laufen lassen, während man andere Dinge tut. In der Sonne liegen oder Fußball-WM gucken, zum Beispiel.

5 Stunden Spielzeit:	10
10 Stunden Spielzeit:	20
Storymodus beendet:	10
Ein frei geschaltet:	10
Gen Fu frei geschaltet:	10
Leon frei geschaltet:	10
Helena frei geschaltet:	20
Spartan-458 frei geschaltet:	20
Tengu frei geschaltet:	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:
130

NBA 2K6

Man muss wahrlich kein Basketball-Genie sein, um hier die vollen Tausend zu holen. Einfach ein x-beliebiges Allstar-Team auswählen und ein paar Matches gegen einen schlechten Gegner spielen. Mit ein klein wenig Geschick lassen sich die 1000 Punkte sogar in einem einzigen Spiel abstauben. Dann mal ran an den Ball! Wer Probleme mit den Rebounds hat, macht einfach fleißig Dreipunkte-Versuche, dann haut das ohne Problem hin.

Triple-Double abstauben:	250
50 Punkte mit irgendeinem Spieler machen:	150
140 Punkte mit irgendeinem Team machen:	200
Schaff 15 Dreipunktwürfe in einem Spiel:	150
Hol dir mit einem Spieler 20 Rebounds:	250

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: **1000**



GUN

Viele Spieler haben mit der »Greatest Hunter«-Sidequest so ihre Problemchen. Alsooo: der Graue Wolf ist in der Nähe von Dodge, der Büffel ist südlich der Ranch, der weiße Wolf ist im Devil's Canyon, der Löwe in der Nähe der nördlichen Rockies, der große Wolf in den Badlands und der Grizzly nahe Empire. Puh!

Kopfgeldjäger:	40
Bewahrer des Friedens:	40
Kartenhai:	40
Profi-Postbote:	40
Reiter ohne Rivalen:	40
Der größte Jäger:	40
Jedes Upgrade gesammelt:	40
Jede Waffe aufgesammelt:	40

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:
320



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER



Bei »Ghost Recon« auf »Hard« ist der Name Programm: ständig kippt Mitchell um, weil wieder einmal ein Scharfschütze auf ihn angelegt hat. Wenn dir das zu blöde wird, du aber trotzdem die Punkte haben willst, solltest du jetzt weiter lesen. Einfach Start drücken, Back und die beiden Trigger gedrückt halten und dann folgende Kombination eingeben: Y, Y, X, RB, X, LB. Dann sollte Mitchell nicht mehr so schnell ins Gras beißen. Ist zwar dreist, aber was soll's!

NEreiche Ramirez (hard):	25
Ballantine gesichert (hard):	25
Ruiz-Pena eskortiert (hard):	25
Rebellenbasis zerstört (hard):	25
Verteidigung durchbrochen (hard):	25
US-Panzer gesichert (hard):	25
US-Präsident beschützt (hard):	25
Den Weg frei gemacht (hard):	25
Ontiveros gefangen (hard):	25
Den Football gefunden (hard):	25

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:
275

NEED FOR SPEED MOST WANTED



Viele Leute haben Probleme mit den Kopfgeld-Anforderungen bei EA's Straßenraserei. Nicht mit uns! Einfach »Kopfgeld« auf der Blacklist auswählen und Richtung Donut Shop rasen. Von hier aus geht es immer geradeaus, bis der Busbahnhof auf der rechten Seite zu sehen ist. Hier muss man hereinfahren und schließlich die rechte Rampe hinaufahren. Nun heißt es warten. Der Spieler ist vor der Polizei sicher, das Kopfgeld steigt jedoch immer weiter.

Clarence Callahan besiegt:	350
Toru Sato besiegt:	200
Ronald McCrea besiegt:	100
Joe Vega besiegt:	85
Wes Allen besiegt:	75

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:
810

PETER JACKSON'S KING KONG

Mit dieser Filmumsetzung lieferte Ubisoft ein atmosphärisch astreines Spiel ab, das jedoch vom Umfang her leider ein wenig kurz ausgefallen ist. Für Gamerpoint-Stüchtlinge ist es allerdings ideal. So muss man das Spiel einfach nur durchspielen, was an einem freien Wochenende ohne weiteres möglich ist, und ist hinterher um ganze 1000 Gamerpunkte reicher. Also, alles halb so wild!

Pyromane:	100
König des Dschungels:	100
V-Rex Zerstörer:	100
König der V-Rex:	100
Beschützer:	100
Nahrungsketten-Meister:	100
König von Skull Island:	100
König der Verwüstung:	100
Spiel durchgespielt:	200

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:
1000

INTERVIEW

Okay, wir haben das Beweisfoto. Ein Typ aus den USA, Codename »Dondums«, hat 4.916.919 Gamerpoints gesammelt. Hoppla, wie geht denn das? Drei Fragen an den weltweit einzigen Gamerpoint-Millionär.

360: Wie genau bist du an diese unglaubliche Menge an Gamerpoints gekommen?

Dondums: Also, zum Start der Konsole hatte ich lediglich ein Core-System. Die Festplatte kam dann später dazu. Als ich sie eingesetzt und mein Profil sowie alles andere drauf kopiert hatte, sind einige meiner Spiele im Hauptmenü einfach eingefroren. Ich hab dann gemerkt, dass sie ohne die Festplatte normal liefen. Es stellte sich heraus, dass die Spiele immer dann eingefroren sind, wenn die Konsole mein Gamertag laden wollte. Also lösche ich das Gamertag von der Festplatte und stellte es via Xbox-Live wieder her. Während es aus dem Netz geladen wurde, hatte ich »Condemned« im Laufwerk. Ich hab mir was zum trinken geholt, und als ich zurück war, fand ich mich im Hauptmenü des Spiels wieder. Als ich dann das Dashboard öffnete, habe ich gesehen, dass mein Gamerscore bei 4.916.919 lag. Keine Ahnung, warum.

360: Wie haben andere Spieler reagiert?

Dondums: Unterschiedlich. Viele dachten, ich hätte meinen Punktestand gehackt oder manipuliert. Viele Threads in diversen Xbox-Foren spiegelten diese Meinung wieder. Ein paar Leute verteidigten mich, es wurden sogar mehr, als ich selbst postete und die Situation erklärte. Die meisten Leute dachten jedoch, dass ich gesperrt werden sollte. Ich wurde sogar einige Wochen später für drei Tage gesperrt. Bis heute bin ich nicht sicher, warum, aber ich glaube, dass es an den schlechten Bewertungen einiger Spieler lag.

360: Wurdest du beschimpft?

Dondums: Die meisten nannten mich Cheater und meinten, dass ich gesperrt, verklagt oder so etwas werden würde. Es war wirklich seltsam, denn einige Leute schickten mir eine Beschimpfung und hinterher eine Freundschaftsanfrage. Ich bekam mehr Freundschaftsanfragen als alles andere. In drei Tagen hintereinander bekam ich 30 bis 50 Anfragen pro Tag. Es ging sogar so weit, dass ich meine Seite auf Xbox.com nicht betrachten konnte, weil sie so überladen war, bis ich die Anfragen gelöscht hatte. Die meisten habe ich abgelehnt. Außerdem bekam ich viele Nachrichten, in denen gefragt wurde, wie der »Condemned«-Cheat/Glitch denn funktionieren würde. Ich dachte, diese wären spaßig gemeint und ich versuchte, die vernünftigsten Sprachnachrichten halbwegs vernünftig zu beantworten.



QLINKSILVER

PEPSI



DIESEL
FOR SUCCESSFUL LIVING

Mountain
DEW

CARLING

diet
PEPSI

LIGHT • CRISP • REFRESHING™



FOR S



QLINK

WIRB ODER STIRB

ER IST SCHON ÜBERRASCHEND, DER BLICK DURCH DIE LUPE, WENN MAN SIE ÜBER AKTUELLE 360-GAMES HÄLT. ÜBERALL BANDENWERBUNG, REKLAMEPLAKATE UND SPONSORSTICKER. **MATTHIAS LAUSMANN** UND **RICHARD LÖWENSTEIN** ÜBER DIE VERFÜHRER AUS DEM VIDEOSPIEL





Bequemer cruisen mit Ben Sherman: Ataris kommende Rennsimulation »Test Drive Unlimited« steckt voller Werbung für das Klamotten-Label

Steilabfahrt auf der Piste im PC-Game »Ski Challenge ,06«: Mit 130 Sachen brettern wir den Hang hinab, rauschen an der lila Milka-Kuh vorbei, schlagen einen Bogen um das Rauch Tetrapack, vorbei an der Kronezeitung, geradewegs durch die Zielgerade, wo uns ein tosendes Publikum hinter Werbebanden des österreichischen Radiosenders Ö4 empfängt. Eine Zeittafel verkündet uns das Ergebnis. Kaum lesbar, denn ein riesiges »powered by AON«-Logo drängt sich in den Vordergrund. Spätestens hier ist unser Geduldsfaden gerissen: Schleichwerbung in Spielen ist doch echt das Allerletzte! Dabei sollten wir die Idee des Ingame-Advertising – so der Fachausdruck – schon lange gewohnt sein. Schon in den 80ern platzierte der Zigarettkonzern Marlboro seine Werbetafeln in Segas Spielhallen-Hits, der »Cool Spot« tanzte anno 1994 im gleichnamigen Jump'n'Run auf 7UP-Flaschen herum. Dass Spiele auch als Werbeträger richtig reißen, ist spätestens seit »Moorhuhn« klar. Wir erinnern uns – das ist der vogelwilde Jagdklamauk aus dem Jahr 2000. Powered by Johnny Walker, millionenfach aus dem Internet auf den PC geladen und gemailt, hat es das Spiel sogar auf die Titelseite der Bild-Zeitung geschafft. »Moorhuhn« ist nicht das erste Spiel, das in erster Linie als Werbeträger geschaffen wurde und erst in zweiter Linie als Unterhaltungsprogramm. Aber es ist das erste richtig große. Und, hat die Whisky-Marke Johnny Walker

von dem Boom profitiert? Ja, das sagen zumindest die Wirtschaftswissenschaftler Dr. Hans H. Bauer, Dr. Mark Grether und Corinna Sattler, die das im Jahr 2001 für die Uni Mannheim untersucht haben.

MEHR HUHN, MEHR SCHNAPS

Die Studie »Werbenutzen einer unterhaltenden Website - Eine Untersuchung am Beispiel der Moorhuhnjagd« belegt, dass »Moorhuhn«-Spieler die Marke Johnny Walker als jung und trendgemäß wahrnehmen. So etwas lenkt im Unterbewusstsein den Kaufimpuls, sobald man vor dem Schnapsregal im Supermarkt steht. Advergaming, so nennen das neudeutsche Marketing-Leute, zieht also. Darum wird jetzt mehr denn je geworben. Weil sich die Erkenntnis durchsetzt, dass Videospiele nicht zwangsläufig Kleinkinder sind, sondern Leute zwischen 14 und 40 Jahren. Mit Geld in der Tasche. Ein Drittel der Zielgruppe lässt monatlich bis zu 2000 Euro springen, der Rest greift immer noch auf rund 1000 Euro zurück. An das Bare wollen Markenartikler heran. Warum wohl trägt Marcus Reed, der Held aus »True Crime New York City«, Sneakers von Puma? Damit möglichst jedermann nach Spielende zum Puma-Shop um die Ecke latscht und sich das Schuh-Modell »Puma x True Crime: New York City« unter die Fersen schnallt. Kein Wunder also, dass immer mehr Firmen

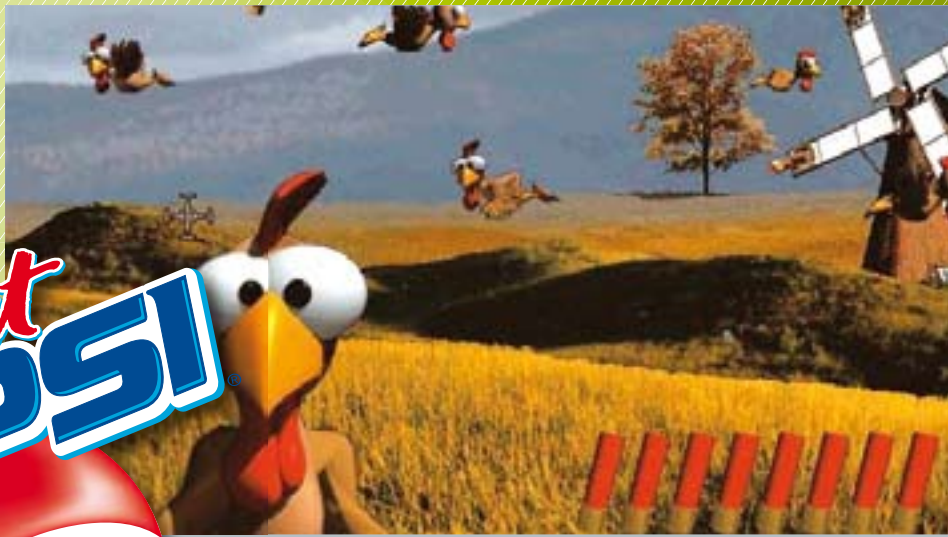


in Videospiele Werbung betreiben, denn der Rubel rollt in der Daddelindustrie. Allein in England hat die Branche im letzten Jahr 1,15 Milliarden Pfund erwirtschaftet. Eine Rekordsumme, die vor 15 Jahren noch undenkbar gewesen wäre. Schon alleine deshalb, weil Videospiele damals eher auf Kinder und Teenager zugeschnitten waren. Heute ist das völlig anders: Der moderne Durchschnittsspieler ist zwischen 14 und 40, berufstätig, trendbewusst und vor allem eins: Bereit sein Geld auszugeben. Da ist es nur verständlich, wenn sich Markenhersteller die Hände reiben und in Videospiele mit allerlei Reklame um die Aufmerksamkeit des Zockers buhlen. Und so futtern die »Sims Online« munter BigMacs der Marke McDonald's, »Need for Speed«-Piloten stärken sich im nahe gelegenen Burger King, Lara Croft süffelt genüsslich den Muntermacher Lucozade, und Sam Fisher schiebt sich einen Airwave-Kaugummi rein, während er im Dunkeln auf sein nächstes Opfer harrt. Nie war der Hauch des Todes erfrischender ...

WERBEN ERWÜNSCHT

Wir Gamer wurden sogar schon daraufhin untersucht, wie wir Werbung finden. Gemeinsam mit Activision haben die US-Marktforscher Nielsen Entertainment 1350 männliche Gamer zwischen 13 und 44 Jahren eingeladen. Die Teilnehmer wurden in

Darauf einen Korn: durch das Sponsoring des PC-Games »Moorhuhnjagd« hat sich der Name des Whisky-Herstellers Johnny Walker in Millionen Hirne eingebrannt



vier Gruppen aufgeteilt. Zwei Gruppen spielten mit Ingame-Advertising, die anderen ohne. Um die Wirksamkeiten verschiedener Werbemethoden zu vergleichen, wurden drei weitere Vergleichsgruppen mit TV-Shows gefüttert, teils mit Unterbrecher-Werbung, teils mit Product Placement, teils ohne Werbung. Das Ergebnis: der Werbeeffect im Videospiel ist nicht zu toppen. Sofern die

Anzeigenmotive in glaubwürdigem Bezug zum Spielinhalt stehen, erscheinen sie länger und öfter auf dem Bildschirm und erzeugen so stärkeres Markenbewusstsein als bei den Vergleichsmedien. 20 Minuten nach dem Test äußerten sich Gamer eher gewillt, ein Produkt an Freunde weiterzuempfehlen als TV-Zuschauer. Die Studie belegt aber auch, wie wichtig der sensible Umgang mit Ingame-Advertising ist. Ingame-Werbung wird nur solange willkommen geheißen, wie sie unaufdringlich in die Umwelt integriert ist. Taucht Reklame jedoch an unpassender Stelle auf, wird sie als störend empfunden. Charlie Berrett, Lizenzleiter beim französischen Publisher Ubisoft: »Im Gegensatz zu Fernsehwerbung ist Reklame in Videospielen heutzutage viel subtiler eingesetzt. Wenn Sam Fisher an einer Axe-Werbetafel vorbeischießt oder sich hinter einem Sprite-Automaten versteckt, stört das niemanden. Hauptsache, das eigentliche Gameplay bleibt davon unangetastet. Werbung darf nicht aufdringlich sein, und sie muss die Atmosphäre verdichten.« Und daher stört es auch niemanden, wenn sich die virtuellen Brettspieler aus der »Tony Hawk«-Serie regelmäßig mit Klamotten des Boarder-Labels Quicksilver eindecken, wenn sich die Schläger aus »Def Jam: Fight for New York« gegenseitig an die Reebok-Markenwäsche gehen oder wenn die Kicker aus der »FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006« die offizielle Adidas-Kluft tragen. Denn die Markenartikel fügen



SCHNÄPP-CHENJAGD

Mit der Xbox 360 auf Shopping-Tour

In nur wenigen Monaten hat sich der Xbox-Live-Marktplatz zu einer wichtigen Werbeplattform etabliert, auf der sich unzählige Anbieter tummeln. So haben sich schon namhafte Musik- und Filmanbieter wie Warner Music oder AOL Lizenzverträge mit Microsoft gesichert, um den 360-Fans Kinotrailer, Musikvideos und sogar Dokumentationen für lau auf die Konsole zu jagen. Auch so genannte »Movie-themed Game-Picture-Cards«, die Spielerprofile mit Bildern und Samples aus Hollywood-Blockbustern auffrisieren, stehen seit Neuestem kostenlos zur Verfügung. Und mal ehrlich: Wer hat denn nicht schon mal davon geträumt, Ethan Hunts Konterfei auf seiner Gamercard zu haben? Also, außer dir und mir natürlich.

Selbst die Minispiele aus Xbox-Live-Arcade sind mittlerweile heiß begehrtes Opfer des Product Placements geworden. »Texas Hold'Em« zum Beispiel kostet den Spieler keinen Cent. Warum? Weil es von River Belle gesponsert wird, einem Online-Casino, das im Spiel zum Ausgleich mit allerhand Werbebanden und Logos belästigt.



Zukunftsmusik: Die Xbox-Live-Diamond-Karte verspricht fleißig Rabatt in einer Reihe von Geschäften. Allerdings vorerst nur in den USA



Im Moment sind Arcade-Titel wie »Marble Blast Ultra« noch weitgehend werbefrei. Noch, wohlgemerkt ...



VIER FRAGEN, VIER ANTWORTEN

„Werbeunterbrechungen können wir uns nicht vorstellen“



**BENEDIKT
SCHÜLER**

MARKETING
DIRECTOR,
UBISOFT

360: WAS KANN WERBUNG IN PC- UND VIDEOSPIELEN ERREICHEN, WAS NICHT?

BENEDIKT SCHÜLER: Werbung und Product Placement kann zur Glaubwürdigkeit einer Spielewelt beitragen. Die Einbindung von real existierenden Produkten vermittelt das Gefühl, sich in einer authentischen Umgebung zu bewegen. Beispielsweise ist Bandenwerbung in Fußball- und Rennspielen durchaus glaubwürdig und trägt zur Authentizität des Spielgeschehens bei. Für Ubisoft kommt Ingame-Werbung aber nur dann in Frage, wenn sie in keinem Widerspruch zum spielerischen Kontext steht. Dass heißt, Werbung in PC- und Videospielen darf den Nutzer auf keinen Fall irritieren oder ihm das Gefühl vermitteln, dass er sich nicht länger in einer homogenen Spielumgebung befindet. So kann die Einbindung einer real existierenden PDA-Marke in einem Spiel wie »Splinter Cell« für Glaubwürdigkeit sorgen, während sie in einem mittelalterlichen Fantasy-Setting eher befremdlich wirken würde.

360: AUF WELCHE VERÄNDERUNGEN MÜSSEN SICH KONSUMENTEN EINSTELLEN?

BS: Aus dem TV bekannte Werbeunterbrechungen können wir uns in unseren Produkten jedenfalls nicht vorstellen, denn Kompromisse auf Kosten des Spielspaßes schließen wir für unsere Games aus.

360: WELCHEN STELLENWERT HAT IN PC- UND VIDEOSPIELEN INTEGRIERTE WERBUNG HEUTE, WELCHEN HAT SIE IN FÜNF JAHREN?

MARTIN LORBER: Werbung in Computer- und Videospielen ist heute ein wichtiger Bestandteil der Spiele, der dazu beiträgt, dass die Spiele authentischer werden. Es ist echte Bandenwerbung zu sehen, die Trikots sind authentisch, es werden echte Autos integriert. Im besten Fall trägt die Werbung in Computer- und Videospielen dazu bei, dass die Spiele noch authentischer werden. Auf keinen Fall darf Werbung aber vom eigentlichen Spiel ablenken und zum Störfaktor werden.

360: DIE WÄHRUNG DER WERBEBRANCHE HEISST IMPRESSIONS. WIE WERDEN SICH DIE MÖGLICHKEITEN ZUR MESSUNG VERÄNDERN?

ML: Die neuen technischen Möglichkeiten der Konsolen und Mobiltelefone erlauben einen gezielteren Einsatz von Werbung. Sicherlich gibt es bald auch bessere Möglichkeiten, die Effektivität der Werbung zu messen. Das ist auch notwendig, denn die Umsätze mit Werbung in Computer- und Videospielen bewegen sich heute noch auf vergleichsweise niedrigem Niveau. Allerdings gibt es immense Zuwachsraten. Diese positive Entwicklung wird weiter andauern.



**MARTIN
LORBER**

HEAD OF PUBLIC
RELATIONS
ELECTRONIC ARTS

„Werbung darf nicht vom eigentlich Spiel ablenken“



Dynamische Game-Werbung: beim PC-Spiel »Trackmania Nations« werden die Motive auf den Leitplanken neu aus dem Internet geladen. Gestern hat die Abspernung noch für den Kinofilm »X-Men 3« geworben, heute ist es Nvidia. Das Wandel-dich-Plakat kommt uns bald auch auf die Xbox 360

» sich in die Machart des jeweiligen Gameplays ein. Sie geben der künstlichen Welt mehr Authentizität und sorgen für ein realistisches Spielerlebnis. Denn wenn das virtuelle Stadion mit realen Werbebanden von Philips, Fuji Film oder Sony Ericsson geschmückt ist, dann fühlt man sich sofort heimisch. Schließlich ist einem der Anblick schon aus unzähligen TV-Übertragungen vertraut. Für Racing-Fans ist es ohnehin das Höchste der Gefühle, wenn sie in »Test

„Werbung zerstört das Klischee vom einsamen Spielernerd vor der Konsole“

Drive Unlimited« mit richtigen Traumautos der Marke Ferrari und Co. über den Asphalt brettern.

WERBUNG AUF DER 360

Reklame bedeutet aber nicht nur mehr Realismus im Spiel, sondern auch mehr Geld für den Hersteller. Marktführer Electronic Arts sagt man nach, dass er mit seinen Werbedeals mittlerweile um die zehn Prozent seines Gesamtumsatzes einfährt. Das sind schätzungsweise 350

Millionen US-Dollar, nur aus Ingame-Werbung. Geld, das in der Branche dringend benötigt wird, denn die Herstellung eines anständigen Next-Generation-Titels kostet heutzutage schon mal die Summe einer mittelschweren Hollywood-Produktion. Grafik-Tools, Story-Schreiber, Produzenten, Sound-Designer, Beta-Tester, Musiker,



Synchronsprecher – da sind schnell zweistellige Millionenbeträge beisammen. Da sind Software-Schmiedennur froh, einen Teil der Entwicklungskosten durch Werbedeals kompensieren zu können. Dabei gilt: Je angesagter die Marken, desto mehr Geld fließt in die Kassen der Spielschmieden. So einfach ist das. Und damit in den Games auch immer die hippest und damit ertragreichsten Werbung präsent sind, dafür sorgt eine ziemlich neue Erfindung: dynamische Werbung. Das Konzept ist denkbar einfach: Über das Internet, in unserem Fall also über Xbox Live, stehen die Spiele permanent mit einem Server in Kontakt, der die Plakatwände in den Kulissen ständig mit den neuen Motiven vollkleistert. Eine kluge Geschäftsidee, die unter anderem die Advertising-Firma Massive Incorporated nun schon seit 2003 erfolgreich vermarktet. Ubisoft, Atari, Vivendi Universal Games, Take 2 zählen zu den Kunden von Massive Inc. Microsoft zeigte sich von der Technologie so begeistert, dass man das Unternehmen im April kurzerhand aufkaufte. Schon bald soll die Werbeagentur verstärkt 360-Titel mit dynamischer Werbung auffrisieren. Und das wird sich auszahlen. Meint zumindest Nicholas Logans, Verkaufsleiter von Massive Inc.: »Aus einer Analyse der Medienanalytiker von Nielsen Incorporated geht klar hervor, dass 70 Prozent aller Männer im Alter zwischen 18 und 34 im Schnitt fünf Stunden pro Woche vor einer Konsole verbringen. Das ist genau die Zielgruppe, die unsere Werbepartner immer erreichen will. Mit unserer Technologie sprechen wir nun diese riesige Community ganz gezielt an. Und das auf jeder Plattform. Jede Reklame, die von unseren Servern ins Spiel gelangt, ist durch mehrere Auswahlverfahren gezielt auf das Publikum und das jeweilige Ambiente des Titels abgestimmt.« Dazu kommt, dass Microsoft über die Gamertags ohnehin schon reichlich Informationen über jeden Xbox-Live-Teilnehmer sammelt: welche Spiele er daddelt, wann und wie oft er online ist, wie viele und welche Online-Freunde er hat. Lauter wertvolle Daten, die den Einsatz sehr gezielter Werbung erlauben. Ganz nebenbei löst dynamische Game-Werbung das bisher größte Problem der Werbeindustrie, nämlich die mangelnde Aktualität, weil ein Spiel ja über Monate im Regal liegt. Und den Mangel an Reichweite. Dazu muss man wissen, dass ein 360-Game pro Land höchstens einige zehntausend



Und noch mal Sam Fisher: Stealth-Wiesel Fisher ist mit allerhand Markengadgets ausgerüstet, sein Sony-Ericsson-Equipment beispielsweise hat er stets zur Hand

ERFOLG IN ZAHLEN

Daddeln macht reich

Analysen zufolge soll sich das Werbebudget für Ingame-Advertising bis 2007 auf sage und schreibe 44 Millionen US-Dollar belaufen. Das sind knapp viermal mehr als im Jahre 2002. Und auch die Gesamteinnahmen der Videospelindustrie versprechen für 2006 ein neues Rekordhoch. Mit 10,7 Billionen US-Dollar soll die Branche selbst hoch dotierten Unterhaltungsektoren wie der Filmbranche oder dem Musikgeschäft ernsthaft Konkurrenz machen. Verständlich also, dass Medienzweige aller Art verstärkt versuchen, in das Spielgeschäft einzusteigen und diverse Kollaborationen anstreben: Game-Verfilmungen à la »Tomb Raider« oder »Silent Hill«, namhafte Musiker, die exklusiv für Spiele Songs komponieren, Spielesoundtracks auf CD, wie es in Japan seit Jahren der Fall ist oder Hollywood-Schauspieler, die den virtuellen Protagonisten Stimme oder sogar Bewegungsabläufe leihen (wie zuletzt in »James Bond: Liebesgrüße aus Moskau« geschehen) - auf jedem Medium, in jedem Bereich der Unterhaltungsindustrie sind Videospiele in irgendeiner Form präsent und werden es in den nächsten Jahren auch weiterhin sein. Für eine Branche, die seit gerade mal 30 Jahren besteht, ein beachtliches Ergebnis.

Ausgaben für Ingame-Werbung*

2002: 10 Millionen US-Dollar
2003: 16 Millionen US-Dollar
2004: 21 Millionen US-Dollar
2005: 27 Millionen US-Dollar
2006: 34 Millionen US-Dollar
2007: 44 Millionen US-Dollar

*Quelle: Deloitte Research, public filings, research reports

Stück verkauft wird. Selbst wenn man mehrere Benutzer pro Titel unterstellt, fällt ein darin platziertes Werbeplakat also relativ wenigen Menschen auf, verglichen beispielsweise mit einem Inserat in einem Fachmagazin wie diesem. Aber wenn sich Werbekampagnen über ein Werbenetzwerk plötzlich über mehrere Spiele gleichschalten lassen, ist die Wirkung auf einen Schlag vervielfacht!

TRENDWENDE

Die Industrie kann, laut Massive, mit ein bis zwei Dollar Umsatz pro verkauften Game rechnen. Der Umsatz generiert sich nicht nur über Vollversionen, sondern auch über Demos und gebrauchte Spiele. Schön und gut für die Hersteller, aber was haben wir Gamer davon? Wenn die Industrie mehr kassiert, kriegen wir dann niedrigere Spielepreise? »Das wohl eher nicht«, räumt Logans ein. Und auch Josh Graff, Manager der Ingame-Werbeagentur Jam International, ist derselben Meinung: »Für großartige Preissenkungen bleibt im Budget kaum Platz, denn ein Großteil des erwirtschafteten Geldes wird gleich wieder in die Entwicklung und Erforschung neuer Technologien und Genres investiert. Darin liegt eigentlich der hauptsächliche Vorteil von Ingame-Reklame. Aber auch für das Image des Videospieles bedeutet Werbung einen wichtigen Schritt nach vorn!« Und Graff hat völlig recht: Durch Reklame-Konzepte hat sich das Videospiel über die Jahre zu einem Medium emanzipiert, in dem sich aktuelle Trends und Zeitgeist widerspiegeln

– genau wie im TV oder Radio. Sponsorings durch Adidas, Puma, Pepsi und Co. verdeutlichen den aktuellen Lifestyle und zerstören den Mythos vom weltfremden Spielernerd, der vom Leben da draußen nichts wissen will. Es könnte sogar sein, dass Werbung dabei hilft, Videogames an neue Zielgruppen heranzutragen. Filmfans, Musikkrecks, Fashion-Victims und Leseratten, sie alle finden im Game Elemente wieder, die sie in einer werbefreien Gaming-Zone auf diese Weise behutsam an das Medium »Videospiel« herangeführt und erweitern kontinuierlich die daddelnde Community um zahlreiche Neu-Fans. Das Videospiel wächst so endlich aus seiner ehemaligen Nischenstellung heraus. Werbung hat dabei eine große Rolle gespielt. Und sie wird es auch weiterhin tun. Oder, um abschließend den Slogan der Raiffeisenbank zu variieren: Sie macht erst den Weg frei. Und solange in den Ladepausen keine Mainzelmännchen über den Bildschirm hüpfen oder der Master Chief den neuen Versage-Nadelstreifenclip zur Schau trägt, kann uns der Reklamewahn eigentlich herzlich egal sein.

Matthias Lausmann
Richard Löwenstein



QUIKSILVER

360 VORSCHAU

Jetzt monatlich:

» mehr Spiele » mehr Bilder » mehr Meinungen

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

EXKLUSIV-PREVIEW

BIOSHOCK

Achtung, ihr da in Boston: das 360-Magazin besucht die Jungs von den Irrational Studios! Warum? Weil wir jetzt schon Hand anlegen an eines der vielleicht genialsten Games des kommenden Jahres. Bericht im kommenden Heft.



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Endlich darf Sam Fisher wieder Terroristen bekehren. Wir begleiten den Schleichmeister auf seiner wohl schwierigsten Mission und testen seinen neuesten Einsatz. Wie fühlt sich das Gut/Böse-System tatsächlich an, und was hat es mit der geheimnisvollen Enrica Villablanca auf sich? Wird sie Sams Schicksal besiegen?

TEST DRIVE UNLIMITED

Nach diversen Verschiebungen ist Ataris Edelracer nun endlich bereit für den ultimativen 360-TÜV. Unser Prüfbericht zeigt, wie viel Spaß das freie Fahren auf Hawaii macht.

SAINT'S ROW

Läden ausrauben, Autos pimpen und Frauen abschleppen: gar lustig ist das Gangsta-Dasein! Wir checken die Großstadt Stilwater aus und berichten im Test, ob das Spiel ein echter Konkurrent für das kommende »GTA« ist.

PLUS!

ONLINE-WELTEN

Bis auf »Final Fantasy XI« hat es bisher noch kein Online-Rollenspiel auf die 360 geschafft. Wir klären in unserer Reportage, ob die Xbox-Live-Gemeinde überhaupt schon bereit für solche Spiele ist. Zusätzlich riskieren wir einen Blick in die Zukunft und verraten, mit welchen Neuerscheinungen des Genres zu rechnen ist.

PHANTASY STAR UNIVERSE

Passend zur Reportage werfen wir einen Blick auf Segas Mehrspieler-Hoffnung. Kann das Spiel den Erfolg seines Vorgängers wiederholen oder gar toppen? Das wird im nächsten Heft geklärt.

COMMUNITY

Der Community-Teil ist wieder voll mit Turnieren, CSL-News und Ranglisten. Natürlich nehmen wir auch alle neuen Downloads und Xbox-Live-Arcade-Spiele genauestens unter die Lupe!

ALAN WAKE

Eine ganze Weile war es still um das neue Projekt der »Max Payne«-Macher. Wir haben neue Infos aufgeschnappt, die wir natürlich unseren Lesern nicht vorenthalten wollen. Dieses Spiel sollten Gruselfans im Auge behalten!

DIE BESTEN GAMES

ALLE HITS ...

»F.E.A.R.«, »Gears of War«, »The Darkness«, »Rainbow Six: Vegas«, »Just Cause«, »Enchanted Arms«, »Haze«, »Mass Effect«, »Crackdown«, »Pro Evolution Soccer 6«, »Grand Theft Auto IV« und mehr, viel mehr ...

AM KIOSK, AB MITTWOCH, DEN 30. AUGUST 2006!

