

360

NUR IN 360!

DEAD RISING

Splatterfest im Test.
Plus: mit 360-Kaufaktion
5 Euro gespart!

**NEU UND
EXKLUSIV
NUR FÜR**



XBOX 360™

RAINBOW SIX VEGAS

GOTT, SIEHT DAS GUT AUS!
Der Ghost-Recon-Nachfolger
auf 4 Seiten

GTA TRIFFT FAR CRY

JUST CAUSE

Die Action-Überraschung
Exklusiv-Story! 6 Seiten! Gratis-Poster!

**JETZT
MONATLICH
NUR 3,60 €**

CALL OF DUTY 3

DER ERSTE GAMEPLAY-CHECK

An allen Fronten besser, schöner, größer

FIFA 07 VS. PRO EVO 6

FUSSBALL-DUELL

Anpfiff für zwei wahre Next-Gen-Kicks

PLUS

Sonic

WWE 2007

NHL 07

Splinter Cell: Double Agent

The Darkness

Enchanted Arms

NEUES ZUBEHÖR

Divx-Movies auf
der 360 mit dem Xploder
Media Centre

GEARS OF WAR

Kein Gears für
Deutschland?



TEST DRIVE UNLIMITED

Wunderschöne Rennspiel-
Peepshow. Test!



SAINTS ROW

Ein Tag im Lebens eines
Gangsters. Test!



AUSGABE 6/2006

€ 3,60



4 197019 903609

0 6

Willkommen beim 360-Magazin!



Anfang August, eine Schlagzeile bei uns im 360-Forum: »Kein Verbot von Killerspielen«. Hm, spannend, was ist geschehen? Offenbar ist die Regierungskoalition zur Einsicht gelangt, dass die aktuellen Jugendschutz-Regelungen ausreichen. Sie müssen nicht verschärft werden. Bravo! Eine weise Entscheidung, nachdem einige Politiker in den letzten Monaten eine Diskussion über Brutalität in Computerspielen losgetreten hatten. Deshalb haben die da oben aus der Regierung im Koalitionsvertrag vom 11. November 2005 vereinbart, dass sie ein Verbot so genannter »Killerspiele« für erstrebenswert halten. Wie ein Damokles-Schwert hing dieser vage Plan zuletzt über der Games-Branche. Und sicherlich hat auch die eine oder andere Entscheidung der USK mit diesem Unsicherheitsfaktor zu tun. Solange die Alterskontrolleure der USK im Fadenkreuz standen, vermute ich, wollten sie den politischen Scharfschützen der »Schluss mit Blut- und Gewalt-Games«-Fraktion keinen Grund für einen Fangschuss geben.

Und jetzt die geschickte Überleitung zum Fall »Dead Rising« – dem Zombie-Geschlitzte, das offiziell nicht in Deutschland verkauft wird, weil es von der USK keine Freigabe bekommen hat. Für mich völlig unverständlich. Ich hab selten ein Game gesehen, dass so angenehm unverkrampft und selbstironisch auftritt. »Dead Rising« ist nicht nur ein Schlachtfest. Es ist eine Persiflage auf Zombiefilme. Auf Filme, die ich ganz problemlos überall kaufen kann. »Warum kann ich das dann beim Spiel nicht?«, mag sich der eine oder andere fragen. Den schwarzen Peter der USK zuschieben, das wäre unfair. Denn auch ohne Freigabe kann »Dead Rising« durchaus den Besitzer wechseln, ganz offiziell beim Händler. Der wird halt nur nicht beliefert, jedenfalls nicht offiziell vom deutschen Lager aus. Und das ist eine Entscheidung, die ganz allein die Hersteller Capcom und Microsoft treffen.

Dabei weiß jeder, dass die Faszination des Videospiele nicht auf Blut und Gewalt zurückzuführen ist. Ein »Saints Row«, um mal ein anderes in diesem Heft getestetes Beispiel zu nennen, schließt doch niemand ins Herz, weil man die Neunmillimeter auf einen Menschen richten kann. Die Faszination ist woanders zu suchen. In einer Welt, die einem weit offen steht. In der man tun und lassen kann, was man will, ohne die Folgen fürchten zu müssen. Die Gefahr im Ghetto suchen, ohne echter Gefahr ausgesetzt zu sein – sich durchsetzen, wo das wahre Leben scheitert, so etwas fesselt. »Saints Row« ist also eigentlich ein Rollenspiel. Der Gamer und die von ihm eigenhändig erschaffene Figur verwachsen zu einem Team. Man lernt sich kennen, feiert Erfolge. Es tut gut, zu sehen, wie die Figur andere Charaktere kennen lernt und sich ein Umfeld schafft. Auf den Ratschlag des berechnenden Julius ist Verlass, die Begeisterung der heißblütigen Troy wirkt ansteckend. Die Botschaft: Ohne andere Menschen ist der Mensch verloren. Gemeinsam sind wir stark. Im Spiel, aber auch im richtigen Leben ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Richard Löwenstein
Chefredaktion 360-Magazin

„Kein Verbot von Killerspielen!“

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

Just Cause

Für uns eine der großen Überraschungen in diesem Jahr. Ein Desperado-Thriller wie »GTA« geprägt durch jede Menge Action und großartige Bewegungsfreiheit. »Just Cause« spielt sich völlig mühelos und angenehm, nimmt sich selbst nicht so bierernst. Und dann diese unfassbare Grafik. Eine Insel unter Palmen, voller wunderschöner Details. Und man kann alles kaputt machen. Sind das die heftigsten Explosionen, die wir je in einem Videospiel gesehen haben? Gut möglich. Mehr dazu ab Seite 14. In der Heftmitte wartet das dazu passende Poster.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

14 COVERSTORY

Just Cause
Preview und Poster

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

20 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

46 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

68 360 TECH

Die Spielhalle
auf der 360

DURCHGETESTET

50 TEST DRIVE UNLIMITED

Volle sechs Seiten über die schönste
Rennsimulation des Jahres. Auf Herz
und Nieren durchgetestet.

360 BRANDAKTUELL

28 RAINBOW SIX VEGAS

Der nächste Taktik-Hit der Macher von
»Ghost Recon«. Exklusive Detailinfos
und brandneue Bilder.

AKTUELL

- 06** DER HEISSE STUHL:
KEN LEVINE, IRRATIONAL
GAMES
- 08** GATES BILL-ANZ
- 10** RETROLOGIE
- 10** 360-RELAUNCH IN JAPAN
- 11** COLIN MCRAE DIRT
- 12** MITMACH-CHARTS
- 13** SPIELETERMINE

COMMUNITY

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

PREVIEW

- 14** JUST CAUSE
- 20** SPLINTER CELL:
DOUBLE AGENT
- 22** GEARS OF WAR
- 24** THE DARKNESS
- 26** CLIVE BARKER'S JERICHO
- 28** RAINBOW SIX: VEGAS
- 32** CALL OF DUTY 3
- 34** FIFA 07
- 35** PRO EVOLUTION
SOCCER 6
- 36** WWE: SMACKDOWN VS.
RAW 2007
- 38** SONIC
- 40** TIMESHIFT



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

64 SERVICE

Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe

70 COMMUNITY

Neue Downloads, neue
Live-Arcade-Games

COVERTHEMA

14 JUST CAUSE

Überraschung: ein
Actionreißer, der die
besten Elemente aus
»GTA« und »Far Cry«
mischt. Sechs Seiten mit
Exklusiv-Infos.



POSTER

- 41 SAINTS ROW
- 42 JUST CAUSE

TEST

- 46 SAINTS ROW
- 50 TEST DRIVE UNLIMITED
- 56 DEAD RISING
- 58 NINETY-NINE NIGHTS
- 60 ENCHANTED ARMS
- 62 NHL 07

360 TECH

- 68 DEAD OR ALIVE 4 STICK
- 68 XPLODER MEDIA CENTRE
- 69 INTERCOOLER
- 69 UNIVERSAL FERNBEDIENUNG
- 69 YPP

REPORTAGE

- 76 ONLINE-GAMING: IST DIE 360
REIF FÜR MMORPGS?

SERVICE

- 45 IMPRESSUM
- 64 ABO
- 65 GEWINNSPIEL
- 66 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU

TOPSPIELE

- 14 Just Cause
- 20 Splinter Cell
Double Agent



22 Gears of War

28 Rainbow Six: Vegas



32 Call of Duty 3

34 FIFA 07
46 Saints Row



35 Pro Evolution
Soccer 6

50 Test Drive Unlimited
60 Enchanted Arms
62 NHL 07



56 Dead Rising

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

UNTER WASSER

Neues von Bioshock

UNTER DRUCK

Import Tuner Challenge

UNTER TOTEN

Dead Rising Interview

UNTER WERT

Neues vom Duke

UNTER KIESELN

Colin McRae Dirt

DER HEISSE STUHL / KEN LEVINE, IRRATIONAL GAMES

Mit ihrem neuesten Werk »Bioshock« entführen uns die Jungs von Irrational Games bald in einen Tiefenrausch, den man so schnell nicht vergisst. Ken Levine erklärt, warum ...

Ungläubige Blicke, frenetische Presse-Stimmen, ganze 17 Auszeichnungen auf der diesjährigen »E3« – kein Zweifel, allein an den ganzen Vorschusslorbeeren gemessen, ist »Bioshock« von Irrational Games bereits jetzt schon ein absoluter Ausnahmetitel. Grund genug für uns, ins sonnige Kalifornien abzuhausen und Kevin Levine, dem Creative Director der Schmiede, einen Besuch abzustatten. Und der rührt auch gleich die Werbetrommel für sein neues Baby: »Wissen Sie, mit »Thief« oder »System Shock 2« konnten wir in der Vergangenheit Erfahrungen sammeln, die uns nun bei »Bioshock« zu Gute kommen. Wir haben auch dieses Mal wieder viel Zeit und Elan in die Entwicklung einer schaurigen Grundstory investiert. Die wird den Spieler von der ersten Minute an fesseln, das garantiere ich!«

Dann gibt er die Konsole für ein erstes Probespiel frei. »Bioshock« entführt uns in die 30er Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts, tief unter die Meeresoberfläche in die geheime Unterseestadt »Rapture«. Eine künstlich erschaffene Gesellschaft, in der man mit der Intelligenz fördernden Droge »Adam« nach dem perfekten Menschen strebt – und dabei mächtig ins Klo greift. Schon bald gerät das Projekt außer Kontrolle. Ein Bürgerkrieg bricht aus, blutige Revolten und Aufstände sind an der Tagesordnung, Die Bevölkerung dezimiert sich selbst drastisch und die Regierung ist zu radikalen Notstandsmaßnahmen gezwungen: Die Akte »Rapture« wird geschlossen, der Vorfall vertuscht. Wenigstens solange, bis der Spieler 30 Jahre später die geheime Unterseestadt durch Zufall entdeckt – und ihm erstmal der Atem stockt. Denn was »Bioshock« allein grafisch auf die Beine stellt, ist phänomenal: Hochauflösende



BIO

NAME/ Ken Levine

FIRMA/

Irrational Games

POSITION/

Creative Director

ARBEITET GERADE

AN/ »Bioshock«

SCHON GEWUSST/

Unter den 17 »E3«-Auszeichnungen verdiente sich »Bioshock« unter anderem auch den Titel »Bestes Spiel auf der Xbox 360«.

Texturen, gruslige Licht- und Wassereffekte machen aus »Rapture« eine atmosphärische Geisterstadt. Kinos und Geschäfte liegen verlassen, Häuser und Wohnungen sind komplett möbliert, von den Wänden lachen vereinzelt verwitterte Konterfeis aus Werbereklamen herab. Unbehagen macht sich beim Spieler von der ersten Minute an breit. Genauso wie es sich Irrational Games vorgestellt hat. Levine: »Dank der Next-Generation-Technologie konnten unsere Grafiker die Umgebung von »Bioshock« so realistisch wie nur irgend möglich gestalten. Und ich finde, sie haben ihren Job fantastisch gemacht. »Rapture« fühlt sich durch und durch lebensecht an. Selbst die Stadtbewohner handeln nicht mehr nach vorgefertigten Skripts, sondern individuell, so wie es ihnen in den Kram passt.« Aber wehe, der Spieler fällt in der Stadt unangenehm auf. Dann werden die unheimlichen Bewohner auf einmal auffallend aktiv und machen Jagd auf den unerwünschten Eindringling. Bedrohliche Wesen in Taucheranzügen, grässlich entstellte Halbmenschen rotten sich in Scharen zusammen, suchen die Umgebung unermüdlich nach dem Fremdkörper ab, der die Gemeinschaft von »Rapture« stören will. Mit riesigen Scheinwerfern leuchten sie Ecken und Nischen aus, rufen Artgenossen zu Hilfe oder positionieren sich an taktisch günstigen Stellen, um den Spieler in die Fänge zu bekommen. Und spätestens, wenn die mädchen-ähnlichen »Gatherer« mit ihren toten Augen aus den Schatten kriechen, schießt der Blutdruck des Spielers in ungeahnte Höhen. Wer in »Rapture« also überleben will, sollte schon mal an der Belastbarkeit seines Nervenkostüms arbeiten. Für »Bioshock« werden Nerven wie Drahtseile nämlich bitter notwendig sein.



Import Tuner Challenge Tokio er-fahren

Notorische Bleifüße können sich freuen: Für die 360 stehen dieser Tage nämlich mehr Racing-Titel auf dem Programm als jemals zuvor. Nachdem jüngst auch noch »Colin McRae: Dirt« und »Sega Rally« angekündigt wurden, zieht nun noch der japanische Hersteller Genki nach und verspricht, seinen (in Japan bereits veröffentlichten) 360-Racer »Shutoku Battle« im Herbst auf den Westen loszulassen. Uns soll's nur recht sein, denn die

»Tokyo Xtreme Racer«-Serie – wie sie hierzulande genannt wird – hat schon auf Playstation 2 und der Dreamcast durchaus Eindruck hinterlassen. Vor allem, weil man in den Spielen immer durch das Original-Straßennetz der Millionen-Metropole Tokio flitzt. Und dank geballter 360-Power wird die City-Spritztour dieses Mal ganz besonders reizvoll. Endlose Straßensysteme laden ein, hell erleuchtete Meere aus Wolkenkratzern, riesige

Neonreklamen an jeder Hauswand, und die Fahrbahnen bevölkert mit Horden von Daihatsus, Nissans und Mitsubishiis in allen Farben und Formen. Dazu hochauflösende Automodelle, exotische Tuningparts von Mazdaspeed, C-West, Veilside und Recaro, plus ein Xbox-Live-Modus ... Was will man da noch mehr? Über fünf Millionen Tuningteile vielleicht? Sind dabei. In der nächsten Ausgabe checken wir, wie sich das Ganze spielt.



Die Stadt, die niemals schläft: Nachtfahrten wird's in »Tokyo Xtreme Racer« zuhauf geben



INTERVIEW

“DEAD RISING SOLLTE SICH AUS DEM SCHATTEN VON RESIDENT EVIL LÖSEN”



KEIJI INAFUNE

Drei Fragen an den Kopf hinter Capcoms »Dead Rising«

360: IST ES EIGENTLICH SCHWER GEWESEN, SO VIELE ZOMBIES MIT EINER ORDENTLICHEN GEGNER-KI ZU BESEELEN?

Keiji Inafune: Na ja, erstmal gelten Zombies ja generell nicht gerade als Einsteins Erben. Trotzdem haben wir lange daran gearbeitet, um den Horden nachvollziehbare Handlungsmuster beizubringen. Mithilfe der so genannten »Swarm Technology« ist uns schließlich der Durchbruch gelungen. Die Untoten rotteten sich wie selbstverständlich in Gruppen zusammen, umzingeln Frank oder drängen ihn gezielt in Hinterhalte. Der Spieler muss in »Dead Rising« permanent auf der Hut sein, um den Zombies nicht zum Opfer zu fallen.

360: WAR DERART VIEL ACTION VON ANFANG AN GEPLANT ODER HAT SICH DAS ERST IM LAUFE DER ENTWICKLUNGSZEIT HERAUSKRISTALLISIERT?

KI: Das war definitiv beabsichtigt. »Dead Rising« wurde bewusst anders konzipiert, um sich aus dem Schatten von »Resident Evil« zu lösen. Mit unserem Spiel gehen wir völlig neue Wege. Es ist viel actionlastiger, viel rasanter, und auch ungewohnt witzig. Zumindest für ein Horror-Spiel.

360: »DEAD RISING« WURDE JA SCHON ZU BEGINN DER 360-ÄRA ALS TYPISCHER NEXT-GENERATION-TITEL ZELEBRIERT. WAS GENAU IST DENN AN DEM SPIEL SO »NEXT GENERATION«?

KI: Dank der Xbox 360 war es uns möglich, die Shopping Mall mit einer irrsinnigen Anzahl von Feinden zu bevölkern, die für uns vorher undenkbar gewesen wäre. Das sind mehrere Tausend Zombies und Untote auf einem Haufen, die alle individuell animiert und texturiert sind. Der Großteil der Hardware-Power ging aber für die Ausstattung der Umgebung drauf. Jeder Shop, jedes Verkaufsregal ist nicht einfach eine aufgeklebte Textur, sondern komplett ausmodelliert und mit individuellen Waren gefüllt. Für unsere Designer bedeutete das einen wahnsinnigen Mehraufwand, der sich im Spiel aber wirklich auszahlt. Die gesamte Umgebung fühlt sich authentisch und echt an. So wie es sich für einen richtigen Next-Generation-Titel gehört.



Klein- gedruckt

HALO HAT EINEN REGISSEUR

» Schon mal den Namen Neill Blomkamp gehört? Wir auch nicht. Aber das mag sich ändern. Denn der 3D-Animator und Kopf hinter dem witzigen Citroën-Werbespot mit den »Transformer«-Autos führt Regie bei der Verfilmung von »Halo«. Produzent ist Peter Jackson. Im Interview mit dem Entertainment-Magazin »Ain't it cool« erzählt Neill, dass der er die zwei »Halo«-Games verehrt, dass er den Master Chief nur wenig verändern mag, und dass er sich auf die Darstellung der Covenant freut. Das tun wir auch!

MIDWAY EXPANDIERT

» Spiele-Publisher Midway investiert gerade satte 75 Millionen US-Dollar, um wieder kräftig von sich reden zu machen. Das Geld will das Unternehmen dafür nutzen, um mehr Softwareschmieden an Land zu ziehen und neue Game-Serien zu kreieren. Gut zu hören, denn selbst dem ehemaligen Midway-Aushängeschild »Mortal Kombat« ging nach dem sechsten Teil langsam aber sicher die Luft aus.

EA UND DER WEISSE RAT

» Nach »Schlacht um Mittelmeer 2« erwartet uns mit »Der weiße Rat« nun ein weiteres EA-Rollenspiel aus dem »Herr der Ringe«-Universum. In unzähligen Spielstunden wandert der Fantasy-Fan auf den Spuren Tolkiens durch die unterschiedlichsten Ländereien von Mittelmeer, erkundet düstere Schlösser und Burgen oder hilft Elben, Zwergen und Hobbits aus der Patsche. Alles nur, um sich mit seinen glorreichen Taten für den so genannten »weißen Rat« zu qualifizieren, dem so illustre Gestalten wie Gandalf, Saruman oder Galadriel angehören. Geplant ist der Titel für Ende 2007.

Schnippse! die du
zwischen zwei Atemzügen
aufschnappst...

**5 IN 5
SEKUNDEN**

PHILIPS DVD-LAUFWERKE ...

... ab sofort in jeder neuen Xbox 360.

EMMANUELLE VAUGIER (»SAW 2«) ...

... posiert als Renn-Bunny in
»Need for Speed: Carbon«.

MICROSOFT ...

... entwickelt angeblich einen iPod-Konkurrenten.

ATARI RECHNET ...

... mit 69 Millionen US-Dollar
Verlust für dieses Jahr.

2500 MITGLIEDER ...

... zählt unser Forum. Mach mit
unter www.360-live.de!



Die Rückkehr des Dukes lässt
mittlerweile schon mehr als
neun Jahre auf sich warten

DUKE NUKEM FOREVER

Eine halbe Million Dollar Starthilfe

Duke Nukem ist ein Held wie er im Buche steht. Zumindest im Drehbuche von 80er Jahre-Hollywood-Autoren. Mit baumstamm-großen Oberarmen und feschem Kurzhaarschnitt ist er der Schwarzenegger der Videospielhelden, der digitale Dolph Lundgren oder Brigitte Nielsen auf Testosteron. Und das nun schon seit 1991. »Duke Nukem Forever« sollte die Saga abschließen. Das war 1997, und wir warten bis heute. Neun Jahre später ist das Spiel immer noch nicht fertig, die Fangemeinde enttäuscht, und der Publisher Take 2 extremst angesäuert. Denn die Entwicklungskosten haben über die Jahre Dimensionen erreicht, die kaum tragbar scheinen. Um 3D Realms deshalb zum schnelleren Arbeiten zu animieren, hat sich die Chefetage von Take 2 etwas ganz besonderes ausgedacht: Satte 500.000 US-Dollar Bonusprämie winken der Schmiede, sollten sie es schaffen, »Duke Nukem Forever« bis

zum 31. Dezember dieses Jahres auf den Markt zu bringen. Ein gut gemeintes Angebot, das die Jungs von 3D Realms trotzig ausgeschlagen haben. George Broussard, Präsident von 3D Realms, erklärt uns warum: »Ich habe keine Ahnung, woher dieses Geld kam, aber wir haben niemals darum gebeten. Und wir werden es auf keinen Fall annehmen, ganz egal, wie viel Extra-Zaster uns auf den Tisch gelegt wird. Wozu auch? >Duke Nukem Forever< kommt dann heraus, wenn es fertig ist. Und kein Publisher wird uns dazu bringen, ein Spiel verfrüht auszuliefern, nur weil er mit ein paar Zusatz-Scheinen wedelt. Das können wir unserer Fangemeinde einfach nicht antun.« Fragt sich nur, ob von dieser noch viel übrig ist, wenn sich das Spiel jetzt wieder um mehrere Jahre nach hinten verschiebt. Sieht so aus, als sei der Titel »Duke Nukem Forever« bald wirklich wörtlich zu verstehen ...

DER BOSS SPRICHT

Gates zieht Bill-anz

Konsolen-Schlammsschlacht und kein Ende. Nachdem erst kürzlich Ex-Xbox-Mitarbeiter Kevin Bachus die Konkurrenz durch den Kakao gezogen hat, gibt's jetzt Häme von ganz oben: Kein Geringerer als Bill Gates himself nahm kürzlich in einem Interview mit MTV auf dem heißen Stuhl Platz, um seinen Senf zum Next-Generation-Krieg abzugeben. Ganz oben auf Billys Abschlusliste: Sony und der Playstation-3-Controller, der neben altbekannter Architektur jetzt auch um Motion-Sensor-Technologie erweitert ist. Ein Konzept, bei dem das Joypad auf Neige- und Kippbewegungen reagiert und auf das Bildschirmgeschehen überträgt. Anfangs noch voller Lob für die »neue« Erfindung, mischten sich schon bald kritische

Untertöne in die Worte des Microsoft-Chefs: »Das Konzept der Motion-Sensor-Technologie ist bestimmt interessant, in der Praxis jedoch alles andere als sinnvoll. Die meisten Spiele lassen sich so doch kaum bedienen. Jede Handbewegung – und sei sie noch so klein – wird vom Controller sofort registriert und auf die Spielfigur übertragen. Das akkurate Steuern wird so zu einer überaus fitzeligen Angelegenheit. Vor allem in Plattformabenteuern, wo jeder Schritt genauestens überlegt sein will, könnte sich das fatal auf das Gameplay auswirken. Völliger Unsinn in meinen Augen.« In unseren aber nicht, denn neue Ideen braucht das Land! Beim Wii-Controller scheint's jedenfalls prima zu funktionieren.



RETROLOGIE.

Liegt die Rückwärtskompatibilität der 360 auf Eis?

Man kann über die PS3 wirklich sagen, was man will, aber in einem Punkt ist sie der Xbox 360 haushoch überlegen: der Rückwärtskompatibilität. Während Sonys Maschine anstandslos alles schluckt und spielt, was auf den Vorgängerkonsolen seit 1995 erschienen ist, muss die 360 erst umständlich über Software-Patches auf alte Xbox-Spiele getrimmt werden. Mit äußerst mäßigem Erfolg. Denn von den rund 800 Titeln, die für die Ur-Xbox auf dem Markt sind, laufen gerade mal knapp 200 ohne Probleme. Viel schlimmer noch: Seit Anfang des Jahres ist die Liste kompatibler Spiele kaum angewachsen. Verdammt schade, wenn man bedenkt, dass Microsoft noch Ende 2005 damit geprahlt hatte, jeden Xbox-Titel schnellstmöglich auch auf der Xbox 360 zum Laufen zu bringen. Hat sich das Unternehmen mit seinen Versprechungen also etwas zu weit aus dem Fenster gelehnt? Peter Moore, Vizepräsident für Marketing und Vertrieb der Xbox, kam bei der Stellungnahme jedenfalls in arge Bedrängnis: »Die ganze Kompatibilitäts-Geschichte ist sehr kompliziert und im Endeffekt den Aufwand kaum wert. Wer kauft sich schon eine High-End-Konsole, um dann darauf Games von gestern zu spielen?« Ähm ... wir zum Beispiel! Ebenso wie Millionen andere User auch, die den Ankündigungen Microsofts bereitwillig geglaubt hatten und sich nun in zahlreichen E-Mails und Briefen über die leeren Versprechungen des Unternehmens beschwerten. Und siehe da: das Quengeln half. Nur wenige Tage später gab Moore kleinlaut im Xbox-Blog von www.majornelson.com bekannt: »Meine Äußerungen sind wohl etwas missverstanden worden. Natürlich sind wir auch weiterhin darum bemüht, so viele Xbox-Spiele wie möglich auch auf der Xbox 360 spielbar zu machen.« Und um zu zeigen, dass er's ernst meint, wurde die Liste kompatibler Titel auch gleich auf 227

Vertreter aufgestockt. »Doom 3« läuft nun ebenso auf 360-Geräten wie »Lego Star Wars« oder »Silent Hill 4: The Room«. Dennoch, mit vielen anderen Highlights wie »Psychonauts« oder Segas »Shenmue 2« kann Microsofts Next-Generation-Maschine nach wie vor nichts anfangen. Na, Hauptsache »Barbie's Horse Adventures« laufen ohne Probleme auf der 360 ...



»Burnout 3« ist nur eines vieler Xbox-Highlights, mit denen die Xbox 360 nichts anfangen kann. Noch nicht ...

EINE ZWEITE CHANCE

Microsoft startet Japan-Relaunch der Xbox 360

In Japan, dem skurrilen Land des Lächelns, hatte Microsoft selten echten Grund zur Freude. Nicht nur, dass die Original-Xbox dort in den Händlerregalen zum Ladenhüter verkam, auch der groß angelegte Nippon-Launch der 360 im Jahre 2005 war den Japanern herzlich egal und konnte die Videospieler des Landes kaum überzeugen. Um der Konsole daher zu besseren Verkaufszahlen zu verhelfen, hat sich Microsoft nun zu einem Sommer-Relaunch der Xbox 360 entschlossen. Unter dem Namen »do! do! do! Shiyoo ze« startete vor kurzem eine Sommer-Kampagne, die mit hippen Werbeslogans und Lifestyle die Absätze der Next-Generation-Konsole kräftig ankurbeln soll. Und zwar in Radio, TV sowie allen namhaften Printmedien des Landes.

Musikalisch unterstützt wird die Kampagne durch die japanische Band Tokio, die mit klampfigen Mainstream-Rhythmen Bevölkerungsgruppen allen Alters ansprechen und für die Xbox 360 begeistern soll. Ob sie das auch wirklich schafft, wird sich allerdings erst in ein paar Wochen herausstellen, wenn uns die ersten Verkaufszahlen aus Japan in die Redaktionsräume flattern. Wir drücken Microsoft jedenfalls die Daumen und lauschen solange den Klängen von Tokio, die seit 23. August offiziell im Handel erhältlich sind.



Steter Tropfen höhlt den Stein: Microsoft versucht es in Japan erneut. Mit einer komplett neuen Werbekampagne ...



360 HEISSE AUSSICHTEN

COLIN MCRAE DIRT

Let's get dirty!

Zugegeben, über einen Mangel an Rennspielen können sich Besitzer einer Xbox 360 bald bestimmt nicht mehr beschweren. Im kommenden Jahr kommt zu »Forza 2«, »Carbon« und Co. noch ein Vollgas-Spektakel dazu: Codemasters preist sein Rallye-Game »Colin McRae: Dirt« als das Patentrezept gegen Rennspiel-Einheitsbrei an, fernab von trostlosen Großstadtlandschaften, blank geleckten Asphaltstrecken und aufpoliertem Chrom. Stattdessen erwar-

ten uns staubige Off-Road-Pisten, dreckverkrustete Buggys und ein »Rennerlebnis, das nur ein Colin McRae-Game bieten kann«, so verspricht es zumindest die Pressemeldung. Und auch der Produzent des Titels Gavin Raeburn kann seinen Optimismus kaum zügeln: »Die Colin-McRae-Reihe gilt schon seit den 90er Jahren als hochwertige Renn-Serie, und der neueste Teil wird diese Tradition weiterführen.« Also erwarten uns abwechs-

lungsreiche Renn-Parcours in freier Natur, detailliert modellierte Front-, Heck- und Allrad-Vehikel, fotorealistische Hochglanzoptik und eine Latte an Spielmodi, die keine Wünsche mehr offen lassen. »Rally Raid« zum Beispiel, also Driften auf freiem Gelände nach Kompass. Und Bergrennen. Unter anderem wird der berühmt-berüchtigte »Pikes Peak International«-Wettbewerb integriert: 12,4 Meilen mit 150 haarsträubenden Kurven im Mekka der Rallye-Fanatiker und zwar in den Rocky Mountains von Colorado, USA. Dazu ein Physik- und Geländesystem inklusive realistisch deformierendem Untergrund. Plus umfangreiche Online-Multiplayer-Rennen, in denen sich Rennfische weltweit den Wüstensand um die Ohren pfeffern können. Man sieht, es geht überaus dreckig zu in »Colin McRae: Dirt«. Aber echte Vierrad-Piloten hat ein bisschen Schmutz noch nie abgeschreckt. Also? Bist du Manns genug?



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



Erst wenige Wochen in den Läden und schon ganz oben in den Charts: der »DS Lite« von Nintendo. Wie schon in Japan und den USA stürmen

die Fans dieser Tage auch in Europa die Läden, um sich das begehrte Konsöhlchen zu sichern. Ganze 200.000 Einheiten waren bereits nach den ersten zehn Verkaufstagen an Mann, Frau und Haushund (»Nintendogs« sei dank) gebracht, und auch für die nächsten Wochen erwarten Händler einen regelrechten Run auf den Handheld. Verständlich, denn das schicke Redesign des »DS Lite« kann sich durchaus sehen lassen. Mit schickem Weiß und klar definierten Konturen erinnert das Ding eher an einen iPod als an eine tragbare Spielekonsole. An den inneren Werten hat sich indes natürlich überhaupt nichts geändert. Dank Touchscreen und eingebautem Mikrofon wird deutschlandweit gerade gerubbelt, geschrien und geblasen, was das Zeug hält. Und manchmal sogar auf dem »DS Lite« ...

SUPER SONY-SCHLAGZEILEN



Auch kurz vor dem Launch der Playstation 3 hat Sony nicht wirklich viel zu lachen. Grund für die Ver-

stimmung sind die ernüchternden Um-

frage-Ergebnisse aktueller Marktforschungsberichte. In einem landesweiten Online-Poll von Yahoo!, Japan, sprachen sich von 20.000 Befragten gerade mal acht Prozent definitiv für die Playstation 3 aus. Allen anderen war entweder der Preis zu hoch, das Spielangebot zu mager, oder die Maschine zu innovationslos. Auch Softwarehersteller wie der französische Konzern Ubisoft stehen Sonys viel gepriesenem Boliden noch etwas skeptisch gegenüber. Wie Firmenpräsident Yves Guillemot in einem Interview mit dem Analysten von Bloomberg verriet, sehe er vor allem im hohen Einführungspreis der Playstation 3 ein Problem: »Für Normalspieler sind 599 US-Dollar einfach zu viel. Wenn Sony ordentliche Absätze verzeichnen will, sollten sie den Verkaufspreis so gut es geht nach unten drücken.« Ob das bei so horrenden Herstellungskosten allerdings überhaupt noch möglich ist, steht auf einem ganz anderen Blatt.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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



DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte August 06



Pos	Titel	Publisher
1	Schlacht um Mittelamerika 2	EA
2	Tischtennis	2k Games
3	Oblivion	2k Games
4	Burnout Revenge	EA
5	MotoGP '06	THQ

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte August 06



Pos	Titel	Publisher
1	NCAA Football 2007	EA
2	Advanced Warfighter	Ubisoft
3	Oblivion	2k Games
4	ChromeHounds	Sega
5	Madden NFL 07	EA

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte August 06



Pos	Titel	Publisher
1	Senko no Ronde Rev. X	G.Rev
2	Bullet Witch	AQ Interactive
3	ChromeHounds	Sega
4	Sengoku Musou 2	Koei
5	Final Fantasy XI	Square Enix

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

13,61%

Tendenz



Auch im August ist die Anziehungskraft des Master Chiefs ungebrochen. »Halo 3« hält wacker seine Pole-Position in den Charts.

Einschätzung/ Sehr gut



2

GEARS OF WAR
PUBLISHER/ MICROSOFT

11,26%

Tendenz



Epic Games' Zukunftsvision hat's den Lesern offensichtlich sehr angetan. Denn auch im August hält sich das düstere Action-Fest hartnäckig auf Platz 2.

Einschätzung/ Sehr gut

3

NFS: CARBON
PUBLISHER/ EA

6,81%

Tendenz



Auch in diesem Jahr steht eine neue Folge aus der »Need for Speed«-Serie ins Haus. Und sie ist unseren Lesern äußerst willkommen. Platz 3 für »Need for Speed: Carbon«.

Einschätzung/ Sehr gut

4 **Grand Theft Auto IV**6,28% **Einschätzung/** unklar5 **Forza Motorsport 2**6,28% **Einschätzung/** Sehr gut6 **Pro Evolution Soccer 6**5,76% **Einschätzung/** Sehr gut7 **Call of Duty 3**4,97% **Einschätzung/** Sehr gut8 **F.E.A.R.**4,71% **Einschätzung/** Sehr gut9 **Mass Effect**4,45% **Einschätzung/** Sehr gut10 **Table 2**4,35% **Einschätzung/** Sehr gut

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

1

OBLIVION
PUBLISHER/ 2K GAMES

12,31%

Tendenz



In den Weiten von Cyrodiil kann man schon mal mehrere Stunden seines Lebens im wahrsten Sinne des Wortes verspielen. Unsere Leser finden das toll: »Oblivion« schiebt sich ganz nach vorne.

360-Wertung/ 9.3



2

PROJECT GOTHAM RACING 3
PUBLISHER/ MICROSOFT

10,07%

Tendenz



Blank polierter Chrom, dreistellige PS-Zahlen und Auspuff-Sounds, die den TÜV vom Platz pusten. »PGR 3« brettet von Platz 6 auf Platz 2.

360-Wertung/ 9.0

3

ADVANCED WARFIGHTER
PUBLISHER/ UBISOFT

8,21%

Tendenz



Im August ist die Kriegslust unserer Leser etwas gesunken. Ubisofts Next-Generation-Schlacht fällt von Platz 1 auf Platz 3.

360-Wertung/ 9.1

4 **Burnout Revenge**7,09% **Wertung/** 8.85 **Call of Duty 2**7,46% **Wertung/** 8.56 **Rockstar präsentiert Tischtennis**5,60% **Wertung/** 8.37 **Prey**5,22% **Wertung/** 8.78 **FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006**5,22% **Wertung/** 8.39 **Nfs: Most Wanted**4,48% **Wertung/** 9.010 **Battlefield 2: Modern Combat**3,73% **Wertung/** 7.1

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007

Schwitzende Fleischberge in hautengen Polyester-Einteilern, die in minutenlangen Matches auf dem Boden herumkullern, sich gegenseitig in diverse Hart- und Weichteile schlagen und die Muskeln spielen lassen. Irgendwie ist »WWE Smackdown vs. Raw 2007« dasselbe wie Konamis »Rumble Roses XX«, nur spielerisch eine Spitze raffinierter. Und natürlich mit kräftigen homoerotischen Untertönen. Na super.

3. QUARTAL

Far East of Eden: Zinia	HUDSON
Love Football	NAMCO
Open Season	UBISOFT
BDFL Manager 2007	CODEMASTERS
Dead Rising	CAPCOM
Der Pate: Das Spiel	ELECTRONIC ARTS
Enchanted Arms	UBISOFT
Just Cause	EIDOS
Ninety-Nine Nights	MICROSOFT
Saints Row	THQ
Test Drive Unlimited	ATARI

4. QUARTAL

2 Days to Vegas	UNKLAR
Alan Wake	REMEDY
Armored Core 4	FROMSOFTWARE
Avalon	UNKLAR
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Battlefield 2142	EA
Battlestations: MIDWAY	EIDOS
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
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Driver 4	ATARI
Duke Nukem Forever	2K GAMES
Enemy Territory: Quake Wars	ID SOFTWARE
Eragon	VIVENDI
F.E.A.R.	VIVENDI

FIFA 08	EA
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
Gears of War	MICROSOFT
Huxley	WEBZEN
Infernal	PLAYLOGIC
Interview with a Made Man	UNKLAR
Jade Empire 2	MICROSOFT
Jagdfieber	UBISOFT
Justice League of America	WARNER BROS.
Killer Instinct 3	MICROSOFT
Killing Day	UBISOFT
King of Fighters: M13	IGNITION
Lego Star Wars 2	LUCASARTS
Lost Odyssey	MICROSOFT
Marvel Ultimate Alliance	ACTIVISION
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
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
Phantasy Star Universe	SEGA
Pro Evolution Soccer 6	KONAMI
Project Sylph	SQUARE-ENIX
Rainbow Six: Vegas	UBISOFT
Rayman Raving Rabbids	UBISOFT
Sonic the Hedgehog	SEGA
Splinter Cell: Double Agent	UBISOFT
Stranglehold	MIDWAY
Superman Returns	EA
The Sopranos	THQ
Timeshift	VIVENDI
Tony Hawk's Project 8	ACTIVISION
Too Human	MICROSOFT
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
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Bioshock	IRRATIONAL GAMES
Castle Wolfenstein	ACTIVISION
Colin McRae: Dirt	CODEMASTERS
Elveon	10TACLE STUDIO
Fable 2	MICROSOFT
Frontlines: Fuel of War	THQ
Golden Axe	SEGA
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR GAMES
GTR	THQ/SIMBIN
Halo 3	MICROSOFT
Hellboy	KONAMI
Indiana Jones	LUCASARTS
Juiced 2	THQ
Knights of the Old Republic 3	ACTIVISION

Lost Planet	CAPCOM
Lost Odyssey	MICROSOFT
Marvel Universe	MICROSOFT
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
Naruto	UBISOFT
Overlord	CODEMASTERS
Resident Evil 5	CAPCOM
Sega Rally	SEGA
Shadowrun	MICROSOFT
Star Trek Legacy	BETHESDA
Sudeki 2	MICROSOFT
Teenage Mutant Ninja Turtles	UBISOFT
Tenchu	FROMSOFTWARE
Terra: Formations	STAR CAVE STUDIOS
The Club	BIZARRE
The Darkness	2K GAMES
The Outsider	FRONTIER
Turok	PROPAGANDA
Two Worlds	ZUXKEZ
Unreal Tournament 2007	MIDWAY
Virtua Tennis 3	SEGA
Zoids	ATARI

WOLFSOFT!
Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + 1 Spiel nach Wahl	399,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole	355,55 Euro
Perfect Dark Zero (usk18)	29,99 Euro
Tischtennis	31,99 Euro
Perfect Dark Zero Limited Edition (usk18)	33,33 Euro
Kameo	35,99 Euro
Ghost Recon Advanced Warfighter (usk16)	39,99 Euro
Blazing Angels (usk12)	39,99 Euro
Over G Fighters (usk12)	44,99 Euro
Moto GP 06 (usk12)	47,00 Euro
Prey (usk18)	49,99 Euro
Saints Row (usk18, Release 01.09.06)	49,99 Euro
Ninety Nine Nights (usk16, Release 01.09.06)	49,99 Euro
Dead Rising (ab 18, Release 08.09.06)	69,99 Euro

Alle Neuerscheinungen nur 49,99 Euro
USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Zubehör ohne Grenzen:
YUV Komponenten-Umschalter, Start-Umschalter, Charge Cable, Intercooler, XSATA Adapter, HDD Adapter, Memcard USB Adapter, spezielle Anschlusskabel sowie Umbauten & Modchips für sämtliche Konsolen (auch für Oldies).

Bald im Angebot...

0700 WOLFSOFT - www.wolfsoft.de

Erscheint/ 22. September 06

JUST CAUSE

AUF EINEN BLICK

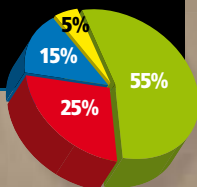
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Avalanche Studios
Genre/ Action-Adventure
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Eine offene Welt, jede Menge Bewegungsfreiheit, ein cooler Held.

DAS STECKT DRIN

- aufregende Stunts
- Fallschirmsprünge
- Greifhaken
- Explosionen



GTA trifft Far Cry: Seckin Özdündar und Richard Löwenstein über einen Südamerika-Thriller, der sich zur ganz großen Actionüberraschung dieses Jahr entwickeln könnte.

San Esperito. Eine tropische Insel. Palmen, strahlender Sonnenschein, Sand und Meer soweit das Auge reicht. Eine Oase der Ruhe – wenn da nicht Agent Rico Rodriguez wäre. Der hat nämlich einen Auftrag zu erfüllen: Stürze das Regime des Insel-Präsidenten Salvador Mendoza. Und wie man sich vorstellen kann, ist der Anschlag auf so einen Diktator selbst für den besten aller Agenten eine durchaus kitschige Angelegenheit. Dieser korrupte und gefährliche Kerl steht in der Reihe mit illustren Staatsoberhäuptern, die ebenfalls den Zorn der US-Regierung auf sich gezogen haben. Neben den obligatorischen Drogen-Geschäften soll sich El Presidente angeblich auch mit jeder Menge Massenvernichtungswaffen eingedeckt haben. Und so was ist dem Pentagon ja bekanntlich immer einen kleinen oder großen Krieg wert. Also entscheidet sich der US-Geheimdienst, zu handeln, auch ohne einen echten Beweis für die Vorwürfe zu haben. Der Vergleich mit der Herangehensweise der US-Regierung im Falle Irak und Saddam Hussein drängen sich auf, doch »Just Cause« orientiert sich doch eher an Kuba – und garniert die ganze Geschichte mit einem Augenzwinkern. Laut den Entwicklern soll San Esperito in etwa halb so groß wie Jamaika sein, was einer simulierten Fläche von gut 5000 Quadratkilometern entsprechen würde. Unserem Eindruck nach ist es zwar deutlich weniger. Aber dennoch braucht man mit einem

schnellen Fahrzeug auf direktem Weg immer noch über zwei Stunden von einer Ecke der Welt bis zur anderen.

DROGEN TÖTEN. RICO AUCH.

Aber keine Angst, »Just Cause« will gewiss kein politisch motiviertes Game sein. Ganz im Gegenteil: »Just Cause« schert sich nicht im Geringsten um Konventionen und Regeln, sondern setzt auf spektakuläres Gameplay, außergewöhnlich aufgemacht und immer mit einer gehörigen Portion Ironie getüncht. Weder die Entwickler noch das Spiel selbst nehmen sich zu ernst, es zählt nur eins: Action! Und davon gibt es reichlich. Welches ernsthafte Spiel lässt es schon zu, dass man sich mit einem Gleitschirm von einer Bergspitze abstößt, viele hundert Meter in die Tiefe stürzt, sich dort dann mit einer Harpune an ein vorbeifahrendes Motorrad anheftet, den Biker vom Sattel kickt, den Lenker herumreißt, auf eine Bergstraße zusteuert, mit einem Satz auf einem Auto landet und dann die Zielperson eliminiert – puuh! Ob das realistisch ist? Nicht die Bohne! Aber der Unterhaltungswert sprengt alle Grenzen, sofern man Action satt »

„Just Cause schert sich nicht um Regeln und Konventionen“

liveundonline

■ Gamerpunkte und Achievements müssen wohl reichen ■ Leider kein Zwei-Spieler-Modus



Exklusiv
INTERVIEW
mit Dan Mayers/Avalanche

» erwartet und drauf pfeift, dass die Stunts unmöglich, die Explosionen zu heftig oder die Charaktere zu überzeichnet sind. Zum Spielspaß trägt auch der abwechslungsreiche Aufbau der Insel bei. Traumstrände, üppige Vegetation, male- rische Sonnenuntergänge und dynamische Wettereffekte bilden den unfassbar schönen Rahmen für das ausgefallene Gameplay. Die Story setzt sich aus 21 großen Missionen zusammen, die einem im Verlauf mehrere Tage quer durch das gesamte Eiland führen. Das Ziel: Rico soll Unruhe stiften, dadurch die Revolutionäre stärken und schließlich nahe genug an El Presidente herankommen, um sein Attentat ausüben zu können. Nach der ersten Mission sicher auf der Insel gelan- det, erhält Rico weitere Aufträge von seiner Kontaktperson, die mit einem voll ausgestat- teten Camping-Bus über die Insel-Straßen eiert. Die Aufgaben reichen von Attentaten auf Drogenbosse bis hin zur Entführung mili- tärischer Konvois. Die CIA kooperiert vor Ort mit einer Guerilla-Bewegung, die aber auch mit einem der beiden großen Drogenkartelle von San Esperito kollaboriert. Man muss also beide Seiten möglichst zufrieden stellen, um seinem Ziel immer näher zu kommen. Dies geschieht, indem du unterschiedliche Missionen für beide Seiten erfüllst. Eine Mission führt zum Beispiel in einen feind- lichen Stützpunkt. Hier soll man zwei Reis- Silos sprengen, die zur Kokain-Produktion verwendet werden, anschließend einen Laster

mit kostbarer Ladung klauen und fliehen. Logisch, dass so was die Besitzer mächtig sauer macht und sie einen ergo mit allem ver- folgen, was sie gerade zur Hand haben. Weil dergleichen natürlich nicht lang unbemerkt bleibt, hängen einem nach kurzer Zeit dann auch noch die lokalen Policía im Nacken. Durch solche Aktionen schießt das Kopfgeld auf Rico in die Höhe; und je höher das ist, desto schwieriger ist es, Jobs überhaupt noch unauffällig durchzuführen.

HARTE ODER ZARTE TOUR?

Aber man muss ja auch nicht immer gleich mit der Tür ins Haus fallen. Okay, auf die schlei- chende Tour á la Sam Fisher kommt einem Rico zwar nie, aber wer lieber subtil vorgeht, hat schon Möglichkeiten. Nehmen wir die gerade erwähnte Mission. Anstatt mit dem Truck die Tore zu rammen und die Wachen direkt aus ihrem Halbschaf zu erschrecken, könnte man sich auch ein kleines Flugzeug ausleihen, sich von Bord per Gleitschirm verabschieden, in der Nähe der Silos landen, springen und die Sprengsätze anbringen. Es läuft so oder so, jeder wie er mag. Und wer gerade gar nicht mag, cruist halt frei Schnauze durch die Gegend und sammelt in Nebenmissionen Prestigepunkte.

Mindestens die Hälfte des Spiels besteht nämlich aus Aufgaben, die nicht direkt in die Story eingebunden sind. Dazu gehört es zum Beispiel, einen Konvoi zu eskortieren, Waffen zu klauen, Fahrzeuge zu überführen. Immer wieder steht auch die Befreiung von Siedlungen oder Dörfern an. In diesem Fall ist Rico nicht auf sich allein gestellt, son- dern kann sich auf den tatkräftigen Einsatz einiger KI-Kämpfer verlassen. Die schießen auf alles, was sich bewegt, und hören erst dann damit auf, wenn die Befreiungsaktion beendet ist. Und sie kommen einem zur Hilfe, stellen schon mal ein Panzerfahrzeug bereit oder ziehen sich gemeinsam mit einem

VIVA LA REVOLUCIÓN!

Um eine Revolution anzuzetteln und Mendoza zu stürzen, muss Rico so viel Chaos wie möglich verursachen. Mittel und Wege dazu gibt es reichlich. Man kann zum Beispiel einen Überfall auf den loka- len Flughafen anzet- teln oder eine Militärbasis aufmi- schen und das Gelände in Schutt und Asche zerlegen. Zu den Standardjobs gehört die Befreiung der Dörfer in den Provinzen von San Esperito. Meistens führt das zu wüsten Schießereien und Spreng-Attentaten, bei denen die Straßen- sperren von Mendo- zas Gefolge spektaku- lär in die Luft fliegen. Sobald Rico und seine Mitstreiter ein Dorf annähernd befreit haben, muss man nur noch das Zentrum erreichen, die Flagge hissen – schon sagt das Volk »Gracias!« und die Umgebung verändert sich deut- lich: Da spazieren jetzt Menschen durch die Straßen, und Poster, von denen vorher noch Mendozas Visage gegrinst hat, zeigen Rebellen-Symbole und Anti-Establishment-Slogans. Nach jeder Mission schießen außerdem neue Kontaktpersonen aus dem Boden, die einen mit wei- teren Haupt- und Nebenmissionen

Lohnt sich's?

- 🏠 Vielleicht die größte Spielwelt, die wir je gesehen haben. Größer sogar als »Oblivion«
- 🎯 Ob die Abwechslung reicht, um die Motivation auf Kurs zu halten?



REGENTANZ

Ein prägendes Kennzeichen ist der Tag/Nacht- Zyklus von 25 Minuten. Bei Sonnenaufgang möchte man am liebsten stoppen und den Anblick genießen. Außer es zieht gerade Regen auf. Denn das Wettermodell simuliert Wolkenbildung und Niederschlag, sogar Sturm.



“ Ob das realistisch ist? Nicht die Bohne. Warum auch! ”



Rico fehlen selten die Worte. Und wenn doch, dann greift er auf andere Argumente zurück: diesen Raketenwerfer zum Beispiel



AMERICAN CHOPPER

Außerhalb der Städte ist die Präsenz von Militär und Polizei noch eher überschaubar. Aber innerhalb der Metropolen bekommt man es nicht nur mit ein paar Revolverhelden zu tun, sondern mit schweren Panzern. Gut, wenn man dann gerüstet ist. Mit diesem Helikopter zum Beispiel.

SUCH DAS VERSTECK

Die meisten Nebenmissionen bauen auf simplen »Finde das und bring es nach dort«-Aufgaben auf. Meistens sind die Ziele gut gekennzeichnet. Es gibt aber einige Herausforderungen, bei denen Objekte gut versteckt sind. Hinter dieser Wand zum Beispiel. Wer das Spiel zu hundert Prozent durchspielen will, wird wohl das ganze Areal absuchen müssen ...

AUGEN AUF!

Wer lauert denn da?

Es scheint ein Merkmal totalitärer Regimes zu sein, dass sie ihrem eigenen Volk nicht trauen. So ist es auch auf San Esperito. Der Machthaber scheint seine Augen überall zu haben. Mendozas Gefolgsleute merken es beispielsweise, wenn sich Rico wie ein Berserker durch den Verkehr arbeitet. Zu viele Geramme und Geschiebe ruft die Policía auf den Plan, die dann zur Verfolgungsjagd bläst. Polizisten und Soldaten der Regierung sind also die ersten, noch recht

konventionellen Gegner. Später wird's dann interessanter. Denn während man sich vom Nordsten der Insel langsam nach Süden vorarbeitet, kommen immer neue Gefahren hinzu. Da rücken dann Kampfhubschrauber an. Und tief im Unterholz, heißt es, stößt man sogar auf wilde Buschleute. Sag nicht, wir hätten dich nicht gewarnt...



“ WIR ERSCHAFFEN DAS MOMENTAN GRÖSSTE GAME AUF DER 360. SOGAR GRÖßER ALS OBLIVION ”

DAN MAYERS



DER KOPF SPRICHT

Als Produzent weiß Dan Mayers so einiges. Über Latino-Helden, Rebellen, Drogenbarone, Politik. Und »Just Cause«.

360: DER NAME AVALANCHE STUDIOS IST UNS NEU. KÖNNEN SIE UNS EIN BISSCHEN ÜBER DAS TEAM ERZÄHLEN? DAN MAYERS: Wir sind ein brandneues Team, und »Just Cause« ist unser allererstes Projekt. Das heißt aber nicht, dass wir keine Erfahrung haben. In der Technologie stecken inzwischen rund zehn Jahre an Arbeit. Da arbeiten Leute mit, die unter anderem schon an »Dragon Empires« mitgearbeitet haben, und an einer Reihe Projekte aus dem skandinavischen Raum. Wie das so ist mit den Jungs aus dem Norden: Die sind unheimlich technikverliebt. Deshalb ist es auch überhaupt kein Problem für uns, mit einer neuen Konsole wie der Xbox 360 klar zu kommen. Wir mussten nur sicherstellen, dass wir das maximal mögliche an Grafik und Inhalt aus der Konsole heraus-holen.

360: IST »JUST CAUSE« EIN SPIEL, ÜBER DAS SIE SCHON LÄNGER NACHGEDACHT HABEN? ODER IST SO EIN PROJECT ÜBERHAUPT ERST MIT EINER KONSOLE WIE DER XBOX 360 MÖGLICH?

DM: Hm, beides, eigentlich.

»Just Cause« kommt ja auch für Xbox und Playstation 2. Aber nachdem die 360 unsere Hauptplattform ist, kommt das Spiel hier halt erst richtig zur Geltung. Der Detailreichtum in der Vegetation und der Tierwelt, das Wetter, die Achievements, das alles macht die 360-Version einzigartig.

360: XBOX LIVE GEWINNT JA IMMER MEHR AN BEDEUTUNG. INWIEWEIT MACHT »JUST CAUSE« GEBRAUCH VON DEN ONLINE-FÄHIGKEITEN DER 360?

DM: Wir sehen das Spiel in erster Linie als Herausforderung für Einzelspieler. Es gibt keinen Mehrspieler-Modus. Aber die Standards sind vorhanden: Gamerpoints und Achievements also, beispielsweise für den höchsten Base-Jump.

360: KANN DER SPIELER DURCH SEINE AKTIONEN UND DEN UMGANG MIT DEN ANDEREN FIGUREN EINFLUSS AUF DAS FINALE NEHMEN?

DM: Klar. Ricos Beziehung zu den Rebellen ist entscheidend. Solange man sich mit ihnen gut stellt und Seite an Seite mit ihnen kämpft, entsteht Druck auf das politische

System. Die Revolution breitet sich aus, und erst so kommt man in eine Situation, in der man dem Präsidenten nahe kommt und die Chance auf einen Anschlag erhält.

360: »JUST CAUSE« WIRKT EIN BISSCHEN WIE EIN TYPISCHER SOMMERKINO-ACTIONFILM. WAR DAS SO GEPLANT?

DM: Auf jeden Fall. Jemand hat »Just Cause« mal als Bond-Movie beschrieben, nur ohne Bond. Ich finde, das trifft es ganz gut, mit all den Stuntszenen, dem Rumgekletter auf fahrenden Autos, dem Skydiving aus Flugzeugen. Ist halt Action, die sich selbst nicht allzu ernst nimmt. Oder, um noch mal den Bond-Vergleich zu bemühen: Wäre Rico 007, dann würde er eher von Roger Moore als Pierce Brosnan gespielt.

360: WO WIR GERADE VON STARKEN HELDEN SPRECHEN; SOLL DIE FIGUR DES RICO EIGENTLICH AN JEMAND SPEZIELLEN ERINNERN?

DM: Nicht wirklich. Das Spiel ist halt im südamerikanischen Raum angesiedelt. Da liegt ein Latino-Held nahe. Am nächsten kommt wohl Antonio Banderas.

360: WENN SIE NUR EIN ELEMENT ALS KENNZEICHNEND FÜR »JUST CAUSE« NENNEN DÜRFTEN, WELCHES WÜRDEN SIE WÄHLEN?

DM: Ich würde dann wohl diese unfassbare Größe des Geländes wählen, und wie sich die Figuren und Missionen darin zu einem großen Ganzen zusammenfügen. Wir sind ziemlich sicher, dass wir hier das momentan größte Game auf der 360 erschaffen, sogar größer als »Oblivion«.



Hier sehen wir, warum so viele Gleitschirmflieger ertrinken: der Wind bläst aus der falschen Richtung ...

» ins Dickicht zurück, wenn sich aufgrund von Ricos Gesundheitszustand zeitweilig eine eher defensive Strategie empfiehlt. Eine gelungene Befreiung bringt einige Vorteile mit sich. Zum einen verstärkt sie den Druck auf das Regime, zum anderen häuft sie ebenfalls mehr und mehr Prestigepunkte auf das Konto. Ja und? Je mehr man davon hat, desto bessere Waffen, Fahrzeuge und Missionen erhält Rico von seinen Auftraggebern. Nebenbei erspielt man sich auf diese Weise auch einen Unterschlupf nach dem anderen, wo der CIA extra Munition und Fahrzeuge unterbringt. Praktisch sind die Häuser auch noch in anderer Hinsicht. Denn anstatt nach Einsatzbeginn jedes Mal von Pontius zu Pilatus quer über die Insel fahren, fliegen oder flitzen zu müssen, kann man sich im jeweils nächstliegenden Unterschlupf mit Karren und Knarren eindecken. Und selbst wer noch nicht allzu viele Häuser frei gespielt hat, muss sich nicht sorgen. Denn ähnlich wie bei »Mercenaries« oder »The Outfit« kann man quasi auf Zuruf einen Transporthelikopter bestellen, der einen Hummer-Jeep oder Motocross-Bike vom Himmel wirft. Allerdings ist die Insel so gut erschlossen, und auf den Straßen tummeln sich so viele Fahrzeuge, dass derartige Notruf-Aktionen nicht allzu häufig notwendig sind.

VERBLÜFFEND UNTERHALTSAM

Das Beispiel mit dem Hummer und dem Bike unterstreicht übrigens eine gewisse Spaltung, die das Erscheinungsbild der Insel charakterisiert. Die meisten Missionen leben von der grenzenlosen Weite der Steppe und der

Eigentlich wollte Rico nur nach dem Weg zum Strand fragen. Aber dann kam ihm die Sache mit der CIA, dem Diktator und dem Drogenbaron dazwischen ...





1

DER GREIFER

Das Auto am Haken

Bei Games mit einer offenen Welt gehört es ja inzwischen zum guten Ton, dass man sich so ziemlich jedes Fahrzeug krallen kann. In diesem Fall Roller, Jeeps, Hub-schrauber, Panzer, Lieferwagen, ganz egal. Nach unge-fähr zwei Stun-den Spielzeit bekommt Rico aber ein attraktives Extra zugesteckt ...

Gemeint ist die Greifhaken-Knarre, quasi eine Hosen-taschen-Harpune. Mit seiner Hilfe klemmt sich Rico an alle mög-lichen Fahrzeuge.

Automatisch ent-faltet sich der Gleitschirm, und Rico lässt sich bei-spielsweise von einem Motorboot über das Wasser ziehen.

Man kann jetzt den Spazierflug genießen, oder aber sich in die »Stunt-Position« begeben. Das heißt: auf Knopfdruck kata-pultiert sich Rico auf das fahrende Fahrzeug, legt ein cooles Posing hin, kickt auf ein weiteres Kommando den Piloten von Bord und klemmt sich selbst hinter das Steuer.

2

3



3

Spannung, die sich aus der Action zwischen hohen Gräsern ergibt. Einige Missionen führen Rico aber mitten hinein in Dörfer und kleine Städte. Bleibt abzuwarten, was sich dort an Einsätzen entwickelt. In der uns vorliegenden Version war es jedenfalls nicht möglich, Gebäude zu betreten oder eher urban geprägte Missionen zu bewältigen. Das könnte sich bis zum Erscheinungstermin noch ändern. Jedenfalls, was den Look betrifft, sind wir hin und weg. Selbst ein »Far Cry« bringt das son-nendurchflutete Tropen-Feeling nicht so perfekt herüber. Wunderschöne Landschaften und herrliche Wetter- und Lichteffekte, das sieht einfach schick aus. Und dann diese Sichtweite! Diese grellen Explosionen! Diese Motion-Blur-Effekte, durch die temporeiche Szenen beschleunigt auf einen einwirken! Unsere Sorge, dass es sich hier um eine halbherzige Umsetzung von der parallel entwickelten Playstation-2-Version handeln könnte, war offensichtlich völlig unbegründet. Tatsächlich sind wir noch selten von einem 360-Game so verblüfft worden wie in diesem Fall. Auf HD-Ready-Fernsehern kommt die kontrastreiche und farbenprächtige Welt besonders gut zur Geltung. Dass »Just Cause«

Immer wenn sich Rico und seine zwei besten Freunde von einer Party verabschieden, wird das mit einem großen Feuerwerk gefeiert



auch auf 4:3-Röhrenfernsehern eine gute Figur macht und sich dabei sogar PAL-Balken weitgehend spart, ist nur ein weiterer Beleg für die Liebe zum Detail, mit der Hersteller Avalanche offensichtlich am Werk ist. Die Ladezeiten? In unserem Previewmuster kaum der Rede wert. Es gibt freilich noch Punkte, an denen muss Avalanche weiter die feine Feile ansetzen. Die Kollisionsabfrage zum Beispiel sollte Treffer akkurater feststellen als sie das bisher tut. Und

die KI der Computergegner hat uns ebenfalls nicht immer überzeugt. In einigen Missionen rennen die Krieger der Drogenbarone herum wie ein Haufen aufgeschreckter Hühner. Da sie sich in anderen Missionen aber durchaus koordinieren und einem spannende Fights liefern, dürfte es sich hier tatsächlich nur um ein Problem der Abstimmung handeln. Unter dem Strich haben wir jedenfalls seit Start der Xbox 360 so einige Games gesehen, von denen uns aber nur ein paar wenige tatsächlich vom Hocker reißen konnten. »Just Cause« hat das Zeug dazu.

Seckin Özdündar
Richard Löwenstein

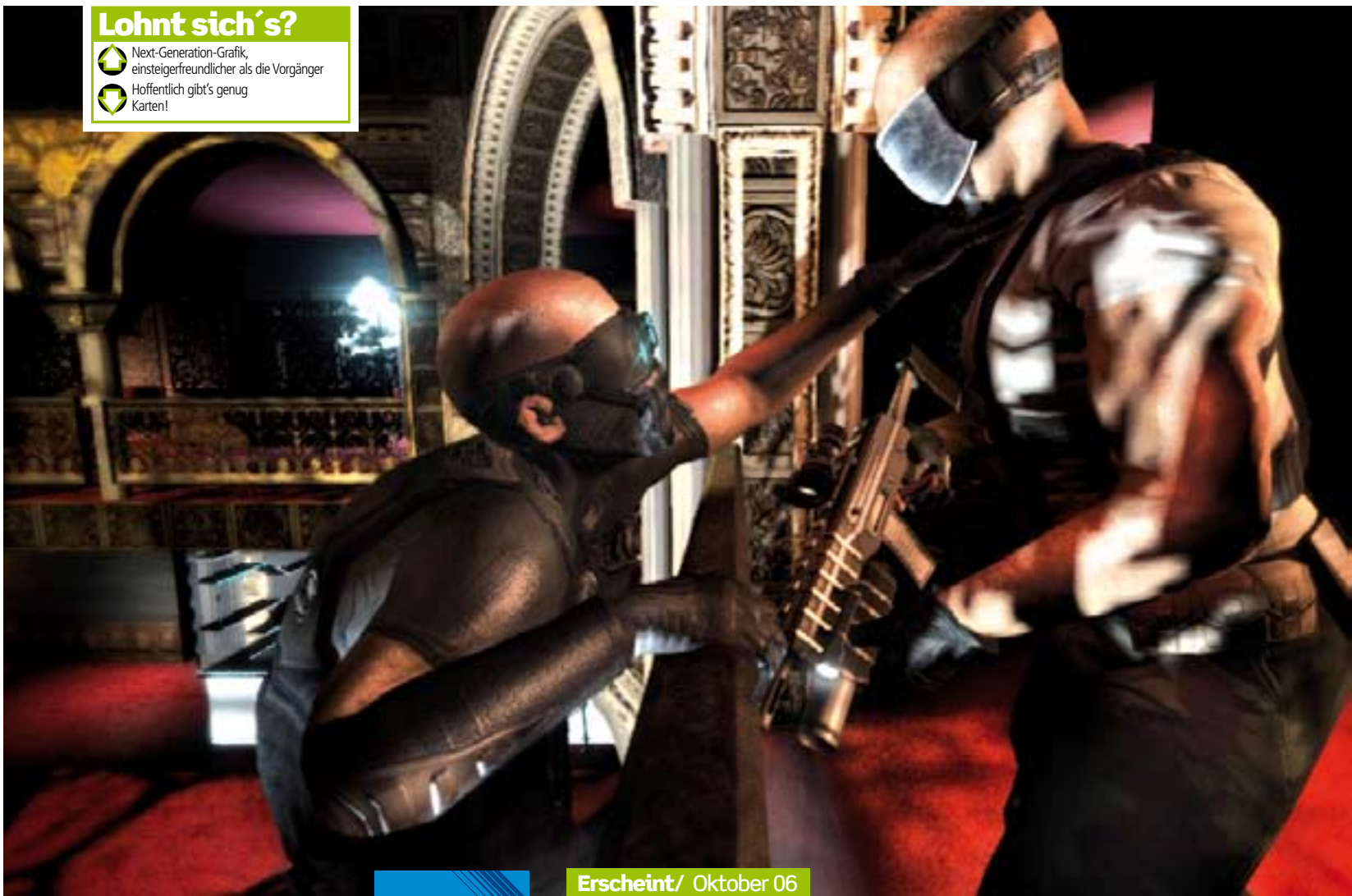
360
SAGT ...

Eine offene Welt, anspruchsvolle Action, überzeugende Grafik und eine angenehme Prise Humor: starke Mischung!

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Next-Generation-Grafik, einsteigerfreundlicher als die Vorgänger
- Hoffentlich gibt's genug Karten!



Erscheint/ Oktober 06

AUF EINEN BLICK

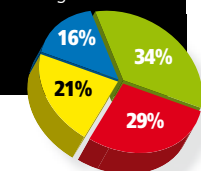
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Montreal
Genre/ Action
Spieler/ 1-6
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Mit einem Spion- oder Söldner-Team ganz nach oben kommen.

DAS STECKT DRIN

- eindringen
- schleichen
- fliehen
- Gadgets



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Brandneue Details vom Mehrspieler-Modus

Das Leben ist hart. Da freut man sich wie doof auf den September, weil man dann endlich durch das erste »Splinter Cell« für die Xbox 360 schleichen darf. Und dann wird das Spiel schon wieder verschoben, diesmal auf Oktober. Doch die Wartezeit wird sich definitiv lohnen. Wir wissen es, weil wir uns zwischenzeitlich bei einem exklusiven Probespiel intensiv mit dem Multiplayer befasst haben. Hier unser Frontbericht.

Dreh- und Angelpunkt des Mehrspieler-Parts ist der so genannte »Versus«-Modus. Hier fällt sofort auf, dass die Spielerzahl aufgestockt wurde. Statt zwei gegen zwei, treten diesmal zwei Dreier-Teams gegeneinander an. Auf der einen Seite die Spione von »Third Echelon«, auf der anderen die Söldner von »Upsilon«. In allerlei finsternen Gegenden ist es die Aufgabe der Spione,

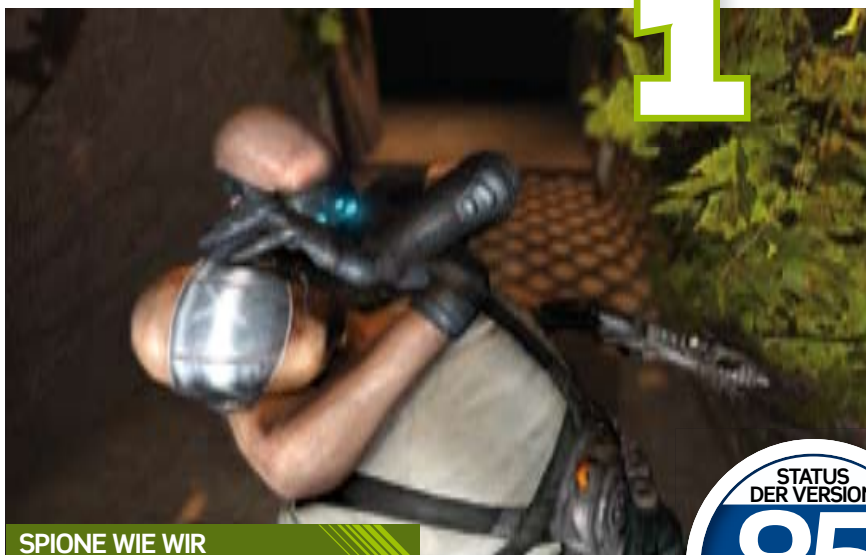
wertvolle Daten zu klauen und vor allem heil wieder am Ausgangspunkt abzuliefern. Von alten Bahnhofshallen über abgedunkelte Lagerhallen wird eigentlich jeder Schauplatz geboten, an dem man geheime Informationen vermuten würde. Was schon bei den Vorgängern interessant war, ist auch hier wieder ein dicker Pluspunkt: Spion und Söldner spielen sich komplett unterschiedlich. Als Spion spielt sich das Ganze fast wie im Singleplayer, nur, dass man keine tödlichen Waffen bei sich trägt. Den Feind umgehen oder im Nahkampf ausschalten, heißt da die Devise. Als Upsilon-Söldner spielt sich's dann eher wie ein Ego-Shooter. Natürlich mitsamt ratterndem Sturmgewehr. Dennoch sollten die Spione nicht unterschätzt werden. Mit ihrem Hack-Werkzeug können diese nämlich die Taschenlampen der Soldaten manipulieren, sodass diese sprichwörtlich im Dunkeln



Damit Spione besser entkommen können, dürfen sie auf akrobatische Einlagen zurückgreifen. Eine davon ist hier zu sehen

liveundonline

■ Sechs Spieler machen sich im Versus-Modus die Hölle heiß ■ Im Söldner- oder Spione-Team arbeitet man sich die Rangliste nach oben ■ Bei guten Leistungen steigt das Team auf und bekommt neue Gadgets spendiert



SPIONE WIE WIR

⚡ Bloß nicht erwischen lassen!

1 Im Idealfall lassen sich die Spione nie in eine Situation treiben, in der ein Kampf notwendig ist. Falls es doch mal dazu kommen sollte, versuche einfach nah heranzukommen, um dem Söldner den Hals zu brechen.

Wer es ein wenig spektakulärer mag, handelt sich an Balkonen entlang. Hier kannst du dann nicht nur locker abhängen,

sondern auch unvorsichtige Söldner in die Tiefe reißen. Die Landung wird bestimmt nicht weich ...

2 Die Schelme unter den Spionen werfen jedoch einfach eine kleine blinkende Granate. Jeder Söldner wird neugierig darauf zulaufen, zumindest solange das Teil noch nicht in die Luft geflogen ist.

3

3

STATUS DER VERSION
85%
KOMPLETT

CHALLENGE MODUS

Neue Koop-Front

Die Power der drei Prozessor-Kerne ist dafür verantwortlich, dass nur wir Xbox-360-Besitzer in den Genuss eines Trainingsmodus namens »Challenge« kommen. Hier übernehmen Bots die Rolle von Gegnern aus Fleisch und Blut. So kann man Spielzüge verfeinern, ohne sich vor anderen zu blamieren. Das Können der Bots lässt sich manuell einstellen und so dem eigenen Können anpassen.



3



tappen. Spannende Ablenkungsmanöver sollten also zum Online-Alltag gehören. Außerdem haben die Spione einige spektakuläre Flucht-Manöver gelernt. Dazu gehört unter anderem ein Hechtsprung durch offene Fenster. Zur Unterstützung stehen den Söldnern deshalb neue Drohnen zur Verfügung, die unvorsichtige Agenten zu Hackfleisch verarbeiten. Die Matches an sich kamen uns beim Anspielen einen Tick schneller und dynamischer vor. Fans, die jetzt schon »Oh nein!« schreien wollen, können den Ausruf allerdings wieder herunterschlucken. Noch immer ist es wichtig, die gespielte Karte gut zu kennen. Jeder kleine Schlupfwinkel, jede Dachrinne, alles was einem zur Tarnung oder Flucht verhelfen könnte, muss eingeprägt werden. Wer hirnlos direkt zu den Datencontainern rennt, hat wohl sehr schnell den Lauf eines Söldnergewehrs im Gesicht kleben. Wer aber versteckt aus einer gewissen Entfernung den Container hackt, hat gute Chancen, vollkommen unentdeckt zu bleiben. Dann ist aber immer noch nichts gewonnen, denn die geborgenen Daten müssen zurück zum Startpunkt gebracht werden. Bei der Flucht fühlt man sich fast wie bei »Verlockende Falle« oder anderen Einbruchfilmchen! Zudem die Runde erst endet, wenn der Spion sein Datenpaket abgeliefert hat. Das Zeitlimit

hilft den Söldnern in so einer Lage also herzlich wenig.

Neu ist auch die Möglichkeit, ein festes Team aufzustellen. So bestreitest du mit zwei Kumpels deine »Versus«-Matches und steigst immer weiter auf. Je besser das eigene Team wird, desto bessere Ausrüstung steht ihm zur Verfügung. Schön auch, dass Einsteiger keine Angst mehr vor übermäßig starken Gegnern haben müssen. Durch das Team-Ranking wird man nämlich nur noch mit Spielern in ähnlichen Wertungsregionen verbunden. Dass soll dazu führen, dass Spieler nicht sofort wieder abgeschreckt werden. Wer mit seinem Team ein wenig an der eigenen Koordination arbeiten will, kann die meisten Aufgaben am »Challenge«-Modus trainieren. Dann übernehmen Computergegner die Rolle des gerischen Teams. Eine prima Sache, um die taktischen Feinheiten brandneuer Herausforderungen in den Griff zu kriegen. Eine davon verbirgt sich hinter der Bezeichnung »25% Max«: Hier soll man wieder Computerserver hacken und Daten klauen. Nur sind diesmal pro Klau immer nur maximal 25 Prozent der Daten greifbar, sodass man immer wieder zwischen den Datencontainern hin und her wechseln muss. Spannende Sache. Aber auch ein wertiger Ersatz für den – mit der Story verwobenen – Koop-Modus, der uns bei »Chaos Theory« so viel Spaß

gemacht hat und der diesmal fehlt? Wir werden sehen.

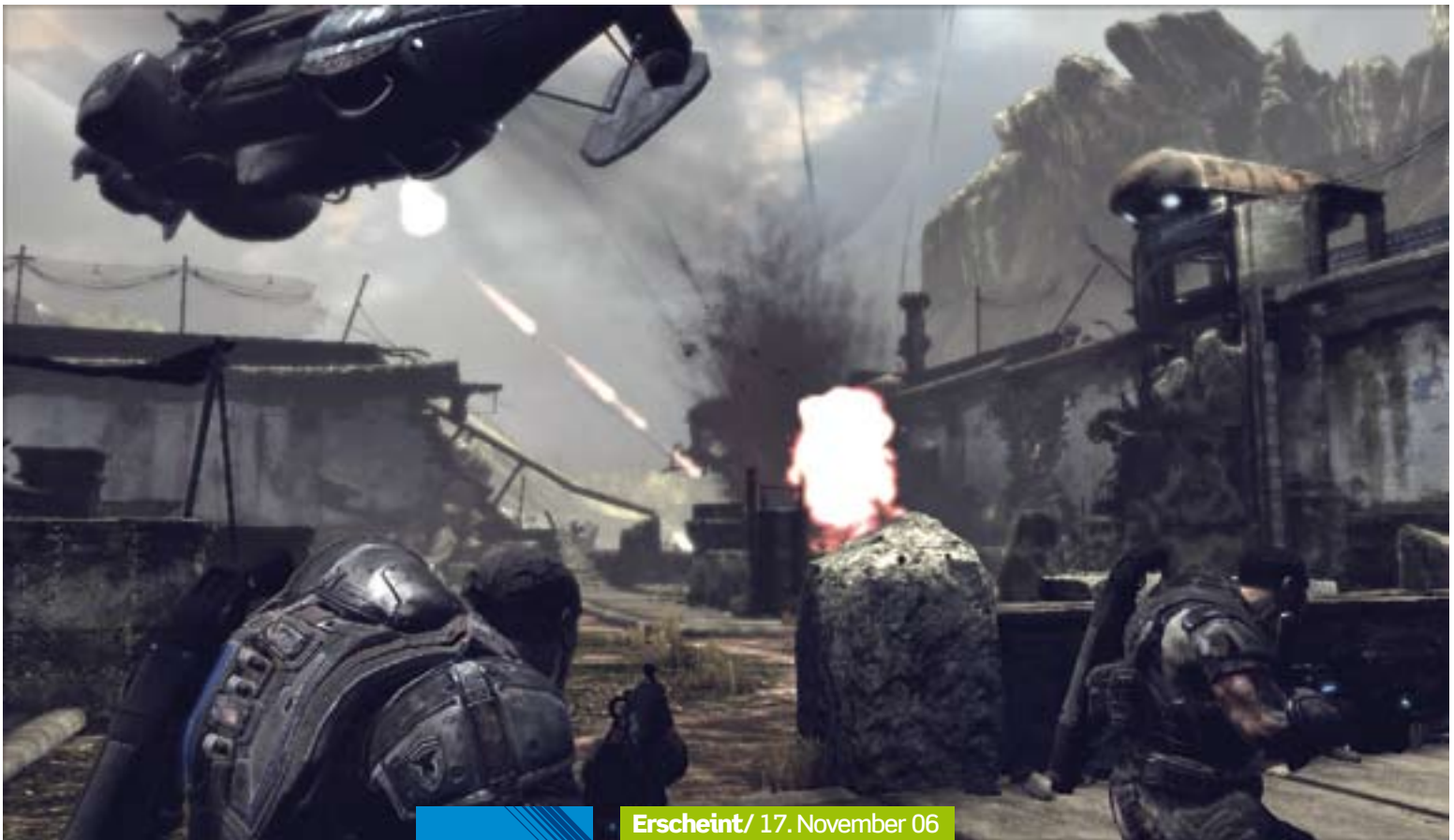
Jedenfalls haben wir bei unserem Probemarsch durch den Mehrspieler-Modus von »Double Agent« definitiv Blut geleckt. Wir hoffen nur, das der ein oder andere Level dann doch auch mal bei Tageslicht stattfindet. Das würde völlig neue Vorgehensweisen fordern.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Auch im Multiplayer ein Bringer! Einsteigerfreundlich, ohne Profs zu langweilen und einfach nur spannend. Der Oktober soll endlich da sein!

Hitpotenzial



Erscheint/ 17. November 06

GEARS OF WAR

Kein Gears für Deutschland?

Endlich ist die Katze aus dem Sack: Den 17. November bezeichnet Microsoft als »Emergence Day«, als Starttermin für »Gears of War« in Europa. Ein Schelm, wer arges dabei denkt – kommt an diesem Tag doch auch die Playstation 3 in den Handel. Offenbar soll das heiß erwartete Action-Spektakel also Sony Paroli bieten. Die Frage ist nur: auch in Deutschland? Dazu muss man wissen, dass Microsoft hierzulande bisher nur Games veröffentlicht hat, die eine USK-Altersfreigabe tragen. Lassen wir nun Vergangenes Revue passieren: bereits am 1. Juni tauchte auf der USK-Webseite die Meldung auf, »Gears of War« hätte die wichtige Alters-Kennzeichnung eben nicht erhalten. Laut Microsoft hatte das Spiel der USK zu diesem Zeitpunkt aber nicht zur Prüfung vorgelegen. Tatsächlich wurde der Hinweis auf die verweigerte Altersfreigabe kurz darauf von der USK-Webseite entfernt. Wurde »Gears of War« also nur unter der Hand vorgelegt, zu einer inoffiziellen Sichtung? Oder zog Microsoft die Version zurück, um es später noch einmal mit einer entschärften Version zu probieren? Wie auch immer: Man hätte meinen sollen, dass Microsoft mit seinem Top-Titel auf der »Games Convention« auftrumpft. Pustekuchen: anlässlich Europas größter Games-Messe hätte das Spiel wiederum der USK gezeigt werden müssen, sonst ist laut den Regeln des Messe-Veranstalters eine Präsentation vor deutschem Publikum ausgeschlossen. Aber die USK hat das Spiel bis kurz vor Messebeginn nie gesehen. Warum? Weil Microsoft bereits klar ist, dass das Spiel keine USK-Freigabe erhalten kann? Droht »Gears of War« damit dasselbe Schicksal wie »Dead Rising«? Das zu »Gears

of War« auf der GC keine Pressevorführungen arrangiert wurden, passt ins Bild.

Es wird wohl auch keine Demoversion geben, da sich die Entwickler voll auf das Feintuning des Spiels konzentrieren. Schade, umso mehr, als jetzt Details zu den drei Waffenkategorien auftauchen. Während die »Coalition Weapons« Hightech-Waffen wie aus einem Science-Fiction-Film darstellen, wirken die »Locust Weapons« eher zusammengeschustert. Die »Stranded Weapons« hingegen sind Restbestände aus alten Militärwaffenlagern, und entsprechend ausgefallen: so schwingt der Held Markus Fenix eine Granate wie einen Morgenstern, bevor er sie in Richtung Ziel zischen lässt. Wäre schon ein echter Verlust, wenn wir das in Deutschland nicht erleben dürften. Noch dazu, wo für das Spiel eine so attraktive Collectors Edition geplant ist; mit Spiel, »Making Of Bonus«-DVD und einem hübschen Artbook »Destroyed Beauty« in schicker Metallbox.

Richard Löwenstein
Nicholas Buracas

360
SAGT ...

Der Erscheinungstermin ist fix, jetzt muss nur noch das Feintuning stimmen. Enorm viel versprechender Endzeit-Thriller!

Hitpotenzial

AUF EINEN BLICK

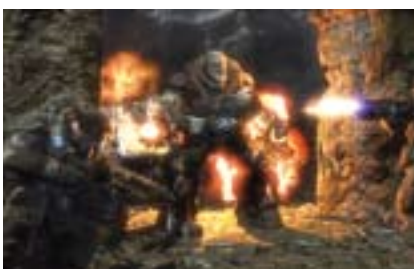
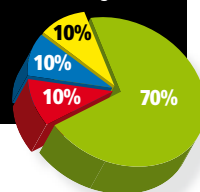
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Epic
Genre/ Third-Person-Shooter
Spieler/ 1-8
Xbox Live?!/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: Das schönste Spiel des Jahres. Rassige Action, kinoreife Charaktere, düsteres Endzeit-Szenario.

DAS STECKT DRIN

- unfassbare Grafik
- Endzeit pur
- Locusts schreddern
- in Deckung bleiben



Herrliche Bilder, fette Action. Genug, um Sonys Playstation 3 Paroli zu bieten





Lohnt sich's?

- Unaufhaltsam: Die Furcht erregenden Kräfte machen »The Darkness« zu einem einzigartigen Spiel.
- Unkontrollierbar: Leider scheinst du nicht immer die Kontrolle über diese zu haben.

Erscheint/ Q1 07

AUF EINEN BLICK

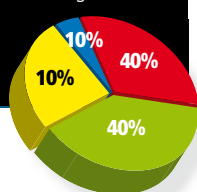
Publisher/ 2K Games
Hersteller/ Starbreeze
Genre/ Action
Spieler/ unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Du als Mafia-Killer, der getrieben ist von Schuld, Wut und Tentakeln, die aus deinem Rücken wachsen. Ziemlich irre.

DAS STECKT DRIN

- Ego-Shooter
- unglaubliche Kräfte
- Adrenalin
- Schuldgefühle



THE DARKNESS

Blut, Gedärme, Knarren und Tentakel. Und das von den »Riddick«-Machern!

Vorsicht: ja nicht von dem Titel »The Darkness« in die Irre führen lassen! Das hier ist kein Spiel, in dem uns die gleichnamigen Spandex-Rocker aus England ihr »I believe in a thing called Love« entgegentrompeten. Und es handelt sich auch nicht um das Moviegame zum (vermutlich ziemlich schlimmen) Horrorstreifen »The Darkness«, den die Platinum Studios irgendwann im kommenden Jahr in die Kinos bringen wollen. Obwohl wir damit dem Thema schon näher kommen: Denn beide, sowohl Film als auch Game, basieren auf einer düsteren Comic-Serie von Top Cow Productions – einem Comic-Verlag, der sich auf düstere Szenarien spezialisiert. Also von daher schon mal eine prima Grundlage. Und beschäftigt man sich näher mit dem Game, dann fällt als Erstes auf: Hey, die Macher sind ja die Schweden von Starbreeze, dem Team hinter dem atemberaubenden SF-Thriller »The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay«. Damit stehen die Chancen schon einmal

gut für ein packendes Action-Game, mit dichter Atmosphäre.

Der Held der Welt ist Jackie Estacado, ein von Dämonen besessener Mafia-Killer, der sich mit Hilfe der Mächte der Dunkelheit gegen seine Auftraggeber, die Franchetti Familie, wendet. Der dämonische Fluch, der auf seiner Familie lastet, entfaltet sich erst an Jackies 21. Geburtstag. Genau an diesem Tag wird Jackie von Onkel Paulie, dem Boss der Franchetti Familie, mit einem Auftrag losgeschickt, der aber nur eine Falle sein soll, um ihn loszuwerden. Doch plötzlich erwacht »The Darkness« in

„Deine Kräfte werden dich kontrollieren“



Dämonisch: Da du mit den Mächten der Finsternis verbündet bist, wirst du es nicht nur mit Menschen zu tun bekommen ...

liveundonline

- Du spielst als kleiner boshafter Kobold, genannt »Darkling«
- Uns erwarten einige neuartige Mehrspieler-Modi
- Mehr will Starbreeze bisher nicht verraten ...

1

DUNKELHEIT IM NETZ

Verstümmeln macht Freude

Starbreeze hält sich noch ziemlich bedeckt, was präzise Details über die Xbox-Live-Features und den Multiplayer-Teil betrifft. Gewiss ist nur eines: Man spielt einen »Darkling«, der sich seiner Artgenossen auf besonders grausame Art und Weise zu entledigen versucht. Die Kräfte von »The Darkness« werden nicht komplett verfügbar sein. Aber hey, psychotische Kobolde tun es auch!



3



ANGST IM DUNKELN?



Warum? Die Nacht ist dein Verbündeter!

Das ist einer der »Darklings«, die der Spieler kontrolliert.

Fiese Biester, die sich mit großer Freude und einer Vielzahl grausamer Methoden in die Feinde verbeißen. Besonders reißerische Action ist von den »Darkling-Kämpfen« im Multiplayer-Teil zu erwarten.

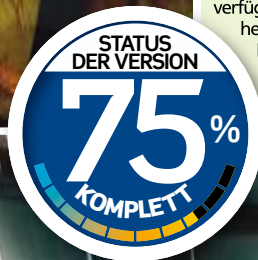
Wann auch immer du dich im Dunkeln aufhältst, erwachen deine Kräfte und

Tentakeln stülpen sich aus deinem Körper. Damit kannst du Gegner töten oder aber auch schwere Gegenstände herumwerfen.

Keine Frage: »The Darkness« ist nichts für Zartbesaitete und gehört auch sicher nicht in die Hände von Kindern. Alle anderen reiben sich aber jetzt wohl schon die Hände.

2

3



2

ihm. Fortan erlauben ihm seine Fähigkeiten, die ihre Kraft (wie überraschend) aus der Dunkelheit ziehen, schreckliche Dinge mit anderen Menschen zu tun, meistens mit den bösen Buben. Aber je weniger du über das gesamte Ausmaß dieser Mächte weißt, desto besser, denn ein Hauptbestandteil des Spiels ist Jackies Kampf, diese Mächte unter seine Kontrolle zu bringen. Tatsächlich wird es öfter vorkommen, dass deine Kräfte dich kontrollieren anstatt andersherum.

Jede Art von Dunkelheit kann deine Kräfte zum Leben erwecken – die Nacht, alle Formen von Schatten oder auch nur das einfache Ausschießen von Glühbirnen – und in dem Moment erwachen die Mächte in dir. Die zwei riesigen Tentakel mit knirschenden Beißwerkzeugen an ihren Enden, die aus Jackies Schultern emporschießen, sind dabei nur eine Ausprägung. Diese sind stark genug, um Cops und Gangster zu packen und herumzuwirbeln, so dass du auch gegen eine Überzahl von Gegnern eine gute Chance hast. In einer Szene werfen die Tentakeln sogar einen Müllcontainer mühelos einem Helikopter entgegen, der nach einer krachenden Explosion als Feuerball am Boden aufschlägt. Zudem kann Jackie so genannte »Darklings« herbeirufen. Das sind kleine, bössartige Dämonen mit spitzen, rostigen Gegenständen, die nichts lieber tun als die

bösen Jungs zu malträtieren, während du das Weite suchst. Aber am besten gefällt uns Jackies Fähigkeit Schwarze Löcher zu erschaffen. Mit genügend Energie kannst du ein sprichwörtliches Loch in die Wand reißen, begleitet von schönen Verzerrungseffekten saugt es dann alles ins Nirwana, was nicht festgenagelt ist. Die Dunkelheit ist also Jackies Verbündeter, und außerdem eine nette taktische Komponente, die das von Action getriebene Gameplay angenehm auflockert.

Dabei sieht »The Darkness« verdammt gut aus: wunderbar düstere Settings, tolle Licht- und Schattenspiele, und auch recht drastische Gewaltszenen. Aber »The Darkness« will halt, ebenso wie der Comic, kompromisslos eine erwachsene Klientel ansprechen. Keine Kompromisse auch, was die Technik betrifft. Für »The Darkness« wird die spätestens seit »Riddick« hoch geachtete »Starbreeze-Engine« noch einmal aufgepeppt; beispielsweise um ein realitätsnahes, weil knochengetriebenes Animations-System und eine KI, die gezielt auf die Aktionen des Spielers reagiert. Das soll, so der Plan, mehr überraschende und weniger vorhersehbare Ereignisse zur Folge haben.

Wie der Titelheld, so sind auch wir ziemlich hin- und hergerissen. Einerseits sollen wir uns auf einen eher standardisierenden Shooter einstellen, der grundsätzlich durch

gewohnte Kost geprägt ist. Andererseits sind wir total fasziniert von Jackies Fähigkeiten und den coolen Physik-Spielereien mit der interaktiven Umgebung. Dann noch diese faszinierende Mischung aus Kampf und Horror, wie wir sie sonst höchstens in »F.E.A.R.« erwarten dürfen. Wer sich also damit anfreunden kann, das Monster zu sein, anstatt es zu jagen, sollte sich »The Darkness« auf jeden Fall vormerken. Wir empfehlen allerdings Nerven aus Stahl, und dazu einen widerstandsfähigen Magen.

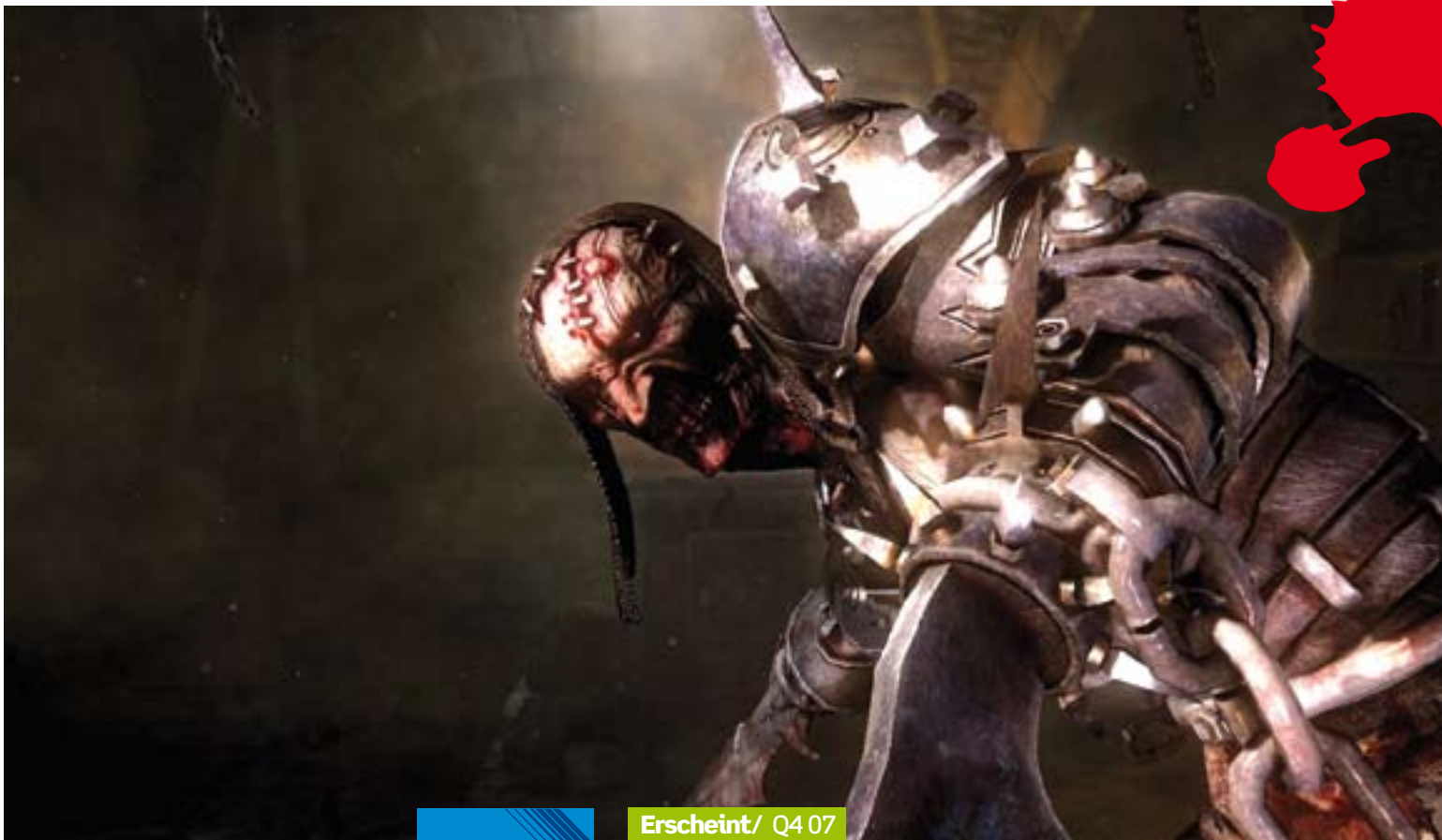
Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Dieses Spiel hebt sich durch seine Erscheinung und die Ideen wohltuend von dem ab, was man so kennt.

Hitpotenzial





Erscheint/ Q4 07



Cliff Barker hätte beinahe auf zwei Hochzeiten getanzt. Aber da das Majesco-Projekt „Demonik“ Anfang des Jahres gestrichen wurde, kann er sich jetzt ganz auf „Jericho“ konzentrieren

AUF EINEN BLICK

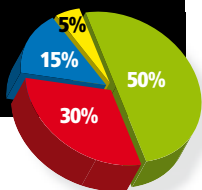
Publisher/
Codemasters
Hersteller/
Codemasters
Genre/ Horror
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Grusel einer neuen Generation: Action und Horror von einem der größten Horror-Schriftsteller unserer Zeit.

DAS STECKT DRIN

- Schleim
- Dunkelheit
- Ekel
- Schockeffekte



CLIVE BARKER'S JERICO

Action in der verwunschenen Stadt

Videospiele leben von Vorfreude und Begeisterung. Es gibt Titel, die werden nur erwähnt, schon treibt es einem diesen gewissen Glanz in die Augen. »Halo« und »Half-Life« zum Beispiel. Andere Spiele haben genauso entscheidende Impulse gesetzt, sind allerdings am größten Teil der Menschheit vorübergegangen. Der PC-Horrorschöcker »Clive Barker's Undying« aus dem Jahr 2001 ist so ein Fall. Die wenigen, die das Game gespielt haben, werden es nie wieder vergessen. Ein dunkler Raum, »Undying« auf dem Monitor, Herzinfarkt-Gefahr.

Großartig, dass Codemasters jetzt gemeinsam mit dem Horrorschriftsteller Clive Barker an einem neuen Werk bastelt. »Jericho« handelt von einer mysteriösen Stadt, die sich mitten in einer abgelegenen Wüste manifestiert. Mit dieser Stadt kehrt die Inkarnation des Bösen auf die Erde zurück. Jetzt braucht es ein Spezialkommando, ausgebildet in moderner Kriegsführung und geschult mit okkulten Kräften. Der Auftrag: ins Herz der verfluchten Stadt vordringen, das Böse jagen und es töten. Die Handlung umfasst mehrere Jahrhunderte; und auch wenn Codemasters mit präzisen Angaben noch hinter dem Berg hält: Wir rechnen mit Zitaten aus dem biblischen Buch Josua und Zeitsprüngen bis zurück ins Neolithikum um 8000 vor Christus, zum Bau des Turms von Jericho. Solche Hüpfen durch Epochen und Dimensionen wären jedenfalls typisch für Clive Barker. Großartig,

dass Codemasters offenbar keine Experimente beim Design eingehen will. »Jericho« soll knallhart den Grenzbereich zwischen Action und Schocker ausloten, und hat dabei ausschließlich erwachsene Spieler und Bewunderer von Clive Barkers fantastischen Welten im Auge. Clive Barker selbst spricht von der »spektakulären, kreativen und kompromisslosen Verwirklichung eines Alptrahms«. Durch die exklusive Konzentration auf Next-Generation-Konsolen sollen sich Grafik und Sound frei entfalten können. Am Ende steht ein kinoreifes Erlebnis, geprägt durch das Schicksal von Menschen, die dem Bösen auf die Pelle rücken. Wer Clive Barkers Werke (zum Beispiel sein Regiewerk »Hellraiser«) kennt, der weiß, was einen in »Jericho« erwartet: Blut und Mythen, Gewalt und Splatter, aber vor allem Angst vor der Dunkelheit und den Geschöpfen darin.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Einer der besten PC-Horrorschöcker aller Zeiten war »Clive Barker's Undying«. Wir wünschen uns nichts sehnlicher als einen würdigen Nachfolger.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Las Vegas mit seiner schillernden Kulisse bietet ein gelungenes und frisches Setting
- Hoffentlich begegnen wir Zivilisten zwischen den Kasinos!



Erscheint/ November 06

AUF EINEN BLICK

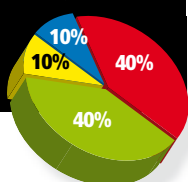
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Montreal
Genre/ Action
Spieler/ 1-7
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Das »Rainbow«-Team feiert seinen Einstand auf der nächsten Konsolen-Generation, und zwar in schillernden Settings.

DAS STECKT DRIN

- Las Vegas
- Team Rainbow
- Terroristen
- Blackjack, Nütten ...



RAINBOW SIX VEGAS

Zoff, Zaster, Laster - und du mit dem Rainbow-Team mittendrin!

Die schönsten Städte der Welt bekommen oft Spitznamen, welche die Besonderheit der Metropole unterstreichen sollen. So gilt Paris etwa als die »Stadt der Liebe«, Los Angeles ist die »Stadt der Engel«, Rom die »Ewige Stadt« und Las Vegas wird die »Stadt der Sünde« genannt. Kilometerweit im Nirgendwo, in der glühenden Hitze des Wüsten Nevadas gelegen, ist Las Vegas ein Ort ohne eigene Kultur. Die Spielerstadt ist aufgebaut auf Vergnügen, Verbrechen und Korruption. In etlichen Straßen von Las Vegas liegt Freud und Leid Tür an Tür: der Schnapsladen neben der Drive-In-Heiratskapelle, dahinter eine Pfandleihe, die sich auf Eheringe spezialisiert hat. Natürlich ist alles rund um die Uhr geöffnet.

Trotzdem ist Las Vegas eine tolle Stadt, die in der Welt absolut einzigartig ist. Im Grunde genommen ist es ein Disneyland für Erwachsene. Bist du zu lange an einem Ort wie Las Vegas,

merkst du vielleicht, dass dein Geldbeutel seltsam leer ist und dein Kopf schmerzt. Macht aber nichts, denn du wirst diese Erfahrung nie vergessen! Kein Wunder also, dass diese Stadt so viele Filmemacher dazu inspiriert hat, großartige Dramen in dieser Kulisse zu drehen. Die Stadt ist ein Charakter für sich und verleiht einer Geschichte eine komplett neue Dimension. Ein Grund mehr also, sich auf den neuesten Teil von »Rainbow Six« zu freuen.

Der andere Grund ist sicherlich, dass es sich hierbei um das Next-Generation-Debüt der

„Feinde erspäht, markiert und abserviert!“



Die meisten Missionen starten auf Dächern. So ein Heli-Flug ist für Spezialeinheiten die praktischste Reisemöglichkeit

liveundonline

Was den Online-Modus betrifft, so schweigt Ubisoft noch hartnäckig. Wir rechnen aber mit einer ähnlich bombigen Erfahrung wie bei den Vorgängern. Statt Geld gibt es Gamerpoints zu gewinnen

1



DIE FREIE WAHL

Terroristen meucheln: vielseitig wie nie!

Immer wieder hat das Team die Möglichkeit, sich an den Außenwänden eines Gebäudes abzuseilen. Unterschiedliche Wege führen zum Ziel jeder Mission. Ob du lieber schleichst oder eher »mit der Tür ins Haus fallen« willst, bleibt dir überlassen.

Mit der praktischen »Snake Cam« wird die Lage im Vorfeld sondiert. Das Bild der Kamera wird am oberen linken Bildschirmrand angezeigt, ähnlich

dem »CrossCom« bei »Ghost Recon: Advanced Warfighter«. Auch neue Infos werden bei laufenden Missionen dort eingeblendet.

Der Unterschied zu »Advanced Warfighter«: Mehr Kämpfe, ein bisschen mehr Teamtaktik und die Schießereien finden eher auf kleinerem Raum statt. Die gut funktionierende Freund-/Feind-Zielunterscheidung verhindert »Friendly Fire«.

2



2

MÄNNER SPIELZEUG

Gestatten: die Schlange

Die »Snake Cam« ähnelt der Glasfaser-Kamera in »Splinter Cell«. Allerdings ist es das erste Mal, dass sie einen Auftritt in der »Rainbow Six«-Reihe hat. Nachdem wir die Kamera in Aktion gesehen haben, sind wir sicher, dass sie das Spiel sinnvoll erweitert. Vor allem, da sie die Möglichkeit bietet, Gegner zu markieren und dann KI-Kameraden auf sie zu hetzen.

3



Serie handelt. Es ist Ubisofts erklärtes Ziel, den traumhaften Look von »Ghost Recon: Advanced Warfighter« noch zu übertreffen. Insofern ist die Wahl von Las Vegas sicher eine gute, zumal sich bei dem Szenario eine reizvolle Ergänzung aufdrängt: Sollte es diesmal auch unbeteiligte Zivilisten geben, würde die Authentizität vertieft und gleichzeitig den Reiz am Kampfeinsatz erhöht. Denn genau das fiel beim letzten Einsatz der »Ghosts« ein wenig negativ auf. Durch das Fehlen von Zivilisten wirkt die Metropole von Mexiko City zwar riesig, aber halt auch ziemlich tot – ein bisschen wie eine Geisterstadt. Allerdings rechnen wir auch nicht damit, dass jedes Level in »Las Vegas« förmlich mit gaffenden Zivilisten überflutet sein wird. Das würde die Feuergefechte wahrscheinlich unnötig schwer gestalten. Wir sind uns allerdings sicher, dass die Mannen von Ubisoft Montreal da einen guten Mittelweg finden werden.

Nichtsdestotrotz hat das Level, das wir gesehen haben, einige Entschuldigungen parat, die das sofort wieder vergessen gemacht haben.

Du übernimmst die Rolle von Logan Keller, dem neuen Anführer vom Team »Rainbow Six« (Ding Chavez hat wohl genug von Feldeinsätzen!), der mit seinen drei Gefährten zusammen einen gewissen Doctor Schmidt aus einem Casino befreien soll. Warum befreien? Weil Terroristen ihn als Geisel genommen haben! Jedenfalls schwebt das »Rainbow Six«-Team zunächst im Helikopter über die schillernde Kulisse von Las Vegas. Das Briefing geschieht während des Fluges, was dem ganzen einen Hauch von Dringlichkeit verleiht und nebenbei sehr elegant Ladezeiten kaschiert. Dann wird der Heli vom Boden aus beschossen. Keller und seine Kameraden werden sofort auf dem Dach des Casinos abgesetzt, huschen von Deckung zu Deckung, versuchen dem Feindfeuer zu entgehen. Apropos Deckung: Sie spielt im neuesten »Rainbow Six« eine größere Rolle als bisher. Wie bei »Advanced Warfighter« kannst du hinter so ziemlich allem Schutz suchen, seien es Spielautomaten, Bücherregale oder Lüftungsrohre. Sobald du einen passenden Punkt entdeckt hast, kannst du blind über die

Schulter oder um die Ecke auf Feinde schießen. Du wirst zwar wahrscheinlich nicht allzu viel treffen, allerdings könnte dir so eine Aktion die benötigte halbe Sekunde verschaffen, um deinen nächsten Zug auszuführen.

Der Großteil der Mission ist so gestaltet, dass mehrere Routen zum Ziel führen. Vom Dach kann Keller entweder das Treppenhaus

Die langen Reihen der Spielautomaten bieten ideale Deckungsmöglichkeiten. Zumindest bis sie zerbersten und ihren Inhalt über dem Teppich verteilen ...



FREUND ODER FEIND?!

Unglücklicherweise laufen die Feinde oftmals in Tarnuniformen durch die Gegend, die denen deiner Männer recht ähnlich sind. Augen offen halten, lautet da die Devise! Zum Glück unterscheidet die Zielerfassung zwischen Freund und Feind ...

GUCK MAL DA!

Wenn wir uns nicht komplett täuschen, sieht das sehr nach der »Fremont Street« aus. An einer solchen Sehenswürdigkeit machen sich wilde Feuergefechte natürlich doppelt gut!

NOCH MAL FREUND ODER FEIND?!

Andererseits, wenn sie keine Tarnklamotten tragen, dann laufen die bösen Buben womöglich in zivilen Sachen durch die Gegend und sehen harmlosen Passanten ähnlich. Okay, mit dem Gewehr im Anschlag erkennt man dann doch den Unterschied.



„wählen, oder sich heldenhaft vom Gebäude abseilen. Beim Probespiel wählten wir natürlich den zweiten Weg. Während Keller den Abstieg vorbereitet, schaltet die Kamera in eine Verfolgerperspektive um. Diese Änderung des Blickwinkels kommt immer dann, wenn Keller seine Position oder Laufrichtung radikal ändert, beispielsweise wenn er in Deckung geht. Feine Sache, denn damit hast du immer die beste Übersicht und kannst optimal auf die jeweilige Bedrohung reagieren. Aber zurück zu unserer Kletterpartie. Inzwischen hat Keller schon eines der Fenster erreicht, das sich als Einstiegspunkt eignen würde. Nun steht er vor der Wahl, wie er die Missionen weiter angehen will: Lieber die beiden Wache schiebenden Terroristen schnell und (einigermaßen) leise durch die Scheibe erschießen oder wie ein Actionheld durch die Scheibe bersten und wild ballernd kurzen Prozess mit den Kerlen machen? Letzteres. Also mit der Tür oder viel mehr dem Fenster ins Haus fallen! Nachdem die Bedrohung neutralisiert ist, schlägt sich Keller zu einer Tür vor, bei der die »Snake Cam« zum Einsatz kommt. Feinde werden erspäht, markiert und dann erfolgt der Angriff. Ein Novum für die Serie und wie wir am Demo-Level sehen konnten, eine sinnvolle Neuerung. Es ist einer der vielen Wege, wie du das Betreten eines Raums angehen kannst. Wenn du willst, kannst du dich auch neben eine Tür stellen und sie langsam aufschieben,

“Am Ende dann ein spektakulärer Twist ...”

sodass du in Deckung bleibst, die Feinde auf der anderen Seite aber dennoch sichtbar und von deinem Team unter Beschuss genommen werden können. Wer es spektakulär mag, kann auch einfach auf gut Glück eine Granate in den Raum werfen!

Diese zahlreichen Möglichkeiten machen deutlich, dass die Missionen sowohl für Stealth-Freunde als auch für schießwütige Spieler



Beim Abseilen hast du die Möglichkeit, die Feinde mit einer einzelnen Kugel durch die Scheibe zu erledigen oder dich durchs Fenster klirren zu lassen

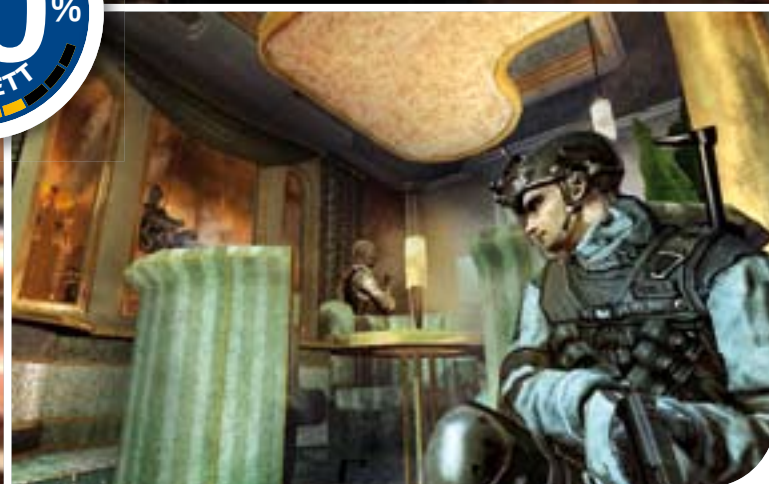
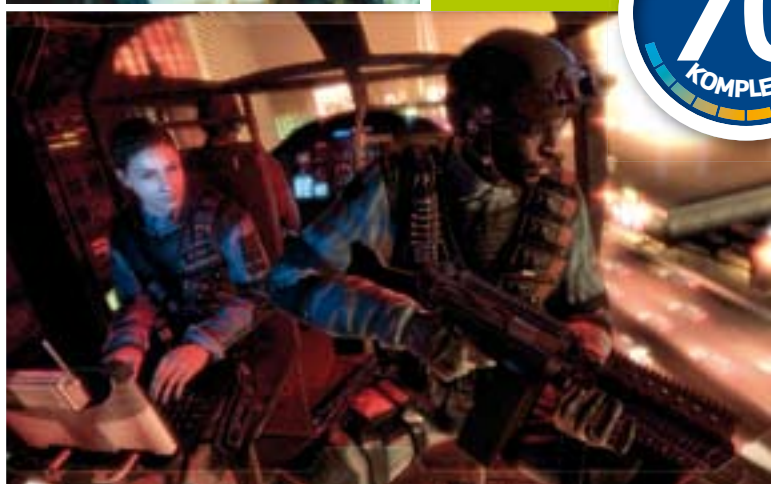
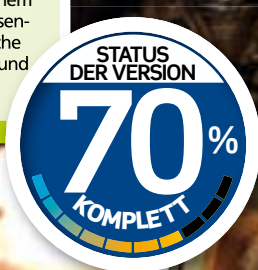
Der Strip von Las Vegas: mit all dem Neon und Glitter eine super Gelegenheit zur Demo der 360-Grafikpower



GRELLE LICHTER, GROSSE STADT

Viva Las Vegas

Verständlich, dass nicht jedes Kasino mit einem Terrorismus-Plot in Verbindung gebracht werden will. Aus diesem Grund sind viele Gebäude frei erfunden. Trotzdem will Ubisoft durch den Einbau zumindest einiger bekannter Sehenswürdigkeiten die Authentizität unterstreichen. Eine Missionen findet beispielsweise in der berühmten »Fremont Street« statt: Eine spektakuläre Passage mit einem Dach aus hunderttausenden Glühbirnen, welche die Farben wechseln und Bilder in den Himmel malen. Spektakulär!



gleichermaßen unterhaltsam sein werden. Zwar spielt sich der Großteil des Demo-Levels im Kasino eigenen Hotel ab, trotzdem haben wir schon einen kleinen Vorgeschmack darauf bekommen, was uns in den späteren Levels erwarten könnte. In einem kleinen Kasino-Raum geht es so richtig zur Sache. Bei Beschuss brechen die schillernden Spielautomaten auseinander und verteilen ihre wertvolle Münzladung auf dem Boden, während die anderen Automaten laut piepend scheinbar protestieren. Der Raum war zwar für Las-Vegas-Verhältnisse ein wenig zu schlicht eingerichtet, die Einarmigen Banditen haben aber trotzdem interessante Objekte im Kreuzfeuer abgegeben. Wir hoffen, dass Ubisoft wirklich alles gibt und einige der opulenteren Einrichtungen, für die Las Vegas berühmt ist, ins Spiel integriert. Vielleicht geht es nur uns so, aber irgendwie ist es ziemlich erfüllend, teure Sachen in einem Kugelhagel zerbersten zu sehen.

Das Demo-Level endet mit einem spektakulären Twist: Als alle Terroristen in ihrem eigenen Blut herumliegen und Doctor Schmidt in Sicherheit ist, bemerkt Keller einen Timer am anderen Ende des Raumes. Als der Zähler die Null erreicht, denken wir schon, dass dies das Ende für das »Rainbow«-Team bedeutet. Aber weit gefehlt: Stattdessen fliegt die besagte Bombe in einem anderen Hotel, das in der Ferne zu sehen ist, in die Luft. Die Explosion

Da hat wohl jemand nicht mit dem »Rainbow Six«-Team gerechnet! Ist die Taktik gelungen, haben die Feinde kaum eine Chance!



sieht absolut phänomenal aus und sofort schießen uns Erinnerungen an das Ende von »Fight Club« ins Gedächtnis. Durch die enorme Druckwelle geht das große Panoramafenster zu Bruch und hunderte Glasscherben fliegen dem Team entgegen. Wenn der Demo-Level dem Standard des Spiels entsprechen sollte, reiben wir uns schon mal die Hände und freuen uns auf das fertige Spiel. So wie es bisher aussieht, schafft es also auch die »Rainbow Six«-Serie mit Bravour in die neue Generation. Das Level an Detailarbeit, das in die Grafik gesteckt wird, ist sogar für Next-Generation-Verhältnisse imposant, vor allem in Hinsicht

auf die Gesichter der Soldaten und deren realistische Mimik. Zudem bietet der schillernde Hintergrund von Las Vegas ein tolles Szenario für spannende Schießereien. Leider haben wir in dem Demo-Level noch nicht viel von irgendwelchen schaulustigen Zivilisten gesehen. Ja, wir haben das vorher schon erwähnt. Und nein, wir sind keine Psychopathen die sich einen Spaß draus machen, auf unschuldige Touristen zu feuern. Aber der Taktikfaktor würde enorm erhöht. »Rainbow Six: Vegas« macht aber auch so schon einen gelungenen Eindruck und sollte eine gute Erweiterung der Shooter-Bibliothek auf der 360 darstellen. Schade, dass bisher noch nichts über den Mehrspieler-Modus bekannt ist! Spätestens Ende des Jahres wissen wir aber mehr, denn dann darf das »Rainbow Six«-Team Las Vegas unsicher machen!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Mit soviel Liebe zum Detail und der gelungenen Integration so vieler neuer Möglichkeiten sollte eigentlich nichts schief gehen.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Der Multiplayer könnte ein Heidenspaß werden ...
- Wann dürfen wir mal als Deutsche im Singleplayer losziehen?

Erscheint/ Herbst 06

AUF EINEN BLICK

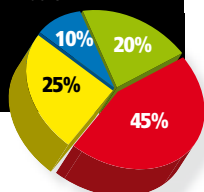
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-24
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

In der Haut von vier alliierten Soldaten folgt der Spieler dem Ausbruch der Normandie-Kampagne bis zur Befreiung von Paris.

DAS STECKT DRIN

- Explosionen
- sterbende Soldaten
- schießende Soldaten
- raufen



Auch beim dritten Teil fallen Gegner und Kameraden in Scharen

liveundonline

- Bis zu 24 Spieler bekriegen sich per Xbox-Live
- Multiplayer-Modi inklusive Einsatz von Fahrzeugen
- Für besondere Verdienste gibt es Gamerpoints

CALL OF DUTY 3

Freiflug in die Normandie

Wie man hört, hat sich »Call of Duty 2« verkauft wie geschnittenes Brot. In den Wochen nach dem Start der Xbox 360 haben sich über 64 Prozent der neuen Konsolenbesitzer auch den Weltkriegs-Shooter von Activision nach Hause geholt. Die enorme Popularität spiegelt sich bei unserer Leserwahl zu den beliebtesten Spielen jeden Monat wieder. So erklärt sich denn auch die große Vorfreude auf den dritten Teil. Für die wenigen also, die noch nie »Call of Duty« gespielt haben sollten, eine

Kurzzusammenfassung der Zutaten: Man nehme den Zweiten Weltkrieg als Szenario und mische reichlich Explosionen, Chaos und hunderte Soldaten hinzu. Diese Masse muss dann nur noch ein wenig über dem Feuer des Gefechts gebraten werden. Dann bekommt man das wohl spannendste Weltkriegs-Spiel. Der neueste Vertreter der Serie soll schon im Herbst an den Start gehen, allerhöchste Eisenbahn also, das Spiel ein wenig unter die Lupe zu nehmen.

Im Verlauf der Kampagne schlüpft der Spieler in die Rolle von vier alliierten Soldaten: dem Amerikaner McCullin, dem Engländer Ingram, dem Kanadier Robichaud und einem polnischen Soldaten, dessen Name noch unbekannt ist. Schauplatz ist diesmal voll und ganz die Normandie. Also kein Schneestapfen durch Stalingrad oder Sonnenbaden in Nordafrika mehr! Dafür wird es einige Operationen geben, die Spieler bisher in noch keinem Weltkriegs-Shooter geschlagen haben. Die umstrittene »Operation Jubilee«

„Eine riesige Explosion schickt Trümmerteile in alle Richtungen“

1

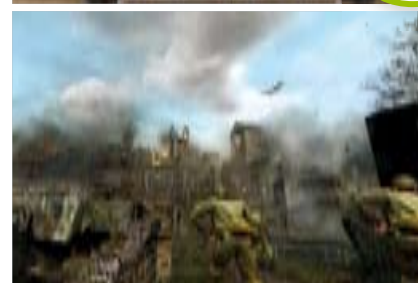
GESCHREI HOCH DREI

Der Sound des Gefechts

Auch diesmal mischt die Soundkulisse wieder in der obersten Liga mit. Ob wummernder Artilleriebeschuss, das leise Rieseln des Schutts oder das panische Geschrei der eigenen Kameraden. Besitzer einer 5.1-Anlage haben wieder allen Grund zur Freude. Wenn das Gewehrfeuer aus allen Richtungen auf einen hereinbricht, steigt der Adrenalinpegel ins Unermessliche. Der Herbst wird laut!



3



KRIEG IN DREI SCHRITTEN

Auch diesmal herrscht wieder Chaos

Die Demo startet auf diesem Gras-
hügel. Hier kann man
sich noch einiger-
maßen sicher vor
Schüssen fühlen.

Die Soldaten an der
Mauer geben dir aber
schon ein Zeichen,
dass sie dir helfen,
über die Mauer zu
kommen. Ob das gut
geht?

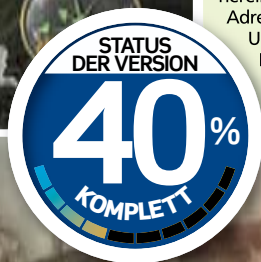
Auf der anderen
Seite ist die Hölle los.
Schon in dieser Epis-
ode ist es schwer, den
Überblick zu behal-
ten. Am besten, man

behält den Kopf
unten und greift
erst ins Kampfgesche-
hen ein, nachdem
man eine sichere Dec-
kung gefunden hat.

Quax der Bruchpi-
lot? Scheint so! Denn
der fliegende Kame-
rad düst geradewegs
in diesen Kirchturm.
Eine riesige Explosion
schickt Trümmerteile
in alle Richtungen. Du
bist abgelenkt und
wirst eine Sekunde
später erschossen.
Für dich ist der Krieg
vorbei ...

2

3



2

vom 11. Juli 1942 etwa, aus der einige Lehren für die Landungen am D-Day zwei Jahre später gezogen worden sind. Außerdem darf Paris befreit werden! Aber auch beim Gameplay gibt es eine kleine Neuerung, die sehr spannend geraten ist. Statt die deutschen Soldaten mit einem simplen Gewehrkolben-Schlag im Nahkampf außer Gefecht zu setzen, kommt es immer wieder zu einem Gerangel, das keinen schnellen Knock-out zulässt. Dann nämlich, wenn ein widerborstiger Feind das eigene Gewehr packt und einfach nicht mehr loslassen will. Der Spieler muss dann die beiden Triggertasten abwechselnd drücken, um sich einen Vorteil zu erarbeiten. Danach schnell eine angegebene Tastenkombination eingehackt und der Unhold bekommt eine Abreibung verpasst. Damit das alles auch gut rüberkommt, kann es schon einmal passieren, dass der Feind den eigenen Soldaten erst mal zu Boden wirft. Toll auch, dass diese Art Minispiel auch bei anderen Dingen zum Einsatz kommt. Zum Beispiel beim Basteln improvisierter Sprengkörper oder dem Entschärfen von Fallen. Ansonsten ist die bekannte und geliebte Mischung die gleiche geblieben. Nur in größerem Ausmaß. In der Demo, die wir zu Gesicht bekommen haben, wirkte alles noch einen Tick chaotischer und packender als beim zweiten Teil. In vielen Situationen weiß

man gar nicht, wohin man zuerst schießen soll. Aber auch kleine Details kommen dem Spiel zu Gute. Die Rauch- und Partikeleffekte sind noch einen Tick detaillierter ausgefallen als beim Vorgänger und sogar niedergetrampelter Gras stellt sich nach einer Weile wieder langsam auf. Im großen Stil kommt nun auch die neue Physik-Engine zum Einsatz. Die war bei einer Spritztour mit einem Panzer gut zu sehen. Zwar durften wir das Gefährt nicht selbst steuern, allerdings konnten wir Ziele mit unserem Fernglas ansagen. Ein verschanzter Schütze flog so schneller durch die Luft als ihm lieb war. Und Teile des Gebäudes noch dazu. Diese sollen nun in großen Teilen des Spiels bis zu einem bestimmten Punkt zerstörbar sein.

Im Multiplayer hat »Call of Duty 3« übrigens große Chancen, den beliebten Vorgänger weiter zu toppen. Denn nun dürfen bis zu 24 Hobbysoldaten an die Front gehen. Als Schmäckerl gibt's zudem Fahrzeuge wie den Tigerpanzer oder wendige Jeeps, die mit mehreren Kumpels bemannt werden können. Zudem soll es nicht mehr zu Verbindungsproblemen kommen wie es beim Vorgänger der Fall gewesen ist – dafür gibt es jetzt ein ausgefeiltes Ranking-System, welches außerordentliche Leistung mit Orden belohnt. Alles deutet auf einen sicheren Hit hin. Einziger erkennbarer Wermutstropfen:

Auch diesmal darf man nicht als deutscher Soldat ins Geschehen eingreifen. Politisch korrekt darstellen ließe sich das, Hollywood hat es schon einige Mal vorgemacht: Filme wie »Die Brücke« und (aktueller) »Duell - Enemy at the Gates« zeigen eindrucksvoll, dass deutsche Soldaten nicht immer nur als böse Nazis dargestellt werden müssen. Wäre schön, wenn das auch die Spieleindustrie mal begreifen würde.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Wieder »nur« ein Weltkriegs-Shooter? Ja, aber einer mit vielen Verbesserungen und einem dicken Multiplayer-Teil.

Hitpotenzial



Erscheint/ 26. Oktober 06



Herausragendes Merkmal des neuen »FIFA« sind die Online-Ligen, bei denen jeder Mitspieler einen Club übernimmt

AUF EINEN BLICK

Publisher/

Electronic Arts

Hersteller/

Electronic Arts

Kanada

Genre/ Sport

Spieler/ 1-8

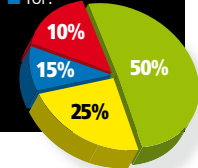
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Über 510 lizenzierte Teams, realistisches Gameplay und die interaktiven Ligen sorgen für die erste richtige Next-Generation-Erfahrung der Serie.

DAS STECKT DRIN

- Lizenzen
- Ballphysik
- interaktive Ligen
- Tor!



FIFA 07

Dein Lieblingsverein braucht dich!

Das Runde muss wieder ins Eckige: Ab Ende Oktober schicken die Jungs von Electronic Arts die 360-Version von »FIFA 07« auf den Rasen; also leider erst einen Monat nachdem Besitzer von PC und Playstation 2 bereits angestoßen haben. Aber wenn das Ergebnis einer Next-Generation-Konsole würdig ist, soll es uns recht sein. Bei der Entwicklung seines neuen Fußball-Kicks arbeitet EA eng mit Rooney, Ronaldinho, Villa, Fonseca, Pernambucano, Donovan und unserem Podolski zusammen. Das Ergebnis betrifft zum Beispiel den Online-Modus. Statt nur Standard-Duelle gibt es nun die so genannten »Interaktiven Ligen«. Darunter darf man sich quasi die Bundesliga zum selbst spielen vorstellen. Der Spieler entscheidet sich für einen Verein der jeweiligen Liga und spielt mit anderen Fans dieses Clubs genau die Partien, die im realen Leben ebenfalls angesetzt sind. Damit du das richtige Bundesliga-Spiel trotzdem nicht verpasst, steht für die Partie ein Zeitfenster von mehreren Tagen zur Verfügung. Du kannst mehrere Spiele der gleichen Partie absolvieren und bekommst dabei für jeden Sieg eine »Stimme«. Der Verein, der am Ende des Zeitfensters die meisten »Stimmen« eingeheimst hat, bekommt drei Punkte auf der Tabelle gutgeschrieben. Wem die Bundesliga nicht ausreicht, darf in die englische »FA Premier League«, die französische Liga oder in Mexikos »1. Division« reinschnuppern. Für spannende Online-Unterhaltung ist also gesorgt. Aber auch die Spielmechanik an sich wird kräftig aufpoliert, auf dass sie der Konkurrenz von Konami gefährlich werde. Die Ballphysik fällt deutlich realistischer aus, die neue Game-Engine verlangt wesentlich mehr taktisches Gespür vom Spieler.

In Standardsituationen darf dem Ball ein Top- oder Backspin mit auf den Weg gegeben werden. Bei Torschüssen hat der Spieler ebenfalls mehr Kontrolle über den Ball, sodass eine noch präzisere Chancenverwertung möglich ist. Ein deutlicher Schritt in Richtung der »Pro Evo«-Serie, die schon seit jeher damit punktet. Auch als Manager darf man sich versuchen. Als Hoeneß-Verschnitt kümmert man sich um die Nachwuchsförderung, Spielertransfers und darf einen eigenen Verein gründen. Grafisch soll sich »FIFA 07« von seiner besten Seite zeigen, mit Stadien voller Radau, und Animationen geschmeidig wie nie. Schön auch, dass Bewegungen, Gesten und Tricks der Profikicker aus der Realität übernommen werden. Wenn man solche Feinheiten tatsächlich merkt, könnte »FIFA 07« der bisher beste Teil der Serie werden - ein ernster Gegner für Konamis Vorzeige-Kickerei. Die Bilder stammen übrigens aus der Xbox-Version. Die 360-Shots haben den Redaktionsschluss verpasst.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Dank des viel versprechenden Online-Modus und der aufgepeppten Spielmechanik steht das wohl beste »FIFA« ins Haus.

Hitpotenzial





Erscheint/ Oktober 06

AUF EINEN BLICK

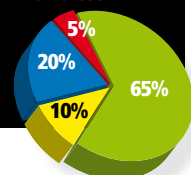
Publisher/ Konami
Hersteller/ Konami
Genre/ Sport
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Perfekt spielbare Fußballsimulation, dank präziser Steuerung auch für Einsteiger geeignet.

DAS STECKT DRIN

- Volle Kontrolle
- Lizenzen
- Abseits
- Balkkünstler



PRO EVO 6

Anstoß für den ersten »Pro Evolution Soccer« für die 360

König Fußball lässt nicht locker: Die Bundesliga ist wieder angelaufen. Irgendwie klar, dass da auch für passendes Spielfutter gesorgt sein muss. Parallel zum neuen »FIFA« stürmen ab Ende Oktober auch die Kicker von Konami den Rasen, »Pro Evolution Soccer 6« macht sich bereit zum Anstoß. Und damit schafft es die Serie endlich auf die 360.

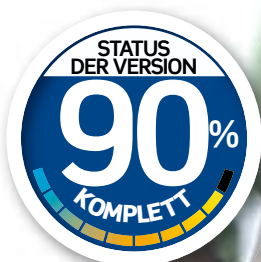
Dass sich die Programmierer nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen wollten, wird an zahlreichen kleineren und größeren Verbesserungen deutlich. Das fängt schon bei der KI der eigenen Feldspieler an. Diese bekommen nun deutlich mehr Hirn spendiert. Da passiert es schon mal schnell, dass sich ein Kicker selbstständig frei läuft. Daraufhin zeigt er dann an, wie er denn dort angespielt werden möchte, um seinen Angriff fortzusetzen. Aber auch sonst wurde das typische Gameplay noch einmal kräftig aufpoliert. Die Ballannahmen wirken dynamischer und die Stürmerstars bekommen neue Dribblingmanöver spendiert. Das verbesserte Schuss-System sorgt zudem mit überarbeiteten Volleys und Halb-Volleys für abwechslungsreiche Torschüsse. Damit es erst gar nicht dazu kommt, können Verteidiger nach einer Grätsche schneller und gezielter die Ballkontrolle an sich reißen. Auch an das Versprechen, neue Lizenzen an Land zu ziehen, scheinen sich die Entwickler zu halten. So dürfen im kommenden Teil unter anderem die voll lizenzierten Nationalmannschaften von Tschechien, Frankreich, Australien, England, Italien, Argentinien, Spanien und Schweden gesteuert werden. Schade, wieder kein Deutschland! Als kleines Trostpflasterchen gibt's unter den neuen Vereinen

immerhin den FC Bayern! Wer wirklich alles originalgetreu haben möchte, aber nicht auf ein »FIFA 07« zurückgreifen will, kann auch beim sechsten Teil wieder aufatmen. Denn mit dem komfortablen Editor bekommen sämtliche Mannschaften und Spieler ihre realen Namen. Denn das richtige Gesicht haben die meisten schon. Dank der detaillierteren Spielermodelle sieht man das bei der 360-Version gleich noch deutlicher. Dazu kommen die realistischen Animationen der Kicker. Schade aber, dass das Drumherum ein wenig bieder auszufallen scheint. Der kommende »FIFA«-Sprössling zeigt da deutlich besser, wie Rabatz im Stadion auszu-sehen hat. Macht aber nichts denn spielerisch ist Konamis Kicker-Simulation auch in der kommenden Version wieder topfit. Schade, dass über den Online-Modus noch nichts bekannt ist. Denn genau da zieht die Konkurrenz von Electronic Arts wahrscheinlich vorbei.

Nicholas Buracas



Das erste »Pro Evo« für die Xbox 360: Man darf gespannt sein, wie gut die Spielmechanik funktioniert



360 SAGT ...

Konsequent weiterentwickelt, gibt sich Konamis Vorzeigesimulation auch auf der 360 keine Blöße. Nur: etwas biedere Technik.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- 🏠 Schweißflecken in Echtzeit, komplett neue Wurf-Steuerung
- 👤 Wo bleibt der Ultimate Warrior? Wir wollen den Ultimate Warrior!

Jetzt schon
ANGESPIELT

360-Magazin: Erster im Wrestling

Erscheint/ November 06



Zielspringen für Profis - hier versucht Rey Mysterio John Cenas Bauchmuskeln mit einem Sprung aus großer Höhe auf ihre Festigkeit zu prüfen ...

AUF EINEN BLICK

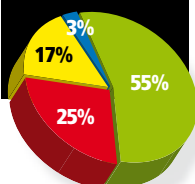
Publisher/ THQ
Hersteller/ Yuke's
Genre/ Wrestling
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

WWE steht für Blut, Schweiß und jede Menge starke Männer in engen Latextrikots

DAS STECKT DRIN

- Wrestler
- Würfe
- Girls
- Show



WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007

Yuke's lässt es derbe krachen

Beim Wrestling dreht sich alles um Charisma. Schauen wir uns doch mal einen alten Haudegen an, Ric Flair zum Beispiel. Der Saal bebt, wenn er in Richtung Ring schreitet. Flair ist voll gepumpt mit Charisma, es scheint aus jeder Pore seiner Sonnenbank-gebräunten Haut zu strahlen. Okay, die einst stolz geschwellte Brust sackt nun immer etwas in Richtung Süden. Und irgendwie geht es uns mit den Wrestling-Titeln aus der Reihe »Smackdown vs. Raw« ähnlich. Sie haben in letzter Zeit an Magie verloren. Dafür hielten sich die spielerischen Änderungen in den jüngsten Auflagen zu stark in Grenzen und auch technisch konnte man auf der PS-2 nicht mehr zulegen. Trotzdem gab es gerade in den letzten Jahren nichts, was annähernd die Qualität der Serie erreicht hätte. Außerdem sind wir ein skeptischer Haufen, der sich von vollmundigen Anpreisungen der Publisher nicht beeindrucken lässt, besonders wenn es sich dabei um einen so langjährigen Markennamen wie

»Smackdown« handelt. Natürlich kann man jede kleine Änderung mit einem Sammelsurium an schönen Wörtern umschreiben, und für manche reicht das wohl auch völlig aus, um einen Neukauf zu rechtfertigen. Aber was passiert, wenn man es plötzlich mit einer neuen Hardware zu tun hat, die einem ganz neue Möglichkeiten bietet, und zwar technisch wie spielerisch? Ziemlich viel wie es scheint.

Die größte Veränderung ist, wie zu erwarten, kosmetischer Natur. Der schmerzverzerrte Gesichtsausdruck deines Gegenübers ist nun so realistisch, dass man fast schon Mitleid haben könnte, aber eben nur fast. Dazu macht es einfach zu viel Spaß, seine Gegner zu vermobeln und dann noch zu demütigen. 20.000 Polygone lassen auch den Rest des Wrestlers in voller Pracht und neuem Glanz erstrahlen. Wie in »Fight Night Round 3« spiegelt sich der Zustand des Wrestlers nicht nur in seinem Gesicht, sondern auch in seiner Körperhaltung wieder. Blut, Schweiß

liveundonline

■ Acht Spieler »Online Royal Rumble«? Wir können nur hoffen ■ Erschaffe deinen eigenen Gürtel und verteidige ihn online ■ Vier Spieler an einer Konsole

DAS IST EIN KAMPF!

1 Cena gegen Rey. Auf wen würdest du wetten?

Erster Schlag: Cena kriegt einen Schlag ab, der es in sich hat. Den Schmerz kann man ihm förmlich am Gesicht ablesen. Und das werden wir sicherlich noch öfter zu sehen bekommen.

Zweiter Schlag: dieses Spiel hätte den Titel »Smackdown« nicht verdient, wenn wir nicht all die harten Trademark-Moves aus dem schönen

Wrestling-Sport anwenden könnten. Dazu kommen Würfe und Griffe, die Yuke's extra für das Spiel erfindet.

Dritter Schlag: er bedeutet wohl das Ende für John Cena. Hier sehen wir einen der neuen interaktiven Moves, die dir eine ganz neue Freiheit beim Vermöbeln deines Gegners bieten.

2

3

1

IN DER RUHE LIEGT DIE KRAFT

Früher konnte der Spieler von Anfang an einen Special-Move nach dem anderen aus dem Hut zaubern. Das gehört jetzt der Vergangenheit an. Denn im wahren Leben klappt so etwas ja auch nicht. Das macht die 2007-er Auflage so authentisch: es geht um Kraft und Stil, die neue Kampfsteuerung berücksichtigt aber auch die Einteilung der Kondition.

STATUS DER VERSION
80%
KOMPLETT



2



3

und Erschöpfung zeichnen eben jeden auch noch so großen Mann. Man kann das Rad nicht neu erfinden, aber man kann die immense Hardwarepower wenigstens anständig nutzen. In diesem Fall sogar so gut, dass man es vom TV-Original kaum noch zu unterscheiden vermag.

Da es aber im Wrestling nicht nur um Sport, sondern auch um jede Menge Spaß und Show geht, haben 20 interaktive Hotspots ihren Weg ins Spiel gefunden. Mit Ringpfosten, Kommentatorenstischen oder Leitern können jede Menge situationsabhängige Moves ausgeführt werden, die zwar mehr oder minder verboten sind, aber dafür umso mehr Spaß machen. Aber keine Angst, dass man diesen Moves bei ständiger Wiederholung nicht entfliehen kann, denn zum einen gehen auch diese auf die Ausdauer und zum zweiten ist gegen jeden Move ein Konter möglich. Genauso spaßig und unerlaubt sind von Zuschauern »ausgeliehene« Gegenstände wie Regenschirme oder Flaschen, mit denen man herumexperimentiert.

Interessant ist die komplett neue Wurf-Steuerung. War man bisher auf eine zwar ansehnliche, aber dennoch eingeschränkte Move-Anzahl und Variation beschränkt, hat man nun alle Freiheiten, die man will. Grundlegende Dinge, wie Schläge und Tritte, werden einfach per Tastendruck ausgelöst, aber wenn

du deinen Gegner erst einmal im Griff hast, geht's richtig los. Dann stehen dir jede Menge Optionen offen: entweder du würgst ihn, schleuderst ihn durch den Ring oder schmeißt ihn einfach aus dem Ring. Dabei kannst du jede einzelne Bewegung direkt beeinflussen und somit auch ganz intuitiv viele coole und vor allem immer wieder neue Combos vom Stapel lassen. So wird jeder banale Suplex mit deinem persönlichen Touch zum schmerzvollen Erlebnis für deine Kontrahenten und vielleicht zu deinem neuen Markenzeichen. Hier kommt man natürlich nicht mit den bisherigen Standard-Animationen aus, da alle Moves individuell angepasst werden müssen. Wir können uns also auf viele frische Animationen freuen, die natürlicher wirken und trotzdem flüssige Bewegungsabläufe bieten. Selbstverständlich unterscheiden sich diese auch von Wrestler zu Wrestler, denn Divas kämpfen nun mal ganz anders als ein Schwergewicht wie Big Show. Den wird man nicht unbedingt im Ring herumwirbeln sehen wie Rey Mysterio, er wiegt halt schon ein paar Pfund mehr als die anderen. Wir sind gespannt auf die Auswirkungen der Neuerungen im Intensivtest. Denn da wird sich zeigen, ob Yuke's es von Anfang an versteht, die Feinheiten gut abzustimmen und die Möglichkeiten auszureizen. Unklar ist allerdings noch, wie sich die neue Dynamik auf den Mehrspieler-Modus auswirkt. Kampfsport- und Wrestling-

Spiele sind beliebte Partygames. Aber die Berücksichtigung der Kondition kann spürbar schlecht sein für das Tempo. Das ausgefeilte Kampfsystem ist der Grund, warum wir in der Vierer-Runde hier in der Redaktion nach über zwei Jahren immer noch so gern das originale »WWE Day of Reckoning« auf dem Gamecube zocken. Hat was angenehmes Müheloses an sich, gleichzeitig fühlt man sich wie der King im Ring. Hoffen wir, dass »WWE Smackdown vs. Raw 2007« das genauso gut rüberbringt.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Die Wrestling-Simulation sieht sehr hochwertig aus. Wir sind gespannt auf die überarbeitete Handhabung ...

Hitpotenzial



**Exklusiv
INTERVIEW**

mit Shun Nakamura

Erscheint/ November 06

AUF EINEN BLICK

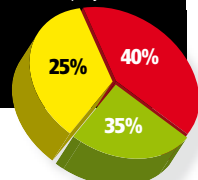
Publisher/ Sega
Hersteller/ Sonic Team
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Kann ein Sonic-Game in 3D den Flair alter Mega-Drive-Zeiten einfangen? Das wäre herrlich!

DAS STECKT DRIN

- goldene Ringe
- grüne Hügel
- Highspeed-Gameplay



SONIC THE HEDGEHOG

Jump'n'Run auf der Überholspur

Von den letzten Jahren konnte man den Eindruck gewinnen, dass Sega so seine Probleme mit der dritten Grafikdimension hat. Zumindest, soweit es die »Sonic«-Serie betrifft. Mal abgesehen von »Sonic Adventure« für die Dreamcast-Konsole, konnte uns zuletzt kein Teil der Serie wirklich überzeugen. Dabei hatte Sega so einiges versucht. Mal bekam der Igel Waffen, mal neue Moves, und fast jedes Mal neue Weggefährten. Dabei hätten uns grüne Hügel, schnelle Loopings, goldene Ringe, ein Haufen Sprungfedern und Dr. Robotnik zur Abreibung völlig gereicht. Genau an diese Grundelemente knüpft das neue Werk von Segas Sonic-Team an.

Sonic sieht erwachsener und schlanker aus, nicht mehr ganz so knuddelig wie früher. Auch Erzfeind Dr. Robotnik hat ein paar Pfunde

verloren, sieht grimmiger aus, weniger wie ein Clown. Erfreulich gut integriert ist auch der neue spielbare Charakter namens Silver Sonic. Er spielt sich aber komplett anders als Sonic. Seine Abschnitte sind viel weniger rasant, dafür setzt er voll auf seine mentalen Fähigkeiten. Mit denen kann er Gegenstände manipulieren, sie Gegnern entgegenschleudern oder mit ihnen an schwer erreichbare Orte schweben. Silver vermag sogar die Projektile der Gegner zu stoppen, ähnlich wie Neo in »Matrix«. Praktisch, dass manipulierbare Objekte grün markiert sind.

Actiondurchflutete Stages voller schwebender Plattformen, Sprung- und Flugeinlagen und dazu die metallischen Schergen Robotniks. Die scheinen zwar nicht gerade von der besten KI beseelt, aber das stört nicht weiter, denn Kampf war noch nie der Schwerpunkt der Serie - eine



Silver in Aktion: Er kann Projektile mit einem Handgriff stoppen. Ziemlich cool. Fast noch cooler als Sonics Überschall-Rennerei ...

Lohnt sich's?

- Die Geschwindigkeit haut uns um, starkes Charakter-Design
- Bisher noch Macken bei der Steuerung. Das sollte bis zum Release behoben sein ...



Auch wenn die bösen Roboter diesmal etwas fieser aussehen, eine richtige Herausforderung werden sie wohl nicht darstellen ...



gezielte Spin-Angriffe, und schon ist der Weg frei. Dazu kommen ein paar neue Moves, beispielsweise die Slide-Attack. Auf uns macht die Steuerung einen guten Eindruck. Sonics einzelne Fähigkeiten fügen sich nahtlos ins Gameplay ein und gehen locker von der Hand. Generell ist die Steuerung sehr direkt, die Wechsel zwischen laufen, springen und abrollen sind flüssig. Unser frühes Previewmuster ließ allerdings noch Probleme erkennen. Bei der Kollisionsabfrage zum Beispiel ist es uns einige Male passiert, dass Sonic am Rand einer Plattform stand und ohne jeden Grund hinunterfiel. Die Spielbalance muss noch überarbeitet werden, und genau daran fehlt Sega momentan. Es gibt Hinweise darauf, dass am Ende alles gut wird. So soll es durchdachte Komfortfeatures geben, die dafür sorgen, dass Sonic einer Reihe von Ringen automatisch folgt, wenn man die X-Taste gedrückt hält. Oder dass man sich an skurril gezeichneten Adlern festhalten kann, um schnell und bequem weit entfernte Orte zu erreichen.

Charakteristisch für das neue »Sonic« ist, dass große Teile der Action mitten in eher urbaner Umgebung stattfinden. Von diesen Etappen hat Sega bisher leider noch kaum etwas gezeigt. Es heißt aber, man könne sich diese wie in »Sonic Adventure« vorstellen, nur deutlich umfangreicher und bedeutsamer. Die Städte damals dienten ja eigentlich nur als Knotenpunkt für einzelne Herausforderungen. Jedenfalls bildet das eher nüchterne Stadt-Setting einen willkommenen Kontrast zu den poppig bunten Umgebungen, die wir sonst an der Serie so schätzen. Wirklich überrascht hat uns die extrem flotte und ansehnliche Optik. Man flitzt mühelos und

in rasantem Tempo durch Loopings und achterbahn-ähnliche Konstruktionen, legt einen waghalsigen Sprung nach dem anderen hin, und hält nach alternativen Routen Ausschau. Man genießt nicht nur die volle Bewegungsfreiheit, sondern auch eine enorme Sichtweite – sehr beeindruckend wie man im Flug quasi die komplette Umgebung im Blick behalten kann. Trotz der Schärfe im Detail und einiger sehr hübscher Effekte, zoomt die Grafik konstant flüssig. Und durch die tief angesetzte Kamera kommt auch das Geschwindigkeitsgefühl sehr gut rüber. Viel versprechend!

Seckin Özdündar



ACHT FRAGEN AN SHUN NAKAMURA



Der Leiter des Sonic Teams über die Schwierigkeiten, Sonic an die 360 anzupassen, ohne dass das Flair darunter leidet.

360: IST »SONIC THE HEDGEHOG« EHER EINE HOMMAGE AN FRÜHERE SPIELE, ODER SOLL DAS SPIEL DEN WEG IN DIE ZUKUNFT ZEIGEN?

SHUN NAKAMURA: Es trifft wohl beides zu. Wir wollen zurück zu den Wurzeln und mit diesem Titel den Höhepunkt in der 15-jährigen Geschichte der Serie schaffen. Aber wir achten gleichzeitig auch auf die Zukunft der Serie. Dieser Titel soll zeigen, wie »Sonic« in Zukunft aussehen soll.

360: WELCHE GAMEPLAY-ELEMENTE FRÜHERER SONIC-ABENTEUER WERDEN WIR WIEDER FINDEN, AUF WELCHE NEUHEITEN KÖNNEN WIR UNS FREUEN?

SN: Wir haben eine Menge frischer Elemente eingebaut wie zum Beispiel die Stadt-Level, die ein bisschen denen aus »Sonic Adventure« ähneln. In der Größe und dem, was die Spieler alles unternehmen kann, wird es allerdings dramatische Unterschiede geben.

360: WAS IST FÜR SIE DIE GRÖSSTE HERAUSFORDERUNG BEI DER ENTWICKLUNG EINES GAMES FÜR DIE 360?

SN: Die Next-Generation-Konsole stellt eine große Herausforderung dar, weil sie so viel mehr kann als aktuelle Konsolen. Die Designer haben es schwer auch nur simple Dinge zu schaffen, da sie sich präzise an gewisse Vorgaben zu halten haben. Auch die Programmierer müssen richtig schuften. Aber das passt schon. Dadurch haben wir auch tolle neue Möglichkeiten.

360: KÖNNEN SIE DAS EIN BISSCHEN NÄHER ERKLÄREN?

SN: In seinem neuen Spiel soll sich Sonic durch eine ziemlich realistische Umgebung bewegen. Das wäre ohne die Power einer Next-Gen-Konsole gar nicht möglich, zumindest nicht in der wahnsinnigen Geschwindigkeit, für die die »Sonic«-Serie nun einmal berühmt ist.

360: WELCHE PLÄNE HABEN SIE BEZÜGLICH XBOX LIVE?

SN: Wir denken über neue Inhalte zum Download nach, damit die Spieler neue Missionen und Gameplay-Elemente kennen lernen können.

360: MIT DIESEM TEIL LERNEN WIR ERNEUT EINE NEUE SPIELFIGUR KENNEN, NÄMLICH SILVER. MUSS DIE FAMILIE WIRKLICH WEITER WACHSEN? WÄRE ES NICHT SCHLAUER, SIE WIEDER AUF DIE HAND VOLL FIGUREN ZU REDUZIEREN, DIE WIR AUS FRÜHEN TAGEN KENNEN?

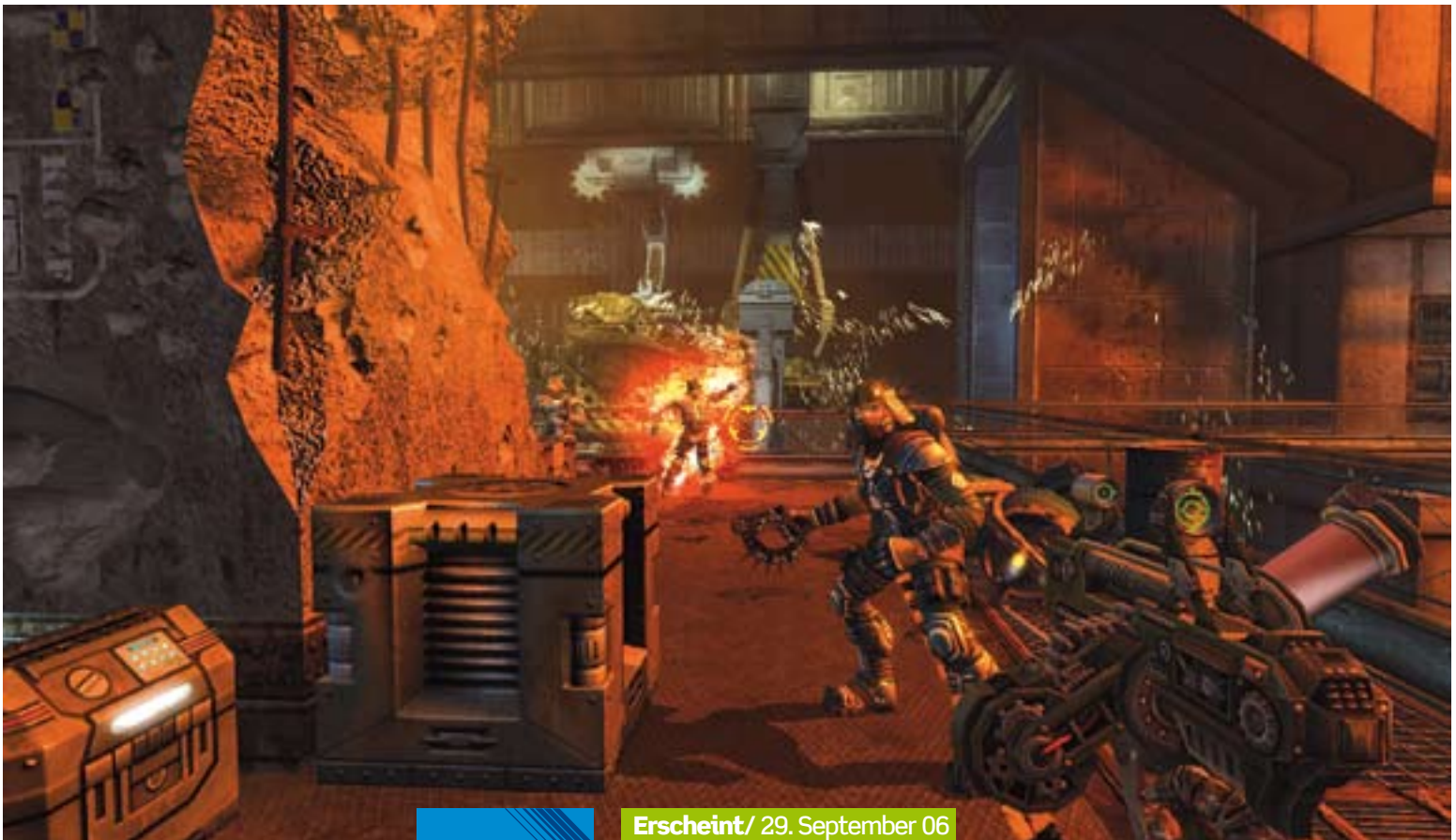
SN: Mag sein. Ich kann mit Sicherheit sagen, dass der neue Charakter den Spielern gefallen wird, weil er das Gameplay um einen komplett neuen Spielstil ergänzt. Aber natürlich würde ich schon gerne die Herausforderung annehmen und ein Spiel entwickeln, das sich ausschließlich auf Sonic konzentriert.

360 SAGT ...

Findet Sonic seinen Weg auch in der dritten Dimension? Wäre schön, wenn das Spiel das Flair der 2D-Originals einfinge ...

Hitpotenzial





Erscheint/ 29. September 06



Wer hat an der Uhr gedreht? Das abwechslungsreiche Actionspiel lebt vom Zeitmanipulations-Feature

AUF EINEN BLICK

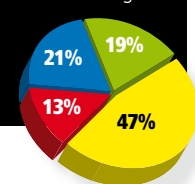
Publisher/ Vivendi
Hersteller/ Saber Interactive
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360:
Als Chrononaut mit der Zeit spielen.
Dabei ein totalitäres Regime ausschalten und die Welt retten. Hurra!

DAS STECKT DRIN

- Ballermänner
- Waffen klauen
- Zeitfähigkeiten
- totalitäres Regime



TIMESHIFT

Zurück in die Zukunft!

Huch, was ist das? Für Anfang 2006 von Atari versprochen, war der »Spiel mit der Zeit«-Ego-Shooter von Saber Interactive zwischenzeitlich in der Versenkung verschwunden. Ende September kommt das Spiel jetzt doch, über Vivendi. Allerhöchste Zeit für uns, ein Probespiel zu wagen. Die Story verströmt B-Movie-Atmosphäre: Elitesoldat Michael Swift ist ein so genannter Chrononaut, ein Zeitreisender. Im Jahr 1911 soll er im Auftrag des Wissenschaftlers Dr. Krone einen vermeintlichen Fehler in der Geschichte ausbügeln. Doch als Swift in die Gegenwart zurückkehrt, ist nichts mehr so wie es einmal war. Statt Friede, Freude, Eierkuchen, herrscht ein totalitäres Regime. Logo, dass Swift (übrigens im Original gesprochen von Dennis Quaid) das nicht zulassen kann. Prompt schließt er sich einer Rebellentruppe an, um wieder Ordnung ins Chaos zu bringen. Damit das hinhaut, kann er bis zu drei Feuerwaffen mit sich herumschleppen. Das Angebot deckt so ziemlich jede Waffenkategorie ab. Bisher haben wir ein Sturmgewehr, ein Scharfschützengewehr sowie eine Pistole (KnuckleDuster) zwischen die Finger bekommen. In späteren Abschnitten sollen sich ausgefallene Modelle finden, ein Stromschocker etwa. Mit Waffengewalt lassen sich allerdings nicht alle Probleme lösen. Was tun, wenn sich in einem Abwasserkanal ein Gitter immer wieder schließt? Hier kommen die Zeitmanipulationsfähigkeiten von Swifts Quantenanzug ins Spiel. Damit kann er nämlich entweder die Zeit verlangsamen, komplett stoppen

oder zurückdrehen. Mit letzterer Variante kommt er perfekt an dem lästigen Gitter vorbei. Einfach Schalter betätigen, warten bis das Teil wieder runtergerauscht ist, davor gestellt und Zeit zurückgedreht. Aber Vorsicht! Ist ein erledigter Gegner in der Nähe, steht dieser ebenfalls wieder auf. Ist zur Not aber halb so wild, denn wenn man die Zeit verlangsamt, ist der Gegner ruckzuck erledigt. Spaßige Sache auch beim Zeit stoppen: Stellt man sich bei angehaltener Zeit direkt vor einen Soldaten, kann man ihm die Waffe klauen. Damit es trotzdem nicht zu einfach wird, müssen sich die Kräfte immer wieder aufladen. Die Grafik? Bunter Mix aus Techno-Look mit einem Hauch von Cartoon. Auffällig: Die Figuren wirken deutlich detaillierter als bei der Spielversion, die wir Anfang des Jahres zur Ansicht erhalten haben. Ob das Spiel sein Potential ausnutzt, werden wir im Test in der nächsten Ausgabe herausfinden.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Hat einen prima Eindruck hinterlassen bei unserer Anspielsession. Wir sind gespannt, wie sich die Zeitfähigkeiten im kompletten Spielverlauf anfühlen.

Hitpotenzial



Saints Row



JUST CAUSE

A red scorpion logo is positioned between the words 'JUST' and 'CAUSE' in the title.

avalanche
STUDIOS

eidos



360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES XBOX 360 MAGAZIN

Just Cause™ (c) Eidos 2006. Developed by Avalanche Studios. Published by Eidos 2006. Just Cause™, Eidos & the Eidos logo are trademarks of Eidos plc. Avalanche is a trademark of Fatalist Production AB. All rights reserved.



360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES FOX 360 MAGAZIN

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, Hannah Klaiber

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE
Richard Löwenstein

DRUCK
VVA Kommunikation GmbH, 45133 Essen

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

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

ABONNENTEN-HOTLINE
Tel. 089 / 74 73 44 76

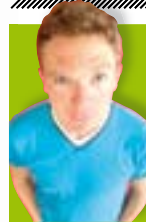
ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG
Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München
Tel. 089 / 74 73 44 76, verlag@360-live.de

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

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: Alle 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. Gesamttherstellung: Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München. Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert. Covermotiv: Just Cause, Eidos. Postermotiv: Just Cause, Eidos, Saints Row, THQ. Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

360 – das sind wir



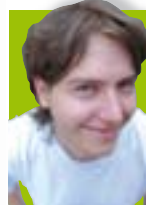
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Test Drive Unlimited«,
»Dead Rising«
FREUT SICH AUF/ »Assassins Creed«,
»Bioshock«, Wii



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

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



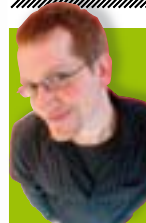
NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Advanced Warfighter«,
»Saints Row«
FREUT SICH AUF/ »Splinter Cell: Double Agent«,
»Rainbow Six: Vegas«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spittelgirle
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«, »Enchanted Arms«
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«, »Saints Row«
FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »Zelda«
(Gamecube)



MANFRED SCHMIDT TEXTCHEF

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

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.



Den
»360 Live Tipp«
erhält ein Spiel pro Ausgabe. Und zwar das Spiel, das einen besonders gelungenen Xbox-Live-Modus hat. Für Online-Spieler ein Muss!

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?

- Spannende Missionen, unterhaltsame Charaktere
- Aufdringliche HipHop-Kultur, kleine 16:9 Balken, keine deutsche Sprache

Nur in 360

TEST

komplett durchgespielt

Erscheint/ 1. September 06

SAINTS ROW

Das erste richtig große Gangster-Game für die 360 ist da. Zeit also für mehr als nur einen Test.

Stilwater ist eigentlich gar kein so übles Pflaster. Die Weiber sind in Ordnung, die Straßen gut in Schuss und an jeder Ecke kann man sich 'ne Knarre organisieren. Das ist auch bitter nötig, denn insgeheim wird die Stadt von zahlreichen Straßengangs regiert: Gangs wie den Vice Kings, den Los Carnales oder den 3rd Street Saints. Letzteren habe ich mich angeschlossen, nachdem mir ihr Anführer Julius (komisch, erinnert mich immer an Samuel L. Jackson) den Arsch gerettet hat. Bei der Gang gibt es einiges zu tun und endlich hab' ich das Gefühl, zu einer Art von Familie zu zählen. Prompt soll ich einem Zuhälter neues Frischfleisch besorgen, weil seine übergewichtige Angestellte keinen Profit mehr abwirft. Keine schwere Aufgabe. Einfach einen anderen Zuhälter abknallen und schon ist der Auftrag quasi erledigt. Mit der Kohle kann ich mich auch gleich neu einkleiden. Außerdem kassiere ich für diese kleine Nebenaufgabe

Respekt-Punkte, die mir ab einer bestimmten Menge neue Story-Missionen frei schalten. Trotzdem bleibt es immer mir allein überlassen, was ich mache. Es zwingt mich niemand, durchgehend Aufträge für die Gang zu erledigen. An der nächsten Kreuzung steht gerade eine reiche Tussi mit ihrem Cabrio an der Ampel. Hey, die Karre gefällt mir! Also kriegt die Braut eins auf die Nuss, ich zerre sie aus dem Wagen. Wenn schon cruisen, dann mit Stil! Weil ich schon länger nicht mehr hinter dem Steuer gehockt bin, baue ich erst einmal einen Unfall. Mit einem Grinsen auf

„Mach was du willst. Aber bleib cool ...“

AUF EINEN BLICK

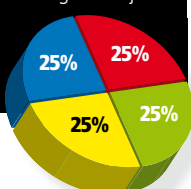
Publisher/ THQ
Hersteller/ Volition Inc.
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1-12
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: Warum auf »GTA« warten? Mit diesem Gangster-Game kann man sich bestens beschäftigen!

DAS STECKT DRIN

- Story-Missionen
- Weiber abschleppen
- Gangwars
- witzige Nebenjobs



Einschusslöcher ins Blech, das gibt den perfekten Stilwater-Look

liveundonline

■ Bis zu zwölf Spieler kloppen sich in unterschiedlichsten Deathmatch- und Koop-Modi ■ Je erfolgreicher die Gang, desto mehr Gamerpunkte hagelt es aufs Konto ■ Neue Episoden und Multiplayer-Karten zum Download

3

FALSCHER PLAYER

Du spreke doitsch?

Schade, dass die Eindeutschung so geistlos geworden ist. Die Sprachausgabe ist englisch, und die Bildschirmtexte kommen unfreiwillig komisch rüber. Der »Player« wird zum »Spieler« statt zum »Chef«, aus »Protect the Pimp!« wird ein fades »Beschütz den Zuhälter«. Das hätte ein automatischer Suchmaschinen-Übersetzer auch hingekriegt. Unser Tipp: Die Konsole auf Englisch stellen und das Spiel im Original genießen. Die DVD ist mehrsprachig.



2

KEINE GNADE

Durchgeknallte Nebenaufgaben

Versicherungsbetrug: Hier musst du unter Zeitdruck Unfälle simulieren. Dazu lässt du dich vor fahrende Autos fallen,

stürzt dich von Hausdächern oder purzelst Treppen herunter. Waffen bleiben bei diesem Ulk vollkommen außen vor, die Schultertasten dienen hier einer saten Bauchlandung.

Autoklau: Du sollst den Transporter einer feindlichen Gang klauen. Dazu rammst du das Zielfauto so lange,

bis der Fahrer entnervt aussteigt. Zwei Schuss später sitzt du in seinem Auto und fährst zurück zum Auftraggeber.

Begleitschutz: Beschütze einen Drogendealer bei seiner Verkaufstour vor Polizisten und anderen Gangs. Damit das hinhaut, bekommst du vom Arbeitgeber jede Menge Waffen, mit denen du heranrasende Feind-Autos unter

Beschuss nimmst. Cool!

1

2

3

1



dem Gesicht sehe ich, wie es den anderen Fahrer durch die Windschutzscheibe schleudert. Mit Sicherheitsgurt wäre das wohl nicht passiert. Ich setze meine Erkundungstour fort. Der Wagen ist nun zwar ein wenig verbeult, aber hey, es ist ein schönes dickes Cabrio! Ein Glück übrigens, dass es in Stilwater keine nervigen Baustellen wie in Vice City gibt! Nachdem ich zum Spaß einen Schnapsgladen im Projects-Distrikt ausgeraubt habe, schau ich doch einmal bei Julius vorbei. Er hat auch sofort einen Auftrag für mich: Ich soll ein Versteck der Los Carnales ausräuchern. Gut, dass ich mir auf dem Weg zu ihm schon eine Knarre organisiert habe, so kann es wenigstens gleich wieder weitergehen. Rein in mein verbeultes Cabrio und ab nach Athos Bay. Vor dem besagten Haus ist alles ruhig, ich habe also den Überraschungsmoment auf meiner Seite. Tür eingetreten, einmal abgedrückt. Der erste Gangster fällt schreiend zu Boden. Aus dem Raum nebenan höre ich hektische Stimmen. Nächste Tür aufgetreten, die AK im Anschlag pumpt die Projektile raus. Die

anderen beiden Gangpeople sacken zusammen. Wo ist der Anführer? Ich sprinte zur Hintertür hinaus und sehe, wie der Penner in ein Auto springt. Schnell wieder nach vorne gerannt, rein in mein Cabrio und hinterher. Um den Flüchtenden zu verlangsamen, schieß ich ihm während der Fahrt die Reifen kaputt. Jetzt muss er anhalten und kassiert von mir

Ein typischer Tag in Stilwater: Menschen rennen, Autos brennen



'ne Kugel. Dieser Stadtteil gehört nun uns, den Saints!

So in etwa sieht ein ganz normaler Arbeitstag aus, jedenfalls wenn man als Gangster in der frei erfundenen Stadt Stilwater Karriere machen möchte. »Saints Row« ist der Versuch des US-Herstellers THQ, der »Grand Theft Auto«-Serie an die Karre zu fahren. Auf den ersten Blick ist das auch prima gelungen. Bevor das Spiel losgeht, darf man sich erstmal (ganz wie bei »Oblivion«) einen eigenen Helden basteln. Wer also nicht den typischen HipHop-Gangsta spielen will, kein Thema. Dann eben Typ Türsteher, Hooligan, Punk oder Nasenbohrer von der Straße. Es bleibt dem Spieler überlassen, wie er in »Saints Row« herumläuft. Dann geht's los. Sobald man im Auto ist, darf natürlich das Autoradio nicht fehlen. Die zwölf Stationen spielen nicht nur HipHop, sondern Hardrock, Metal, Punk, Electro, was man eben so hört. Wer ein bisschen Moneyflow übrig hat, kann in Plattenläden noch zusätzliche Tracks kaufen und auf einen MP3-Player laden. So kommen alles in allem rund 150 Tracks zusammen. Wer »

LIVE-GANGSTER

Gangkrieg online

Bis zu zwölf Spieler dürfen sich als Nachwuchsgangster in vier verschiedenen Modi austoben. Die tragen so wohlklingende Namen wie »Bandenkrieg«, »Fette Ketten«, »Aufmotzen« und »Beschütz den Zuhälter«. Während »Bandenkrieg« eine klassische Deathmatch-Variante darstellt, sind die »Fetten Ketten« schon etwas origineller: jeder Spieler oder jedes Team jagt dabei Goldketten hinterher, die

erlegten Feinden abgenommen werden. Diese werden dann an einem bestimmten Punkt für massig Kohle vercheckt. Gibst du mehr Ketten ab, vervielfacht sich der Gewinn; stirbst du vorher, hast du gar nichts mehr. Außer natürlich den Team- und Koopmodi. Sie runden den attraktiven Eindruck ab, den »Saints Row« auf Xbox Live hinterlässt.



» sonst nur Charts hört, könnte es allerdings schade finden, dass die Bands selbst den erfahrenen Musikanten in der Redaktion fast alle unbekannt sind. Bis auf Stereophonics, Iggy Pop, Jane's Addiction, Eric B. & Rakim, Nate Dog und Mc Lyte vielleicht. Für Stimmung beim Cruisen durch die Stadt sorgen sie aber definitiv. Wie auch die Steuerung der Fahrzeuge. Die ist deutlich besser, weil präziser ausgefallen als bei »GTA«. Lediglich das manuelle Zielen während der Fahrt fällt ein wenig schwer. Eine automatische Zielerfassung wäre komfortabler gewesen. Aber man kommt klar.

Ist der erste Auftrag der Saints erledigt, steht dem Spieler zudem eine Unterkunft zur Verfügung. In der Garage kannst du dein Auto unterbringen, damit es beim nächsten Spielstart nicht verloren geht. Zudem besteht die Möglichkeit, den eigenen Schlitten zu



BARBIE-LOOK

Volition muss dringend mal mit dem Angestellten reden, der bisher die Screenshots gemacht hat. Die meisten Bilder aus »Saints Row« hinterlassen einen schalen Beigeschmack, weil die Figuren so unterkühlt und künstlich rüberkommen wie Barbiepuppen. Dabei sieht das im Spiel viel besser aus. Die Animationen haben was angenehm lässiges und cooles an sich.

LILA-LAUNE-BÄR

Mit den lila Klamotten der Saints verschaffe ich mir einerseits Respekt in den Straßen, mache mich aber auch zum leichten Ziel für Mitglieder anderer Gangs. Soll heißen: Die Jungs stressen mich nicht nur, nachdem ich einen von ihnen über den Haufen gefahren habe. Sondern auch schon davor.

tunen. Die Erweiterungen wirken sich allerdings kaum auf das Fahrverhalten aus, sondern sind eher optischer Natur. Wo wir gerade Erbsen zählen: Man kann schwimmen, aber nicht Hubschrauber fliegen. Klar, dass wir es mal erwähnt haben wollen.

Wichtiger ist aber, dass beim Betreten der vielen Gebäude keinerlei Ladezeiten den Spielfluss trüben. »Saints Row« lädt einmal und dann nie wieder, zumindest nicht merklich. Natürlich dürfen bei so einem Spiel die Waffen nicht fehlen. Vom Messer, über die halbautomatische Pistole, bis hin zu improvisierten Rohrbomben und Raketenwerfern gibt es alles zu finden oder zu kaufen, was der Gangster von Welt so braucht. Wer keine Waffe zur Hand hat, der lässt im Nahkampf seine Fäuste sprechen. Mit den beiden Triggern wird je eine Faust gesteuert, werden beide gedrückt, blockst du

NAVI AN BORD

Hey Homies, hier geht's durch's Hood!

Die grenzenlose Bewegungsfreiheit in Gangster-Games ist ja schön und gut. Aber man kann innerhalb einer so offenen Welt wie Stilwater nicht alle Wege kennen. Deshalb ist das Navigationssystem so wertvoll. Einfach nur das Geschäft, den Treffpunkt oder sonst ein Ziel auf der großen Karte markieren, und schwupps, wird der schnellste und kürzeste Weg auf der Minimap links unten als eine Abfolge leuchtender Pünktchen eingeblendet. Speziell bei Verfolgungsjagden eine praktische Sache, zumal die Route sofort neu berechnet wird, sollte man mal falsch abbiegen. Nerviges Umherirren gehört damit der Vergangenheit an. Vergleichbares gibt es sonst nur bei »Test Drive Unlimited«. Bei »Grand Theft Auto« nicht.



Zug verpasst? Jag' das Drecksteil einfach mit einer Rakete in die Luft. Bitch!

einen Schlag. Zudem kann euer Antiheld auch zutreten. Die Auswahl der Waffen klappt über ein Ringmenü binnen eines Wimpernschlags, besser jedenfalls als das Durchschalten bei »GTA«. Maximal acht Waffen kann man bei sich tragen. Zu den vielen Stärken des Spiels zählt auch, dass man oftmals nicht alleine in Action treten muss. Bei bestimmten Missionen begleiten euch entweder Julius oder seine rechte Hand Tony. Wer sich genug Respekt verdient hat, kann dann noch Typen von der Straße anwerben, die selbstständig mitkämpfen und das Feuer auf sich ziehen. Viel darf man sich davon aber nicht erwarten. Und Befehle geben, das klappt gar nicht.

Sobald Explosionen ins Spiel kommen, zeigt sich eine weitere Stärke des Spiels: die Havok-2-Physik-Engine. Sie bewirkt, dass Reifen- und Trümmerteile physikalisch korrekt durch Stilwater fliegen, und dass es Sonntagsfahrer authentisch durch die Windschutzscheibe beutelt, sobald man sie rammt. Macht die ganze Welt lebendiger, ist aber auch nicht komplett ohne Schwächen. Wenn das eigene Auto aus unerfindlichen Gründen plötzlich meterweit in die Luft »springt«, fragt man sich aber schon, ob man nun in einem Vehikel oder auf einer Feder sitzt. Ähnliches gilt für explodierende Autos. Klar, das hätte besser sein können, aber immerhin sehen die Explosionen brachial aus und sind schön laut. Generell ist es aber doch so, dass die Grafik einen Tick besser hätte ausfallen dürfen. Die Charaktere sind zwar detailliert gezeichnet und genauso cool animiert wie

man das von einem Gangstergame erwartet. Parallel wiegen sich Palmen im Wind und werfen dabei schöne Schatten, außerdem ist die Sichtweite größer als bei »GTA«. Und auf den Motion-Blur-Effekt, der das Ruckeln der Grafik kaschieren soll, muss »Saints Row« zwecks flüssiger Erscheinung ebenfalls nicht zurückgreifen. Dafür sind die Umgebungsgrafiken ein bisschen bieder ausgefallen und gelegentlich ploppen Autos und Hintergründe ins Bild. Ein bisschen mehr 360-Look hätten wir uns also schon erhofft, zumal die Grafik auf 4:3-Fernsehern bei 50-Hz-Video oben und unten durch PAL-Streifen eingeengt wird. Nicht so deutlich wie beispielsweise bei »Ghost Recon«, aber doch sichtbar.

Trotzdem schreddert »Saints Row« haarscharf in den Hitbereich hinein. Denn die Missionen sind abwechslungsreich, die Charaktere irgendwie witzig und die Nebenaufgaben herrlich durchgeknallt. Dass das Spiel bei der Größe nicht ganz mit einem »San Andreas« mithalten kann, scheint weniger dramatisch – auch so ist der Spieler von Anfang bis Ende rund 35 Stunden beschäftigt. Zumal danach noch einige interessante Mehrspieler-Varianten auf Xbox-Live den Spielwert weiter steigern. Wer also nicht bis Oktober 2007 auf »Grand Theft Auto 4« warten möchte, kann sich hier perfekt die Zeit vertreiben.

Nicholas Buracas

SAINTS ROW

GRAFIK/

Nette Charaktere, aber teils triste Kulissen. Und Pop-ups!

7

SOUND/

Abwechslungsreicher Soundtrack, wummernde Explosionen.

8

STEUERUNG/

Einsteigen, losfahren, alles unter Kontrolle haben.

8

Sehr gut gelungene Alternative zu »GTA«. Nur ein paar technische Macken und fade Übersetzung.

8.5
aus 10



KAWUMM!

Rohrbomben sind klar die beste Methode, um Autos in die Luft zu jagen. Die Explosionen sehen fantastisch aus: Die Havok-2-Engine katapultiert Reifen und Blechteile schön hoch in die Luft. Aber Achtung, niemals von einem brennenden Trümmerteil treffen lassen, sonst kokelt der Held eine Weile. Im US-Original fängt er dann übrigens Feuer. Sonstige Kürzungen? Kaum: Zwei Amokläufe fehlen, Leichen verschwinden, unschuldige Opfer hinterlassen kein Geld mehr.

TEST DRIVE UNLIMITED

Das hier als Rennspiel abzutun, das wäre wie wenn jemand die Xbox 360 als nette Kiste abkanzelt. Richard Löwenstein über das vielleicht kompletteste Vollgas-Game, welches man für Geld kaufen kann.

Von wegen, Rennspiele sind alle gleich. Die Produktion des französischen Herstellers Eden Games ist anders, total anders. Mit den letzten »Test Drive«-Games verbinden sich ja eher Erinnerungen an authentisch aufgemachte, aber letztlich geradlinig gestrickte Arcade-Racer. Und jetzt das hier: Für »Test Drive Unlimited« erfindet der Hersteller das Wort »Massively Online Racing Game«. Also quasi eine simulierte Welt nur für Vollgas-Fetischisten. Man wird auf eine Insel entführt, voller Autofahrer, die herumgondeln und die Welt beleben. Einige warten darauf, dass der Spieler sie zum Wettrennen auffordert. Aber, wer ist Computergegner und wer ist aus Fleisch und Blut? Würden nicht die Gamertags über den Autos schweben, es wäre tatsächlich schwer zu sagen. Denn sobald die 360-Konsole per Xbox-Live Verbindung mit dem Internet aufnimmt, klinken sich zusätzlich zu den, vom Prozessor gesteuerten Piloten, noch hunderte Mitspieler ein. Bis zu 1000 passen auf eine Insel. Damit hebt »Test Drive Unlimited« eine Grenze auf, die die Online- und Offline-Gamer bisher streng getrennt hat. Damit das weder in Chaos noch Unordnung ausartet, sorgen Tabellen und Freundschaftslisten für Struktur.

Ein Handgriff reicht, und man fährt mit Leuten um die Wette, die man gern hat, statt gegen besoffene Engländer, lärmende Italiener oder andere Zufallsbekanntschaften. Schon genial, was so alles möglich ist, wenn man sich erst ein bisschen mit dem Spiel beschäftigt. Die Gründung von Clubhäusern, Markentreffen vor dem Restaurant zum Beispiel. Allerdings sind dem Treiben auch Grenzen gesetzt. Der Bau eigener Häuser oder der Betrieb eigener Werkstätten ist zum Beispiel nicht möglich.

ONLINE UND OFFLINE

Aber »Test Drive Unlimited« hat auch Unterhaltungswert für Einzelspieler. Man darf keine aneinander gereihten Rennen erwarten wie bei »Project Gotham Racing«. Stattdessen: freies Fahren durch weite Landschaften, eher so wie bei »Need for Speed: Most Wanted«. Okay, der Einstieg erinnert so gar nicht an ein Racing-Game. Das Introvideo zeigt Menschen, die am Flugsteig auf die Abfertigung warten. Nach einer kurzen Kamerafahrt steht die Frage im Raum, wen davon man zu seinem Alter Ego wählen will: den lässigen Kalifornier, die hübsche Blondine, vielleicht den muskulösen Schwarzen? Anschließend schwenkt die Kamera gemeinsam mit der ausgewählten Person ins Flugzeug. Die Triebwerke laufen an und die Boeing hebt ab in Richtung Sonnenuntergang. Auf der Palmeninsel Oahu angekommen, steht zunächst ein Besuch »

AUF EINEN BLICK

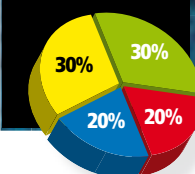
Publisher/ Atari
Hersteller/ Eden Games
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Rennsimulation
Spieler/ 1-1000
Xbox Live?/ ja
USK/ ohne Beschränkung

KURZ & KNAPP

Rennspiel trifft es eigentlich nicht. Eher schon Auto-Welt. Fahrzeug-Funpark. Kurven-Kaleidoskop ...

DAS STECKT DRIN

- tolle Autos
- herrliche Grafik
- Community
- Tuning



liveundonline

- Eine ganze Insel voller Online-Spieler
- Tauschbörse für gebrauchte, seltene und getunte Autos
- Schnappschuss-Galerie
- Download-Autos in Planung. Mehr dazu im Community-Teil

Lohnt sich's?



Schicke Karren, hübsche Anhalterinnen, geniale Offline/Online-Kombination



Der Steuerung fehlt es ein bisschen an Charakter



Nur in 360

TEST

komplett durchgespielt

“ Ohne Zweifel eines der großartigsten Videospiele, das je produziert wurde ”



Steuerung

■ Linker Analogstick ■ Lenkung, D-Pad – Radio, Fahrhilfen, Karte, Spieler gruppieren auf Xbox Live. rechter Analogstick ■ Sicht, Hupe. rechte Schultertaste ■ Gas. linke Schultertaste ■ Bremse. X ■ Handbremse. Y und B ■ Handschaltung. A ■ Aktion.



Erst Fotomodus, dann knipsen. Man kann sein Auto irgendwo in der Landschaft hinstellen, mit Weitwinkel und Unschärfen experimentieren und das Ergebnis online zur Schau stellen



Tolles Schadenmodell? Nö. Beim Crash verformt es das Blech bei unbeteiligten Computerpiloten, aber das eigene Auto bleibt heil. Gleiches gilt für's Blechle der Online-Mitspieler

DIE KLEINEN DINGE

Aus Liebe zum Detail

Wirklich großartige Spiele geben sich vor allem durch Kleinigkeiten zu erkennen. In diesem Fall sind es zum Beispiel die sehr kurzen Ladezeiten. Die komplette Eindeutigkeit. Die Karte, die man bis zur Weltkarte rauszoomen kann. Wer genau hinsieht, kann dann sogar noch einen Ozeandampfer in Küstennähe ausmachen; und sieht ihn nach der Rückkehr ins Auto tatsächlich am Strand vorbeiziehen. Nur die Navi-Stimme nervt.

» in der Autovermietung an, für zehn Minuten Spaß mit einem attraktiven Flitzer. Fünf stehen zur Wahl: Mercedes SLK 55 AMG, Pontiac GTO, Lotus Elise R, Chevrolet SSR und Audi S4 Cabriolet. Die Autos werden groß, sobald man die Kamera näher an die Details heranholt. Diese herrliche Kleinkunst an der Karosserie! Da sitzt jede Sicke, da stimmt jede Rundung, da passt jeder Falz. Auf Knopfdruck öffnet sich die Tür zum Cockpit und die Kamera gleitet in das Innere. Der Innenraum ist komplett modelliert. Tachonadel, Lüftungsdüsen, die Farbe des Lenkrads, die Nähte an den Sitzen, selbst die Rücksitze, alles authentisch. Am rechten Bildrand informiert eine Hinweistafel über technische Daten, und weist auf die Werte für Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit hin. Knapp 100

original lizenzierte Fahrzeuge sind es insgesamt.

ES LEBE DAS DETAIL

Außerdem fällt in diesen ersten Momenten auf, wie nahtlos alle Szenen verknüpft sind. Intro, Probefahrt, der Gang zum Immobilienhändler, der Kauf des ersten Autos: Die Ladezeiten dazwischen sind kaum der Rede wert. Die ersten Rennen dann sind durch ein eher mittleres Tempo geprägt. Später, wenn Siege Geld aufs Konto spülen und Ferraris in Reichweite geraten, machen sich die schicken Motion-Blur-Effekte ab 200 Stundenkilometern schon eher bemerkbar. Gegen Ende des Spiels stellt sich dann noch mal ein richtiger Kick ein, nämlich sobald die Motorrad-Händler ihre Pforten öffnen. Dieser kreischende und sägende Motorsound der Ducati,

Kawasaki, MV Agusta und Triumph, der zieht einem echt die Plompen aus den Zähnen – einfach nur geil! Schön auch, dass Eden Games die im Preview vor zwei Ausgaben angesprochenen Grafikprobleme in den Griff gekriegt hat. Das störende Rucken ist komplett verschwunden. Trotz der herrlich lebendigen Kulissen und liebevoll gezeichneten Automodelle zuckt da gar nichts, egal ob man auf Röhre oder HD-Ready-

Glotze Gas gibt. Nebenbei sind die PAL-Streifen so schmal ausgefallen, dass sie auf 4:3-Geräten kaum und auf 16:9-Glotzen gar nicht mehr zu sehen sind.

UND DER NERVENKITZEL?

Das Sofort-im-Griff-Handling geht einem flott in Fleisch und Blut über. Vielleicht sogar zu flott? Wer sich die Demo per Xbox Live gezogen hat, mag den Eindruck gewonnen haben, es



Leb dich aus! Bau dir dein mobiles Einzelstück!

UMSPRITZEN



Wer keine Lust mehr hat, mit einem Auto von der Stange zwischen Palmen zu cruisen, steuert einen Lackier-Fachbetrieb an.

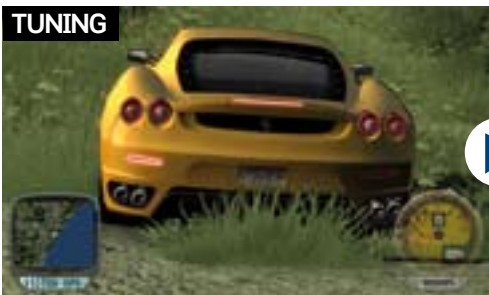


Mit Hilfe der Farbpalette lässt sich der neue Farbton leicht bestimmen. Für einige Autos gibt's spezielle Farbtöne. Und sogar Aufkleber.



Nach der Auswahl rollt das biedere Schmuckstück in die Lackierkabine und wird effektiv aufgezputzt. Der erste Schritt auf dem Weg zum Einzelstück.

TUNING



Nach einer Weile eröffnen die ersten Tuningbetriebe. Die meisten spezialisieren sich: auf Oldtimer, europäische oder japanische Autos.



Der Meister bietet drei Tuning-Pakete zur Wahl an. Dadurch lassen sich Leistung und Fahrverhalten verändern, und ein bisschen auch das Aussehen.



Das Tuning hat Einfluss auf die Klassen-Einstufung des Autos. Nach Verlassen der Hebebühne, fordert einen meistens gleich ein Gegner zum Duell auf.

SÄNFTENKAUF



Wer einen Händler entdeckt hat, kann den Ausstellungsraum besuchen, in die Autos klettern, sie anlassen und mit den Fensterhebern spielen.



Einige Autos gibt es allerdings nicht gegen Bares. Klassische Oldtimer zum Beispiel. Einige Raritäten sind als Preis in Wettbewerben ausgesetzt.



Beim Händler gibt's die Autos nur in den Lackfarben und mit dem Interieur, wie man sie tatsächlich auf unseren Straßen findet. Edle Felgen kosten extra.

brauche kaum Können, um die Autos auf der Straße zu halten. Tatsächlich ist das so, sofern die Fahrhilfen aktiviert sind: Dann bändigen Einsteiger selbst ein 650-PS-Geschoss wie den Enzo auf Antrieb. Wer nun aber auf dem schmalen Grat zwischen Vollgas und Drift balancieren mag, kann die Fahrhilfen in zwei Stufen abschalten. Dann stellt sich jener Nervenkitzel ein, denn man sich von der Mitfahrt in extremen Sportautos erwartet. Dennoch könnten Anhänger reinrassiger Simulationen den Wunsch spüren, dass die Charakteristika vom Front- und Hecktrieblern stärker herausgearbeitet wären. Gut, wenn man sich dann ein paar ältere Autos frei spielt. Die haben den besten Biss. So fährt man also vor sich hin und lernt bald, dass selbst Spazierfahrten mit Risiken verbunden sind. Man muss vor

den Cops und ihren Radarfallen auf der Hut sein, sonst kommt es zu knallharten Verfolgungsjagden. Wer genug hat vom ziellosen Herumgondeln, lässt sich per Karte zur nächsten Herausforderungen beamen oder gibt Ziele ins Navi ein und steuert sie von Hand an. Vor Ort warten dann meistens klassische Wettrennen, durchmischt mit den etwas ungewöhnlicheren Aufgaben: Da kutschiert man dann Anhalterinnen von A nach B oder erledigt für einen schmierigen Typen die Überführung geklauter Autos. Die Computergegner haben einiges drauf, die Zeitlimits sind eng gesteckt. Wer Siegprämien abräumen will, muss richtig kämpfen. Allerdings besteht die Gefahr, dass man die Rennen aus Bequemlichkeit abbricht, in der Hoffnung, woanders auf der Insel leichtere Herausforderungen zu finden. Es ist

einfach zu verführerisch, von den lose abgesteckten Rundkursen abzubiegen und sich dem Cruising frei Schnauze hinzugeben.

MÄNGELSUICHE

Irgendwann legt sich dann aber die Begeisterung, und eine gewisse Sehnsucht nach Abwechslung stellt sich ein. Der Grund: Den Rennen fehlt es an Ideen, die einen vom Hocker reißen. Rundrennen, Sprintrennen, Zeitrennen, ist alles schon mal da gewesen. Und auch die Nebenaufgabe, nämlich den Fahrer per Klamottenkauf auf cool stylen, funktioniert nur bedingt. Denn ob Mann/Frau Mode der Marken Ben Sherman oder ecko Unlimited trägt oder nicht, hat herzlich wenig Einfluss auf das Gameplay. Außerdem gibt es ja keinen richtigen Storymodus, »



Der Schauraum von McLaren ist ziemlich am oberen Ende der Insel. Braucht ein paar Stunden, bevor man sich bis dort durchspielt - und die Million zusammen hat, die so ein Schätzchen kostet

Dauert eine Weile, bis man sich so einen Ferrari frei spielt. Vorher müssen starke Modelle von der Straße ausreichen, von Audi, Ford, Mercedes, Alfa-Romeo, VW. Später dann gibt's heiße Eisen von Lamborghini, Koenigsegg, McLaren, Lotus, Wiesmann, Saleen, Jaguar, Aston-Martin. Insgesamt eine herrliche Mischung aus Klassik (z.B. 250 GTO, Miura, 300SL, XJ220, AC Cobra) und Moderne (z.B. DB4, Viper, Gallardo...).



ORIENTIERUNGSLOS?



Retter aus verfahrenen Situationen!

Laut Hersteller umfasst die Insel ein Gebiet von 1600 Quadratkilometern. Wir haben es nicht nachgemessen, aber eines wissen wir genau: Man würde sich hunderte Male verfahren, bekäme man nicht 20 Minuten nach Spielstart das erste und wichtigste Extras ins Auto geschraubt - Karte mit Navigations-System. Das D-Pad nach rechts antippen, schon reißt dich das Spiel aus dem Cockpit und in eine Höhe von zwei, fünf und fünfzig Kilometern über Grund oder sogar bis hinaus in den Orbit. Schon praktisch, so ein Kartenbildschirm mit vierstufigem Zoom-Faktor. Von Städten, Straßen, Gewässern, Wüsten und Küsten abgesehen, sind hier auch alle Händler, Werkstätten und Herausforderungen klar zu erkennen. Filter helfen bei der Orientierung. Von der Karte aus kann man sich sofort an frei wählbare Orte beamen lassen. Oder aber man setzt einen Zielpunkt, schaltet zurück ins Cockpit, lässt sich die Route als gelbe markierte Straße auf der Minikarte anzeigen und fährt von Hand. Die Route wird sofort neu berechnet, sollte man eine Abzweigung verpassen. Praktisch! Nur die fiese Frauenstimme nervt. Ein bisschen freundlicher wäre schön gewesen.



» sondern nur Dialoge quasi als Vorgeplänkel vor einigen Rennen. In die Meckerecke gehört auch das Verhalten der Honolulu-Police bei Verfolgungsjagden. Manchmal muss man die Hüter des Gesetzes regelrecht rammen, um sie aus ihrem Halbschlaf zu wecken. Wenn sie einen dann doch verfolgen, biegen sie schon mal zweifelhaft in die Mauer ab. Außerdem sind uns eine Hand voll Mängel bei der Übersetzung der Bildtexte aufgefallen, und dass das Chrono-Paket bloß die Beschleunigung von 0 auf 96 km/h misst, statt von 0 auf 100. Die Umrechnung von Meilen in Stundenkilometer funktioniert wohl nicht korrekt.

FAHREN FREI SCHNAUZE

Erbsenzählererei? Mag sein. Aber »Test Drive Unlimited« erschlägt einen so sehr mit Grafik, Ausstattung und Eindrücken, da fallen solche

“ Das Spiel erschlägt einen mit Ausstattung und Eindrücken ”

ACHIEVEMENTS

Siegen und Extras kriegen

Marathongaming lohnt, denn man kann mehr frei spielen als nur Navi, Fotomodus oder den Baukasten, mit dem man eigene Wettrennen gestalten kann: Wer alle Straßen erkundet, erhält das höchste Haus in der Stadt. Wer alle Autohändler findet, klemmt sich Bikes von Ducati oder Kawasaki unter den Hintern. Oder bekommt ein Chronopack ins Auto gebaut, dass die Beschleunigung von 0 auf 60 Meilen pro Stunde misst.

Sechs Perspektiven braucht der Mensch: Cockpit, Motorhaube, Vollbild und drei Hinterbordkameras



Kleinigkeiten eben besonders ins Gewicht. Tatsache ist: Mit der Zeit entfaltet die Wechselwirkung aus Siegprämien, Autokauf und Tuning eine Sogwirkung, die vergleichbar ist mit der in den »Need for Speed«-Games. Nur, dass man freie Fahrt auf einer wunderschönen Palmeninsel genießen kann und sich den Alltag so gestaltet wie es einem gerade passt. Wer cruisen will, fährt spazieren. Wer siegen will, sucht sich Gegner. Wer eine schnelle Herausforderung sucht, wird sie finden. Und wer sich die Garage mit mobilen Kostbarkeiten zustellen mag, kann sich verwirklichen. »Test Drive Unlimited« gelingt der Balance-Akt zwischen Hardcore-Simulation und Arcade-Racing ziemlich gut. Nicht perfekt, denn ein »Burnout Revenge« kickt mehr durch sein extremes Tempo, und bei einem »Forza Motorsport« steuern sich die Autos interessanter. Aber »Test Drive Unlimited« punktet eben mit 100 Traumautos, 64 Häusern und Extras ohne Ende. Außerdem verspricht Hersteller Eden regelmäßigen Nachschub von Sportwagen und mehr. Den angedachten Live-Radiosender fänden wir schon mal gut, weil die paar eingebauten MP3-Musiktitel (»No One Knows« von den »Queens of the Stone Age«, plus 30 Stücke von unbekannten Rock-, Electro- und Pop-Bands, plus »Ritt der Walküren« und weitere Klassik-Aufnahmen) ziemlich bald langweilen.

DIE ZEIT WIRD'S ZEIGEN

Was steckt also wirklich in »Test Drive Unlimited«? Man ahnt es nach drei bis fünf Stunden, erfasst es aber tatsächlich erst nach ein bis zwei Tagen. Kein Zweifel: Hier handelt es sich um eines der komplexesten Videospiele, die je produziert wurden. Die Leistung des Herstellers verdient Respekt und Anerkennung. Das Ergebnis ist eine extrem aufwändige,

schöne und komplette Rennsimulation. Die Idee, Menschen auf einer Insel per Online-Schaltung zusammenzubringen und diese Insel mit Computergegnern zu beleben, funktioniert. Allerdings wirken hier so unfassbar viele Faktoren und - durch die Online-Komponente – Unbekannte zusammen, wir sind gespannt, wie gut das langfristig in der Praxis funktioniert. Da stellt sich nämlich zum Beispiel die Frage, wie Freunde zusammenfinden sollen, wenn das Spiel wie geplant maximal 1000 Piloten auf eine Insel lässt und für

Was das Geschwindigkeitsgefühl betrifft, hängen Zweiräder die Autos ganz locker ab



alle weiteren Mitspieler neue Inseln errichtet. Diese Situation hat sich im Testverlauf aus Mangel an Testspielern zwangsläufig nicht ergeben. Was das betrifft, würden uns deine Erfahrungen interessieren. Wir freuen uns über jede E-Mail an redaktion@360-live.de. Gute Fahrt!

Richard Löwenstein

TEST DRIVE UNLIMITED

GRAFIK/

Flüssig, detailreich, perfekt. Nur etwas blasse Figuren.

9

SOUND/

Wenig Musik, teils dünne Motoren Sounds.

7

STEUERUNG/

Einfach, handlich, übersichtlich.

8

Das kompletteste Erlebnis, seit es Rennspiele gibt. Trotz Mängel: ein Muss für jeden Racer.

8.5
aus 10



Lohnt sich's?

- Steile Grafik, tolle Atmosphäre, angenehm selbstironisch
- Kein Zwei-Spieler-Modus, dicke PAL-Balken, Ladepausen

Nur in 360

TEST

komplett durchgespielt

Erscheint/ 8. September 06

AUF EINEN BLICK

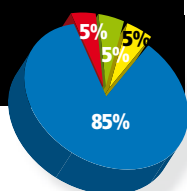
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360: Der Schlitzer schlitz, der Zombie flitzt, der Frankie blitzt.

DAS STECKT DRIN

- Liebe
- Romantik
- Freundschaft
- Zombies



DEAD RISING

Das Splatter-Fest im 360-Test!

Bitte, liebe Leser unter 18 Jahren. Blättern Sie weiter auf die nächste Seite. Denn wir müssen von spritzendem Gedärm erzählen. Vom »Schmatz«-Geräusch, wenn ein Untoter seinen verfaulenden Leib über Treppen stemmt. Von Matschbirnen, denen das Hirn aus dem Schädel quillt. Wir berichten, was sich im Einkaufszentrum Willamette Mall zugetragen. Fotoreporter Frank West ist vor Ort. Er hat Wind bekommen von Untoten, die zwischen glitzernden Schaufenstern taumeln. Von Zombies, die knapp 80 Überlebenden an die Gurgel wollen. Frank lässt sich vom Helikopter auf dem Dach der Mall absetzen. Er hat 72 Stunden Zeit, um Bilder zu schießen. Danach wird er abgeholt. Was dazwischen passiert, entscheidet der Spieler.

Man könnte sich jetzt in die relative Sicherheit des Security-Raums zurückziehen und ausharren. Die offene Welt und die gebotene Handlungsfreiheit ließe das zu. Aber wer das tut, wird nicht miterleben, wie sich Frank vom Paparazzi des Grauens zur ausgebildeten Kampfmaschine entwickelt. Und verpasst eine Story, die es in sich hat. Getragen wird die

Geschichte durch Figuren wie den zwielichtigen Südländer Carlito. Und was wissen Jessie, Isabela und Brad über die Ereignisse? Während die Zeit verrinnt, ploppen auf der Karte mehr und mehr Hinweise auf Menschen auf, die im weitläufigen Gebiet auf Rettung hoffen. Wer wo wartet, ist markiert. Wen man rettet und wen nicht, bleibt einem selbst überlassen. Also rennt man ins Zielgebiet, sucht die Person und lotst sie zurück in den Security-Raum. Jede gerettete Person (und jedes Top-Foto!) ergibt Prestigepunkte, was Frank ein Plus an Lebensenergie und Kampfkunst einbringt: Dann macht er Zombies mit Kneedrops und Kopfbrechern platt. Daher lohnt es sich, Missionen wie zum Beispiel »Frank the Pimp« zu meistern: Hier soll der Held acht Damen nach

„ Schon mal
53.594 Zombies
gekillt? „



Frank an der Front: für Zombie-Fotos aus der Ferne gibt es kaum Prestigepunkte, für solche Angriff-Szenen umso mehr ...

liveundonline

- ein paar Dashboard- und Gamerpic-Downloads
- jede Menge witzige Gamerpoints
- Kein Multiplayer-Modus

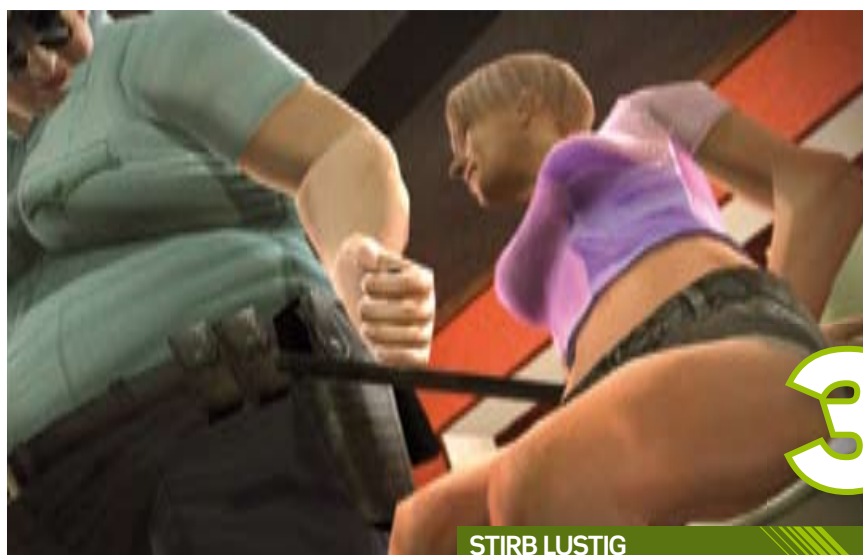
1



WOHER NEHMEN?

Fünf Euro sparen!

Mangels USK-Freigabe wird das Spiel offiziell nur in Österreich und der Schweiz angeboten. Kaufen kann und darf man »Dead Rising« trotzdem, bei spezialisierten Fachhändlern oder beim Versandhändler Wolfsoft. Einfach die 02622 / 88620 anrufen und das Codewort »360 Magazin« sagen; dafür gibt's fünf Euro Rabatt auf den normalen Preis. Achtung: das Angebot dürfen nur Volljährige in Anspruch nehmen.



3

STIRB LUSTIG

Chop till you drop

In **welch** anderem Spiel kann man in den Spielwarenläden rennen, der Lego-Figur den überdimensionalen Schädel abschrauben, ihn dem Zombie überstülpen und dann zugucken, wie der orientierungslos durch die Gegend taumelt?

Danach setzt man sich das gelb leuchtende Plastikteil selbst auf und sieht zu, wie es bei jedem Kampf mehr und mehr mit Blut verschmiert. Nett auch, wenn Frank aufs Skateboard steigt und reihenweise Zombies

ausknockt. Oder das neckische »Plopplopp«, wenn die Megaman-Knarre in Franks Hand Softbälle ausspuckt.

Dann das gequälte »Prängel«, wenn Frank mit der Stratocaster-Gitarre den Untoten frische Scheitel zieht. Als Auflockerung willkommen sind natürlich auch die Kamerafahrten, die in einigen Video-Einspielungen die Anatomie einiger knapp bekleideter Damen hautnah einfängt.

2

1



2

3

Hause begleiten, quer durch marodierende Zombiehorden hindurch. Eine von vielen abwechslungsreichen Aufgaben.

Davor, danach und überhaupt: Schlitzen ohne Ende. Das Einkaufszentrum ist wie ein Waffenladen. In hunderten Geschäften lassen sich Dutzende Gegenstände aufstöbern, alle geeignet zum Anti-Zombie-Einsatz: Colts, Gewehre, Äxte, Hacken, Sensen, Rohre, Schaufeln, Brecheisen, Baseball-Schläger, Schaufensterpuppen, Bratpfannen. Und das Kampfsystem ist alles andere als doof, die Untoten verblüffen einen immer wieder mit unvorhersehbaren Attacken. Ein paar wanken tumb herum, andere nehmen erkennbar Witterung auf, dritte überraschen dich mit einem Ausfallschritt. Angenehm, wie unverkrampft die blutigen Ereignisse inszeniert sind, wie die Actionszenen durch Kamerafahrten und rabenschwarzen Humor zu einem erlebenswerten Ganzen verbunden sind. Dazwischen werden immer wieder Höhepunkte durch dramatisch und temporeich inszenierte Bossgegner-Fights gegen menschliche Psychopathen gesetzt. Gegen Steven zum Beispiel, der seinen Einkaufswagen zur rollenden Festung umgebaut hat. Oder den Clown Adam, der seine Gags mit zwei Kettensägen an den Mann bringen will. Im besten Fall ist das Finale nach zehn Stunden erreicht, aber Schluss ist dann noch lange nicht. Weitere Spielmodi und Ideen spornen zu weiteren Taten an. Man kann das Gemetzel zum Beispiel mit veränderten Zeitlimits erneut durchleben oder sich in

einer temporeichen Mini-Fortsetzung mit Antiterror-Einheiten und Furcht erregend bewaffneten Flugdrohnen messen. Klasse auch die Achievements. Schon mal alle 53.594 Zombies gekillt? Bringt 20 Gamerpoints!

Es könnte alles so schön und unterhaltsam sein. Doch leider fügen sich die Elemente nur störrisch ineinander. Okay, Schwamm drüber, dass Capcom an Synchronsprechern spart (stattdessen: Untertitel, immerhin stilischer übersetzt), dass die PAL-Balken auf 4:3-Fernsehern rekordverdächtige Breite haben, dass manche Schriften auf kleinen Glotzen kaum zu lesen sind. Der brutale Schwierigkeitsgrad? Manche mögen so was. Weniger schön ist, dass man sich in dem Gewirr aus parallel verfügbaren Missionen manchmal verloren vorkommt. Und das Speichersystem nervt einfach nur. Schon der immer wiederkehrende »Welches Speichermedium darf es denn diesmal sein«-Abfragebildschirm wirkt wie ein Fremdkörper im Gesamtgefüge. Dann ist es höchst ärgerlich, dass es nur einen Spielstand gibt und dass der die verbleibende Lebensenergie verewigt. Einmal gespeichert, während Frank dem Heldentod nahe ist, hat man beim nächsten Versuch kaum eine Chance. Außer, um die Ecke gibt es einen Obststand oder Imbiss. Denn Äpfel, Baguettes und Säfte regenerieren Franks Gesundheit. Nervtötend ist, dass nach jedem Heldentod erst eine halbe Minute nachgeladen und Frank oft meilenweit vom zuletzt besuchten Punkt wieder ausgesetzt wird. Überhaupt, die Laderei.

Jede Kamerafahrt, jede Dialogszene, sogar die Karte löst den Ladebildschirm aus. Das legt sich wie ein Schleier auf die sonst so großartige Atmosphäre.

Richard Löwenstein

Dead Rising

GRAFIK/
Kompromisslos. Blutig.
Detailreich.

9

SOUND/
Bisschen Musik und appetitliche Schmatz-Geräusche.

8

STEUERUNG/
Bisschen kompliziert. Doofes Speicher-System.

7

Blutiges Splatterfest, das sich selbst auf den Arm zu nehmen weiß. Herrlich kompromisslos.

8.1
aus 10

Lohnt sich's?

- Haufenweise Action auf dem Bildschirm, starkes Kombo-System
- Wird auf Dauer sehr eintönig. Typische Knopf-drück-Orgie



Erscheint/ Oktober 06



Irgendwo zwischen den vielen Leibern versteckt sich der Gegner. Ein Pfeil zeigt, wo ...

AUF EINEN BLICK

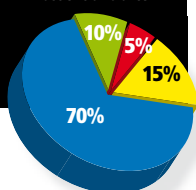
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Q Entertainment / Phantagram
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf der 360: Hunderte von Soldaten klopfen sich auf Fantasy-Schlachtfeldern. Das bessere »Dynasty Warriors«?

DAS STECKT DRIN

- Story
- Waffen sammeln
- Buttonmashing
- Massenschlachten



NINETY-NINE NIGHTS

Next-Generation-Grafik und Old-Generation-Probleme

Wer könnte sich ein »Herr der Ringe«, ein »Troja« oder ein »Königreich der Himmel« ohne monumentale Massenschlachten vorstellen? Immer wieder haben es Spiele versucht, diese optimal auf unser liebstes Medium zu übertragen. Bei den zwei »Herr der Ringe«-Metzeleien hat es gut funktioniert, in aller Regel scheitert's. »Ninety-Nine Nights«, in Japan übrigens schon seit April erhältlich, sollte das Nonplusultra in Sachen Massenschlachten werden und gleichzeitig auch das Eis für die 360 in Japan brechen. Warum das nicht so richtig geklappt hat, ist uns nach Ansicht eines (übrigens bereits komplett eingedeutschten) Vorabmasters jetzt klar geworden. Es gibt da ein paar störende Kleinigkeiten, aber davon später.

Bevor es in die Schlacht geht, suchst du zunächst eine Spielfigur aus. Anfangs ist nur die junge Tempelritzerin Inphy wählbar, nach und nach gesellen sich aber insgesamt sechs

weitere Schwertkrieger hinzu. Inphy's Vater wurde von Goblins getötet, weshalb sie auf Rache sinnt. Alles schon mal da gewesen, aber im Verlauf des Spiels entwickelt sich ein viel größerer Konflikt. Wenn dann das erste Level beginnt, fühlt man sich fast wie im siebten Schlachten-Himmel. Mit fünfzig Mann an deiner Seite stürmst du nach vorne, direkt auf mindestens doppelt so viele Feinde. Sofort schießt einem der Gedanke ins Hirn »Hey, Ninety-Nine Nights ist wirklich das perfekte Spiel für jemand wie mich!«, aber schon nach wenigen Sekunden kommen erste Zweifel auf. Sobald nämlich die zwei Parteien aufeinander prallen, offenbaren sich einige elementare Probleme. Dass so eine Massenschlacht kein wirklich überschaubares Ereignis ist, gut, damit könnten wir leben. Aber für einen gewissen Überblick hätten die Mannen von Q Entertainment trotzdem sorgen müssen. Schon nach kurzer Zeit ist es kaum noch möglich, Freund von Feind

live und online

- Für begabte Feldherren gibt es Gamerpunts als Kriegsbeute
- Kein Mehrspieler-Modus. Weder auf Xbox Live, noch an einer Konsole

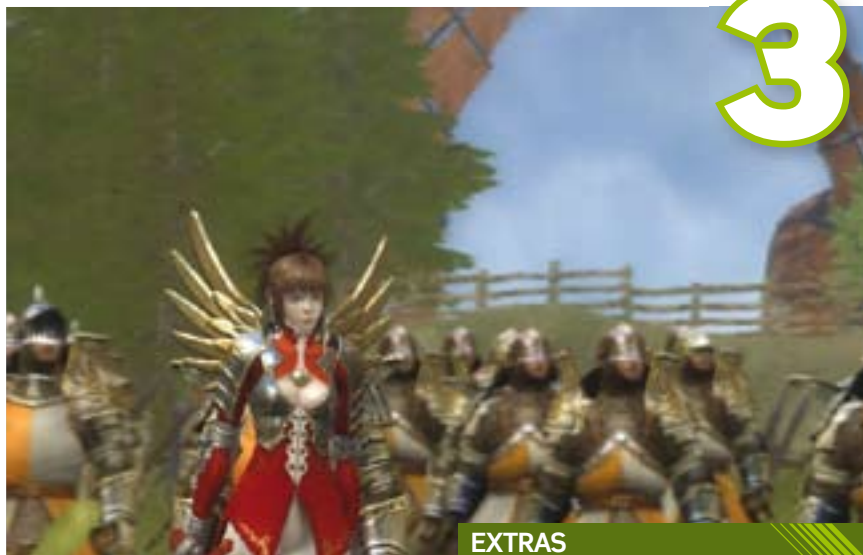
1



ERSTE KLASSE

Sammle die Gamerpoints

Die Erfolge in »Ninety-Nine Nights« sind nicht allzu schwer zu erreichen. Für die meisten von ihnen braucht man lediglich einen »A«-Rang am Ende jeder Mission. Das klingt zwar theoretisch schwer, in der Praxis ist das aber kein Problem. Einfach alle bösen Buben möglichst schnell erledigen, dann klappt das schon!



3

EXTRAS

So werden sie frei gespielt

Im Laufe des Games spielt man sechs weitere Spielfiguren frei. Meistens musst du jedoch gegen sie kämpfen, bevor du mit ihnen in den Krieg ziehen darfst. Freispiel-Naturen haben also gut was zu tun.

Auf den Schlachtfeldern liegen häufig neue Schwerter herum, die auf so wohlklingende Namen wie »Blutige Rose« hören. Durch Aufleveln (ergo: mög-

lich viele Feinde erschlagen) lernst du außerdem neue Angriffe dazu.

Bevor du in die Schlacht ziehst, kannst du bestimmen, welche Truppen an deiner Seite kämpfen. Klingt in der Theorie durchaus spannend, in der Praxis macht das allerdings überhaupt keinen Unterschied.

1

3

2



2

zu unterscheiden. Deshalb bleibt einem in den meisten Fällen kaum etwas anderes übrig als wie ein Berserker das Schwert zu schwingen und zu hoffen, dass zumindest ein paar Feinde in der Menge stehen - was glücklicherweise auch immer der Fall ist. Zur Hilfe gibt es zwar einen kleinen gelben Pfeil, der darauf hinweist, wo die nächsten Opfer stehen, doch bei so einem Schlachtfest verfehlt selbst dieser Pfeil irgendwo seinen Zweck. Damit sich mit den normalen Fußsoldaten keine Ernüchterung einstellt, gibt es in jedem Level einen Bossgegner zu plätten. Das kann ein feindlicher General sein oder aber ein träger Troll, der gewaltig aussteilen kann. Hast du genug Feinde geplättet, kannst du zusätzlich per Knopfdruck einen Spezialangriff - etwa einen »Kugelangriff« - loslassen, der die Gegner scharenweise vom Schlachtfeld bombt. Für jeden Gegner hagelt es zudem Erfahrungspunkte, die irgendwann zum Stufenaufstieg führen. Dann erlernt der eigene Krieger neue Angriffe oder wird gegen bestimmte Attacken resistenter.

Der Vergleich mit »Dynasty Warriors« drängt sich förmlich auf und wir wollen uns auch nicht drücken, vor allem weil »Ninety-Nine Nights« mit dem Urvater aller Schlachten-Games eines gemeinsam hat: Die Spielmechanik entpuppt sich nach kurzer Zeit als ziemlich öde. Sobald sich der erste

Aha-Effekt angesichts unglaublicher Gegner-Massen verflüchtigt, droht gepflegte Langeweile. Aufgrund der etwas arg einfältigen Steuerung ist kaum mehr nötig, als die beiden Schlagtasten im Stakkato zu bearbeiten. Schade auch, dass die Herausforderungen so geradlinig und unflexibel aufgebaut sind. Wer beispielsweise einen Umweg nehmen und den Feind von der Flanke aus angreifen möchte, kann durchaus auf eine unsichtbare Wand stoßen. So etwas sollte eigentlich der Vergangenheit angehören.

Technisch macht das Spiel dagegen einen tollen Eindruck. Wenn hunderte Gegner auf einmal angestürmt kommen und trotzdem kein Geruckel aufkommt, ist das schon beeindruckend. Selbiges gilt auch für die mächtigen Spezialattacken: Da blitzt und donnert alles, dass einem die Augen übergehen. Die Hauptfiguren sind ebenfalls hübsch anzusehen: Aufwändig verzierte Rüstungen und Schwerter gewinnen den ersten Preis bei der Helden-Modenschau. Leider sind die Gesichter in den Zwischensequenzen ein wenig hölzern geraten, was in der einen oder anderen Szene unfreiwillig komisch wirkt. Auch bei den Gegnern gibt es einen Tadel. Die sehen nämlich aus, als wären sie allesamt geklont. Untermalt wird das Geschehen mit einem dynamischen Soundtrack, der sich mit Orchesterstücken

und Chorälen perfekt ins Fantasy-Setting einbindet. »Ninety-Nine Nights« hat also durchaus Potenzial, verschenkt durch die altbackene Spielmechanik allerdings viel davon.

Nicholas Buracas

NINETY-NINE NIGHTS

GRAFIK/

Massenhaft Gegner, kein Ruckeln, aber 16:9-Balken.

8

SOUND/

Atmosphärischer Soundtrack, aber recht kraftloser Kampfeslärm.

7

STEUERUNG/

Viel mehr als zwei Knöpfe braucht man eigentlich nicht.

6

Die schiere Masse an Gegnern beeindruckt, das monotone Gameplay weniger.

6.9 aus 10

Lohnt sich's?

-  Taktische Kämpfe, interessante Welt, Sammelfieber
-  dicke PAL-Balken im 50-Hz-Modus, nur deutsches Handbuch, sonst keine Eindeutigung

Nur in 360
TEST
komplett durchgespielt



Erscheint/ September 06

AUF EINEN BLICK

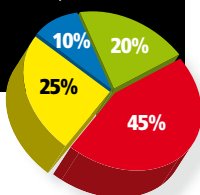
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ FromSoftware
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1-2
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 6

KURZ & KNAPP

Exklusiv! Das erste reinrassige Japano-Rollenspiel hat auf der 360 einen gelungenen Auftritt.

DAS STECKT DRIN

-  Atmosphäre
-  Abenteuer
-  Golems
-  Kämpfe



ENCHANTED ARMS

Endlich ist es da: das erste Japano-Rollenspiel für die 360!

Angehende Magier haben es nicht leicht. Den ganzen Tag büffeln sie in der »Enchant University«, während draußen in der Stadt Yokohama das Leben tobt. Das geht dem jungen Atsuma so gegen den Strich, dass er gemeinsam mit seinen beiden Kumpels Toya und Makoto den Unterricht schwänzt. Doch statt einer Dauerparty wartet auf ihn das vielleicht größte Abenteuer seines Lebens. Innerhalb von Sekunden zerstört ein Erdbeben weite Teile der Stadt, die Luft kühlt schlagartig ab. Was ist los? Viel mehr, als Atsuma zu diesem Zeitpunkt wissen kann ...

So beginnt also das erste reinrassige Japano-Rollenspiel für die 360. Prinzipiell gibt sich »Enchanted Arms« so, wie es Genrekennner erwarten: Atsuma und seine Party reisen durch Städte, durchforsten Dungeons und plätten haufenweise Monster. »Oblivion«-Spieler müssen sich beim Kampfsystem umgewöhnen. Man schlendert gemütlich durch den Dungeon, hört und sieht keinen Feind, wird aber doch plötzlich in den Kampfbildschirm gesaugt. Angreifer sind manchmal sichtbar, aber nicht immer! Und statt in Echtzeit auf die Ungeheuer einzuschlagen, geht es rundenbasiert zur Sache. Die Planung der Konfrontationen

findet auf einer Art Schachbrett statt. Fast wie bei einem Brettspiel löst zuerst der Spieler alle Züge und Attacken seiner Helden aus, dann ist der Gegner an der Reihe. Ist das »Start«-Icon gedrückt, läuft der Kampf automatisch ab. Die Kampfanimationen? Voller Effekte und spektakulärer Kamerafahrten, einfach wow. Vorsicht übrigens bei unüberlegten Attacken. Denn jeder Skill kostet Ether-Punkte, so genannte EP. Sinkt die EP-Zahl auf Null, kann der Charakter keinerlei offensive oder defensive Fähigkeiten mehr benutzen. Dann heißt es erst mal aussetzen, oder per Trank EP nachtanken. Das gibt den Kämpfen eine interessante taktische Note. Sich über die Oberwelt quälen und alle Truhen nach EP durchsuchen, das ist zum Glück aber nicht notwendig. Die EP werden nach jedem Kampf aufgefüllt.

Die Frequenz der Zufallskämpfe hält sich in Maßen, dadurch spielt sich »Enchanted Arms«

„Wer weibliche Kurven sehen will, kein Thema!“



Das hat sich Atsuma wohl bei Samus Aran abgeguckt: Per Greifhaken überwindet der Held auch breitere Felspalt

liveundonline

-  Kämpfe mit deiner eigenen Party gegen einen Kumpel
-  Tausche Skills oder Golems
-  Für erfolgreiche Singleplayer-Spiele hagelt es Gamepoints

1



RUNDENWEISE

Kämpfe wie ein Held

Typisch Japano-Rollenspiel: Einige Gegner geben sich auf der Oberwelt zu erkennen, andere nicht. Der Zufall bestimmt, wann man in den Kampfbildschirm gesaugt wird.

Hier werden als erstes die Helden bewegt. Dabei ist auf die Reichweite der Angriffe zu achten. Dumm nämlich, wenn dein Kämpfer den Gegner schlicht nicht treffen kann.

Sobald der eigene Charakter gut positioniert ist, sucht man sich einen der zahlreichen

Skills heraus. Immer dran denken, die Elemente der Angriffe richtig zu nutzen. Mit einer Wasser-Attacke ist nämlich ein Feuer-Gegner ruckzuck gelöscht.

Dann diese Genugtuung, deine Helden haben den Feinden arg zugesetzt und sie fast schon auseinandergenommen. Aber jetzt startet die nächste Runde. Die Gegner fahren ihrerseits ihre Attacken auf. Wird schon nicht so schlimm werden!

2

3

2



BASTELANLEITUNG

Erschaff deinen eigenen Golem

Golems sind wichtige Helfer in der Schlacht. Sie können gekauft oder erschaffen werden. Der Spieler benötigt dazu lediglich einen Golem-Kern und Rohmaterialien, die in den sterblichen Resten gefallener Gegner zu finden sind. Dann einfach schnell durch die übersichtlichen Menüs geklickt, Kern und Materialien ausgewählt, fertig ist ein nigel-nagelneuer Golem. Und das, ohne einen Tablet (die Währung in »Enchanted Arms«) ausgegeben zu haben. Super, oder?



3

1

angenehm flüssig. Wer keine Zeit mit zu leichten Gegnern verschwenden will, kann eine Kampfautomatik aktivieren. Sie erledigt ihren Dienst recht zuverlässig. Der Entspannung nach den Dungeons dienen Spaziergänge durch Landschaften und Städte. Hier wird mit Passanten geplauscht, neue Skills und Gegenstände eingekauft und Golems gesucht. Dadurch gewinnt das Spiel fast schon einen gewissen »Pokémon«-Charme. Es gibt über 75 Kreaturen zu entdecken, ein Paradies für Jäger und Sammler.

Die interessante Hintergrundgeschichte wird mit langen Dialogen und noch längeren Zwischensequenzen weitererzählt. Das mag für manchen eine Zumutung sein, Fans des Genres erwarten aber genau das. Und mehr. Nämlich schöne Frauen, die schon deshalb willkommen sind, weil sie den androgynen Heldenlook entschärfen. Wer also Kurven sehen will, kein Thema. Die schärfsten Kurven haben die kesse Yuki, die zickige Karin und die böartige Ice Queen. Dass »Enchanted Arms« nie langweilig wird, liegt zum Großteil an der liebevollen Portraituren sämtlicher Figuren. Gut gefallen auch die kurzen Ladezeiten und die Tatsache, dass man Fortschritte zu jeder Zeit speichern kann. Und dann diese dynamische 3D-Grafik, diese spektakulären Kampfanimationen! »Enchanted Arms« sieht einfach umwerfend aus! Von Yokohama über London City bis Iwato Valley, in den Städten ist immer was los. Unschön ist eigentlich nur, dass die Figuren sich so stocksteif über den Taktikbildschirm bewegen; man schiebt Atsuma und Co. hin und her, fast als wären sie Schachfiguren. Außerdem wirken einige der Dungeons ein bisschen trist und leblos.

Die herrlichen Landschaftsaufnahmen entschädigen dafür voll und ganz. Und die Atmosphäre stimmt. Mitverantwortlich dafür ist der chorale bis klassische Soundtrack, der sich bei Tempo und Stil prima der jeweiligen Situation anpasst. Gut auch die (englischen) Sprecher: Sie bringen die Stimmungen glaubhaft rüber und lockern die dramatischen Ereignisse mit netten Gags an den richtigen Stellen auf. Nur schade, dass sich der Hersteller komplett um die Übersetzung drückt. Nicht mal Untertitel gibt es, nur das Handbuch ist deutsch – und das bei diesen

Mit den Bossgegnern ist nicht zu spaßen. Wenn sie einen deiner Helden ausgeknockt haben, bleiben dir noch drei Runden, um ihn wieder zu erwecken



Unmengen an Text! Ob das ein Problem ist oder nicht, muss jeder mit sich selbst ausmachen. Tatsache ist: »Enchanted Arms« macht verdammt viel richtig. Die Story ist interessant, die Charaktere sind erlebenswert und Längen kaum vorhanden. Schön! .

Nicholas Buracas

Enchanted Arms

GRAFIK/

Schöner Grafikstil, hübsche Figuren. Aber: dicke PAL-Streifen!

8

SOUND/

Dichte Musikantermalung, unauffällige Soundeffekte.

7

STEUERUNG/

Das Genreübliche. Plus Tutorial für Einsteiger.

8

Schade, dass das Spiel nicht eingedeutscht ist. So werden viele dieses attraktive Rollenspiel verpassen.

8.0
aus 10

geheim
tipp
360



Erscheint/14. September 06



AUF EINEN BLICK

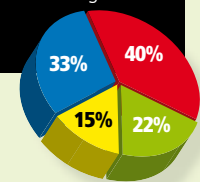
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Tiburon
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Eishockey-Simulation
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Revolution auf dem Eis

DAS STECKT DRIN

- Dynasty-Mode
- Skill-Stick-Steuerung
- Mehr Realismus
- Hammergrafik



NHL 07

Der Winter ist schon da!

EA Sports' »NHL«-Reihe schafft den ersten Abstecker in Richtung Next-Generation. Fein, vor allem weil sich in fast allen Bereichen der Gedanke aufdrängt, dass weniger mehr ist. Im positiven Sinne. Die Menüs, die Steuerung und die Präsentation wurden einer Schlankheitskur unterzogen und von Ballast befreit. Am Start sind also Freundschaftsspiele, Dynasty-Modus, EA-Sports-Weltturnier, Online-Matches und ein vom Automobilhersteller Dodge ziemlich aufdringlich gesponsertes Penalty-Shootout. Die Basis all dessen bilden 30 NHL-Teams plus Eastern und Western All-Star-Team plus 21 Nationalteams. Leider fehlt auch einiges: Es gibt keine selbstgebastelte Saison, kein Free-for-All, keine Mini-Games wie auf der PlayStation 2. Und keine europäischen Ligen, keine DEL. Schon schwach.

Zwei Sticks – eine geniale Idee!

Den Analog-Sticks kommt eine tragende Rolle zu. Man kann das komplette Spiel allein mit den beiden Sticks und den Schultertasten kontrollieren. Und das funktioniert. Am besten stellt man sich das ein wenig wie bei »Fight Night Round 3« vor, nur dass man statt der Fäuste den Schläger steuert. Mit schnellen Bewegungen umtanzt man nach kurzer Eingewöhnung seine Gegner, täuscht den Goalie, dreht schnelle Kreise, stoppt den Puck und passt oder schießt ihn schließlich. Je nach Stärke und Dauer der Bewegung ändert sich die Schussstärke. Das geht ganz gezielt von Schlenzern bis zum wuchtigen Weitschuss. Aber keine Sorge; wer das nicht mag, kann auf die gewohnte Steuerung mit den Aktionsknöpfen zurückgreifen.

Ist das alles?

Die herrlichen Animationen adeln das Gameplay. Jede Bewegung wird eins zu eins auf das Eis umgesetzt. Ober- und Unterkörper werden gezielt kontrolliert, wobei der rechte Stick quasi den Torso und der linke den Unterleib steuert. Man kann antäuschen, so tun als würde man links am Verteidiger vorbeiskaten, abrupt stoppen, den Puck auf rechts legen und den Gegner ins Leere laufen lassen. Also keine geskripteten Animationen mehr, sondern alles in Echtzeit berechnet und damit um einiges realistischer als bisher. Toll auch die Puck-Physik. Dadurch nimmt ein abgefälschter Schuss schon mal einen ganz unerwarteten Richtungswechsel vor und fliegt nicht wie an der Schnur gezogen geradeaus. Das schafft enorm realistische Situationen. Dynamische Kameraschwenks und Replays in TV-Qualität sorgen mit dem rockigen Sounds von Bands wie NOFX oder Anti-Flag für die richtige Stimmung.

Wo ist die Turbo-Taste?

Nach der wirst du vergeblich suchen, denn es gibt sie nicht. Statt per Tastendruck den



Turbo zu starten, bewegt sich jeder Spieler nach seinen echten Eigenschaftswerten schneller oder langsamer. Einfach den linken Stick in die gewünschte Richtung durchdrücken. Aber Vorsicht, denn ein Sprint zur falschen Zeit hat meist einen Puck-Verlust zur Folge. Auch Superstars sollten hier also nicht allzu verspielt sein, da es meistens nach hinten losgeht. Apropos Superstar: Ein Blick ins Gesicht reicht um die Spieler eindeutig zu identifizieren, denn jedes Detail ist originalgetreu nachgebildet worden. Trikots sind nicht nur Texturen, die am Polygonleib kleben, sondern flattern, knittern und werfen Schatten. Sogar die Schläger biegen sich durch, sobald du den Puck schießt. Mangels PAL-Streifen füllt der gute Eindruck hier auch wirklich mal den ganzen Bildschirm. Top!

Seckin Özdündar

NHL 07

GRAFIK/

Butterweiche Animationen, fotorealistische Spieler.

9

SOUND/

Heiße Rock-Tracks, tolle Effekte, guter englischer Kommentar.

8

STEUERUNG/

Nach kurzer Eingewöhnung tolle Traumkombinationen möglich.

9

Trotz inhaltlicher Schwächen: rasant, realistisch und verdammt hübsch.

8.5 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 zwölf weitere Ausgaben zum günstigen Vorteilspreis von 36,- 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 zwölf nächsten Ausgaben des monatlich erscheinenden 360-Magazins zum Vorteilspreis von 36,- Euro und spare bares Geld. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der zwölften Ausgabe nicht melde, will ich das 360-Magazin weiterhin beziehen. Ich kann mein Abo nach Ablauf eines Jahres jederzeit kündigen. Ich bezahle sofort nach Erhalt der Rechnung.

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Primeverlag
360-Magazin / Abo
Perchtingerstr. 10
81379 München

GANZ EINFACH BESTELLEN:



SMS

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



ONLINE

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



TELEFON

Einfach anrufen: 089 / 74 73 44 76



BRIEF

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



GÜNSTIG!

Das Mini-Abo mit drei Ausgaben des 360-Magazins kostet nur 9,50 Euro. Das Jahres-Abo kostet 36,- 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 »DEAD RISING«-GEWINNSPIEL

ACHT ÜBERLEBENSPAKETE ZU GEWINNEN!

JETZT SCHNELL SEIN! TEILNAHME NUR BIS ZUM 26. SEPTEMBER!



8-MAL ZU GEWINNEN: DAS MEGASTARKE »DEAD RISING«-ÜBERLEBENSPAKET

Wenn dir beim nächsten Einkaufsbummel blasse Typen entgegenhumpeln, dich dumm von der Seite anröcheln und dann versuchen dir das Ohr anzuknabbern, dann weißt du, das die Stunde geschlagen hat – die Toten sind auferstanden! Gut, wenn man auf eine solche Situation vorbereitet ist. Denn was tun, wenn einem über 50.000 Zombies entgegenstaksen, das bringt einem »Dead Rising« bei. Hersteller Capcom lässt acht Überlebenspakete springen. Sie enthalten: »Dead Rising«, plus Anti-Zombie-Shirt, plus Poster, plus Fenster-Sticker. Und eine exklusive Frontschale, damit sich deine Xbox 360 nicht infiziert. Das Überlebenspaket ist umso wertvoller, da man die Einzelteile in Deutschland kaum bekommen kann – weder das Spiel, und schon gar nicht die Schutzvorrichtung für die Konsole. Capcom und das 360-Magazin machen es möglich, dass acht glückliche Gewinner bald schon optimal geschützt sind. Wir drücken die Daumen!



**I ♥
ZOMBIES**

**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 September 06

FOLGENDE SYSTEME HABE ICH INTERESSIEREN MICH

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

ICH NUTZE DAS INTERNET

regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

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

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

Vom Text her: _____

Von den Bildern her: _____

ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE 360-AUSGABE:

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

WENN ICH GEWINNE, INFORMIERT MICH BITTE HIER:

Name, Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Telefonnummer _____ Alter _____

E-Mail _____

Teilnahmeschluss ist der 26. September 2006. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Capcom, 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

Nach einem derartigen Rekordsommer zieht es die Strand-Brathähnchen und Sonnenanbeter langsam aber sicher wieder in kühlere Gefilde. An den heimischen Schreibtisch zum Beispiel, wo man hervorragend Leserbriefe beantworten kann. Die besten sind wie immer auf dieser Doppelseite versammelt.

Richard Lüttermann

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

SCHARFE SACHE

□ Guten Tag allerseits, ich habe eine Frage und hoffe, dass ihr mir weiterhelfen könnt. Ich würde mir gerne eine Xbox 360 zulegen, nur will ich mir dafür keinen LCD-Fernseher kaufen, weil ich finde, dass das normale PAL-Fernsehen darauf oft sehr unansehnlich ist. Jetzt meine Frage. Ich habe von dem Advanced-Scart-Kabel für die Xbox 360 gehört, mit dem selbst auf herkömmlichen Röhrenfernsehern gestochen scharfe Bilder möglich sind. Ist das wirklich so? Und kommt es wirklich fast an HDTV-Qualität heran? Mich würde eure Meinung interessieren, wo ihr die Bildqualität im Gegensatz zu HDTV einstufen würdet. Sagen wir auf einer Skala von 1-10. Danke schon mal für eure Antwort, und macht weiter so.

Marco Lüttermann

Moderne LCD-Fernseher ab der mittleren Preisklasse bringen inzwischen eigentlich schon ein ziemlich hübsches TV-Bild zustande. Das Bild wirkt halt nur etwas anders als von einer Röhre. Ist auch eine Frage der Gewöhnung. Falls du bei deiner Röhre bleibst: das »Advanced Scart Kabel« ist letztlich ein RGB-Kabel wie jedes andere auch. Soll heißen, damit kriegst du die 360-Bilder so scharf wie es eben geht auf dein Gerät. Allerdings: Je mehr ein Spiel die Fähigkeiten der Xbox 360 ausreizt desto deutlicher sieht

man den Unterschied. Ein »Dead Rising« oder »Test Drive Unlimited« wirkt auf einem LCD-Fernseher sichtbar plastischer und mitreißender.

HEILIGENVEREHRUNG

□ Ich habe mir vor kurzem erst eine nagelneue Xbox 360 gekauft. Und zwar nur aus einem Grund: »Halo 3«. Seit der Ankündigung habe ich jeden Schnipsel im Internet oder in Fachmagazinen zu dem Spiel aufgesogen wie ein Staubsauger. Meine Vorfreude lässt sich kaum in Worte fassen. Ich liebe »Halo«! Ich bin sogar schon so weit gegangen, einem Kumpel von mir die Freundschaft zu kündigen, weil er meine Liebe und Hingabe zu der Serie nicht verstehen kann. Oder vielmehr nicht will. »Es ist nur ein Spiel«, sagte er. Von wegen. Für mich ist es eine Religion!

Tim Grosse

Ah ja. Sorry, wenn wir dich auf den Boden der Tatsachen zurückholen müssen. Aber dein Freund hat natürlich recht: »Star Trek« ist nur eine Fernseh-Serie, und »Halo« ist nur ein Spiel. Du solltest zusehen, dass du deinen Freund zurückgewinnst. Denn der Master Chief wird dir nie zuhören, er gibt dir kein Bier aus und geht nicht mit dir ins Kino.

EINE FRAGE DES FORMATS

□ Ich habe eine Xbox 360 und würde gerne in einer besseren Auflösung spielen. Ich habe einen LCD-Fernseher mit einem DVI-Anschluss für HDTV. Aber leider kann man mit diesem Anschluss bei der Xbox 360 nichts anfangen. Nun habe ich an meinen Receiver, der an meinen LCD-Fernseher angeschlossen ist, eine Buchse, mit der ich einen PC Monitor anschließen könnte. Wenn ich die Xbox 360 mit einem Xbox 360 - VGA-AV Kabel mit dem Receiver verbinde, könnte ich dann mit meinen LCD Fernseher auf einer wesentlich besseren Auflösung zocken? Ich brauche eure Hilfe! Wäre euch sehr dankbar für eine Antwort!

Sebastian Wasserrab

Kompliziertes Thema. Also, wir haben hier in der Redaktion keinen Receiver, der über einen VGA-Eingang und einen DVI-Ausgang verfügt, Du aber schon. Haben wir das soweit schon richtig verstanden, oder? Theoretisch wäre es möglich, dass dein Receiver das Signal umwandelt. Ob er das aber wirklich tut, musst du in der Anleitung nachlesen oder bei der Hersteller-Hotline erfragen. Wir können's dir leider nicht beantworten; dazu hättest du uns Hersteller und Modell deines Receivers nennen müssen. Es gibt im Übrigen eigene kleine Zauberboxen, die VGA nach DVI

Top Thema

Liebes 360-Mag, ich bin ehrlich gesagt etwas angefahren. Nicht von euch, keine Sorge, sondern von

Microsoft und seiner berühmten Rückwärtskompatibilität bei der Xbox 360. Erst wird uns hoch und heilig versprochen, dass jedes alte Xbox-Spiel auch auf der 360 laufen wird, und dann herrscht plötzlich Funkstille. Und wenn man dem Konzern gegenüber Kritik äußert, ist sich Microsoft keiner Schuld bewusst. Viel schlimmer

noch: Peter Moore behauptet doch tatsächlich, dass Spieler keinen Wert auf so Schnick-Schnack wie Rückwärtskompatibilität legen. Da bin ich aber ganz anderer Meinung, meine Herren! Ich persönlich habe mich selbst nach dem Kauf meiner Xbox 360 mit massenweise Titeln für die alte Xbox eingedeckt, in der Hoffnung, ein paar Klassiker wie »Shenmue II« spielen zu können. Aber die laufen bis zum heutigen Tag nicht. Stattdessen flimmern so Gurken wie »Buffy the Vampire Slayer« problemlos auf der 360 über

den Bildschirm. Könnt ihr mir erklären, warum? Irgendwas läuft da völlig schief!

Grüße Matt

Du bist sauer. Können wir verstehen. Microsoft hat sich in dieser Hinsicht wirklich nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Doch das Thema »Rückwärtskompatibilität« ist noch lange nicht vom Tisch. Die Liste spielbarer Oldies wird ja immer wieder um ein paar Titel erweitert. Mehr zum Thema findest du im News-Teil.



LEERE VERSPRECHUNGEN

LAß ES RAUS!

UNSERE MOTZECKE

Tja, das ist wohl die grausame Realität an Xbox Live: Wer in einer so großen Community bestehen will, muss üben und nochmals üben. Und das nicht nur ein paar Mal die Woche, sondern mehrere Stunden täglich. Wenn dir das den Aufwand nicht wert ist, ändere einfach deinen Status in der Gamercard und treff dich in der »Fun«-Liga mit gleich gesinnten Gelegenheitsspielern. Oder mach's so wie diverse Redakteure hier und zock in der »Family Zone« ein paar unschuldige Kiddies ab. Pädagogisch bestimmt alles andere als wertvoll, aber für ein lädiertes Spieler-Ego genau das Richtige.

□ Wisst ihr, ich liebe alle Spiele, die ich für die 360 habe. Und ich liebe die Vorstellung, mich mit Leuten aus aller Welt in Xbox-Live an ihnen zu messen. Na ja, jedenfalls tat ich das. Bis ich feststellen musste, dass meine Gaming-Fähigkeiten offensichtlich sehr zu wünschen übrig lassen. Ich bin 23 Jahre alt, clever und bestimmt nicht der ungeschickteste Mensch im Umgang mit

Videospielen. Aber Xbox Live hat mich eines Besseren belehrt. In »Project Gotham Racing 3« belege ich grundsätzlich den letzten Platz, und wenn ich in »Call of Duty 2« mal länger als eine halbe Minute überlebe, dann grenzt das schon an ein Wunder. Bin ich wirklich so schlecht oder spiele ich einfach die falschen Spiele im Netz?
Johannes aus Nürnberg

wandeln, oder YUV nach DVI. Einfach mal im Internet gucken unter den Adressen www.normwandler.de oder www.spatz-tech.de

MEINE PRIVATE REDAKTION

□ Hallo an alle!
Erstmal ein bisschen Kritik: Das PreisLeistungsverhältnis stimmt nicht. Man bekommt für wenig Geld viel zu viel geboten. Das war's jetzt aber auch schon mit den negativen Statements. Wollte sonst nur los werden, dass ich total heiß auf »Half-Life 2« für die Xbox 360 bin. Habt ihr mehr Infos darüber? Wie verhält sich das Gameplay zwischen PC und 360? Vielleicht könnt ihr ja in der nächsten Ausgabe ein Special nur für mich über dieses Game machen. Bitte!

Sven Leonhardt

Für Geld tun wir alles. Wir würden sogar nur für dich über »Half-Life 2« schreiben, wenn wir ein paar mehr Infos hätten. Haben wir leider jetzt noch nicht. Aber bald. Ach ja. Andere Leser mögen bitte Abstand nehmen von vergleichbaren Anfragen. Danke.

MEHR VON EUCH!

□ Ich spare mir jetzt einfach mal die Lobhudelei von wegen bestes Xbox-Magazin, das es gibt usw. — sonst steigt euch das ganze Lob hier im Forum noch zu Kopf.

Jetzt aber mal inhaltlich: Wisst ihr eigentlich, wie oft man euer Magazin in 2 (in Worten: ZWEI) Monaten durchlesen kann? Meiner Meinung nach eindeutig zu oft. Nicht dass es bei mehrmaligem Lesen schlechter wird — aber es wird auch nicht spannender, wenn man einen Artikel mangels Alternativen zum fünften oder sechsten Mal durchlesen muss. Also reißt euch zusammen, stellt mehr redaktionelle Mitarbeiter ein und bringt euer Magazin (ohne Qualitätsverlust!) gefälligst monatlich in die Zeitschriftenläden!

Sully aus dem Forum

Hm. Letzte Ausgabe verpasst? Das Forum nicht so aufmerksam verfolgt? Ist doch längst passiert!

SATZ MIT XXX

□ Ich finde immer noch, dass ihr viel zu brav bewertet. Ich möchte nicht mehr ständig darauf herumreiten, deshalb werde ich nur noch ein einziges Mal meine Kritik untermauern. Nämlich

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

Spätestens seit der Fußball-WM sind HDTV-Fernseher in aller Munde. In eurem etwa auch? Wir haben in unserem Online-Forum (www.360-live.de) nachgefragt:

Chuck Norris

Ich habe einen Samsung-LCD-TV. Bin damit auch absolut zufrieden, von ein paar Kleinigkeiten abgesehen, die aber weniger am Gerät als viel mehr an den allgemeinen Schwächen eines LCD-TVs liegen.

Evil

Ich hab keinen und habe auch nicht vor, mir in absehbarer Zeit so eine übertrieben teure Glotze in mein Zimmer zu stellen...

A Storm 444

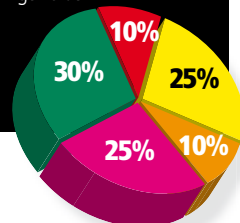
Ich zocke über einen PC-Monitor. Ein Hoch auf das VGA-Kabel, das den Eintritt in das hochauflösende Videospielezeitalter für kleines Geld möglich macht.

THErichinator

Also ich denke mal, dass man ein Spiel der Xbox 360 erst dann richtig bewerten kann, wenn man alle Komponenten richtig überprüft, und bei den heutigen Games ist das nur mit einem HDTV-Gerät möglich.

LESERPOST IN ZAHLEN

- »Grand Theft Auto IV«
- Das neue Dashboard-Update rockt!
- Das neue Dashboard-Update suckt!
- Rückwärtskompatibilität
- Die neuen Spiele für die 360 sind erstaunlich gut geworden.



mit dem Test zu »Rumble Roses XX«: Eine Totalnote von 8.1 für ein Spiel, das nicht mehr bietet als eine nette virtuelle Fleischschau? Spielerisch werden eher mäßige Kämpfe geboten. Der Fokus liegt hier ganz klar auf der Darstellung der halbnackten Kämpferinnen, Spielinhalt und Optik bleiben aber deutlich auf der Strecke. Das einzig Tolle an der Grafik sind die schick modellierten Kampfnixen mit realistischer Möpschenphysik, die Umgebung sowie Animation schlaffen dagegen ganz schön ab.

Andreas Gross

Eins vorweg: Bitte benutze nie wieder die Worte »herumreiten« und »abschlaffen« im Zusammenhang mit »Rumble Roses XX«. Passen einfach nicht zusammen. Zu deiner Kritik: Wir sind anderer Ansicht. Der Titel hat durchaus mehr zu bieten, als nur eine »realistische Möpschenphysik«. Nämlich einiges an Spieltiefe. Klar wäre da noch einiges mehr drin, aber das steht ja auch im Test.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

□ Liebes 360-Team.

Ihr macht einen fantastischen Job mit eurem Heft. Es ist lustig geschrieben, randvoll mit Informationen, äußerst abwechslungsreich in der Themenauswahl und vor allem vielseitig. Und damit ich euch mal demonstrieren kann, WIE vielseitig, hier eine kleine Anekdote aus meinem bewegten Leben: Es ist jetzt drei Tage her, als ich gerade vom Zeitschriftenhändler meines Vertrauens mit der aktuellen 360-Ausgabe nach Hause kam. Kurz vor meiner Haustür wurde ich von der Nachbarskatze begrüßt, die ich schon seit sieben Jahre kenne, als plötzlich ein riesiger Schäferhund hinter einer Ecke hervorschoß und Jagd auf das arme Tier machte. Ich versuchte, dazwischen zu gehen, aber egal wie viel ich schrie oder mit den Fäusten drohte, nichts konnte die Bestie davon abbringen, dem Kater hinterher zu hecheln. Zum Schluss wusste ich mir nicht mehr anders zu helfen, nahm das 360-Magazin und schleuderte es mit voller Wucht in Richtung Hund. Volltreffer auf die Schnauze! Das Vieh heulte kurz auf und verschwand dann beleidigt hinter einer Hecke. So hat das 360-Mag nicht nur mir, sondern auch der Nachbarskatze den Tag gerettet. Und dafür danke ich euch!

Liebe Grüße Miriam Schwarze

Unser Magazin entwickelt sich langsam aber sicher zum viel gelobten Allzweckmittel. Nach Fußballtreter, Hochglanz-Toilettenpapier und verehrungswürdigem Fan-Schreinobjekt ist es jetzt auch noch offiziell zum Lebensretter und Tierfreund geworden. Da sollten wir doch glatt ein bisschen auf uns stolz sein.

SMS-SCHNIPSEL

IST ES MÖGLICH, DASS ICH DIE ENGLISCHE VERSION VON OBLIVION AUF EINER IN DEUTSCHLAND ERWORBENEN XBOX 360 ZOCKEN KANN? KEIN DUNST, OB ES DIESES PAL NOCH GIBT.

»Dieses« PAL gibt es auf jeden Fall, solange es nicht durch »jenes« HDTV ersetzt werden sollte. Die UK-Version müsste also problemlos laufen.

FRAGE: KANN MAN MIT EINER DSL 2000MBIT-LEITUNG XBOX-LIVE-NEXT-GENERATION-TITEL FLÜSSIG ZOCKEN? DRANKE, EUER RIFF INVADE!

Antwort: Das reicht locker. Unser Chefredakteur macht zuhause mit einer 768 Kilobit-Leitung rum, und sogar der kommt klar.

KANN MAN EIGENTLICH DAS ERSTE HEFT NACHBESTELLEN? BIN NÄMLICH ERST AUF EUCH AUFTREK-SATT GEWORDEN, ALS DIE ZWEITE AUSGABE SCHON DARAUSSEN WAR.

Schreib uns einen lieben Brief, leg 'ne Tafel Schokolade bei, dann lässt sich da vielleicht was machen.

MICH HAT MICROSOFT ENDLICH AUF DIE HELLE SEITE DER TRACHT GEZOGEN. NACH ITTERNHIN FÜNF JAHREN DUNKLER PLAYSTATION-2-ZEIT. MÖGE DIE TRACHT MIT EUCH SEIN IHR SEID SUPER!

Besser spät als nie. Obwohl, wir mögen die PlayStation 2 schon auch. Wegen »Gran Turismo 4« und »Kingdom Hearts 2«.

HARDWARE TEST

DEAD OR ALIVE 4 STICK

Endlich mal wie in der Spielhalle fühlen. Der erste Arcade-Stick für die 360

Jeder Fan von Kampfsportspielen wird bestätigen, dass es sich mit einem Arcade-Stick einfach präziser und authentischer prügelt. Wer aber keine Spielhalle in greifbarer Nähe hat, musste bisher auf dieses herrliche Gefühl verzichten. Der japanische Zubehör-Hersteller Hori gibt uns 360-Besitzern nun die Möglichkeit, authentische Spielhallen-Atmosphäre nach Hause zu holen.

WIE JETZT?

Ausgepackt, angeschaut, für gut befunden. Der ungefähr zwei Kilo schwere Arcade-Stick kommt mit sechs Feuerstasten daher. Vier davon entsprechen den A, B, X und Y-Tasten auf dem Standard-Controller, zwei den Schultertasten. Bei den Tasten wird übrigens nicht, wie bei Arcade-Boards üblich, auf Mikroschalter gesetzt. Hardcore-Spielhallen-Fans werden das charakteristische Klicken vermissen. Bei unseren langen Testsessions ist uns bei den Funktionen aber kein Nachteil aufgefallen. »Dead or Alive 4« macht damit gleich noch mal so viel Spaß, weil es sich wirklich anfühlt wie in der Spielhalle. Außerdem macht der »Dead or Alive 4 Stick« optisch was her.

UND ANDERE SPIELE?

Der Stick trägt zwar »Dead or Alive 4« im Namen und ist dementsprechend designt, aber er funktioniert natürlich auch mit ein paar anderen Spielen. Allerdings sollte man eines dabei im Kopf behalten: Wie es sich für einen nackten Arcade-Stick gehört, ist ausschließlich ein D-Pad vorhanden, kein Analogstick! Damit drängt sich das Teil für die stilgerechte Steuerung von Remakes vergangener Spielhallenhits auf. Wir haben das an den Live-Arcade-Games »Street Fighter 2: Hyper Fighting«, »Galaga« oder »Pac-Man« ausprobiert. Tatsächlich, damit leben die Oldies erst richtig auf! Wem das Retro-Angebot an der 360 noch zu dünn ist: Der Stick lässt sich auch am PC betreiben. Ein USB-Stecker macht es möglich. Windows XP erkennt das Teil sogar mit dem korrekten Namen, ordnet dem Steuerknüppel aber leider nur einen Status als »Coolie-Hat« zu. Damit kommen nicht alle Emulatoren klar.

WOHER KRIEG ICH DAS TEIL?

Leider ist der »Dead or Alive 4 Stick« bisher noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich. Einige deutsche Händler wie Wolfsoft (www.wolfsoft.de) führen den Arcade-Stick dennoch. Man muss allerdings bereit sein, einen hohen Preis zu zahlen. Wegen der guten Verarbeitung, der Xbox-Live-Fähigkeit, einem Headset-Anschluss und dem unverwechselbaren Spielgefühl erscheint der Preis aber nicht überdimensioniert. Und weiterer Spielenschub wird per Xbox-Live-Arcade bald erst richtig anrollen. Hat da nicht beispielsweise »Contra« Anfang August Freigabe bekommen ...?



Dead or Alive 4 Stick

Spielhallen-Feeling für daheim

- + sauber verarbeitet
- + Arcade-Feeling pur
- hoher Preis
- nur beim Importhändler

8.1
aus 10



AUF EINEN BLICK

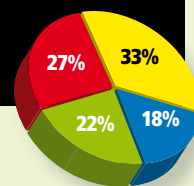
Hersteller/ Hori
Produkt/ Arcade-Stick
Erscheint/ erhältlich
Preis/ ab 95 Euro

KURZ & KNAPP

Hol' dir die Spielhalle nach Hause!

DAS STECKT DRIN

- Button-Mashing
- cooles Aussehen
- Arcade-Feeling
- Hadouken!



XPLODER MEDIA CENTRE

Divx-Videos auf der 360

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Xploder **Produkt/** Xploder Media Centre **Erscheint/** erhältlich **Preis/** ab 40 Euro

In der letzten Ausgabe haben wir über die Verbindung zwischen 360 und heimischem Rechner berichtet, und wie man Videos von der PC-Platte auf die Konsole streamt. Ein Nachteil an der Standard-Verbindung ist, dass nur Microsoft-Formate wie »Windows Media Video« gestreamt werden können. DivX oder Xvid müssen leider draußen bleiben.

WAS KANN ICH TUN?

Das »Xploder Media Centre« schafft Abhilfe. Mit dieser Software, die praktischerweise gleich mit einem passenden Netzwerkkabel von drei Metern Länge daherkommt, kannst du sämtliche Video-Formate von deinem Rechner auf die 360 streamen lassen und sie auf der heimischen Glotze anschauen, je nach Quelle sogar in HD. Auch CDs sind ruckzuck ins MP3-Format konvertiert und können über die 360 auf der eigenen Anlage die Wohnung erbeben lassen. Die Software ist leicht zu bedienen und verwandelt die 360 ruckzuck zur Multimedia-Bombe. Bei den Testläufen sind uns keinerlei Fehler aufgefallen. Sowohl bei der Wiedergabe von Videos als auch bei Musikdateien.

NÜTZT ES MIR WAS?

Tja, hier liegt der Haken. Das größte Problem an der Software ist die Tatsache, dass man immer noch einen PC mit der »Media Center«-Edition von Windows benötigt, um sie nutzen zu können. Die sind aber nach wie vor noch rar. So ist das »Xploder Media Centre« leider kaum mehr als eine praktische Codec-Ergänzung für diejenigen, die schon ihre Konsole mit dem PC verbunden haben. Alle anderen gucken leider weiter in die Röhre.



Wertung

- + Wiedergabe gängiger Videoformate
- läuft nur mit Windows Media Center Edition

6.1
aus 10

INTERCOOLER

Abkühlung für die 360?

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Nyko **Produkt/** Zusatz-Lüfter
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 35 Euro

Viele Male ist von Hitzeproblemen der 360 berichtet worden. Nyko bringt nun den »Intercooler« auf den Markt. Dabei handelt es sich um einen Zusatzlüfter, der hinten an die Konsole geschraubt wird. Damit sollen lästige Abstürze wegen Überhitzung der Vergangenheit angehören. Außerdem soll das kleine Gerät die Konsole sogar leiser machen.

WIRKLICH COOL?

An der Verarbeitung gibt's nix zu meckern. Einzig der etwas schiefe Stecker, mit dem das Gerät an den Stromanschluss der 360 montiert wird, fällt auf. Immerhin braucht der »Intercooler« kein extra Netzteil, da er sich den Saft direkt von der Konsole holt. Im Inneren: drei Mini-Lüfter, die zusätzlich zu den Standardlüftern heiße Luft aus der Konsole saugen. Ob das tatsächlich zu einer längeren Lebensdauer der Konsole führt?

WER BRAUCHT DEN INTERCOOLER?

Wir wissen es nicht. Uns ist nur aufgefallen, dass die Konsole in der Tiefe noch mal um rund fünf Zentimeter zulegt. Dass aufgesteckte Lüfter die Konsole kaum leiser machen können, versteht sich sowieso von selbst. Der Intercooler ist also hörbar, immerhin senkt er die Temperatur im Inneren der Konsole tatsächlich um fünf bis zehn Grad. Jeder billige Ventilator aus dem Baumarkt macht dasselbe, verfügt über eine kugelgelagerte Achse und ist damit leiser als dieses Teil. Fazit: Geldverschwendung.



Wertung

- + Äh, tja ...
- 360 wird lauter
- überflüssig ...

2.1

aus 10

UNIVERSAL FERNBEDIENUNG

Alles im Griff

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Bigben Interactive **Produkt/** Universal Fernbedienung **Erscheint/** erhältlich **Preis/** ab 14 Euro

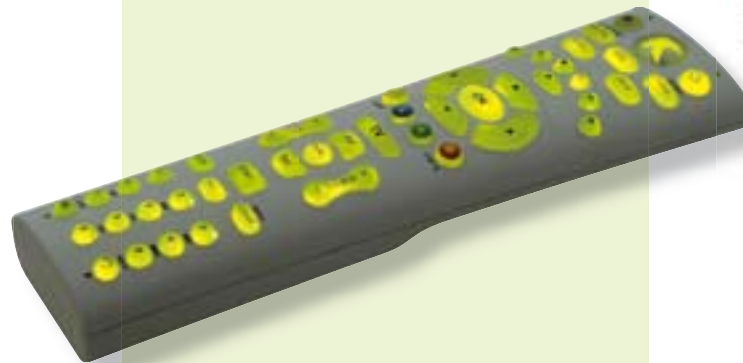
Wer sein Premium-Paket zu spät gekauft hat und trotzdem nicht auf eine Fernbedienung verzichten will, der könnte das Angebot des Zubehörherstellers Bigben interessant finden.

WARUM DAS?

Zunächst einmal sticht der Preis von etwa 14 Euro den Original-Steuerknochen von Microsoft locker aus. Der Preis ist heiß, und trotzdem ist das Bigben-Pendant mit allen Funktionen ausgestattet, die das teure Original kennzeichnen. Beispielsweise sind einige Tasten programmierbar, sodass man damit zumindest die wichtigsten Kommandos am Fernsehgerät steuern kann. Probleme hier wie da: keinesfalls ein vollwertiger Controller-Ersatz, außerdem keine Signalübermittlung per Funk wie beim Controller, sondern per Infrarot. Das heißt, das Teil braucht freien Blick zur Konsole, sonst tut sich nichts.

UND SONST?

Die Verarbeitung steht dem teuren Modell aus dem Hause Microsoft in nichts nach. Die wichtigen Tasten sind alle bequem erreichbar, der Knüppel liegt gut in der Hand, die 50 Tasten sind von innen dezent beleuchtet, das Programmieren ist in wenigen Minuten erledigt. Alles in allem ein Tipp für jeden, der eine Fernbedienung sucht.



Wertung

- + guter Preis
- + programmierbar
- kein Controller-Ersatz

7.9

aus 10

YPP POWERBOX

Aus-Drei-mach-eins-Zauberei

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Farmer **Produkt/** Video-Umschaltweiche **Erscheint/** erhältlich **Preis/** ab 29 Euro

Es ist schon ein Dilemma: Da hat man den tollen neuen Flachbildfernseher an der Wand hängen. Aber was machen, wenn der nur einen Eingang für so genanntes YUV- bzw. Komponenten-Videosignal hat, wie es die 360 liefert - man aber zusätzlich noch den DVD-Spieler oder vielleicht eine weitere Konsole dranklemmen mag?

JA, WAS TUN?

Das Zauberwort heißt Video-Schaltweiche. Mit diesem praktischen Teil lassen sich bis zu drei Videoquellen mit dem hochauflösenden YUV-Signal an die Glotzkiste klemmen. Das Signal jeder Quelle wird mit den drei Videokomponenten und zwei Audio-Adern weiter geleitet. Der Anschluss erfolgt über die dafür üblichen Cinch-Buchsen. Die dafür notwendigen Kabel liegen aber nicht bei. Mit dem Wahlschalter in der Mitte der Box lässt sich die Quelle A, B oder C bestimmen. Eine automatische Signalerkennung bzw. -umschaltung fehlt.

DIE PRAXIS ...

Im alltäglichen Einsatz kann man eigentlich nur eines über dieses Produkt sagen: Es fällt nicht weiter auf. Gut so. Die »YPP Powerbox« verrichtet ihren Dienst unauffällig, zuverlässig und ohne erkennbare Verluste in der Bildqualität. Leider ist das Teil schwer aufzutreiben. Man kann es immerhin bestellen, beispielsweise bei Wolfsoft im Internet unter der Adresse www.wolfsoft.de



zubehör
tipp

360

Wertung

- + gute Verarbeitung
- + klein
- + praktisch
- etwas teuer

8.7

aus 10

COMMUNITY

360

Was tut sich alles rund um Xbox Live?

SZENE
Xbox-Watch, Szene-News

NACHRICHTEN
Consoles Sport League

DOWNLOADS
Neue Karren für Test Drive

XBOX LIVE ARCADE
Cloning Clyde und Galaga

TABELLEN
Die Ladder-Meister der CSL

CONSOLES SPORT LEAGUE

Start der ersten Premierships

Endlich geht's los. Seit August kämpfen die besten zwölf Spieler der einzelnen Ladders gegeneinander, und das noch bis Oktober. An insgesamt elf Spieltagen kämpft jeder gegen jeden. Vergleichbar also mit der Bundesliga, nur ohne Rückrunde. Auch bei der Punktevergabe für die Tabelle hält man sich an den Fußball. Drei Punkte gibt's für einen Sieg, einen für ein Unentschieden und keinen für eine Niederlage. Bisher gibt es Premierships in »Dead or Alive 4«, »FIFA Fussball Weltmeisterschaft Deutschland 2006«, »Pro Evolution Soccer 5«, »Halo 2«, »Tischtennis« und »Project Gotham Racing 3«. Weitere Spiele folgen. Wie es zwischendurch aussieht, darüber geben die so genannten Shoot-Outs Auskunft. In den Shoot-Outs werden jeden Monat die Monatssieger in einem Spiel ermittelt. Dazu treten die acht besten Spieler oder Teams der jeweiligen Ladder gegeneinander an. Die Gewinner der ersten Shoot-Outs:

Halo 2 1on1: ProGamer

Halo 2 2on2: Dreamteam Ownage

Tischtennis 1on1: real toto

Dead or Alive: 4 1on1: The Tactical

Pro Evolution Soccer 5 1on1: Kingfresh123

FIFA Weltmeisterschaft 2006 1on1: Patr1ck

Burnout Revenge 1on1: Schuhlanguste

Project Gotham Racing 3 1on1: Johnson

Top Spin 2 1on1: Lil Sa1nt

Du willst deinen eigenen Gamertag in dieser Liste verewigt sehen? Dann mach mit bei der Consoles Sport League!



Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Kein »Cloning Clyde«. Liegt das an mir? Kann doch nicht sein, dass die Comic-Figur schon in so vielen Profilen auftaucht, aber nicht in meinem Marktplatz. Auch unser Forum bestätigt: Clyde ist eigentlich da, wo er hingehört: Marktplatz -> Spiele -> Arcade -> »Cloning Clyde«. Erst als ich mich gestern mit dem Jugendschutz beschäftigt habe, dämmerte mir eine mögliche Lösung. Clyde ist ab zwölf Jahren freigegeben, meine Einstellungen blockieren alles ab sechs Jahren. Das Rumprobieren zeigte dann einen kleinen Bug auf: Auch wenn ich mich mit meinem Profil anmelde, erhalte ich »Clyde« nicht im Marktplatz angezeigt. Ich habe Diverses versucht. Box ausmachen und beim Einschalten sofort den Code für die Entsperrung des Jugendschutzes eingeben - kein »Clyde« im Marktplatz. Jugendschutz schrittweise hoch setzen - kein »Clyde« im Marktplatz. Das Einzige, was hilft: Ich muss kurzfristig den Jugendschutz ganz deaktivieren, in den Marktplatz wechseln und schon habe ich wieder das komplette Angebot. Leider ist das nicht nur angesichts des Umstellungsaufwands nervig. Ich liebe nun mal Marktplatz-Angebote und ab sofort kann ich mir nicht mehr sicher sein, alle zu sehen. Da der Jugendschutz alle Profile zu blockieren scheint, muss ich schon vorher wissen, was live angeboten wird. Das ist Mist. Was wäre die Lösung? Dem Jugendschutz nur ein Profil

zuzuweisen, ist denkbar schwierig, das sehe ich ein. Denn sonst könnte man mit »Abbrechen« die Jugendschutzabfrage zum Start verneinen und muss einfach nur abwarten, bis sich die Box live anmeldet. Ist das ein 18er-Profil, wären die Inhalte auch den Kleinen zugänglich. Vielleicht kann man ja eine Abfrage einbauen: Marktplatz -> Inhalte ab 18 Anzeigen -> ja -> Jugendschutzcode eingeben -> Volles Programm. Volles Programm, genau. Das hätte ich gerne wieder!



BIO

NAME/ Thomas Kaspar
SCHON GEWUSST?

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

ELDER SCROLLS: OBLIVION

Preis/ 150 Points Hersteller/ 2k Games

Schon wieder »Oblivion«! Auf Microsofts xbox.com-Seite ist inzwischen die Rede von den neuen Erweiterungen »Thieves Den«, »Wizard's Tower«, »Vile Lair« und »Mehrunes Razor« für das Mammut-Rollenspiel. Pro Paket fallen 150 Points an. Schmeißt man jedoch den Marktplatz an, ist noch keine Spur vom neuen Content zu entdecken. Wahrscheinlich müssen die deutschen »Oblivion«-Fans auch auf die neuen Quests warten. Immerhin ist der Patch inzwischen zu haben. Er behebt Mini-Bugs, aber leider nicht die miserable Eindeutschung.

INTERVIEW



Unter vier Augen mit Gummi Elite Clan

MIKEL ZEICHART, »BLACK LORD«, CLAN-LEADER

360: Wie würdet ihr Nicht-Clanspielern das Clan-Dasein schmackhaft machen?

Mikel Zeichart: Schwierige Frage. Da kann man nur sagen, man sollte es mal ausprobieren, denn so hat man eine Spielergemeinschaft, die im Normalfall immer für einen da ist. Aber was natürlich auch gut daran ist: Man ist sprachlich einfach nicht alleine. Auf Live ist man nämlich ganz schnell nur von Amerikanern umzingelt. Allein deswegen würde ich einem Clan beitreten. Denn es ist doch schon schöner, wenn man mal was versteht, ohne dass man ein Englisch-Profi ist.

„Das Regelwerk in der CSL ist mir zu sanft“

360: Euer lion306 hat sich bei »MotoGP 06« für das große Finale auf der diesjährigen »Games Convention« qualifiziert. Wie fühlt man sich nach so einem Erfolg?

MZ: Wahnsinn kann man dazu nur sagen, wenn man bedenkt, dass einer unserer Jungs zu den besten »MotoGP«-Fahrern gehört. Es ist ein irres Gefühl und das wirkt sich auch auf den Clan aus. Jeder sieht, was man erreichen kann, wenn man sich reinhängt. Im Moment ist GEC lion306 in Sachen Video-Games unser aller Vorbild. Das soll jetzt aber nicht heißen, dass die anderen schlecht sind, denn so ist es nicht. Ganz im Gegenteil.

360: Was haltet ihr von der Consoles Sport League? Was hättet ihr gerne verbessert?

MZ: Die CSL ist eine gute Sache, dort kann man wenigstens mehr Spiele in einer Liga spielen als woanders. Es werden dort zum Beispiel auch ältere Spiele gespielt oder solche, die viele nicht so toll finden. So können auch Spieler, die nicht gerade an einen Clan gebunden sind, einfach nur ihr Können in Spielen zeigen, die nicht gerade in Clans gespielt werden. Verbessern könnte man nur eins: Wenn man schon Leute herausfordert und die sich zwei Tage nicht melden, dann sollte man automatisch gewonnen haben. Da ist das Regelwerk einfach noch zu sanft.



TEST DRIVE UNLIMITED

NEUE KARREN AM HORIZONT

Preis/ unklar Hersteller/ Atari

Schon ab Oktober soll es Nachschub für den Atari Vorzeige-Racer geben. Dann nämlich erscheint das erste der so genannten »Car-Packs«. Wie der Name erahnen lässt, handelt es sich dabei um neue Flitzer, mit denen die Spieler über die paradiesische Insel flitzen dürfen. Pro Paket werden sieben neue Autos beziehungsweise Motorräder geliefert – das jedenfalls verspricht der Scan einer Werbebroschüre, der vor kurzem auf einer Fansite aufgetaucht ist. Demnach dürfen Rennspielfans

ab Oktober in den Ferrari 612 Scaglietti oder den Ferrari 308 GTS einsteigen. Für die ganz heißen Raser gibt's den Lamborghini Diablo GT, während Exzentriker lieber im Dodge Charger Super Bee Hemi über die Insel düsen dürften. Zusätzlich bekommt der Spieler neue Radiosender spendiert. Eine offizielle Bestätigung seitens Atari gibt es bisher allerdings noch nicht.



SAINTS ROW

Preis/ 100 Points

Herst./ THQ

Damit auch nach dem Hauptspiel genug zu tun bleibt, versorgt THQ die Community weiterhin mit neuen Inhalten. Dazu gehören neue Nebenaufgaben, neue Radiosender, aber auch neue Outfits. Schade, dass noch nicht feststeht, wann die Pakete auf den Marktplatz gehen.



CHROME- HOUNDS

Preis/ Gratis

Herst./ Sega

Sega liefert auch am 14. September wieder neue Teile für deine Hounds. Ob bessere Panzerung oder schnelleren Antrieb, alles steckt drin. Das Beste daran ist aber immer noch, dass auch dieses Paket erneut gratis sein wird.



PROJECT GOTHAM RACING 3

Preis/ 400 Points

Herst./ Microsoft

Das »Style Pack« ist da: zwölf neue Wagen, vom BMW M6 bis zum RUF R.K. Spyder. Dazu: ein neuer Foto-Modus, plus drei neue Mehrspieler-Modi. Wer nur ein bestimmtes Fahrzeug haben will, kann sich den gewünschten Renner auch für 60 Points einzeln kaufen.



TURNIER-BERICHT

WORLD CYBER GAMES

Der Veranstaltungsort für das »National Final 2006« steht fest. Vom 15. bis 17. September kämpfen im Heide-Park Soltau die 200 besten deutschen E-Sportler um den Einzug in das 20-köpfige Nationalteam. Gespielt werden zwar hauptsächlich PC-Spiele, aber zwei 360-Titel stehen auf dem Programm: »Project Gotham Racing 3« und »Dead or Alive 4«. Wir sind gespannt, wer im Herbst zum großen Finale nach Monza fährt. Übrigens winken Preisgelder von insgesamt 500.000 Dollar.

XBOX GOES LAN

Vom 13. bis 15. Oktober findet in Koblenz die »Sensation LAN« statt. Neben den PClern haben auch 144 Konsolen-Fans die Chance, waschechtes Netzwerk-session-Feeling zu spüren. Turniere gibt es neben »Halo 2« auch mit Mehrspielerkrachern wie »Dead or Alive 4« oder »Project Gotham Racing 3«. Schauplatz des Ganzen ist die Sporthalle Oberwerth. Wer Lust bekommen hat, einfach im Forum auf www.360-live.de das entsprechende Thema angucken!

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

LIVE ARCADE TOTAL

Es muss nicht immer teuer sein, hier gibt es großen Spaß für kleines Geld!

GALAGA

Preis/ 400 Points **Hersteller/** Namco Bandai **Schwierigkeit/** mittel

Das waren noch Zeiten! Das Geld, erst mühsam von Oma erschnorrt, dann in den Automaten gekloppt, nur um den eigenen Highscore erneut zu knacken. Jetzt wird das Ganze viel einfacher. Für 400 Points gibt es

einen Klassiker aus der Videospiegel-Geschichte. Bei »Galaga« geht es eigentlich nur um eins: möglichst viele Alien-Raumschiffe in die Luft zu jagen.. Ist wie »Space Invaders« auf Acid: Du steuerst dein Raumschiff nach links und rechts und beharkst dabei die feindlichen Raumjäger, die sich von oben in den skurrilsten Formationen herabstürzen und einen wild feuernd umkreiseln. Ganz Geschickte schalten die wohl erste Extra-Waffe der Spielgeschichte frei - mit einem Kniff lässt sich nämlich ein weiteres Raumschiff andocken, für doppelte-Laserpower. Einen Zwei-Spieler-Modus gibt es leider nicht oder überhaupt irgendwelche Modernisierungen. Vom hässlichen Bildrahmen abgesehen also eine 1:1-Umsetzung, die man am besten stilgerecht spielt: mit dem Arcade-Stick, der sich ein paar Seiten weite vorne dem Test stellt.



CLONING CLYDE

Preis/ 400 Points **Hersteller/** NinjaBee **Schwierigkeit/** leicht



Mit »Cloning Clyde« bringen die Jungs von NinjaBee wiederum ein komplett neues Spiel. Und zwar einen leichtverdaulichen 2D-Plattformer! Mit eurer Figur löst ihr Rätsel, weicht Fallen wie Wassergräben oder herabfallenden Steinblöcken aus und ärgert euch über das doofe Kampfsystem. Glücklicherweise bestehen zirka 67 Prozent des Spiels aus rätsellastigen Hüpfereien. Auch die Möglichkeit des Charakters, sich in ein Schaf, ein Huhn oder ein anderes Tier zu verwandeln, gibt einen kleinen Twist. Diese haben nämlich unterschiedliche Fähigkeiten. Wer auf die Erfolge scharf ist, sollte vorsichtig sein. Diese bestehen nämlich zu 99 Prozent daraus, versteckte Puppen in den Levels zu finden. Langweilig! Trotzdem, wer einen Gute-Laune-Plattformer gebrauchen und auf Erfolge verzichten kann, darf sich den Spaß für läppische 400 Points gönnen.

LIVE ARCADE GAMES VON MORGEN

VOLLES ROHR AUF XBOX LIVE ARCADE

Fünzig Xbox-Live-Arcade-Spiele sollen bis Ende des Jahres verfügbar sein. Das kündigt zumindest Arcade-Chief Greg Canessa an. Das wären also 25 neue Titel, bis sich das Jahr zum Ende neigt. Gemeint sind unter anderem »Paperboy« und ein Prügelspiel voller digitalisierter Totschläger, das aus Jugendschutz-Gründen aber wohl den Weg nach Deutschland nicht finden wird. Aber die anderen Titel? Lasst die Spekulationen beginnen!



SUNSET RIDERS

Ein Titel, der Multiplayer-Fans von damals Tränen in die Augen treiben würde. Bis zu vier Cowboys ballern sich durch seitlich scrollende Levels. Klar, null Anspruch, mit vier Mann allerdings Spaß pur. Die Jungs von Konami sollten sich lieber auf solche Perlen konzentrieren, als so etwas Halbgares wie »Frogger« abzuliefern. Action-Freunde werden es ihnen danken!



DEFENDER

Ein weiterer klassischer Space-Shooter. In pixeliger 2D-Grafik muss der Spieler mit seinem Raumgleiter eine Alien-Invasion stoppen. Dabei gilt es nicht nur, die feindlichen Raumschiffe vom Himmel zu holen, sondern auch noch darauf zu achten, dass die Invasoren keine Menschen entführen. Okay, Schwamm über Story und Grafik. Aber das pfeilschnelle Gameplay wäre auch heute noch für einen Herzinfarkt gut. Wie wär's mit einer modernisierten Version à la »Dropzone«?

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:

	Spieler		Punkte	Matches
1	PrOGamEr	▲	1268	14
2	wHite	●	1249	15
3	Mayo	▼	1243	13
4	Squall	▲	1195	17
5	Lourenco	▲	1187	19



DEAD OR ALIVE 4

Schlagkräftige Argumente und realistisch wackelnde Brüste, darum geht's bei »Dead or Alive 4«. Und natürlich, wer der beste Kämpfer im Land ist. Die besten der CSL hier:

	Spieler		Punkte	Matches
1	THE TACTICAL	▲	1285	19
2	FIR3PH03NIX	●	1240	22
3	R3SPA	▲	1239	29
4	ShiSha	●	1221	13
5	Homy09	▲	1083	8

FIFA FUSSBALL-WELT-MEISTERSCHAFT 2006

Kein Ende für König Fußball in Sicht. Der aktuelle »FIFA«-Teil erfreut sich noch immer höchster Beliebtheit. Die besten »FIFA«-Kicker hier:

	Spieler		Punkte	Matches
1	eVo I Nebu	▲	1415	71
2	Unique	●	1390	65
3	Chriscart	▼	1304	38
4	PATR1CK	▲	1257	22
5	SuBo	●	1250	29

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Mit der 7-on-7 Ladder hat es noch nicht geklappt, dafür gibt's bald ein Turnier mit dieser Spielerzahl. Hier deshalb wieder die besten 5-on-5 Teams:

	Spieler		Punkte	Matches
1	European Elite Squad	●	1065	8
2	eAxiX.Bigben	▲	1065	4
3	Virtual-Sports-Alliance	●	1054	7
4	Two Nations Force	▲	1031	6
5	GAS GRIMR3APERS	▲	1017	2



TISCHTENNIS

Ping Pong, Ping Pong. So halt es durch zahlreiche Wohnzimmer in Deutschland. Hier die Top5 der CSL-Ladder von Rockstars »Tischtennis«:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Maddin X	●	1284	17
2	real toto	▲	1228	19
3	Dani1981	▲	1234	15
4	Liquid	▼	1206	28
5	i dont wanna stay	▲	1112	8



GOTHAM RACING 3

Das beliebteste Rennspiel auf der 360. Wer die Kurven am besten nimmt und die meisten Kudos einsackt, seht ihr hier. Die besten fünf Fahrer der CSL:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Johnson	●	1223	13
2	lol360	●	1210	16
3	Moerte	●	1210	10
4	Patohm	●	1195	13
5	Gamie	●	1188	13

DONDUMS SCHLÄGT ZURÜCK!

Er steigt mit 4.920.325 Gamerpointh ein, wieder mal.

RANK	PICTURE	GamerTag	Country	Points
1		Dondums		4920325
2		RANCE6		38490
3		ST Theking		37828
4		Urgamex		36957
5		TheGrayWolf		35951

Da hat es doch glatt ein alter Bekannter erneut auf diese Seite geschafft. Richtig, Dondums ist wieder da. Jetzt mit 4.920.325 Gamerpointh. Wie kommt's?

Ein nur allzu bekannter Name ploppte letzten Monat wieder einmal an oberster Stelle der Rangliste von MyGamerCard.net auf. Genau, Dondums! Wir haben schon in der letzten Ausgabe über den jungen Mann aus den USA berichtet, der mit einem Fehler in »Condemned« an eine unermessliche Menge Gamerpointh gekommen ist. Nun ist es scheinbar gleich noch mal passiert, oder nicht? »Dass die Sache wieder aufgetaucht ist, könnte mein ‚Fehler‘ sein. In Anführungszeichen deshalb, weil ich das eigentlich gar nicht tun müsste,«, meint Morgon von MyGamerCard.net. »Wenn ich einen Punktestand in der Rangliste ändere, muss ich eine bestimmte Zeit einstellen, bevor ein Update kommt. Deshalb setz ich eine einigermaßen vernünftige Zeit und hoffe, dass Microsoft das Problem löst. Weil das hier wohl nicht der Fall war, ist die Zeit abgelaufen und der Name ist wieder in den Rankings zu finden. Ich hab das aber inzwischen schon wieder behoben und jetzt sollte jeder wieder ruhig schlafen können.« Ruhig schlafen ist allerdings das Letzte, an das die verärgerten Forenmitglieder denken können. Dondums wäre ein Cheater, halt es voller Wut in den Weiten des Internets. Der Beschuldigte nimmt's erneut gelassen. »Ich bekomme immer noch haufenweise Freundschaftsanfragen,« erklärt Dondums. »Ich glaub aber, dass die Leute damit nur meinen Gamerscore sehen wollen. Und dann kommt eigentlich immer eine Nachricht, wie ich das denn gemacht habe.« Wir sind gespannt, wie es in der »Akte Dondums« weitergeht!

„Und dann kommt immer eine Nachricht, wie ich das denn gemacht habe“

DER BESTE WEG ZU DEN GAMERPOINTS



NHL 2K6

Eigentlich alle einigermaßen schaffbar, bis auf die letzten beiden. Mit ein bisschen Übung haust du den Puck aber auch unter einer Minute ins gegnerische Tor. Für den Strafschuss: Stell die Foul-Rate nach oben und mach das gegnerische Team »super-aggressiv«. Jetzt einfach warten, bis ein gegnerischer Spieler dich foult. Dann musst du nur noch treffen ... Einen Haken hat die ganze Sache aber. Du musst auf »Pro« oder einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen. Also: Zähne zusammenbeißen!

Bei einem Breakaway punkten:	50
Mit einem Abwehrspieler punkten:	150
Mit zwei Mann weniger punkten:	200
In weniger als einer Minute punkten:	350
Mit einem Strafschuss punkten:	250

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:
1000

ROCKSTAR PRÄSENTIERT: TISCHTENNIS



Du könntest das auf die normale Art machen und die Rookie Circuit mit ziemlichem Zeitaufwand bezwingen. Oder du könntest einfach in die Optionen gehen, die Einstellung auf 1 von 1 und sieben Punkte stellen. Dann schnell 50 Schaukampf-Matches gewinnen und alle Charaktere frei spielen. Es liegt ganz an dir...

Jürgen frei gespielt:	5
Kumi frei gespielt:	10
Solayman frei gespielt:	15
Carmen frei gespielt:	15
Cassidy frei gespielt:	20
Jung Soo frei gespielt:	20
Mark frei gespielt:	25

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:
105

NBA LIVE 2006

Wer zwei Minuten Zeit hat, baut sich schnell einen Charakter. Dann geht's ans Eingemachte: Seasons überspringen. Wenn du ein einigermaßen brauchbares Team wie die Lakers gewählt hast, kannst du dir ein paar Gamerpointh wie im Flug verdienen.

NBA Live 06 Spieler erstellt:	20
All-Star:	75
Playoffs gewonnen:	100
Wertvollster Spieler:	150

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:
345



TOP SPIN 2

Das Geheimnis, um locker an noch mehr Gamerpoints zu kommen, ist der perfekt getimte Druck der Start-Taste. Damit kannst du im Karriere-Modus die Matches und Turniere ganz einfach von der Konsole spielen lassen. Immer und immer wieder Start drücken! Fünf Saisons später kassierst du gleich noch mal 200 Gamerpoints.

Erste Karriere schaffen: 200
Erstes Match im Karriere-Modus gewinnen: 25
Alle weiblichen Profis besiegen: 75
Alle männlichen Profis besiegen: 75
Erstes Schaukampf-Match gewinnen: 25

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 400



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT



Für so wenig Aufwand gibt man sich auch gern mal mit 40 Gamerpoints zufrieden! Geh' mit einem Kumpel einfach in ein Team, wähle eine der beiden Support-Klassen aus und lauf mit ihm an den Rand der jeweiligen Karte. Wenn er drüber hinausgeht, wird er verletzt oder sein Fahrzeug nach einer Weile beschädigt. Wenn er wieder zurückkommt, bist du mit Heilen/Reparieren dran. Nach vier, beziehungsweise fünf Wiederholungen, bist du um zwei Erfolge und 40 Gamerpoints reicher.

Mechaniker Online: 20
Sanitärer Online: 20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 40

TOMB RAIDER: LEGEND

Die Time-Trials können eine nervige Angelegenheit sein. Nicht, wenn man weiß wie's geht! Einfach ein Time-Trial-Spiel starten, bis zum ersten Checkpoint laufen und das Spiel wieder beenden. Dann auf »Fortsetzen« drücken, um den Level erneut zu spielen. Wenn Lara nun ins Gras beißt, geht der Timer zwar ganz normal los, allerdings startet sie vom letzten Checkpoint, anstatt den Level neu spielen zu müssen. Huch ...

Bolivien-Time-Trial geschafft: 10
Tokyo-Time-Trial geschafft: 10
Peru-Time-Trial geschafft: 10
Ghana-Time-Trial geschafft: 10
Kasachstan-Time-Trial geschafft: 10
England-Time-Trial geschafft: 10
Nepal-Time-Trial geschafft: 10
Alle Time-Trials geschafft: 50

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 120



Deutschlands erfolgreichste
Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	Ebo88 	●	34538	Rumble Roses XX, Hexic HD, PGR 3
2	Turambar360 	●	34502	PAC-MAN, Jewel Quest, Outpost Kaloki X
3	Devil Dio 	●	33768	Versteckt
4	TheThirdWave	●	32339	Uno, Galaga, Bankshot Billiards 2
5	WORLDWONDA	●	32339	Versteckt

Quelle: www.mygamer.net,
Stand: 9. August 06

LIVE DABEI

Jagd auf Punkte

Der gläserne Gamer: Das also treibt jemand wie ST TheKing mit seiner 360.



Es gibt Menschen, die jagen Gamerpoints. Sind süchtig danach. Einer davon ist ST TheKing aus Kanada. Über 50.000 Gamerpoints hatte er Anfang August gesammelt. Nur geschlagen von Rance6 aus Italien, knapp vor StripClubDJ aus USA laut der Tabelle auf der Internet-Seite www.mygamer.net. Wir haben ST TheKing beobachtet. Selbstverständlich mit seinem Einverständnis.

» 10:06 MEZ

Na endlich. ST TheKing ist aufgewacht und beginnt den Tag mit einer Partie »Cloning Clyde«. Mit Erfolg? Kann man so sagen: »Poultry Party«, »Absurd Amphibian« und »Becoming Baad« kann er sich schon als Achievement gutschreiben lassen. Aber halt. ST TheKing lebt in Toronto. Das ist es jetzt kurz nach fünf in der Früh. Gute Güte: der Typ verzichtet auf Schlaf und geht stattdessen auf Jagd nach Gamerpoints!

» 11:32 MEZ

ST TheKing gibt wohl doch auf und krabbelt in sein Bett. Die Konsole ist aus, und ST TheKing um 91 Gamerpoints reicher. Schlaf gut, King!

» 12:05 MEZ

Wie es scheint, leidet ST TheKing unter leichtem Schlaf. Oder gar keinem. Jedenfalls läuft die Konsole jetzt wieder, und diesmal rotiert »Chromehounds« im Laufwerk. Wir stellen uns ST TheKing vor, wie er in kanadischen Unterhosen vor der Glotze sitzt und per Headset verzweifelt nach Verbündeten ruft, die mit ihm zusammen ein Kampfroboter-Squad aufmachen wollen.

» 17:13 MEZ

Sieben Stunden sind seit unserer ersten Begegnungen mit ST TheKing vergangen, und er ist immer noch online. King, gönn Dir mal ne Pause!

» 20:03 MEZ

KING braucht offensichtlich weder Schlaf noch Ruhe. Allein in den letzten zehn Stunden hat ST TheKing 171 Gamerpoints angehäuft. Aber was hat er dazu tun müssen: »Cloning Clyde« spielen um fünf Uhr in der Früh. Danke, wir verzichten.



Massively-Multiplayer-Online-Games sind in. Auf dem PC bricht »World of Warcraft« alle Verkaufsrekorde, auf der 360 kratzt »Final Fantasy XI« an der Oberfläche. Ist die 360 reif für mehr? Nicolas Buracas über die Faszination der virtuellen Online-Welten.

ONLINE- WELTEN





“ Microsofts Live Anywhere und vereinfachte Entwicklungstools werden den Weg ebnen ”

Ich erinnere mich noch genau an meine ersten Stunden im Reich Vana'Diel von »Final Fantasy XI«. Mein schwacher Charakter konnte nicht einmal gegen ein wildes Karnickel ordentlich bestehen. Glücklicherweise war ich nicht alleine. Denn unter den tausenden Spielern, die sich in dieser Welt herumtrieben, waren einige, die mir helfend unter die Arme gegriffen haben. Heilgegenstände, neue Waffen und Rüstungen, alles was die erfahrenen Spieler nicht mehr benötigen, bekommen die Einsteiger. Hier ist man eine Gemeinde. Die Gemeinde der MMORPGs – Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Gamer; oder einfach gesagt: der Online-Rollenspieler.

Für alle, die es noch nicht wissen: Online-Rollenspielen erlauben hunderten (oft sogar tausenden) Spielern in einer Online-Welt gegen- und miteinander zu kämpfen. Sie handeln miteinander, haben soziale Kontakte und oftmals sogar einen speziellen Beruf. Fast wie im richtigen Leben also! Traditionell wird dieses Genre zwar eher mit dem PC in Verbindung gebracht, aber auch die Dreamcast und andere weiterentwickelte Konsolen mit Online-Zugang sorgten für eine neue Heimat dieser Spiele. Sollte man zumindest meinen ... Die Realität sieht allerdings ein wenig anders aus. Mit nur einem MMO-mäßigem Spiel auf der alten Xbox (nämlich »Phantasy Star Online«) und schließlich einem waschechten MMORPG auf der 360 (willkommen bei »Final Fantasy XI«!) scheint die

Verbreitung, und viel wichtiger noch, die Evolution des MMO-Genres zum Stillstand verdammt zu sein. Xbox Live wurde von vielen als der perfekte Weg gehandelt, um Spieler zusammenzubringen. Mit dem Fehlen hochkarätiger MMO-Spiele stellt sich jedoch die Frage, ob Xbox Live und dessen loyale Benutzer überhaupt schon bereit sind, diese Art von Spiel auf ihrer Plattform willkommen zu heißen.

Xbox 360 MMORPGs gesucht!

Das haben sich sicherlich schon viele Spieler gefragt. Entwickler solcher Titel wohl eher weniger. Lediglich Square-Enix scheint sich überhaupt Gedanken darüber gemacht zu haben. Auf der letztjährigen »E3« hatte Microsoft euphorisch angekündigt, dass die Japaner ihren ersten Vorstoß ins MMORPG-Genre »Final Fantasy XI« auch auf die 360 und Xbox Live bringen würden. Ein riesiger Titel für Square-Enix und ein absoluter Topseller für die Playstation 2 in Japan. Japaner lieben die »Final Fantasy«-Serie, deshalb stand es außer Frage, dass Microsoft im Land der aufgehenden Sonne damit ein wenig punkten könnte. Zusätzlich gab diese Ankündigung westlichen Spielern die Hoffnung, dass auch weitere Spiele dieser Art für die 360 kommen würden. Nachdem der Beta-Test des Spiels ohne Probleme zu Ende ging, wartete die Welt geduldig darauf, dass die finale Version in die Läden kam. Die Verkäufe der ersten Wochen liefen gut und bisher bewegen sich

“ Richard Garriotts Tabula Rasa würde auf der 360 eine gute Figur machen ”

auch die abgeschlossenen Abos im geplanten Rahmen. Nachdem auf der diesjährigen »E3« jedoch keinerlei Ankündigungen in Bezug auf weitere MMO-Spiele für der 360 gekommen sind, liegt die Vermutung nahe, dass der Erfolg von »Final Fantasy XI« nur von den Spielern in der Online-Welt und nicht von den kreativen Köpfen hinter den Spielen bemerkt worden ist. Mark Maslowicz, Chef für Third-Party-Beziehungen bei Microsoft, meint, dass die Entwickler von MMOs die 360 ernst in Bezug auf ihre Spiele nehmen werden, wenn sie erst einmal die Zahlen sehen. »Wir werden eine Hardwarebasis von zehn Millionen Benutzern haben, bevor Sony oder Nintendo auf den Markt kommen und das ist eine große Zahl, die ein Publisher hier ablehnen würde«, sagt er. »Sie müssen alle ihre eigenen Entscheidungen treffen; aber zehn Millionen ist eine zu große Menge, um sie einfach zu ignorieren, deshalb glaube ich, dass wir ihre Titel in naher Zukunft sehen werden.«



»City of Heroes« und »City of Villains« brachten frischen Wind in das MMO-Genre. Abgefahrene Settings und kein mühseliges Aufleveln, so macht Online-Gaming Spaß



»Auto Assault« hat einen komplett anderen Ansatz. Statt Helden steuert der Spieler vor Waffen strotzende Autos durch die Welt

Machen also Entwickler von Spielen, die tausende Spieler über einen langen Zeitraum unterhalten, einen Fehler damit, dass sie ihre Titel nicht auf die 360 bringen. Microsoft scheint definitiv dieser Meinung zu sein!

Die große Grenze

Die größte Barriere, zumindest für die Entwickler, ist der große Unterschied zwischen PC- und Konsolenspielern. PC-Spieler wünschen sich Komplexität und haben überhaupt kein Problem mit komplizierten Tastaturbelegungen, während Konsolenspieler alles auf dem limitierten Raum eines Gamepads benötigen. Bei beiden müssen die Entwickler das Interface also komplett unterschiedlich angehen, weshalb es schwierig ist, ein gut funktionierendes System für beide Lager zu entwerfen. Hinzu kommt die Aufrechterhaltung einer so großen Online-Community. Wenn ein Entwickler ein MMORPG für zwei verschiedene Plattformen herausbringt, schwirren die Kosten für die interne Moderation, die konstante Weiterentwicklung des Spiels oder die Anzahl Server, auf denen die riesige Welt ruht, in ungeahnte Höhen. Allerdings gibt es ein Licht am Ende des Tunnels. Denn die Mauern zwischen PC- und 360-Entwicklung ist schon am Bröckeln. Dank Microsofts XNA-Programmerroutine und Live-Anywhere-Unterstützung sieht es immer mehr danach aus, dass diese »Entschuldigungen«

bald nicht mehr als ernst zu nehmende Gründe gegen so ein plattformübergreifendes Spiel gezählt werden dürfen. »Ich sehe da überhaupt kein Problem«, beharrt Maslowicz weiter. »MMOs sind auf dem PC schon sehr erfolgreich und ich glaube, dass Xbox Live die Zukunft des Online-Gamings ist. Vor allem wenn wir Live Anywhere herausbringen, ein System, das es Spielern auf dem PC, der Xbox und sogar auf dem Handy erlauben wird, miteinander zu spielen. Ich glaube, dass wir das Online-Gaming sehr viel einfacher und zugänglicher gemacht haben als es sogar auf dem PC der Fall ist. »World of Warcraft« ist auf dem PC schon in einem Microsoft Format, aber wenn man über die 360 spricht, werden solche Titel im Lauf der Zeit erscheinen.« Will man die Größe des PC-Marktes mit Xbox-Live vergleichen, kommt es wieder einmal auf Zahlen an. »Wir haben uns für nächstes Jahr das Ziel von sechs Millionen Online-Spielern gesetzt, allerdings gibt es Millionen PCs, auf denen die Leute spielen können. Wenn wir mit »Shadowrun« bewiesen haben, dass plattformübergreifende Spiele funktionieren, wird auch bei den Entwicklern von MMOs das Interesse geweckt werden. Es gibt nämlich keinen Grund, warum sie die 360-Besitzer mit Live Anywhere nicht in ihre PC-Welten bringen könnten.« Aber es sind nicht nur die Entwickler, die damit zögern, auf den MMO-Zug aufzuspringen. Auch

THE REALITIES OF FANTASY

AUCH DER BIGBOSS KANN SICH MAL IRREN - FRAG' BILL GATES!

Bei der »alten« Xbox hatte Microsoft weder Square-Enix an Bord, noch war außer »Phantasy Star Online« kein weiteres Online-Rollenspiel in der Mache. Ein kleines Entwicklerstudio namens Level 5, das mit der »Dark Cloud«-Serie auf der Playstation 2 schon Erfolge verbuchen konnte, kündigte jedoch »True Fantasy Live: Online« an. Auch wenn der Titel an sich bestimmt keine Auszeichnung als »wow, ist das mal ein originales Spiel« verdiente, griff Microsoft zu. Die Pläne der japanischen Entwickler schienen umso interessanter, als Bill Gates dringend noch ein Online-Rollenspiel für die Xbox brauchte. Vor allem eines, das in Japan ankommen würde – prima! Die Entscheidung, fleißig in das Projekt zu investieren, kam deshalb nicht gerade überraschend. Nach zwei Jahren Entwicklungszeit und mehreren Terminverschiebungen, zogen die Microsoft Gaming Studios dann aber den Stöpsel. Die Entwicklung wurde gestoppt.

Dabei strotzte das Spiel mit Features, die coole Online-Games auszeichnen. Voice-Chat, offene und weitläufige Landschaften zur Erkundung, die Möglichkeit für andere Charaktere Waffen zu bauen und die Aussicht auf neue, herunterladbare episodische Inhalte. Egal, nach drei langen Jahren Entwicklungszeit und der Investition von fast fünf Millionen Dollar hatte Microsoft keine Lust mehr. Verständlich, dass das Team von Level 5 enttäuscht war; wer hört schon gerne eine Aussage wie die von Microsoft, dass das Spiel »die hohen Erwartungen nicht erfüllen könne«. Aber nun gut, soweit es Level 5 betrifft, fand sich bald ein Trostpflaster. Die Entwickler haben für die Playstation 2 »Dragon Quest VIII« aus dem Hut gezaubert und davon allein in Japan über zwei Millionen Stück verkauft. Offensichtlich ist das Gefühl für gut funktionierende Fantasy-Rollenspiele also doch nicht abhanden gekommen. So geht »True Fantasy Live: Online« als eine missglückte Chance ins Videospiel-Geschichtsbuch ein, mit der Microsoft das Eis in Japan brechen wollte.



Warum Microsoft diesen viel versprechenden Titel gestoppt hat, diese Fragen stellt sich so ziemlich jeder ...



PLAY NC

NEUES AUS DER WELT DER ONLINE-SPIELE! ABER AUF DER 360?

Auf der diesjährigen »E3« hat der Markführer für MMO-Games, NCsoft, eine neue Marke angekündigt. »Play NC« soll eine breitere Masse für die riesigen Online-Spielewelten begeistern. Um das zu erreichen, folgen die Entwickler einer Erfolg versprechenden Formel: Man nehme ein hochqualitatives fernöstliches MMO-Spiel, stelle es komplett kostenlos zum Download bereit und belange den Spieler auch nicht mit monatlichen Gebühren. Klingt traumhaft? Ist es auch, nur einen kleinen Haken hat die Sache: Zwar funktionieren sämtliche Grundelemente des Spiels, wer aber noch mehr Möglichkeiten haben will, muss bezahlen. Add-ons mit neuen Gebieten und neuen Features kosten also etwas. Trotzdem: eine nette Idee! Würde sich sicher super auf dem Markplatz in Xbox Live machen! Hier die interessantesten Titel:

DUNGEON RUNNERS



Ein schnelles Action-Rollenspiel mit zufallsgenerierten Umgebungen. Immer wenn man also in ein unbekanntes

Gebiet schreitet, ist es auch wirklich neu! Gelungene Charakterentwicklung und haufenweise Features, die es sonst nur in kostenpflichtigen Online-Rollenspielen gibt, sollten diesen Titel zum Must-Have-Download machen.

EXTEEL



Furiöse Mech-Action in der Verfolgerperspektive, wobei jeder Mech komplett frei ausrüstbar ist. Von Fernkampfwaffen, wie der zerstöri-

schen Belagerungskanone, bis hin zu Energieschwertern für den Nahkampf - hier geht also die Post ab! Gespielt wird in riesigen futuristischen Städten, Wüsten und exotischen Raumschiffen. Definitiv ein Titel, dessen Gameplay perfekt zur 360 passen würde!

SOCCER FURY



Stylisches »FIFA Street«-ähnliches Gameplay mit harter Action für zwei dreiköpfige Teams. Der Spieler kann sich entscheiden,

ob er lieber mit seinen Fähigkeiten richtig umgehen oder die Gegner mit dem Einsatz seiner Ellbogen ausschalten will. Die tolle Grafik und die schnelle Engine machen das Spiel zu einem genialen Action-Titel für zwischendurch. Sollte man sich ansehen!



Das ist wahres MMO-Gaming: hunderte von Spielern auf einmal hauen sich gegenseitig den Schädel ein!

»die Spieler haben noch immer Probleme damit, ein Spiel erst zu kaufen und dann auch noch zusätzliche Monatsgebühren zu ihrer bestehenden Xbox-Live-Mitgliedschaft zahlen zu müssen. Ganz einfach aus dem Grund, weil sie so etwas vorher nie tun mussten.« »Phantasy Star Online« auf der alten Xbox hat sich in diese Gewässer begeben und ist dabei nicht wirklich gut weggekommen. Warum sollten also andere Spiele Erfolg haben, wo ein anderer Titel schon ins Straucheln geraten ist? Auch wenn die Zukunft von »Final Fantasy XI« noch entschieden werden muss, hat Microsoft immerhin schon die ersten Schritte unternommen, um die Spieler auf seine Seite zu bringen. Dass man quasi dreimal für ein Spiel bezahlen muss, soll nämlich der Vergangenheit angehören.

Wie viel wird's denn kosten?

»Du kannst ein Silver-Mitglied sein und musst keine extra Gebühren an Microsoft bezahlen, wenn du ein MMO-Spiel spielen möchtest. Du zahlst lediglich die Gebühren für das jeweilige Spiel«, sagt Maslowicz. »Ich denke, dass 60 Euro pro Jahr ein gutes Angebot für das ist, was man bei einer Gold-Mitgliedschaft geboten bekommt, sogar ohne die Trailer und Demos. Aber wenn du uns keine Kohle abdrücken willst, aber trotzdem für ein MMO-Spiel bezahlen willst, kannst du das auch tun. Ich glaube also, dass es MMO-Spiele in Zukunft auf der 360 geben wird. Das sind allerdings Dinge, die nicht von einem Tag auf den anderen geschehen. Das

kann Jahre dauern ...«. Glücklicherweise glaubt nicht nur Microsoft daran, dass ein MMO-Boom auf der 360 bevorsteht. Auch der Executive Producer für NCsofts PC-MMORPG »Tabula Rasa« glaubt daran, dass es eines Tages so kommen muss. Der Name des Propheten: Richard Garriott, seines Zeichens Erfinder der »Ultima«-Reihe und damit Gottvater aller Rollenspiele. Er und sein Team überlegen, ob »Tabula Rasa« nicht auch auf der 360 eine gute Figur machen würde: »Wir würden uns über ein Konsolen-Debüt freuen und sind schon am überlegen, wie wir das am besten anpacken. Wir werden auf jeden Fall irgendwann etwas für eine Konsole machen.« Diese Ansicht äußerte eine ganze Reihe von Publishern auf der diesjährigen »E3«. Die Meinungen von MMO-Herstellern gegenüber Konsolen scheint also definitiv gestiegen zu sein; immer mehr Hersteller begreifen, dass sie etwas verpassen, wenn sie sich nur auf den PC konzentrieren. Gerüchten zu Folge lief beispielsweise eine streng geheime Demonstration zum kommenden »Warhammer«-MMORPG auf der diesjährigen »E3« auf einer 360. Zwar wurde offiziell nichts bestätigt, aber ein Angestellter von Mythic plauderte dann doch noch mit uns. So lief das Spiel wirklich auf einer 360 und interagierte mit einer PC-Version. Allerdings war das viel mehr ein Versuch »ob das denn klappt« als ein konkreter Plan für das Spiel. Klar, es ist super sich auf potenzielle neue MMORPGs für die 360 zu freuen, dabei sollte man aber auch nicht die Spiele außer Acht



Welt der Wunder: mit »World of Warcraft« hat Blizzard eine zauberhafte Welt erschaffen. Leider werden wir 360-Spieler diese Welt wohl nie betreten können

lassen, die es im Moment schon auf dem PC gibt. Spiele, die das Genre erst in eine konsolenfreundliche Richtung entwickelt haben. Titel wie »World of Warcraft«, »City of Heroes« und »Guild Wars« haben es geschafft, MMORPG neu zu definieren. Sie besitzen ein benutzerfreundliches Interface, setzen weniger auf »grinden« (das Aufleveln des Charakters mit eintönigen Kämpfen, wie es bei vielen ähnlichen Spielen notwendig ist), sondern auf ein Spielgefühl, das einfach mehr Unterhaltung als Arbeit bietet. Sicher, solche Spiele haben ihr Heim momentan nur auf dem PC, aber die Kombination von Microsofts neuem Live-Anywhere-System und die leichten Entwicklungsmöglichkeiten für die 360, könnten einige Möglichkeiten für die Zukunft schaffen. Traurigerweise ist derzeit kein First-Party MMO bei Microsoft in Planung und auch die großen Entwickler des Genres wie Blizzard oder NCsoft haben noch keinerlei Intention, in nächster Zeit für die 360 zu entwickeln. Allerdings muss auch gesagt werden, dass die 360 nicht komplett von den Entwicklern ignoriert wird, was MMO-Gaming angeht. So sind momentan ein paar interessante und originelle Ideen in der Planungsphase.

Eine rosige Zukunft?

Eine Firma, die zeigen will, wie gut sich die 360 für Online-Spiele eignet, ist Webzen aus Korea. Die Entwickler waren auf der diesjährigen »E3« so glücklich darüber, dass sie neues Material zu »Huxley« zeigen konnten, dass sie aufblasbare Surfbretter verteilen. Der Titel wird ein MMOFPS, also ein Ego-Shooter, der in einer riesigen Multiplayer-Umgebung mit hunderten von Spielern gleichzeitig spielt. In

einer postapokalyptischen Welt, in der die Bevölkerung in drei Fraktionen (den Sapiens, Alternatives und Hybrids) unterteilt ist, kämpft der Spieler auf einer der drei Seiten um die Kontrolle über die Welt, wobei die Ressourcenverwaltung eines Volkes für den Sieg oder die eigene Auslöschung sorgen kann. Mit klassischen MMORPG-Features wie Handel, Banken, Läden und Reparaturanlagen in den riesigen Städten und Außenposten, wird der von einer Unreal-3-Engine betriebene Shooter das erste ganz neue MMO-Spiel auf Xbox-Live im Laufe des nächsten Jahres.

Natürlich ist die Idee nicht komplett neu: Sony Online Entertainment konnte 2003 mit dem ähnlich konzipierten MMOFPS »PlanetSide« einen ziemlichen Erfolg auf dem PC ernten. Da aber bisher nichts in dieser Richtung auf einer Konsole erschienen ist, ist die 360 definitiv im Vorteil. Und wenn das actionlastige »Huxley« so cool wird wie es der Trailer verspricht, könnte Webzen mit etwas Glück sogar eine ähnliche Lawine lostreten wie es seinerzeit »Diablo 2« auf dem PC tat: Über Nacht begeisterte es Heerschaaren von Rollenspiel-Fans für das Zocken im Internet. Blizzard hatte dies zur Jahrtausendwende mit folgendem Trick geschafft: Die US-Boys ließen alle Spieler ohne Einschränkungen kostenlos auf die hauseigenen »Battlenet«-Server. Mit einem Add-on und neuen, nur online verfügbaren Waffen und Rüstungen wurde das Spiel Kult und zum Vorläufer des MMORPG-Genres. Das Ergebnis ist sattem bekannt: Seitdem zahlen PC-Gamer gerne freiwillig für Online-Spiele wie »World of Warcraft« ...

Nicholas Buracas

WOW IST DAS SCHADE

Wird uns Blizzard jemals Warcraft geben?

Mit mittlerweile sechs Millionen Spielern weltweit, spricht sechs Millionen brav zahlenden Abonnenten, und dazu einem neuen Add-on namens »Burning Crusade« in der Pipeline – da gibt es überhaupt keinen Zweifel, wer der King der Online-Rollenspiele ist: US-Hersteller Blizzard mit »World of Warcraft«. Von vielen wird »World of Warcraft« als das Game bezeichnet, welches das MMORPG-Genre den Massen näher gebracht hat. Entgegen der sonst üblichen Formel bei MMORPGs, verlässt sich Blizzard auf eine beliebte Lizenz und kombiniert sie mit einem benutzerfreundlichen Interface, wunderschöner Grafik und einer Prise Selbstironie, die den meisten Spielen des Genres fehlt. Dank dieser Mischung funktioniert das Spiel einfach perfekt. Deshalb liegt die Frage nahe, warum Blizzard darauf beharrt, man wolle »World of Warcraft« nicht auf die 360 portieren. Klar, bei den zahlreichen Gerüchten, die immer wieder aufgekomen sind, hat man als Entwickler irgendwann die Nase voll. Wenn man aber den riesigen Erfolg der PC-Version betrachtet und dann noch die Entwicklung von Live Anywhere hinzufügt, mit der PC- und 360-Spieler auf den gleichen Servern spielen könnten, sollten die Entwickler noch einmal in sich gehen.

360 VORSCHAU

Jetzt monatlich:

» mehr Spiele » mehr Bilder » mehr Meinungen

**GLEICH
ABONNIEREN,
PRÄMIE
ABGREIFEN,
EHER LESEN:
SEITE 64**

TEST

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sam Fisher musste noch einmal seine Ausrüstung checken. Doch bald können wir den Agenten endlich bei seiner schwierigsten Aufgabe begleiten. Wie sich die neuen Features schlagen, verraten wir im kommenden Heft!



HALF LIFE 2

Bald wird Gordon Freeman auch auf der Xbox 360 diese Combine-Aliens mit seinen Brecheisen versohlen. Wir werfen einen Blick auf die 360-Version des Top-Shooters. Ob sie das PC-Original toppen kann?

JUST CAUSE

Mit Rico Rodriguez den Inselstaat San Esperito befreien: Auf einer Fläche von 32 mal 32 Kilometern darf fleißig erkundet, durch die Landschaft geheizt und geschossen werden. Wie sich das riesige Game im Test schlägt, steht im nächsten Heft zu lesen.

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Die Operation »Market-Garden« steht an! Wir begleiten Joe Hartsock mit seinem Squad und werfen einen Blick auf die Neuerungen. Einen genauen Front-Bericht samt exklusiven Bildern gibt's im nächsten Heft.

PLUS!

HORROR-SPIELE

Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann? Wir doch nicht! Deshalb lassen wir uns von den Entwickler schauerlicher Horrgames die Trickkiste zeigen und gucken, wie uns die Meister des Schauerns immer wieder rumkriegen.

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Nach dem »Hitman« schickt uns IO Interactive zwei noch viel schrägere Typen auf die 360: Kane und Lynch. Ein Gespann aus gescheitertem Söldner und Psychopathen auf Drogen, die zusammen doppelt so hart durchgreifen wie der glatzköpfige Killer. Wir sagen, wie sich das spielt.

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!

TIME SHIFT

Der etwas andere Ego-Shooter im Test! Als Colonel Michael Swift wird dank Quantenanzug gar lustig mit der Zeit gespielt. Wie sich dieses Feature in der Praxis schlägt, verrät dir unser Test!

DIE BESTEN GAMES

ALLE HITS ...

»F.E.A.R.«, »Gears of War«, »Phantasy Star Universe«, »Bioshock«, »Lego Star Wars I«, »Der Pate«, »Bomberman: Act Zero«, »BDFL Manager 2007«, »Crackdown«, »Pro Evolution Soccer 6«, »Grand Theft Auto IV« und mehr, viel mehr ...

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 27. SEPTEMBER 06!

