

360

EXKLUSIV-
REPORTAGE

Analysiert: Warum gruseln wir uns so gerne? Plus: die besten Horror-Games von morgen

NEU UND
EXKLUSIV
NUR FÜR



XBOX 360

NUR IN 360!

BIOSHOCK

EXKLUSIVBESUCH BEI IRRATIONAL
6 Seiten: Mehr als nur ein Shooter

NEU! JETZT
MONATLICH
NUR 3,60 €

DAS NEUE TONY-HAWK-GAME

PROJECT 8

Nur im 360-Magazin! 6 Seiten!

Alles neu: Physik-Engine, Nail-the-Trick-
Steuerung, Knochenbrecher-Modus

GEARS OF WAR

4-SEITEN-SPIELBERICHT

Geheime Infos, neue Bilder
Plus: Poster in der Heftmitte!

JUST CAUSE

JETZT IM TEST

Was ist besser, was schlechter
als bei GTA?

PLUS

Der Pate
Burnout 5
Kane & Lynch
Battlefield Bad Company
Lego Star Wars 2
Army of Two

NEUES ZUBEHÖR

Die Antwort auf Eyetoy
Live Vision Kamera im Test

NEED FOR SPEED: CARBON

Ausführliche Probefahrt
mit dem Rennspiel-Knaller



ASSASSIN'S CREED

Schöner als Prince of
Persia? Doch, das geht!



HALF-LIFE 2

Brandneu: Schockierende
Bilder aus Episode Two



AUSGABE 7/2006

€ 3,60



4 197019 903609

07

Willkommen beim 360-Magazin!



Irgendwann mal ein eigenes Videospiel entwickeln ... Das ist ein alter Traum von so manchem Gamer. Aber speziell für Konsolenbesitzer blieb er bisher ziemlich unerfüllbar. Hohe Preise für Entwicklungs-Kits, und die komplexe Handhabung derselben, haben bisher so ziemlich jeden Hobby-Programmierer abgeschreckt. Das soll nun alles anders werden, sagen zumindest die Jungs von Microsoft. Die wollen pünktlich zum Weihnachtsgeschäft das Programm »XNA Studio Express« anbieten. Einen Baukasten, mit dem jeder halbwegs versierte Programmierer Software entwickeln kann. Und zwar nicht für irgendwas oder irgendwen, sondern für das technisch beste Videospiel-

System, das es momentan gibt: die Xbox 360. Peter Moore, seines Zeichens Vizepräsident von Microsoft, bezeichnet das Erscheinen dieses Baukastens als »ersten Schritt hin zum YouTube für Videospiele«. Die Beta-Version kann man bereits downloaden.

Wenn man der Beschreibung glauben darf, braucht es nichts weiter als eine 360-Konsole, einen PC und die Software, dann kann man loslegen. Die Software selbst ist sogar gratis. Wer sich die volle Packung geben will, tritt dem »Creators Club« bei, zahlt einen Jahresbeitrag von 99 US-Dollar und kriegt dafür auch etwas. In diesem Club können Entwickler ihre Projekte austauschen, testen und sich beratschlagen. Klingt nach einem fairen Deal.

Schaut man sich den Erfolg anderer Fan-Projekte auf dem PC an, »Counter Strike« zum Beispiel, dann ist »XNA Studio Express« bestimmt ein Schritt in die richtige Richtung. Denn es stimmt genau, was Boyd Multerer, der als Produktmanager für das Wohl und Wehe von »XNA« verantwortlich ist, in seinem Blog schreibt: Wer jemals mit der eigenen Hand ein Spiel erschaffen hat, und sei es auch ein noch so simples, der ist wie auf Drogen. Das Schöne an Microsofts Konzept ist, dass es wirklich funktionieren könnte. Ich kann mir gut vorstellen, dass »XNA Studio Express« mehr Erfolg hat als andere Versuche in dieser Richtung. Sonys »Yaroze« fällt mir da ein, oder das »Linux-Kit« für die Playstation 2. Denn allem Anschein nach will Microsoft richtig guten Support leisten. Das ist schon mal eine wichtige Voraussetzung dafür, dass Nichtprofis in annehmbarer Zeit zu vorzeigbaren Ergebnissen kommen. Ein anderer Aspekt ist: Wenn das Game was taugt, besteht die berechtigte Hoffnung, dass man sich nicht nur vor Mama, Papa, Freundin und Kumpels damit brüsten kann, sondern vor der ganzen Welt. Über den Marktplatz von Xbox-Live lassen sich Eigenentwicklungen theoretisch sehr leicht veröffentlichen, und das zu überschaubaren Kosten. Eine tolle Chance, gerade auch für deutsche Entwickler, die sich wegen der erwähnten Einstiegshürden bisher kaum an Videospiele-Entwicklungen herangetraut haben.

Wer weiß, was da noch alles draus wird. Wer sagt denn, dass »XNA Studio Express« nur für Spiele taugt? Ich würde mich zum Beispiel sehr über eine lebendige Demoszene freuen, so wie in den neunziger Jahren auf dem Amiga-Computer. Vielleicht entwickelt sich eine Kultur für selbst gestrickte Spiele-Mods wie am PC. Mal sehen. Ach ja: Einen ersten Erfahrungsbericht mit »XNA Studio Express« haben wir hinten im Heft platziert.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360-Magazin

Deutschlands unabhängiges Xbox-360-Magazin

DAS MAGAZIN

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

VERBESSERT

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

360-LIVE.DE

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

Coverthema

Tony Hawk's Project 8

Wer sich mit Fans der »Tony Hawk«-Serie unterhält, spürt immer wieder die Sehnsucht nach der Rückkehr zu alten Werten. Sie wollen sich auf Tricks und Gameplay konzentrieren können, müssen gar nicht stundenlang über Straßen rollen können. Ein paar Rampen und 'ne Rail, das reicht für Spaß auf vier Rollen. Deshalb gefällt uns »Tony Hawk's: Project 8« so gut. Das ist mühelose, zugleich aber auch anspruchsvolle Unterhaltung. Ähnlich wie bei den ersten beiden Teilen aus der Serie, nur diesmal mit top Next-Generation-Grafik. Glaubst du nicht? Wir zeigen es dir ab Seite 22. Und legen ein Poster in der Heftmitte obendrauf.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

22 COVERSTORY

Tony Hawk's Project 8
Preview und Poster

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

16 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

52 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

66 360 TECH

Xbox Live Vision
Kamera im Test

BRANDHEISSE INFOS

16 GEARS OF WAR

Endlich! Wir haben den Knaller des Jahres gespielt. Plus: neue Bilder und ein Poster in der Heftmitte!

360 BRANDAKTUELL

34 BIOSHOCK

Exklusivstory: Zu Besuch bei Hersteller Irrational. Neue Infos vom Unterwasser-Thriller, nur im 360-Magazin!

AKTUELL

- 06 DER HEISSE STUHL:
HUGUES RICOUR,
ELECTRONIC ARTS
- 06 BURNOUT 5
- 07 WIIR AUF DER GAMES
CONVENTION
- 08 FALL OF LIBERTY
- 10 ZUNE
- 12 MITMACH-CHARTS
- 13 SPIELETERMINE

COMMUNITY

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

PREVIEW

- 16 GEARS OF WAR
- 20 NEED FOR SPEED:
CARBON
- 22 TONY HAWK'S PROJECT 8
- 28 ARMY OF TWO
- 29 BATTLEFIELD: BAD
COMPANY
- 30 KANE & LYNCH: DEAD
MEN
- 32 HALF LIFE 2
- 34 BIOSHOCK
- 40 MARVEL: ULTIMATE
ALLIANCE
- 45 COLIN MCRAE: DIRT
- 46 ASSASSIN'S CREED
- 48 ERAGON



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

62 SERVICE

Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe

70 COMMUNITY

Neue Downloads, neue
Live-Arcade-Games

COVERTHEMA

22 TONY HAWK'S PROJECT 8

Der erste echte Skating-Knaller für eine Next-Generation-Konsole. Exklusiver Gameplay-Check auf 6 Seiten.



POSTER

- 41 GEARS OF WAR
- 42 TONY HAWK'S PROJECT 8

TEST

- 52 JUST CAUSE
- 56 DER PATE
- 58 NHL 2K7
- 59 BDFL MANAGER 2007
- 60 SAMURAI WARRIORS 2
- 61 LEGO STAR WARS 2

360 TECH

- 66 XBOX LIVE VISION KAMERA
- 68 XNA GAME STUDIO

REPORTAGE

- 76 HORROR-GAMES: DAS GROSSE KETTENSÄGEN-MASSAKER

SERVICE

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

TOPSPIELE

16 Gears of War



20 Need for Speed:
Carbon



32 Half Life 2

22 Tony Hawk's Project 8
28 Army of Two
29 Battlefield: Bad
Company



46 Assassin's Creed

30 Kane & Lynch: Dead Men
34 Bioshock



52 Just Cause

AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

DER KICK
**Neues über
FIFA 07**
DIE MESSE
**So war die
Convention**
DER BRENNER
**Erstes Info von
Burnout 5**
DER KRIEG
**Fall of
Liberty**
DER SPÄTZÜNDER
**Playstation 3
verspätet sich**

DER HEISSE STUHL / HUGUES RICOUR, ELECTRONIC ARTS

Glückliche Besitzer einer alten Xbox. Die können jetzt schon »FIFA 07« spielen. Wir 360-Gamer müssen uns noch gedulden. Dafür erwartet uns im November ein Fußball-Spiel, das alles andere kickt. Hugues Ricour erklärt, warum.

Ein Franzose ist jetzt also bei Electronic Arts für das Wohl und Wehe der 360-Version von »FIFA 07« verantwortlich. Nun ja, seit der WM wissen wir ja, dass Franzosen gern mit dem Kopf durch die Wand wollen. Und sofern sich Hugues Ricour mit seinen Ideen durchsetzt, kann uns das nur recht sein. Die 360-Version ist eigentlich ein komplett neuer Titel, erzählt uns Hugues Ricour bei einer Präsentation des Spiels: »Das Animations-System erlaubt es uns, eine harmonischere Steuerung zu integrieren. Wir können jede Animation zu jeder Zeit unterbrechen. Bei den Spielen für herkömmliche Konsolen mussten wir immer den Lauf der Animation abwarten, bevor wir sie stoppen konnten«. Auch der Ball fühlt sich nun deutlich authentischer an. Warum? Weil er nicht mehr am Ball führenden Kicker klebt, sondern als eigenständiges Objekt fungiert, mit eigener Physik und Geschwindigkeitskurve. Es bleibt ganz dem Spieler überlassen, wie er diese Elemente beherrscht. Das bringt eine deutliche interessante Steuerung und mehr Realismus ins Spiel. Und was tut sich bei der Künstlichen Intelligenz? »Jeder Kicker hat Attribute auf seine Fähigkeiten, seinen Handelspreis und Aktionen. Wenn also ein Spieler gut beim Torschuss ist, wird er bei jeder Gelegenheit draufhalten.« Die KI merkt sich quasi, was in der Vergangenheit passiert ist. Sie versucht dann aus einer Reihe Möglichkeiten, die richtige Entscheidung zum richtigen Kontext zu finden. Aufgrund der Power der 360 geschieht das für alle 22 Kicker auf dem Feld in Echtzeit. Dies beschert dem Spiel deutlich mehr Dynamik. Die Steuerung leidet darunter aber nicht, ganz im Gegenteil. Ricour: »Mehr



BIO

NAME/ Hugues Ricour
FIRMA/ Electronic Arts
POSITION/
Main Producer
ARBEITET GERADE AN/ »FIFA 07«-Next-Generation
SCHON GEWUSST/ Hugues Ricour ist Franzose. Nehmt es ihm nicht übel.

Realismus bedeutet eine realistischere Simulation. Komplizierter wird das Spiel dadurch nicht. Denn es ist ja offensichtlich, wie man mit dem Ball umgehen muss. Man muss ihn fokussieren, in die richtige Position laufen und das passende Tempo wählen. Wir haben mit den Produzenten und den Entwicklerteams Tests gemacht, und hatten den Eindruck: wer was von Fußball versteht, kommt mit dem neuen FIFA gut klar.« Unser Eindruck: stimmt. Die Engine macht richtig was her, die Grafik sieht super aus, die Kicker entsprechen fast eins zu eins den echten Stars. Okay, das Publikum besteht immer noch aus Bitmaps, dafür machen sie mit Flaggen und Leuchtfarben aber richtig Party im Stadion. Genial, die Physik-Engine; die Spieler beugen sich bei Sprint-Manövern nach vorne, die Dribblings sehen atemberaubend aus. Fühlt sich alles in allem deutlich mehr nach »Pro Evolution Soccer« an. Nur dumm, dass wir 360-Spieler uns wohl auf Kompromisse bei der Ausstattung einstellen müssen. Von den 20 Ligen in der Xbox-Version schaffen es wohl nur sieben ins 360-Game. Immerhin sind Bundesliga, Premier League und Ligue 1 dabei.

“FIFA WIRD
REALISTISCHER,
ABER NICHT KOM-
PLIZIERTER”



Burnout 5 Jetzt total offen

Wem »Test Drive Unlimited« zu brav und »Need for Speed« zu gepimpt ist, der konnte sich bisher immer noch an die »Burnout«-Serie halten. Pfeilschnelle Action-Racer, die nicht mal im Traum realistisch sein wollen. Aber bleibt das so im fünften Teil? Criterion Games will offenbar das Konzept komplett umkrempeln. Die gute Nachricht: »Burnout 5« ist eine kompromisslose Produktion nur für 360 und Playstation 3. Die, sagen wir, Zweifel erweckende Nachricht: Offenbar will Criterion die Rennen,

Drifttests und Crashfestivals nicht mehr schick aneinanderreihen, sie sollen vielmehr in eine frei befahrbare Stadt eingebettet werden. Innerhalb von Paradise City soll man Chaos und Zerstörung anrichten können, wo immer man mag. Jede Kreuzung ein Unfall-Schwerpunkt, jede Straße ein Opferplatz für harmlose Pendlers. Der Rowdy-Führerschein registriert jeden Crash, jeden Rammstoß, jede Vernichtung. Und wer Erfolg hat, ruft die besten Piloten des Viertels auf den Plan. In Bossgegner-mäßigen

Wettrennen wird dann die Vorherrschaft auf dem Asphalt per Bleifuß entschieden. Und was meint Alex Ward, Director of Game Design bei Criterion? »Wir bauen an einem komplett neuen Next-Generation-Erlebnis. Unsere neue Technologie kann Autos buchstäblich in Stücke reißen.« Wir freuen uns also auf die tollste Vernichtung an Blech und Felgen, seit es Videospiele gibt. Screenshots gibt es übrigens noch keine, die Bilder rechts zeigen das Vorgängerspiel »Burnout Revenge«.





GAMES CONVENTION 2006

WII GEWONNEN SO ZERRONNEN

Das Mekka der Zocker liegt in Sachsen. In Leipzig, um genau zu sein. Mehr als 183.000 Spielefans pilgerten vom 24. bis 27. August zur »Games Convention«-Messe, um die Top-Spiele der kommenden Monate Probe zu daddeln. Absoluter Besucher-Rekord. Leider, könnte man sagen, denn zumindest am Samstag waren die Hallen hoffnungslos überfüllt. Wer spielen wollte, musste sich geduldig in Warteschlangen einreihen. Da sollten sich die 300 Aussteller für das nächste Mal dringend etwas einfallen lassen. Trotzdem, Microsoft hatte einen schönen Auftritt. Man konnte sich unter anderem in einem Gartenpavillon entspannt zusammensetzen und die neuesten Live-Arcade-Spiele genießen; nebenan brachten Top-Reißer, wie zum Beispiel »Crackdown«, das Blut dann wieder in Wallung. Hübsch auch die Idee mit dem drei Meter hohen Hamsterrad aus Marmor. Schon gewusst? Wer da reingestiegen und das Rad bewegt hat, konnte damit die mächtige Videoprojektion der Games-Trailer lenken. »Gears of War« konnte man aber weder da noch dort sehen, wie bereits in der letzten Ausgabe berichtet.

Auch für PC-Gamer hat sich die Reise gelohnt, konnten sie doch beispielsweise das Add-on »Burning Crusade« für »World of Warcraft« ausprobieren. Nur Freunde anderer Konsolen als der Xbox-360 dürften enttäuscht abgereist sein. Denn bei Sony und Nintendo konnte man den Eindruck gewinnen, dass kein Start von Playstation 3 und Wii bevorsteht – tote Hose weit und breit! Nur Journalisten durften nach Terminvereinbarung mit Nintendo mal ran an Wii. Eine Gelegenheit, die sich unser Chefredakteur nicht entgehen ließ. Sein Eindruck von »Red Steel«, »Tony Hawk's Downhill Jam«, »Mario Smash Football 2«, »Rayman Raving Rabbids« und einigen Demos: »Ich bin noch unentschieden. Die Winke-Winke-Steuerung mit dem bewegungssensiblen Controller hat Pfiff, ist mir aber noch etwas zu unbestimmt. Ich glaube, das funktioniert nur mit ganz speziell auf Wii angepassten Spielen gut. Ich glaub auch, dass die Konsole grafisch zu wenig kann. Für Nintendo-Games kein Problem, die leben sowieso von witzigen Cartoon-Figuren. Aber Umsetzungen fetter 360-Games? Keine Chance. Ach ja, der Controller funktioniert mit Infrarot, nicht mit Funk. Auch nicht so toll. Da muss ich mein Bier vom Tisch räumen, sonst kappt es die Verbindung zum Sensor-Empfänger. Ich freu mich trotzdem, vor allem auf »Zelda«, »Metroid« und Mario.«





360
HEISSE
AUSSICHTEN

FALL OF LIBERTY

Der etwas andere Weltkriegs-Shooter

Na huch. Ist das da oben nicht das Weiße Haus, davor ein Aufmarsch der Deutschen Wehrmacht – wie kommt das? Das fiktive Szenario ist das Werk des englischen Spieleherstellers Codemasters und des kalifornischen Game-Developers Spark Unlimited; das sind die Köpfe hinter dem schicken Xbox-Shooter »Call of Duty: Finest Hour«. Die Jungs schreiben in ihrer Next-Generation-Produktion die Geschichte des Zweiten Weltkrieg neu. Die Invasion in der Normandie ist nie passiert, die deutschen Truppen haben 1945 über Europa und England triumphiert. Doch damit ist der Machthunger der Nazi-Regierung nicht gestillt. Deutsche Wissenschaftler bauen überlegene Waffen und neue Fahrzeuge und starten am 7. Dezember 1951 eine Invasion auf die USA. Das erste Ziel: New York. Unvorbereitet stehen die USA dieser Attacke hilflos gegenüber. Während bereits die Hakenkreuzbanner am Weißen Haus in Washington flattern, planen Nazis den finalen

Schlag gegen den Widerstand: einen Nuklearangriff auf Manhattan. Auf der Seite der Aufständischen ist es nun am Spieler, einen Kampf im Untergrund zu führen und die teuflischen Pläne zu vereiteln. Als Spieler soll man schockierende Momente an US-Schauplätzen erleben. »Gemeinsam mit Codemasters erschaffen wir ein Drama, das den Spieler vor die Frage stellt: was wäre passiert, hätte die Geschichte einen anderen Lauf genommen?«, erzählt Craig Allen, Boss von Spark Unlimited. »Wir möchten den Spieler mit einer Vision fesseln, in der Realität und Fiktion verschwimmen.« Ob es gelingt, wird sich allerdings erst gegen Ende nächsten Jahres zeigen. Ingo Zaborowski von Codemasters hat jedenfalls schon Recht, wenn er sagt: »Mit »Fall of Liberty« setzen wir auf die Erfahrung von Spark Unlimited und bringen so frischen Wind in ein Genre, in dem die tatsächlichen Ereignisse des Zweiten Weltkriegs mehr als zu Genüge ausgeschlachtet wurden«.

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



Am 14. und 15. September nannte Nintendo in weltweiten Pressekonferenzen die Starttermine und Preise für seine neue

Wii-Konsole. Bei uns kommt sie am 8. Dezember, der Preis liegt bei 249 Euro. Mit im Paket: eine Fernbedienung und der Nunchuck-Controller, plus fünf Mini-Sportspiele. 15 aktuelle und 15 Retro-Games soll's um den Start herum geben. Die gute Idee: Über einen Web-Kanal ist die Konsole ständig online, lädt unbemerkt Gimmicks, Nachrichten und die Wettervorhersage aus dem Netz.

SUPER SONY-SCHLAGZEILEN



Was für eine Pleite: am 6. September musste Sony melden, dass man den Start der Playstation 3 in allen PAL-Regionen (Europa,

Australien, Mittlerer Osten, Afrika) auf März 2007 verschieben müsse. Als Grund werden Lieferschwierigkeiten der blauen Laserdiode für das Blu-Ray-Laufwerk angegeben. Der englische »Herald Tribune« meldet außerdem, dass zum nach wie vor planmäßigen Start in Japan und den USA nur 500.000 Konsolen zur Verfügung stünden. Und noch eine Pleite: Zum Start von Blu-Ray-Video in Korea am 1. September hatte Sony Pictures zwar sieben Spielfilme in den Handel gestellt, allerdings blieb Samsung den zum Abspielen notwendigen Player BD-P1000 schuldig. Der Deutschland-Start von Blu-Ray-Video soll trotz verspäteter Playstation 3 übrigens nach wie vor im November stattfinden.

NEUES AUS JAPAN

ONEECHANBARA X

Sex sales. Nicht nur bei uns. Auch in Japan.

Halbnackte Mädels in Badeanzügen und Cowboyhüten. Was könnte denn noch schärfer sein? Vielleicht halbnackte Mädels in Badeanzügen, Cowboyhüten und überdimensionalen Waffen in der Hand? Sollte das tatsächlich der Fall sein, dann setzt Microsoft dieser Tage in Japan mit »Oneechanbara X« auf ein todsicheres Pferd. Denn in dem Spiel geht es offensichtlich um nichts anderes, als genau das. Story? Genre? Gameplay? Darüber ist zum jetzigen Zeitpunkt rein gar nichts bekannt. Und nicht mal das renommierte japanische Spielmagazin »Famitsu« konnte in einem Seiten füllenden Preview den Entwicklern D3/Tamsoft nennenswerte Fakten entlocken. Na ja, von den Maßen der vollbusigen Hauptdarstellerin einmal abgesehen. Die liegen übrigens bei 86/58/88. Ob das allein Kaufgrund genug ist, um die mauen Verkaufszahlen der Xbox-360 in Japan nach oben zu treiben? Spätestens im Winter werden wir's wissen. Dann kommt das gute Stück nämlich in die Händlerregale. Zumindest in die des fernen Ostens. Ein Europa-Release steht nach wie vor in den Sternen. Und wenn wir ehrlich sind: Es wäre schön, wenn es dabei auch bleibt.

SELBST DIE FAMITSU KONNTE DEN ENTWICKLERN NUR DIE MASSE DER HAUPTDARSTELLERIN ENTLOCKEN



Nackte Amazone: Die derzeit noch namenlose Heldin von »Oneechanbara X« überzeugt im Moment eher durch ihre äußeren Werte

NEUES VON DER MILLIONEN-SCHMIEDE

»ZUNE«-AMI VON MICROSOFT

Es gibt Gerüchte, die halten sich hartnäckig in der Luft. Gerhard Schröders vermeintlich getöntes Haupthaar zum Beispiel. Oder die Frage nach der Sexualität von Meister Proper. Etwas weniger schlüpfrig, dafür aber mindestens genauso aufregend sind die Mythen, die sich seit geraumer Zeit um ein streng geheimes Microsoft-Projekt ranken – völlig zurecht, wie sich nun herausstellt, denn die Schmiede plant in der Tat etwas Neues. Unter dem Namen »Zune« soll schon gegen Ende des Jahres ein neues Gerät auf den Markt kommen, das Kunden rund um den Globus begeistern soll. Wie? Tja, eine sehr gute Frage, denn was »Zune« letztendlich ist, will uns Microsoft nicht verraten. Fanboys vermuten hinter dem Projekt ein leistungsfähiges Über-Handheld, das PSP und Nintendo DS auf die hinteren Ränge verweisen soll. Die Nachrichtenagentur Bloomberg tippt eher auf einen Art iPod-Konkurrenten, der neben Videos und Bildern vor allem Musik-Dateien in allen Formaten und Bitraten abspielt. Eigentlich sehr nahe liegend, denn um die Musikindustrie hat sich Microsoft schon seit einiger Zeit redlich bemüht. Wenn auch mit wenig Erfolg. Gerade mal drei Prozent aller Online-Verkäufe laufen über den hauseigenen »MSN Music Store«. Den Löwenanteil verbucht nach wie vor die Konkurrenz Apple mit iTunes. Um dem Fröchtchen daher ein paar Kunden abspenstig zu machen, ist die Xbox-Schmiede schon vor langer Zeit in die Offensive gegangen: So hat der Konzern



Geheimniskrämer: Beim Thema »Zune« hält J. Allard dicht

bereits im letzten Jahr seine Fühler zu zahlreichen Mega-Unternehmen ausgestreckt. EMI und NBC wurden ebenso zu Gesprächen gebeten wie Fox oder das milliardenschwere Label Universal Music, das Stars wie 50 Cent oder die Black Eyed Peas unter seinen Fittichen hält. Ob diese Verhandlungen allerdings tatsächlich im Zusammenhang mit dem »Zune«-Projekt stehen, ist fraglich. Brier Dudley, Kolumnist der »Seattle Times«, glaubt zumindest keine Sekunde daran. Seiner Meinung nach steht »Zune« für eine ganze Produktreihe von Peripheriegeräten, mit denen sich die Xbox 360 über die Jahre konsequent mit neuen, interessanten Elektronik-

Features erweitern lässt. Wie das allerdings geschehen soll, kann zur Stunde niemand beantworten. Oder will es nicht. Zumindest wenn man J. Allard heißt. Denn egal, wie hartnäckig man den Xbox-360-Guru mit Fragen löchert, man bekommt von ihm immer nur die eine Antwort: »Ich kann Ihnen im Moment keine genaueren Angaben machen. Allerdings können Sie sicher sein, dass das erste Produkt aus der »Zune«-Reihe bereits zu Weihnachten erhältlich sein wird.« Na, wenn das nicht nach einer schönen Bescherung klingt ...

ITAGAKI KRITISIERT SEIN BABY

PRÜGEL FÜR »DEAD OR ALIVE«

»Dead or Alive 4« ist schon eine äußerst ansehnliche Fleischschau. Wenn auch mit ein paar spielerischen Macken, wie Serienerfinder Tomonobu Itagaki kürzlich in einem Interview zugab: »Ich habe vor allem beim Online-Modus das Gefühl, dass ich irgendetwas anders hätte machen sollen. Aber was das genau ist, darüber kann ich mir erst klar werden, wenn ich meine anderen Spielprojekte beendet habe. Dann habe ich endlich wieder Zeit, um über Verbesserungen der »Dead or Alive«-Serie nachzudenken.« Wir hätten da schon ein paar Vorschläge: einen moderateren Schwierigkeitsgrad zum Beispiel. Oder eine weniger Busen-orientierte Kameraführung. Die lenkt männliche Spieleraugen nur viel zu sehr ab ...

Ende des Zickenterros? Serienschöpfer Tomonobu Itagaki denkt über tief greifende Neuerungen für die »Dead or Alive«-Serie nach



ALLES UNTER KONTROLLE?

KONTROLL-FREAK

Peter Moore: Re-Design des Controllers?

Der Original-Xbox-Controller war nicht jedermanns Sache. Das riesige Teil, mit der Ergonomie eines Ziegelsteins, mochte sich nur in Gorillapranken wohlig einlullen. Doch dann kam der schmiegsame S-Controller, und aller Groll war vergessen: kompaktes Design, gut erreichbare Buttons und griffige Hörner schmeichelten den malträtierten Spielerfingern immens und machten das Pad bis heute zu dem wohl komfortabelsten auf dem Markt. Umso verwunderlicher ist es daher, dass Microsoft nun ein Re-Design des S-Controllers erwägt. Niemand Geringerer als Peter Moore, Vizepräsident für Marketing und Vertrieb der 360, kritisierte im Sommer die hauseigene Steuereinheit als »stark überladen«. Peter Moore: »Meine Tochter liebt Rennspiele wie »Project Gotham Racing 3«, aber bei den ganzen Tastenbelegungen verliert sie einfach sehr schnell die Lust am Spielen.« Was die Xbox 360 brauche, so Moore weiter, sei ein Controller, der einfach und leicht genug zu bedienen sei, um auch Menschen zum Spielen zu animieren, die normalerweise nie ein Joypad in die Hand nehmen würden. Klingt, als hätte Mr. Moore ein bisschen zuviel mit Nintendos Wii gespielt. Die 360-Fans dürften jedenfalls sehr allergisch auf ein Re-Design reagieren. Das belegt zumindest eine aktuelle Umfrage in unserem Online-Forum. Gerade mal 4,33 Prozent wären von einer Wii-ähnlichen Steuereinheit angetan. Wir hier in der Redaktion sind auch zufrieden mit dem Controller. Warum ändern?

„WIR SIND VÖLLIG ZUFRIEDEN MIT DEM CONTROLLER. WARUM ÄNDERN?“

PROBLEME FÜR BLU-RAY

FORMATKRIEG

Kann es sein, dass Microsoft konkrete Pläne hat, die Xbox 360 irgendwann im kommenden Jahr mit einem internen HD-DVD-Laufwerk auszurüsten? Dieser Meinung scheint zumindest Mark Whittard, seines Zeichens General Manager von Toshiba, einem Microsoft-Verbündeten im Formatkrieg gegen Sonys Blu-Ray-Standard: »Sie können mir sagen, was Sie wollen, aber es gibt bei Microsoft garantiert schon erste Pläne, um das HD-Laufwerk als internen 360-Drive zu nutzen. Man will es nur noch nicht offiziell machen, das ist alles ...« Ein Statement, das Microsoft sofort zu widerlegen versuchte. So habe man derzeit keinerlei Absichten, die Xbox 360 mit einem internen HD-Laufwerk auszustatten.

Apropos Verwirrung: Vor wenigen Wochen musste Sony den Release seines ersten Blu-Ray-Players »BDP-S1« auf den 25. Oktober verschieben. Blöd nur, dass der ursprüngliche Termin fester Bestandteil einer Verkaufstaktik war. Das Gerät sollte nämlich die Öffentlichkeit mit der Blu-Ray-Technik vertraut machen und uns auf die Ankunft der Playstation 3 einstimmen. Ein Plan, den man sich offensichtlich in die Haare schmirren kann, jetzt wo die Playstation 3 bei uns erst im März statt wie geplant am 17. November erscheint. Bei einem Preis von knapp 1400 Euro könnte dem »BDP-S1« ein Dasein als Ladenhüter zu drohen, denn so ein Preis schließt eine weite Verbreitung aus. Überhaupt scheint ein guter Start für Blu-Ray immer unwahrscheinlicher, nun da die Playstation 3 dem Standard vorerst auch nicht auf die Sprünge helfen kann. Zumindest gilt das für Europa. Sollte HD-DVD tatsächlich die Lücke füllen, wäre das ein erster Etappensieg auch für Microsoft.



Kleingedruckt

KRIEGSSPIELZEUG

» Rechtzeitig zum Release des Epic-Schlachtfestes »Gears of War« (Mitte November) hat der Peripheriehersteller MadCatz mehrere Accessoires angekündigt, die 360-Spieler auf das Action-Spektakel einstimmen sollen. Jedenfalls in den USA. Neben einer exklusiven Oberschale für 19,99 US-Dollar und einem Skin Kit (29,99 US-Dollar) ist auch ein exklusives System Case bestätigt. Letzteres kostet saftige 60 Dollar.

GOTHAM 4

» Offiziell angekündigt ist die vierte Raserei aus der »Project Gotham Racing«-Serie bisher nicht. Aber Peugeot hat auf seiner Webseite zu einem Design-Wettbewerb namens »P.L.E.A.S.E.« aufgerufen. Als Hauptpreis nennen die französischen Automobil-Bauer: das Sieger-Modell bringt dem Macher 6000 Euro ein, es wird auf der »IAA 2007« vorgestellt - und außerdem im Videospiel »Project Gotham Racing 4« verewigt. Sogar einen Termin für »Project Gotham Racing 4« verstecken die Automobilbauer in den Teilnahmebedingungen: Ende 2007 oder Anfang 2008.

Schnippssel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

SHAQUILLE O'NEAL ...
... soll das Cover von »NBA 2K7« zieren. Release: Ende Oktober.

DIE XBOX 360 ...
... ist in Südafrika seit dem 29. September erhältlich.

DIE DEMO VON »SAINTS ROW« ...
... ist innerhalb einer Woche 350.000 Mal heruntergeladen worden. Rekord!

SKATE-LEGENDE CLAUS GRABKE ...
... spendiert »Tony Hawk's Project 8« einen eigenen Song.

1.300.000 MILLIONEN ...
... Einheiten wurden europaweit von der Xbox 360 verkauft.

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.

Wähl mit und
bestimm mit auf
www.360-live.de!



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

14,35%

Tendenz



Seit mehr als drei Monaten hält sich das angekündigte Bungie-Meisterwerk hartnäckig an der Chart-Spitze. Ob das Spiel die hohen Erwartungen erfüllen kann? Davon wollen wir mal stark ausgehen ...

Einschätzung/ Sehr gut


2

GEARS OF WAR
PUBLISHER/ MICROSOFT

10,76%

Tendenz



Rechtzeitig zum Start der Playstation 3 soll auch »Gears of War« in den Läden stehen. Die Fans können es kaum noch erwarten und wählen Epics Opus auf Platz 2.

Einschätzung/ Sehr gut

3

CALL OF DUTY 3
PUBLISHER/ ACTIVISION

7,17%

Tendenz



Still gestanden: Activisions Weltkriegssaga ist in der Gunst unserer Leser sprunghaft gestiegen. Diesen Monat Platz drei für »Call of Duty 3«.

Einschätzung/ Sehr gut
4 **Grand Theft Auto IV**6,73% **Einschätzung/** unklar5 **Splinter Cell: Double Agent**6,28% **Einschätzung/** Sehr gut6 **Fable 2**5,83% **Einschätzung/** Sehr gut7 **Rainbow Six: Vegas**4,48% **Einschätzung/** Sehr gut8 **Mass Effect**4,04% **Einschätzung/** Sehr gut9 **Forza Motorsport 2**4,04% **Einschätzung/** Sehr gut10 **Pro Evolution Soccer 6**3,98% **Einschätzung/** Sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTE SIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Sept. 2006



Pos	Titel	Publisher
1	Test Drive Unlimited	Atari
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games
3	Rockstar präsentiert Tischtennis	Rockstar Games
4	Ninety-Nine Nights	Microsoft
5	Dead or Alive 4	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Sept. 2006



Pos	Titel	Publisher
1	Saints Row	THQ
2	Madden NFL 07	
3	Dead Rising	Capcom
4	Advanced Warfighter	
5	Test Drive Unlimited	Atari

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte Sept. 2006



Pos	Titel	Publisher
1	Culdcept Saga	Bandai
2	Condemned	Sega
3	Suparobo XO	Banpresto
4	Project Sylpheed	Square Enix
5	Kengo Zero	Genki

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

1

OBLIVION
PUBLISHER/ 2K GAMES

1307%

Tendenz



Auch in der Nachsaison bleiben die Gauen von Cyrodiil für unsere Leser ein äußerst beliebtes Reiseziel. »Oblivion« behauptet weiterhin den Chart-Thron für sich.

360-Wertung/ 9.3


2

**ADVANCED
WARFIGHTER**
PUBLISHER/ UBISOFT

9,80%

Tendenz



Kriegsspielen macht wieder Spaß. Und das bekommt auch Ubisofts »Advanced Warfighter« zu spüren: Platz 2 für das Next-Generation-Schlachtfest.

360-Wertung/ 9.1

3

**CALL OF
DUTY 2**
PUBLISHER/ ACTIVISION

6,54%

Tendenz



Neue Kampagnen unter Xbox-Live und ein aufregender Multiplayer-Modus verhelfen »Call of Duty 2« diesen Monat zu Platz 3 in den Charts.

360-Wertung/ 8.5
4 **Kameo**5,88% **Wertung/** 8.05 **Project Gotham Racing 3**5,23% **Wertung/** 9.06 **Prey**4,58% **Wertung/** 8.77 **Battlefield 2: Modern Combat**3,92% **Wertung/** 7.18 **Dead or Alive 4**3,92% **Wertung/** 9.09 **Perfect Dark Zero**3,92% **Wertung/** 9.010 **Saints Row**3,27% **Wertung/** 8.5

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



F.E.A.R.

Der Schocker des Jahres nähert sich der Vollendung: Vivendis von Action und Angst geprägter Psychotrip gefällt uns vor allem deshalb so gut, weil er uns an den Nerven kitzeln wird, wie kein anderes Game in den kommenden Wochen und Monaten. Ein »Gears of War« mag geiler aussehen, ein »Call of Duty 3« packender inszeniert sein. Aber »F.E.A.R.« wird das Gruselspiel schlechthin.

SEPTEMBER

BDFL Manager 2007	CODEMASTERS
Dead Rising	CAPCOM
Der Pate	ELECTRONIC ARTS
Just Cause	EIDOS

4. QUARTAL

2 Days to Vegas	UNKLAR
Bombberman Act Zero	KONAMI
Call of Duty 3	ACTIVISION
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Chambara Beauty X	D3 PUBLISHER
Crackdown	MICROSOFT
Dance Dance Revolution Universe	KONAMI
Dark Sector	D3 PUBLISHER
Dead or Alive Xtreme 2	TECMO
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Eragon	VIVENDI
F.E.A.R.	VIVENDI
FIFA 07	EA
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
Gears of War	MICROSOFT
Huxley	WEBZEN
Import Tuner Challenge	UBISOFT
Infernal	PLAYLOGIC
Interview with a Made Man	UNKLAR
Jagdfieber	UBISOFT
Justice League of America	WARNER BROS.
Lego Star Wars 2	LUCASARTS
Lost Odyssey	MICROSOFT
Marvel Ultimate Alliance	ACTIVISION
Mass Effect	MICROSOFT
Mobile Ops: The One Year War	NAMCO
Monster Madness	ARTIFICIAL STUDIOS
MotoGP 4	NAMCO
NHL 2k7	2K SPORTS
NBA 2k7	2K SPORTS
NBA Live 07	ELECTRONIC ARTS

Need for Speed: Carbon	ELECTRONIC ARTS
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
Superman Returns	EA
Tony Hawk's: Project 8	ACTIVISION
Too Human	MICROSOFT
Viva Pinata	MICROSOFT
Voodoo Nights	MINDWARE
World Airforce	TAITO
World Series Poker	ACTIVISION
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ

AB 2007

Age of Pirates: Captain Blood	PLAYLOGIC
Alan Wake	REMEDY
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Avalon	UNKLAR
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Battlefield 2142	EA
Battlefield Bad Company	EA
Battlestations: MIDWAY	EIDOS
Blue Dragon	MICROSOFT
Bioshock	IRRATIONAL GAMES
Brothers in Arms Hell's Highway	UBISOFT
Castle Wolfenstein	ACTIVISION
Cliff Barker's Jericho	CODEMASTERS
Colin McRae: Dirt	CODEMASTERS
Condor Trilogy Online	INTERSERV INTERN.
Driver 4	UBISOFT
Duke Nukem Forever	2K GAMES
Elveon	10TACLE STUDIO

Table 2	MICROSOFT
Frontlines: Fuel of War	THQ
Golden Axe	SEGA
Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR GAMES
GTR	THQ/SIMBIN
Half-Life Episode Two	VALVE
Halo 3	MICROSOFT
Hellboy	KONAMI
Indiana Jones	LUCASARTS
John Woo's Stranglehold	MIDWAY
Juiced 2	THQ
Killer Instinct 3	MICROSOFT
Killing Day	UBISOFT
King of Fighters: MI3	IGNITION
Knights of the Old Republic 3	LUCASARTS
Lost Planet	CAPCOM
Lost Odyssey	MICROSOFT
Marvel Universe	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	ELECTRONIC ARTS
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
Naruto	UBISOFT

Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
Overlord	CODEMASTERS
Phantasy Star Universe	SEGA
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
Timeshift	VIVENDI
Turok	PROPAGANDA
Two Worlds	ZUXKEZ
Unreal Tournament 2007	MIDWAY
Virtua Tennis 3	SEGA
World Snooker Championship 2007	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
Moto GP 06 (usk12)	47,00 Euro
Pray (usk18)	49,99 Euro
Saints Row (usk18, Release 01.09.06)	49,99 Euro
Lego Star Wars II (Release 14.09.06)	49,99 Euro
Gears of War (usk18, Release Oktober)	49,99 Euro
Dead Rising uncut (ab 18)	59,99 Euro

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

Zubehör ohne Grenzen:
YUV Komponenten-Umschalter, Scart-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 WOLF SOFT - www.wolfsoft.de

Erscheint/ 17. November 07

Lohnt sich's?

-  Grafisch der absolute Hammer, spannend inszeniert und spaßig im Mehrspieler-Modus
-  Der Deutschland-Termin ist noch fraglich

AUF EINEN BLICK

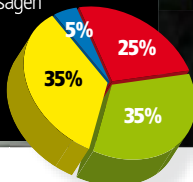
Publisher/
Microsoft
Hersteller/ Epic
Genre/ Action
Spieler/ 1+8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die 360:
Der visuell wohl
beeindruckendste
Titel, der uns dieses
Jahr auf die Konsole
kommt.

DAS STECKT DRIN

-  in Deckung bleiben
-  ballern
-  taktieren
-  sägen



GEARS OF WAR

Meine Fresse! Sieht das geil aus! Nur im 360-Magazin: Spielbericht! Und hammerneue Bilder!

Am 17. November ist der so genannte »Emergence Day«, an diesem Tag soll »Gears of War« weltweit erscheinen, nur vielleicht in Deutschland nicht. Denn bisher hat das Spiel keine USK-Freigabe bekommen, und solange das so bleibt, wird »Gears of War« die Grenze nach Deutschland wohl nicht überschreiten. Das sind die Regeln, die Microsoft bereits bei »Condemned« und »Dead Rising« durchgesetzt hat. Und momentan sieht es so aus, als würde sich Microsoft bei »Gears of War« tatsächlich selbst im Weg stehen. Die gute Nachricht: Microsoft will um jeden Preis eine Spielversion hinkriegen, die den langen und schwierigen Weg durch die Instanzen der Jugendschützer bei der USK erfolgreich bewältigen kann. Und falls das beim besten Willen nicht recht-

zeitig zum Release am 17. November klappt, dann – so pfeifen es die Spatzen von den Dächern – erscheint »Gears of War« bei uns eben etwas später. Aber dass das Spiel den Weg nach Deutschland findet, das scheint mittlerweile klar. Fraglich ist nur, wann und wie stark gekürzt.

HÄFTLING IM KRIEG

Anlässlich dieser doch relativ versöhnlichen Nachricht haben wir uns intensiver mit »Gears of War« auseinandergesetzt und sind abgetaucht in eine Welt der Gefahr. Am Anfang sehen wir den Helden Marcus Fenix, der in einem Militärknapst seine Strafe absitzt. Doch Marcus hat Glück im Unglück, wie es scheint. Denn plötzlich bricht die Hölle los, und abgrundtief hässliche Kreaturen marodieren über die Erdoberfläche.

Die »Locust« haben Jahrhunderte lang unter der Erde genistet und wollen nun die Weltherrschaft an sich reißen – da is'er wieder, der »Krieg der Welten«, den im Herbst außerdem noch Ubisoft mit »Rayman Raving Rabbids« anzettelt. Aber das nur nebenbei. Denn hier bei »Gears of War« geht es nicht schmuseweich zu. Im Gegenteil: Da die Regierung kaum noch Soldaten verheizen kann, wird Marcus entlassen und zum Kriegsdienst verpflichtet. Es soll die Bedrohung eindämmen, die »Locust« killen, sie vernichten, in tausend Stücke zerfetzen. Im Folgenden schildert »Gears of War« 36 Stunden aus dem Leben von Marcus Fenix. Unterteilt ist das Ganze in 30 Kapitel; die Bezeichnung »Level« vermeiden die Entwickler ganz bewusst. Denn sie wollen die Action-Etappen nahtlos aneinander fügen, am

liveundonline

Deathmatch und Team-Deathmatch mit bis zu acht Leuten  Von weiteren Modi wollen die Entwickler erst später erzählen

ZU HAUSE BEI EPIC

Ein Blick hinter die Kulissen

Zuhause sind die Jungs der Entwicklerschmiede Epic im schönen Cary, North Carolina, USA. Das Studio besitzt unter anderem eine eigene Halle für Motion-Capturing, und dazu einen großen Parkplatz, auf denen Mitarbeiter schicke Autos abstellen – inklusive einiger Nummernschilder, die in

die Welt hinausbrüllen, wer hier woran arbeitet. Hier arbeitet zum Beispiel Lead Designer Cliff Bleszinski daran, dass alle Elemente des Spiels korrekt zueinander finden. Impressionen siehe untere Bildreihe.



besten ohne Ladepausen. Das soll den cineastischen Eindruck verstärken. Okay, aber soweit sind wir noch lange nicht. Zunächst gilt es erst einmal lebendig aus dem Gefängnis zu kommen. Toll, dass das Spiel einem die Wahl lässt, welchen Pfad man einschlagen möchte. So teilt sich der Weg durch das Gefängnis schon ziemlich am Anfang. Einer davon bringt Einsteigern die Steuerung wie in einem Tutorial näher, während der andere einen direkt hinein in die Action katapultiert.

DU MUSST DICH ENTSCHEIDEN

Im späteren Spielverlauf sollen einem dann

immer wieder solche Abzweigungen über den Weg laufen. Interessant ist vor allem für den Koop-Modus, dass man sich stellenweise die Arbeit teilen, sich aber trotzdem an anderen Stellen weiterhin gegenseitig unterstützen kann. Die Steuerung funktioniert ebenfalls blendend, sie benötigt kaum Eingewöhnungszeit. Die A-Taste ist situationsabhängig belegt. Wird die Taste gedrückt gehalten, forciert Marcus sein Lauftempo. Drückt man sie, während der Held an einer Wand steht, geht er in Deckung. Vor allem Letzteres sollte eine Pflichtübung sein, denn die »Locust« schießen scharf. Nicht umsonst

bezeichnet Lead Designer Cliff Bleszinski das Spiel als »Fast paced tactical action«, als verdammt schnell geratenen Taktik-Shooter. Wird Marcus doch einmal getroffen, macht das zunächst einmal nichts – zumindest sofern das Kaliber nicht zu groß war! Einfach in Deckung bleiben, schon regeneriert sich Marcus von selbst. Medikit-Suche fällt somit aus. Wer es dann den »Locust« heimzahlen will, kann blindlings drauflos feuern und so ein Vernichtungsfeuer auslösen, wie es die Welt noch nicht gesehen hat. Man kann aber auch per Knopfdruck in den First-Person-Zielmodus umschalten.

Beide Methoden zu ihrer Zeit. Beispiel: Wir sind in einen großen Innenhof geraten. Da beginnt die Erde zu beben, zahlreiche Erdlöcher öffnen sich – eine Attacke der »Locust«! Marcus muss jetzt so schnell wie möglich die Tunnel schließen, indem er sie mit wohl gezielten Granaten sprengt. Tummeln sich zu viele Feinde auf einem Haufen, kann sich Marcus an eine MG-Stellung zurückziehen und mit den Biestern kurzen Prozess machen. Auch Fahrzeuge wird es geben, übrigens noch ein Überbleibsel aus dem ursprünglichen Spielkonzept. Anfang 2000 wurde »Gears of War« nämlich noch als Multiplayer-Shooter voller mobiler Transportmittel konzipiert, ähnlich »Battlefield 2« oder »Quake Wars«. Davon merkt man jetzt kaum noch etwas. Dafür sind wir beim Probespiel auf viele andere neckische Kleinigkeiten gestoßen. Das Nachladen der Waffen zum Beispiel ist mit einem Minigame verbunden. Erst löst man per RB-Taste die Ladeprozedur aus, dann läuft ein kleiner Balken an. Wenn man nun im richtigen Zeitpunkt ein weiteres Mal die RB-Taste antippt, »



Vorne Lead Designer Cliff Bleszinski, dahinter sein Werk: »Gears of War«



Wer sein Auto liebt, der schenkt ihm ein Kennzeichen: Gears of War



Das Hauptquartier von Epic. Offenbar immer da, wo immer die Sonne scheint

WAFFENKRAFT

⚡ Niemals würde ein Krieger ohne seine Braut in die Schlacht ziehen

In der Vergangenheit war gelegentlich in einigen Medien zu lesen, bei »Gears of War« handele es sich um den neuen »Halo«-Killer. Aber mit den Abenteuern des MasterChief hat diese Produktion etwa soviel gemeinsam wie »Mario« mit »Sonic« – sieht ähnlich aus, aber das Gameplay unterscheidet sich grundlegend. Statt als unbesiegt-

barer Supersoldat blind ins Gefecht zu stürmen, ist hier deutlich mehr Taktik gefragt. Kopf runter lautet die Devise, sonst ist die schöne Denkerstirn ruckzuck vom Rumpf getrennt. Dank der handlichen Steuerung funktioniert die Suche nach Deckung ohne Probleme. Im Übrigen kann sich Marcus auf sein Sturmgewehr mit tollen Extras verlassen. Vor-

ne ist eine Kettensäge montiert, und zwar eine, die eher selten im Forst zum Einsatz kommt. Darüber hinaus dürfen »Locust« auch mit der Schrotflinte bekannt gemacht werden, oder mit einem Bogen, der Explosivprojekte verschießt. Ja, genau wie bei »Rambo«. Wie das dann in der Praxis aussehen kann, demonstriert die Bildleiste unten.

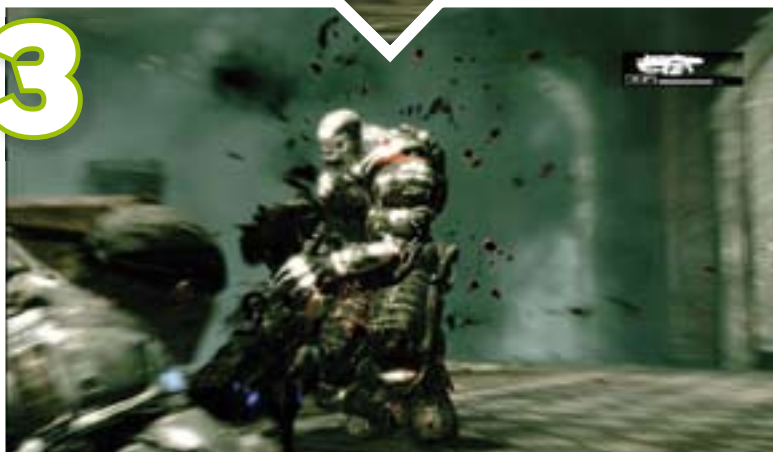
1



2



3



Die »Locust« gibt es in verschiedenen Ausführungen. Fußsoldaten? Harmlos. Wirklich schlimm sind die weiblichen Berserker ...

richten die Kugeln mehr Schaden an. Verbockt man's, dauert das Nachladen halt länger, was in kritischen Situationen schon mal weniger zu empfehlen wäre. Denn hier balanciert das Timing oft so gewagt auf Messers Schneide, dass ein Wimpernschlag mehr oder weniger über Leben und Tod entscheiden kann.

HART UND HÄRTER

Vor Spielbeginn darf man sich zumindest für einen von zwei Schwierigkeitsgraden entscheiden. Ob »Casual« oder »Hardcore«, für jeden Spielertyp sollte da was dabei sein. Nach erstmaligen

fühlt man sich fast schon wieder wie im Singleplayer-Modus. Nur dass sich das Spiel mit lebenden Kontrahenten noch einen Tick taktischer entwickelt. Also kein unrealistisches Herumgehopse wie bei anderen Mehrspieler-Shootern.

KETTENSÄGEN-MASSAKER

Wird ein Kamerad aus den Kampfstiefeln gehoben, liegt er erst einmal da und blutet vor sich hin. Durch rasches Hämmern auf den A-Knopf kann er sein Ableben noch ein wenig hinauszögern, was den Kumpels Zeit gibt, ihn wiederzubeleben. Der jeweilige Retter bekommt zusätzliche

„ Alles läuft in Echtzeit, nichts ist vorgerendert „

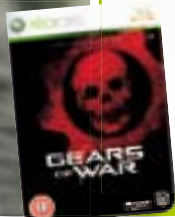
Durchspielen wird dann noch ein weiterer Modus frei geschaltet, einer für die ganz Harten. Mal sehen, was für Erfolge es darüber hinaus noch zum Sammeln gibt. Im Multiplayer-Modus stehen sich dann – zumindest bei der Demo – zwei Teams mit je vier Mann auf einer übersichtlichen Karte gegenüber. Sieht auf den ersten Blick wie ein heruntergekommenes Industriegebiet aus, durch dessen Mitte eine Bahnstrecke verläuft. Gespielt wird Team-Deathmatch, über weitere Spielmodi schweigt sich das Entwicklerteam noch aus. Um den Kampfhandlungen einen Tick mehr Nervenkitzel zu verpassen, rauscht jede Minute ein Zug durch die Karte. Wer dann noch auf den Gleisen steht, hat Pech gehabt. Unter den Gleisen verläuft ein Tunnel, der gleich von zwei Teamkameraden abgesichert wird. Wenn die Action dann wirklich durchstartet,

Punkte gut geschrieben, Nächstenliebe lohnt sich also – sollte so etwas die USK nicht friedlich stimmen? Wir konnten noch einen zweiten Mehrspieler-Level ausprobieren: ein heruntergekommenes Herrenhaus. Hinter alten Möbelstücken kann man sich vortrefflich verschanzen und Hinterhalte planen. Aber Vorsicht, nicht jedes Möbelstück tauglich tatsächlich als Deckung. Vieles vom Mobiliar, speziell das aus Holz gearbeitete, löst sich nach heftigen Beschuss in seine Fasern auf. Damit wirkt diese Karte ein bisschen vorantreibender und hektischer, da man sich nie so richtig sicher fühlen kann. Zumal es ja Xbox-Live-Gamer geben könnte, die schleichen sich schon mal von hinten an und zersägen einen mit der am Gewehr montierten Kettensäge von oben nach unten in zwei Hälften. Brutal, aber so herrlich gemein. Ebenfalls nett: Bogenschießen.

SAMMLERSTÜCK

Wie die Karotte vor der Nase ...

Während wir in Deutschland noch zittern müssen, ob wir Epics Actionkracher in diesem Jahr überhaupt kaufen können, bestellen US-Boys schon fleißig die limitierte »Collector's Edition« vor: Eine schicke Metallbox, mit gebundenem Bildband »Destroyed Beauty« und einer Bonus-DVD innen drin. Die DVD enthält ein Making-Of-Movie, »Gears of War«-Trailer und die Dokumentation »Gears of War: the Race to E3«. Ob das schöne Stück den Weg nach Deutschland findet? Steht in den Sternen.



MACH DICH DÜNN

Ruckzuck und duck, nur so ist das Überleben garantiert. Furiose Dauerfeuer-Duelle gibt es zwar auch, aber prägend sind doch eher die Spannungsspitzen, die sich aus dem Kampf im Hinterhalt ergeben.



Der Pfeil bleibt erst im Gegner stecken und explodiert dann. Ach ja, Fahrzeuge haben wir im Multiplayer keine gesichtet, sie bleiben dem Einzelspieler-Part vorbehalten. Was soll's, solange die Herausforderungen stimmen. Wir hoffen, dass auch noch wirklich andere Mehrspieler-Modi ihren Weg ins Spiel finden. Deathmatch und Team-

Deathmatch mögen zwar spaßig sein, reizen die Möglichkeiten des Spiels aber nur ansatzweise aus. Schade allerdings, dass es wohl bei der Begrenzung von acht Spielern bleiben wird.

GAME ZWEITER GENERATION

Es sieht alles danach aus, als käme mit »Gears of War« tatsächlich der

wohl erste Titel der zweiten Generation auf die 360. Also der erste Titel, der wirklich und nur für diese neue Konsole entwickelt wird, der kompromisslosen Gebrauch von den drei Prozessorkernen, dem Speicher, den Grafikfähigkeiten machen kann. Die Grafik stellt einfach alles bisher da gewesene in den Schatten. Vor allem in den Zwischensequenzen sorgen die Nahaufnahmen der digitalen Akteure für Staunen. Jede kleine Schramme auf den Gesichtern der Charaktere ist zu erkennen, die Mimik weiß zu begeistern – alles in Echtzeit, da ist nichts vorgerendert! Endlich wirken die Spielfiguren in Zwischensequenzen mal nicht mehr hölzern wie Pinocchio's Brüder und Schwestern. Im Spiel selbst sorgen einige nette Effekte für deutlich mehr Atmosphäre. Wenn Marcus rennt, wackelt die Verfolgerkamera immer leicht hin und her. So entsteht der Eindruck, dass dem Charakter wirklich ein Kameramann folgt, die Action kommt dadurch unvergleichlich authen-

tisch herüber, fast wie bei einem CNN-Bericht aus einem Kriegsgebiet. Dieser Look wird im firmeneigenen Motion-Capturing-Studio realisiert. Im Unterschied zur »E3«-Demo läuft die aktuelle Version des Spiels übrigens völlig ruckelfrei, gleichgültig, welche Massen an Gegnern, Projektilen und Explosionen die 360 gerade auf den Bildschirm malt. Und der Sound? Da bersten die Gebäude und schredert die Kettensäge, dass es nur so eine Wucht ist. Tja, bleibt jetzt wirklich nur noch zu hoffen, dass die USK ein Einsehen hat und der Deutschland-Termin Mitte November gehalten wird. Daumen drücken!

Nicholas Buracas



Jeder Soldat ist an Details zu erkennen. Bei Zooms sieht man Narben und Tattoos

360 SAGT ...

Der perfekte Titel, um das Jahr mit haufenweise Feuer und Explosionen ausklingen zu lassen!

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Freie Fahrt, vielfältige Autos, stylisches Design
- Nur Nachtfahrten, kein überzeugendes Schadensmodell

Erscheint/ 2. November 06

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA
Black Box

Genre/ Arcade-Rennspiel

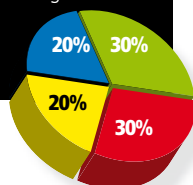
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Konsequente Fortsetzung der Serie. Großartige Neuerungen darf man nicht erwarten. Eher mehr vom Bewährten.

DAS STECKT DRIN

- US-Karren
- Japan-Karren
- Europäische Karren
- Tuning



NEED FOR SPEED CARBON

Bald gibt EA den Start frei. Wir fahren schon mal Probe.

In unseren Umfragen belegt »Need for Speed: Carbon« seit Monaten Top-Plätze unter jenen Games, auf die sich unsere Leser am meisten freuen. Nun denn, Zeit also, sich mit jemandem zusammensetzen, der sich auskennt. Wir übergeben das Wort an Steve Anthony, der als Produzent bei Electronic Arts für das Wohl und Wehe des neuen »Need for Speed« verantwortlich ist: »Wir schreiben Abwechslung groß, erweitern das Gameplay und integrieren neben den bewährten Stadtfahrten auch neue Spielumgebungen. Ein Großteil der Rennen findet in den umliegenden Gebirgen statt. Eine Unachtsamkeit, und du stürzt in den Tod. Dieses Kribbeln wollen wir einfangen.« Dürfte klappen, diesen Eindruck haben wir jedenfalls nach einer Stunde Probefahrt. Sieben Kilometer Canyon-Duell, Rad an Rad mit einem Computergegner. Fünf Kilometer Drift-Herausforderung, wo man sein Auto auf einem Go-Kart-Geschlängel spektakulär um die Kurven wirft. Und fünf Kilometer Rundrennen.

Neu ist der Schwerpunkt auf Teamwork. Die Crew kann einen aus brenzligen Situationen retten. Der Spieler ist Teil einer Gruppe, dieses Gefühl will »Need for Speed: Carbon« vermitteln. Man kann beispielsweise Profipiloten für das Team rekrutieren. Ein Community-Gedanke, der besonders durch Xbox-Live unterstützt werden soll. Verspricht zumindest unser Interviewpartner: »Vor allem für die 360-Version haben wir uns viele Online-Features ausgedacht, die den Gemeinschaftsgedanken unterstreichen. Vieles davon hat es so noch in keinem Videospiel gegeben«. Wie zum Beispiel Online-Crews, die um Punkte und Stadtteile kämpfen? Wäre spannend!

Der Gegner in unserem Fall: die Jungs von der Scorpions-Crew. Eine Karte zeigt, welche Viertel uns gehören, welche den Scorpions. Für das Canyon-Duell haben wir den Mitsubishi Lancer gewählt, mit seinem Allrad-Antrieb ideal für eine solche Bergstrecke. Der Lamborghini Gallardo hat sich in den engen Winkeln etwas zu zickig



Tanz auf Messers Schneide: Die Leitplanken halten nur einem leichten Rammstoß stand. Wer zu flott driftet, stürzt tief ...

live und online

- eine Demo soll ab Ende September/Anfang Oktober verfügbar sein
- Mehrspieler-Rennen
- Gamepics, Erfolge und sonstige Standards

RACING DIES UND DAS

So spielt sich das

Herzstück sind die so genannten Canyon-Duelle. Wenn man mit 180 Sachen enge Serpentinchen nimmt, sieht man gnadenlos Rammduellen von der Straße drängt und schroffe Felswände nur um Millimeter verfehlt, ist der Controller in Windeseile nass geschwitzt. Herzklopfen ist ein ständiger Begleiter.

Damit die Karre mehr hermacht: Autosculpt-Tuning. Man schraubt Felgen und Flügel an die Karre und verfeinert deren Aussehen anschließend per Schie-

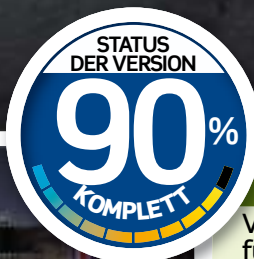
beregler. Schöne Sache, aber zeitaufwändig. Sieht außerdem so aus, als dürfe man nur an No-Name-Kram, aber nicht an Markenteilen herumdoktern.

Freund- und Feind-Erkennung: das Wapen symbolisiert einen Teamkameraden, das Fadenkreuz den Gegner. Wichtig ist die Crewleiste oben links im Bild. Mit coolen Stunts lässt sie sich füllen. Sobald das erledigt ist, nehmen die eigenen Jungs Kommandos entgegen: blockier diesen, ramm jenen.

1

2

3



AUFPREIS-POLITIK

Volle Packung für extra Bares

In den USA verkauft Electronic Arts das Spiel auch als »Collector's Edition«: Für 10 Dollar mehr gibt es drei zusätzliche Autos, zehn speziell getunte Karren, sechs extra Rennen, zehn exklusive Aufkleber-Kits, plus eine Bonus-DVD mit einem Blick hinter die Kulissen bei den Entwicklern. Nur eine abgespeckte Variante für den Normalpreis? Ein sehr bedenklicher Trend. Noch ist unklar, ob diese Verkaufspolitik auch in Deutschland greift.



2



3



verhalten. Der Gegner? Ein schmieriger Typ namens Kenji. Aber sein Mazda RX8 kann was. Wir haben doch tatsächlich drei Anläufe gebraucht, um Kenji zu schlagen. So ein Duell setzt sich aus zwei Teilen zusammen: Im ersten Rennen führt der Computergegner, man muss ihm so dicht wie möglich auf den Fersen bleiben. Im zweiten Rennen dann dieselbe Strecke mit umgekehrten Vorzeichen. Also möglichst viel Vorsprung herausfahren. Spannende Sache, da jeder Fahrfehler auf den eng geschnittenen Kursen zumindest Zeit kostet. Die ist wertvoll, weil das Rennen bei mehr als zehn Sekunden Abstand mit einem »Sofort Sieg« oder »Sofort Aus« beendet wird.

Das Driften hat weniger Spaß gemacht. Unser Lancer hat viel zu nervös auf Lenkbefehle reagiert, ganz anders als bei der Berg- und Talfahrt. Extrem schwierig, das Auto halbwegs cool um die Kurven zu bekommen. Kaum dran zu denken, in den gelb schraffierten Asphaltzonen extra Punkte abzuräumen. Hier muss der Hersteller dringend noch nachbessern. Besser gefallen die Rennen. Da man jetzt Mitglieder der eigenen Crew auf Knopfdruck darum bitten kann, Gegner zu blocken oder sie aus dem Weg zu rammen, können verloren oder gewonnen geglaubte Positionskämpfe sich jederzeit umdrehen. Hat was Taktisches an sich. Und die Technik? Dazu Steve Anthony: »Diesmal frisieren wir nicht die Original-Version,

sondern arbeiten vom Fleck weg an einer eigenen Version für die 360. So können wir die Hardware besser nutzen, Grafikroutinen und Steuerung optimieren, die Spiel-Modi verfeinern«. Soll heißen, dass beispielsweise Polizeieinheiten raffinierter reagieren, einen umzingeln und den Fluchtweg abschneiden. Die Grafik macht auf uns allerdings nicht den Eindruck, als würde ein markanter Fortschritt im Vergleich zu »Most Wanted« gelingen. Nun, vielleicht kommt der noch.

Das Autosculpt-Tuning macht jedenfalls einen interessanten Eindruck: Man kann sich fix und fertige Front- und Heckschürzen, Schweller, Hauben, Auspuff-Blenden ans Auto schrauben, ähnlich wie in »Underground« oder »Most Wanted« – kann dann aber per Autosculpt an den Teilen hier ziehen, dort dehnen, extra Löcher reinstanzen und dem ganzen Auto so den persönlichen Schliff geben. Spoiler zum Beispiel lassen eine Nachbearbeitung bei Höhe, Breite, Winkel und Geometrie zu. Bei Rädern kann man zehn Faktoren beeinflussen, darunter Speichenbreite und Einpresstiefe. Inzwischen hat sich Electronic Arts auch zu einer ersten Auto-Liste durchgerungen: BMW M3 GTR, Porsche Cayman S, Nissan 350Z, Lamborghini Murcielago, Ford Mustang GT, Audi Le Mans quattro, Lotus Elise, Toyota Supra, Alfa Romeo Brera, VW Golf R32, Mercedes-Benz CLK500 und Chrysler SRT8. Nicht auf

der Liste, aber bei unserem Probegame trotzdem fahrbereit: Camaro SS, Lamborghini Gallardo, Mitsubishi Lancer Evolution IX und Mazda RX8. Ein klasse Mischung aus US-Muscle-Cars, japanischen Flitzern und europäischen Sportautos. Die Originaltreue bringt nur einen Makel mit sich: Uns sind bei der Probefahrt zwar zersplitterte Fenster aufgefallen, aber keine Schrammen, Beulen oder abplatzende Teile. Da haben wohl mal wieder die Autohersteller etwas dagegen.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Gewohnt starker Arcade-Racer, dem in unserer Demo hier und da noch etwas Feinschliff fehlt. Der dürfte aber noch kommen.

Hitpotenzial

“ Sieht nach einem dieser Spiele aus, die praktisch alles richtig machen ”

Nur im 360-Magazin
TONY HAWK
über sein neues Game



TONY HAWK'S PROJECT 8

Einfach mehr Emotion. Das neue Tony-Hawk-Game will intensiver und skatebarer überkommen als die Vorgängerspiele. Ob es so ist? Richard Löwenstein hat's bei einer Gaming-Session geprüft

Wir wollten uns hautnah davon überzeugen, dass »Project 8« tatsächlich der erste echte Next-Generation-Tony ist. Nicht so wie »Tony Hawk's American Wasteland«, das uns im vergangenen Jahr zwar als erstes Futter für die damals brandneue Xbox 360 willkommen war, dem man aber die Wurzeln in der alten Konsolen-Generation noch deutlich ansehen konnte. Überhaupt mögen die letzten paar Folgen aus der »Tony Hawk's«-Reihe hohe Wertungen in den Fachmagazinen und solide Verkäufe im Handel eingefahren haben, aber Impulse konnten sie keine mehr setzen. Daran hat auch die Idee nichts geändert, im Titel anstelle von Nummern markante Wörter wie »Underground« oder »Sk8land« einzusetzen. Die neue Namensgebung sollte ab dem Jahr 2003 die Neuorientierung der Serie unterstreichen; weg vom reinen Trick-, Akrobatik- und Highscore-Contest für Freaks, hin zu Geschicklichkeitsprüfungen mit Rahmenhandlung für jedermann. Allerdings ist es dem US-Developer Neversoft Entertainment bis zum Schluss nicht gelungen, die Ollies, Nollies, Grinds und Slides mit überzeugenden Figuren und interessanten Geschichten zu verknüpfen. Auch in der 360-Version muss sich »Tony Hawk's American Wasteland« den Vorwurf stereotyper und gesichtsloser Charaktere gefallen lassen.

ACHT SKATER GESUCHT

Jetzt ändert Neversoft die Strategie. Die Serie kehrt zurück zu ihren Wurzeln, Teil acht soll sich wieder wie Extremsport anfühlen. Die Grundlage bildet eine unendlich scheinende Welt, die per Streaming in den Speicher geladen wird, ohne Ladepausen. Der Ausgangspunkt ist ein typisch amerikanischer Vorort mit netten Nachbarn, gezimmerten Häuschen und gejäteten Vorgärten. Der Rest der Welt ist zunächst durch Tore und Zäune abgeschottet und erschließt sich einem erst im Spielverlauf. Skate Parks, Factory, Slums, Suburbia, Main Street, Fun Park, School, Industrial Zone und Capitol Building, so heißen die weiteren Etappen in unserem englischsprachigen Vorabmuster. Abwechslungsreiche Kulissen also, die alle ein Ziel umrahmen: Tony Hawk sucht für sein Pro-Skater-Team acht Nobodys, die was draufhaben. Daher der Titel »Project 8«. Also versucht man, sich einen Namen zu machen und in einer Rangliste mit 200 Einträgen emporzu-

klettern. Bevor irgendjemand irgendwohin klettert, stellen sich fünf Typen als dein persönlicher Skater zur Wahl: Kid, Punk, Surfer, Normalo und Girlie. Wer mag, kann jetzt oder später das laufende Spiel jederzeit unterbrechen und im Klamottenshop neue Shirts und Hosen anlegen. Das dabei immer wieder die angesagten Markennamen über den Bildschirm huschen, mag den einen stören und den anderen nicht – jedenfalls unterstreicht so etwas die Authentizität des Ganzen. Sobald der Style stimmt, geht's ab ins Game.

SO SIEHT NEXT-GENERATION AUS

Gleich der erste Blick zeigt, hey, das hier kann keine Konvertierung sein! Sieht umwerfend aus, wie der Skater aus einer dunklen Garage ins Sonnenlicht gleitet, hinaus auf einen kleinen, runden Platz mitten in einer idyllischen Gartenstadt-Umgebung voller Bäume und Einfamilienhäuser. Diese grellen Kontraste, diese harten Schatten, das sind High-Dynamik-Range-Effekte, wie sie nur die 360 zustande bringt. Einfach wow. Und dann mit dem rechten Analogstick die Kamera drehen, die Figur selbst näher in Augenschein nehmen: klasse. Keine Ecken und Kanten weit und breit, Kopf und Glieder sehen harmonisch und natürlich aus. Nur der Ausdruck im Gesicht wirkt noch etwas steril, aber das mag sich bis zum Release noch ändern. An den Animationen gibt es kaum noch etwas zu verbessern. Lebendig, dynamisch, sehenswert, wie aus Skater-Videos. Klare Ansage: »Project 8« sieht richtig stark aus! Okay, jetzt zum Gameplay, denn wer will schon auf Platz 200 der Ranking-Liste versauern. Also erstmal ein paar Grinds auf der Bordsteinkante und dem Blumenkübel abziehen, ein paar 900-Grad-Spins auf den Briefkästen vor den Häusern, schon steigen die Werte für das Können auf dem Boden. Damit landen wir immerhin zwischen einem gewissen Andy Lee und einem Typ namens Wade DesArmo auf Platz 198. Zwar motiviert einen das große Ziel am Horizont, aber die Aufgaben sind nicht an eine Rahmenhandlung gekoppelt. Man wird von markierten NPCs mit kurzweiligen Jobs versorgt, so genannten »Spot Challenges«. Das Spiel notiert im Hintergrund, wer das Notwendigste tut und wer darüber hinausgeht und passt dementsprechend den Schwierigkeitsgrad auf den Stufen »Amateur«, »Pro« und »Sick« an. Der Einstieg »

AUF EINEN BLICK

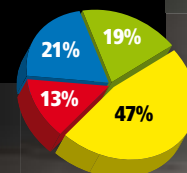
Publisher/
Activision
Hersteller/
Neversoft
Genre/ Sport
Spieler/ 1-12
Xbox Live?! ja

KURZ & KNAPP

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

DAS STECKT DRIN

- Physik
- gebrochene Knochen
- fette Tricks
- astreine Lines



» fällt sogar Leuten leicht, die noch nie mit einem Game aus der »Tony Hawk«-Reihe in Berührung gekommen sind. Das hängt zum Teil mit dem gebremsten, weniger hektischen, insgesamt sehr angenehmen Tempo zusammen. Hat aber auch mit der Steuerung zu tun.

ENTSCHLACKTE STEUERUNG

Denn die schafft einen Spagat, den man kaum für möglich halten mag. Mehr Möglichkeiten, trotzdem wirkt alles entschlackt und handlich. Dass die grundsätzlichen Basistricks wie gewohnt vonstatten gehen, wird Kenner der Serie freuen. Denn so kommen sie sofort zurecht: Ein so genannter »Manual«-Move, also das Rollen nur auf Vorder- oder Hinterachse, kommt nach wie vor durch schnelles Antippen des linken Analogsticks nach vorne/hinten beziehungsweise hinten/vorne zustande. Und fährt man beispielsweise auf ein Geländer zu und der Gedanke »Hey, ein bisschen da oben rumschlittern, das wär's!« schleicht sich ins Hirn – dann hält man eben die A-Taste gedrückt und wartet genau den richtigen Zeitpunkt ab, um die A-Taste wieder zu lösen. Jetzt setzt die Figur zum Sprung an. Nun schnell von der A- zur Y-Taste wechseln, schon schlittern Board und Skater über das Geländer und legen einen perfekten Grind hin. Das gilt jedenfalls solange, wie man das jetzt ins Bild eingeblendete Balance-O-Meter im Blick behält und den Körperschwerpunkt entsprechend über den linken Analogstick austariert. Mit dem linken Analogstick bekommt man außerdem Kurven in den Griff und holt Schwung, beschleunigt also das Skateboard nach vorne. Wichtig sind außerdem noch die LT- und RT-Tasten; die eine

für Saltos, die andere, um die Airtime nach dem Sprung für einen Wechsel von einer Ramp oder Halfpipe in die nächste zu nutzen.

UNENDLICHE LINES

Wann was wo zu tun ist, das können sich Einsteiger im Tutorial erklären lassen. Allerdings war die Skater-Grundschule in unserem Vorabmuster noch frei von Hindernissen, daher können wir über die Qualität des Lehrgangs nichts wirklich Sinnvolles sagen. Tatsache ist, dass »Project 8« sich in einem nicht von den Vorgängerspielen unterscheidet: Wie früher braucht es eine gute Ortskenntnis. Man muss die Anordnung der Hindernisse im Kopf haben, präzises Timing und eine schnelle Reaktion mitbringen, um waghalsige Tricks sicher landen zu können. Wer den ersten beiden »Tony Hawk«-Games nachtrauert, wird sicher mit Genugtuung zur Kenntnis nehmen, dass praktisch das komplette Areal skatebar ist. Soll heißen: Lines ohne Ende. Wer sich auskennt und die Rampen, Geländer, Stromleitungen, Parkbänke zu nutzen weiß, kann Trick an Trick reihen und zu gigantischen Combos aufaddieren. Wir können momentan nur erahnen, wie viele Tausend solcher Lines sich im Spiel verbergen. Und jede davon erhöht die Charakterwerte. Hier einen Punkt für die Airtime, dort ein Punkt für die Grind-Technik, so wächst da nach und nach ein Pro-Skater heran, der die Rangliste hoch und höher klettert.

VIELE GUTE IDEEN

Außerdem verstecken sich 49 Erfolge und viele weitere Geheimnisse zwischen Häusern, Parks und Kanälen. Wenn zum Beispiel über dem Schulhof ein Hammer-Symbol schwebt, dann heißt das nichts anderes, als dass man stoppen und sich auf diesem Platz ein paar eigene Kicker-Ramps und Quarter-Pipes hinstellen kann. Ein Baukasten ist also inklusive, genauso wie der »Classic«-Modus, den man aber schon recht früh freispielt. Klasse auch die Idee mit dem Videophone. Das – übrigens ein Modell N93 von Nokia – zoomt bei wechselnden Gelegenheiten auf Bildgröße heran und erzählt einem ab und an, wo neue Aufgaben lauern. Manchmal gönnt einem das Handy aber auch eine kurze Pause und lässt »

SPASS MIT DER PHYSIK-ENGINE

Highscore durch Knochenbruch

Neversoft peppt das Gameplay mit einer ganzen Reihe neuartiger Missionen auf. Eine davon: der »Knochenbrecher«. Es gilt, möglichst weit zu springen, dann möglichst spektakulär zu stürzen und sich dabei so viele Knochen wie möglich zu brechen. Wir haben uns zum Beispiel von den Treppen des US-Kongressgebäudes Capitol gestürzt. So einen Skater kann's dabei schlimm erwischen: er prallt mit dem Schädel auf den Asphalt, bleibt mit dem Arm am Lampenpfosten hängen, klatscht mit dem Rücken an einen Baum – acht Knochen gebrochen. Fies sieht der Sturz aus, da die Physik-Engine (Havok 2) fast schon schmerzhaft anzu sehende Animationen hervorbringt. Die Glieder der Figur werden geschüttelt, verbiegen sich unmenschlich, kommen verdreht zum liegen. Dazu gibt es bei jedem Bruch ein deutlich hörbares »Knack«-Geräusch. Geht ziemlich durch den Magen, das Ganze.

Lohnt sich's?

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

AUF DIE OHREN

Man kann es hier zwar nicht sehen, aber wir wollen trotzdem ein paar Takte zur Musik schreiben. Welche Bands welche Tracks beisteuern, dürfen wir aber leider nicht verraten. Außer, dass die deutsche Claus Grabke-Band mit dem Stück »Cause I can« dabei ist. Dazu eine gute Mischung aus HipHop, Metal, Punk, Reggae und Rock.



„Diese grellen Kontraste, diese harten Schatten, das bringt nur die 360 zustande“



Da isser wieder, der beliebte Skater-Baukasten: Augen, Gesichtsform, Klamotten, hier ist ziemlich viel einstellbar

BOB DER BURNMEISTER

Wenn das mal nicht Bob Burnquist ist, der König der Verts. Er liebt hohe Sprünge, andere Pro-Skater haben andere Vorlieben. Gut 20 Stars sind im Spiel enthalten. Alle ziehen genau die Tricks ab, für die sie bei Szene-Kennern so beliebt sind.

liveundonline

Score-, Trick- und Line-Challenges gegen andere Live-Mitspieler ■ Zuschauer-Modus, Vergleichstabellen ■ Splitscreen für zwei Spieler ■ Bislang noch unbestätigt, aber wahrscheinlich: ein Park für mehrere Live-Spieler gleichzeitig

PIMP DIE KAMERA

Eine kleine, aber feine Neuerung: Es gibt vier verschiedene Kameraperspektiven. Eine davon zoomt ziemlich nah ran an die Füße, damit man Flatland-Tricks besser sehen kann.

ENTSCHEIDENDE DETAILS

Die kleinen Neuerungen

Okay, »Project 8« setzt sich also aus trickgetriebenen Missionen, ideenreichen Extra-Aufgaben und praktisch nachladefreiem Gampelay zusammen. Davon abgesehen sind uns aber noch reihenweise Kleinigkeiten aufgefallen, die das Leben erst so richtig lebenswert machen. Zum Beispiel, dass man jederzeit den Status speichern und laden kann – außerdem sind per Karte alle freigespielten Etappen sofort erreichbar. Dann die stylische Aufmachung, beispielsweise wenn man einen Passanten um

eine Aufgabe anhaut: kurzer Zoom der Kamera direkt auf das Gesicht des Auftraggebers, im Hintergrund schweben währenddessen schicke Graffitis durchs Bild. Fügt sich nahtlos in die Skating-Action ein. Nicht zu unterschätzen auch die Wirkung des Kompasses, der einen unbewusst sehr bei der Orientierung hilft. Äußerst praktisch auch, dass man nach einem Sturz jederzeit per X-Taste aus der Animation aussteigen und sofort weiterskatzen kann.



Sieben Knochen gebrochen. Das reicht nicht mal für ein Pro-Ranking

“ FÜR MICH FÜHLT SICH DAS SPIEL AN, ALS WÄRE MAN TEIL EINES SKATING-VIDEOS ”

Tony Hawk

DER MEISTER PACKT AUS

Im exklusiven Gespräch mit dem 360-Magazin plaudert Tony Hawk aus dem Nähkästchen. Zum Beispiel darüber, was er und das Game gemeinsam haben...

360: INWIEWEIT SIND DU UND DEINE PRO-SKATER-KUMPELS IN DIE ENTWICKLUNG VON »TONY HAWK'S PROJECT 8« EINBEZOGEN?

TONY HAWK: Ziemlich stark. Ich hab vor allem ziemlich viel Motion-Capturing gemacht. Hab außerdem ein paar Ideen zu den Umgebungen geliefert, welche Tricks man abziehen könnte. Und überhaupt, wie sich das komplette Game anfühlen sollte.

360: WARST DU BEREITS AN DER KONZEPTPHASE BETEILIGT, KONNTEST DU DICH DA KREATIV AUSTOBEIN?

TH: Ja, ich versuche eigentlich immer, so früh wie möglich dabei zu sein. Grundsätzlich ist die Idee diesmal, dass der Spieler eher durch »Tony Hawk's Pro-Skater«-Ziele motiviert werden soll. Also nicht so sehr durch die Story. Ich habe mal einen kompletten Tag mit Skating im Motion-Capture-Studio verbracht. Die Jungs haben da so ziemlich jeden Grab, Spin, Grind und Stall gefilmt, den ich mir denken kann. Dazu kommt noch das Material der anderen Pro-Skater. Zusammen dürfte das locker genug sein, damit man wirklich jeden Trick abziehen kann, den es gibt.

360: WODURCH UNTERSCHIEDET SICH »TONY HAWK'S PROJECT 8« VON ANDEREN

SKATING-SPIELN?

TH: Erst mal macht das Game vollen Gebrauch von der Power der 360-Konsole. Dadurch fühlt es sich viel echter an, weil die Bewegungen natürlicher wirken. Außerdem gibt es viele interessante Challenges.

360: WENN DU NUR EINEN CHARAKTERZUG HERAUSGREIFEN MÜSSTEST, WELCHER WÄRE DAS?

TH: Hm. Ich finde, »Tony Hawk's Project 8« fühlt sich gar nicht so an, als würde man ein Game zocken. Sondern eher so, als wäre man Teil eines Skating-Videos in hochauflösender Bildqualität.

360: WAS GEFÄLLT DIR AN »TONY HAWK'S PROJECT 8«, WARUM MACHT DIR DAS SPIEL SPASS?

TH: Ich finde vor allem die neue »Nail the Trick«-Steuerung ziemlich gelungen. Dadurch kann ich viel genialere Tricks machen als früher. Woran ich wirklich viel Spaß habe, ist, wenn meine Figur locker Sachen abzieht, die ich in Wahrheit kaum oder gar nicht schaffen würde.

360: WAS HAT DIR MEHR GELD EINGEBRACHT: PROFESSIONELLES SKATING ODER DIE VIDEOSPIELE?

TH: Die Videospiele, und zwar mit Abstand. Aber was

ich eigentlich wichtiger finde: Durch die Videogames habe ich eine Möglichkeit gefunden, meine Begeisterung für das Skating mit anderen zu teilen. Viele Gamer wären mit diesem Sport doch sonst nie in Kontakt gekommen.

360: WER IST DER BEKANNTESTE STAR IM TELEFONBUCH DEINES HANDYS?

TH: Lance Armstrong

360: DU HAST DEINE KARRIERE IN POOLS BEGONNEN. DARUM KRIEGST DU WOHL AUCH SO UMWERFENDE VERTIKALSPRÜNGE HIN. HAST DU EIGENTLICH EINE LIEBLINGS-LOCATION?

TH: Ja, schon. Die »Boom Boom Huckjam Ramp«. Die ist im Vancouver-Level bei »Tony Hawk's Underground« drin, und zwar mit allen Details.

360: SKATEBOARDING IST JA EINE DER SPORTARTEN, BEI DENEN MAN SICH SCHON MAL STÖPSELN IN DIE OHREN STOPFT UND MUSIK HÖRT. WAS HAST DU AUF DEINEM MP3-PLAYER?

TH: Nine Inch Nails, The Clash, Jane's Addiction, Rancid, Dr. Dre, The Cure, Devo, The Futureheads, HIM, Muse, Thrice. Ich mag eine Mischung aus alten und neuem Zeug, vor allem wenn ich bei Veranstaltungen öffentlich skate.



Noch ziemlich früh im Spiel: In dieser heimeligen Hinterhof- und Gartenidylle kann man sich mit der Steuerung vertraut machen

»so genannte »Pro Sightings« über das Display flimmern: also klasse Skating-Videos mit den besten Tricks von Profis aus Fleisch und Blut. Die Stars? Unter anderem Ryan Sheckler, die Koryphäe in Sachen Streetskating. Oder Rodney Mullen, der Dominator des Streetskatings und Gott der Flatland-Tricks. Diese Pro-Skater sind außerdem ins Gameplay integriert. Man begegnet immer wieder mal einem und wird dann mit Aufgaben konfrontiert, die einen mit neuen Tricks vertraut machen sollen. Nettes Extra: Im »Pro Trick Modus« kann man sich die Skating-Helden als Animation in eine Art Videorekorder holen, die Kamera optimal platzieren und deren Tricks in Zeitlupe oder Bild für Bild betrachten.

BESUCH IM KRANKENHAUS

Charme hat auch die Idee, dass man ab und zu eigene Skating-Videos drehen kann und muss. Dann schlittert einem der Kameramann voraus, hält das Objektiv nach hinten. Was er aufnimmt, wird im Bildausschnitt rechts oben gezeigt. Manchmal fügt man eigene Tricks zur Line zusammen, manchmal muss man vorgegebene Tricks abziehen. Mal so, mal so. Das heimliche Highlight des Vorabmoders ist allerdings der »Knochenbrecher«-Modus. Es mag vielleicht von grenzwertigem Geschmack zeugen, wenn man heiß drauf ist, seinen Helden in einen möglichst schlimmen Sturz zu hetzen, bei dem er sich möglichst viele Knochen bricht. Top ist, wer neun gebrochene Knochen und eine Krankenhaus-Rechnung über 90.000 Dollar verbuchen kann. Das hat aber viel mit Können zu tun, unter anderem weil man schon nach kurzem Training Flüge von mehr als 50 Meter Weite auslösen kann.

Eine der Aufgaben: Dreh eines Skating-Videos. Das Ergebnis wird rechts oben eingeblendet



1



TRICK IT OUT

liveundonline

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

2



Perfect Flip! 2.0 x 2616

So funktioniert die neue »Nail the Trick«-Steuerung

Erst mal Schwung holen, aus dem Vert springen und während der Airtime beide Analogsticks drücken. Das löst einen Zeitlupen-Modus aus, der alles verändert: Look, Steuerung, Gameplay.

Man hat jetzt zwischen zehn bis dreißig Sekunden Zeit, um Kickflips, Heelflips und Hardflips zu machen. Der linke Stick lenkt den linken Fuß, der rechte den rechten. Es kommt drauf an, die Sticks im richtigen Moment in die

richtige Richtung gedrückt zu halten.

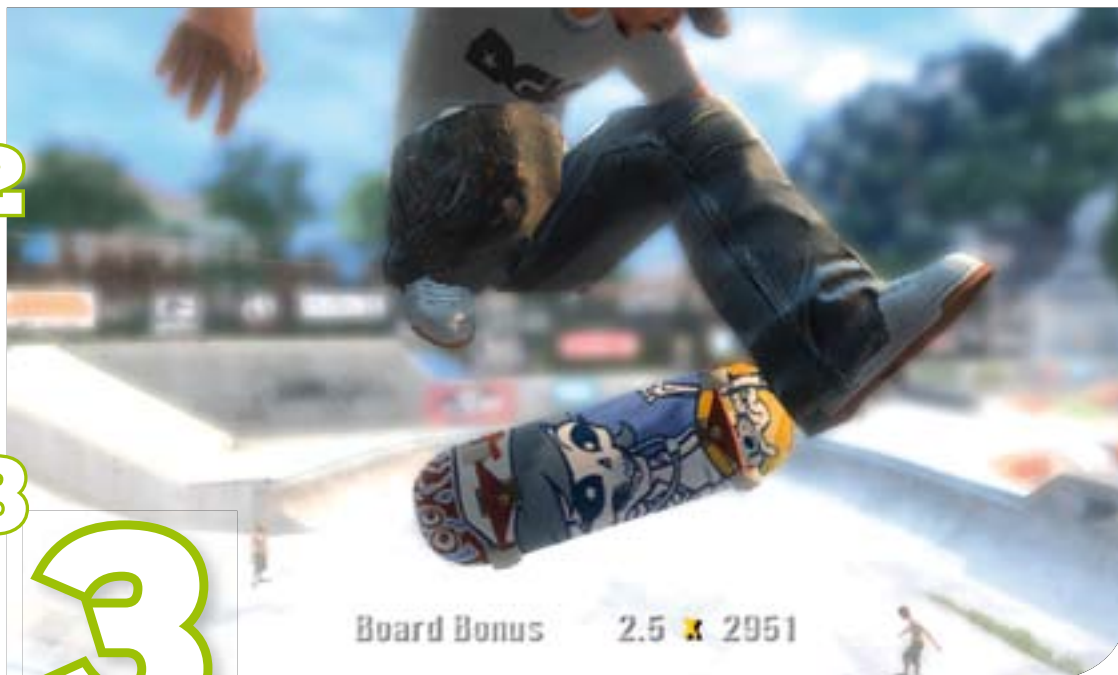
Losgelassen wird erst dann, wenn sich das Board wieder unter die Füße dreht. Dazu braucht es viel Gefühl und souveränes Timing – wie im wahren Leben.

Erst machst du einen Trick, dann mehrere hintereinander. Dich haut's dabei ein Dutzend Mal auf die Fresse, aber mit der Zeit klappt es. Und dann kommt das Adrenalin ...

2

3

3



Board Bonus 2.5 x 2951

Weil man seinem Helden per Y-Taste im richtigen Moment extra Schwung mitgeben, und seine Flugrichtung während des Mega-Abflugs subtil beeinflussen kann. Die Machart inklusive Zeitlupe und leicht verzerrter Grafik hat uns übrigens sehr an die spektakulären Crashes bei »Burnout Revenge« erinnert. Was durchaus als Kompliment zu verstehen ist. Wie fies dabei die Knochen brechen, ist einer der Gags, die erst durch »Havok 2« möglich werden. Ist der Job erledigt, geht es dann aber weiter, als wäre nichts geschehen. Ist also nur ein kleiner Spaß gewesen.

UNTER DEM STRICH ...

... sieht »Project 8« nach einem dieser wenigen Spiele aus, die praktisch alles richtig machen. Wir haben schon länger kein Game mehr erlebt, bei dem das Timing so präzise sitzt. Ein Game, das einen so fair behandelt und derart heiß drauf macht, das eigene Können immer weiter zu verbessern. Das Schöne daran ist, dass das Gefüge aus handlicher Steuerung und raffiniertem Gelände-Aufbau so ziemlich jeden anfixt, nicht nur Skater. Beim Probespiel haben sich jedenfalls auch Redaktions-Mitarbeiter in das Game verbissen, die sonst nur Lenkräder oder Tommy-Guns

in die Hand nehmen, aber niemals ein Rollbrett unter die Füße. Ein Teil der Faszination geht sicher auf die Technik zurück. Die Physik-Engine »Havok 2« verantwortet die Dynamik und Mechanik des Skatings, also die Art, wie sich Schwerpunkte verlagern und wie sich die Figur auf dem Board hält. Früher wurde beispielsweise beim Grind auf Treppengeländern immer dieselbe Animation vor- und zurückgespult und in einer Endlosschleife wiederholt. Jetzt setzt sich der Bewegungsablauf

aus einer Abfolge winziger Animations-Phasen zusammen, deren Gliederung vom Umfeld abhängt. Um das Gleichgewicht zu halten, tariert die Polygonfigur im Takt zum Controller ihren Körperschwerpunkt mit den Armen, drückt Bauch und Gesäß etwas zur Seite, geht leicht in die Knie. Durch die einfühlsame Steuerung kommt man jetzt in direktem Kontakt zu seinem Skater. Next-Generation-Game, das bedeutet eben auch, dass die Kluft zwischen dem Spieler und seiner Figur schrumpft. Und »Tony Hawk's Project 8« kommt tatsächlich intensiver und einfühlsamer rüber als frühere Teile.

Richard Löwenstein

Passanten gucken dem Skater nach: Durch solche Kleinigkeiten wirkt die Umwelt so lebendig



360 SAGT ...

Tolles Comeback für Tony. Spielt sich so flüssig, aufregend und motivierend, dass begeistert auch Nicht-Skater.

Hitpotenzial



Erscheint/ März 07

AUF EINEN BLICK

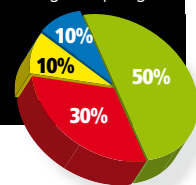
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
Electronic Arts
Montreal
Genre/ Action
Spieler/ 1-2
Xbox Live?! ja

KURZ & KNAPP

Als zweiköpfiges Söldnerteam zu den Krisenherden der Welt reisen. Teamwork ist kein Beiwerk, sondern Grundlage.

DAS STECKT DRIN

- Teamwork
- Schießereien
- Terroristen
- Wege freisprengen



ARMY OF TWO

Solo-Action haben wir gestern!

Salem und Rios gehen einem gefährlichen Brot-Erwerb nach, sie verdingen sich als Söldner bei der »Security and Strategy Corporation«. Ihr Einsatzgebiet? Die Krisenregionen dieser Erde! Ob China oder Afghanistan, das schusskräftige Duo ist vor Ort. In den Einsätzen sind die beiden Spieler immer zu zweit unterwegs. Und das ist auch bitter nötig, denn nur in Teamwork können Feuergefechte gewonnen, Hindernisse überwunden und die Kampfgebiete lebend verlassen werden. Im Einzelspieler-Modus übernimmt der Spieler einen der Söldner, der andere wird von der CPU gesteuert. Befehle erteilen? Nicht notwendig. Laut Hersteller soll sich das Verhalten der KI nicht von dem eines menschlichen Mitspielers unterscheiden. Per Headset oder Menü darf der Spieler aber zusätzlich Arschtritte verteilen. Aber aufgepasst: Schickt man den Kameraden zu oft in brenzlige Situationen, dann merkt er sich das und schaltet irgendwann auf stur. Von Befehlen kann man eigentlich auch gar nicht sprechen, weil die beiden Söldner absolut gleichberechtigt sind. So kommt es schon mal vor, dass der Spieler von seinem Kollegen Anweisung bekommt, ihm Feuerschutz zu geben. Aber auch sonst hat das Paar mit den seltsamen Masken einiges in petto. So reichen die bisher bekannten Partner-Moves vom »Tandemsprung« über die »Räuberleiter« bis hin zur »Wiederbelebung«. Letztere ist in ein witziges Minispiel verpackt. Während der Sterbende durch heftiges Buttonmashing dem weißen Licht entkommen muss, versucht ihn dessen Kollege mit rhythmischen Bewegungen und gut dosiertem

Krafteinsatz wieder ins Land der Lebenden zu holen.

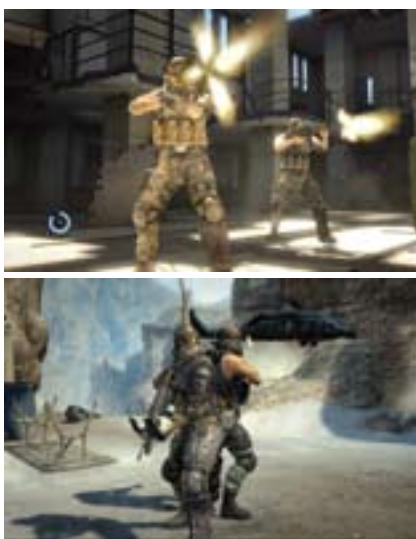
Bei solchem Gameplay drängt sich der Xbox-Live-Modus natürlich auf. Er spielt sich genau wie der Einzelspieler-Modus, nur eben mit einem Kumpel. Technisch sieht es danach aus, als zöge das Spiel sämtliche Next-Generation-Register. Die Charaktere sind bis hin zum Bartwuchs haarklein modelliert, die Rauch- und Feuereffekte ein Traum und die Umgebung darf fein säuberlich zerlegt und zerstückelt werden. Wer also das große Kaliber auspackt, holzt halt mal eben dicke Löcher in die Wand und eröffnet sich so alternative Weg zum Erfolg – und tschüss, lineares Leveldesign! Was bisher vom Spiel zu sehen ist, macht auf jeden Fall Lust auf mehr. Wenn die Entwickler ihre Versprechen in Sachen KI halten können und der Xbox-Live-Modus ohne Verbindungsprobleme auskommt, steht uns ein Koop-Knaller ins Haus.

Nicholas Buracas

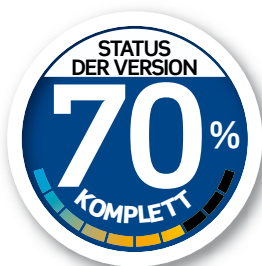
360 SAGT ...

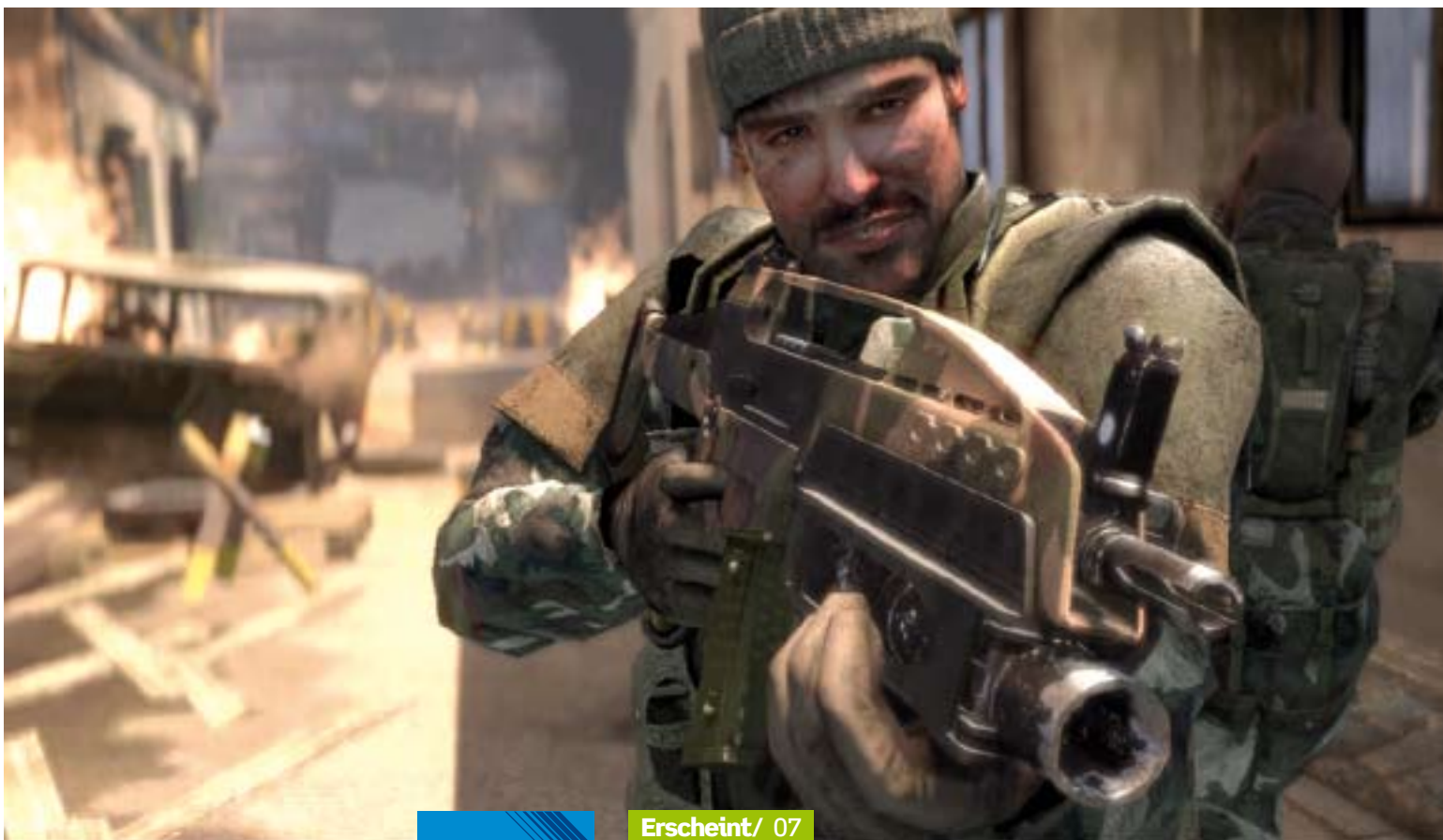
Das Spielprinzip ist super. Hoffentlich funktioniert die KI des Kameraden wirklich gut ...

Hitpotenzial



Army of Two: Doppelt starke Action für Typen, die gerne zu zweit moshen gehen ...





Erscheint/ 07

AUF EINEN BLICK

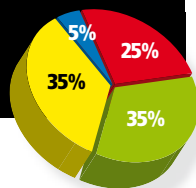
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ DICE
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-24
Xbox Live?! ja

KURZ & KNAPP

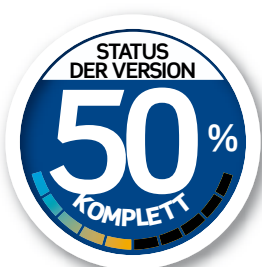
»Battlefield« mit guter Einzelspielerkampagne und interessanten Charakteren.

DAS STECKT DRIN

- Panzer fahr'n!
- Kampagne
- Zerstörung
- Sanitäter!



Die moderne Physikengine macht's möglich: das Häuschen wird fachgerecht zerlegt ...



BAD COMPANY

Überraschung: Battlefield mit Singleplayer-Modus

Seit jeher ist die »Battlefield«-Serie ein Genuss für Ego-Shooter- und Multiplayer-Fans. Einzelspieler haben bisher aber in die Röhre geguckt. Zwar hat »Battlefield 2: Modern Combat« eine Kampagne geboten, aber wirklich überzeugt hat die nicht - zu sehr haben das »HotSwap«-Features und die Wiederbelebung eines gefallenen Charakters den Spielspaß zernagt. Das Entwicklerteam hat aus seinen Fehlern gelernt und schickt bei »Bad Company« vier Soldaten mit ganz eigenen Macken an die feindlichen Linien. Dabei folgen sie weniger fremden Befehlen, sondern kochen eher ihr eigenes Süppchen; das große Geld winkt, »Three Kings« lässt grüßen! Reichlich schwarzer Humor soll die Geschichte um das Quartett aufpeppen.

Und die Action? Eine wahre Symphonie der Zerstörung, heißt das Versprechen. Die aufgebohrte Grafik-Engine ist Basis für voll zerstörbare Kulissen. Panzer oder anderes schweres Gerät stellen diesmal eine weitaus größere Bedrohung dar, als in den Vorgängerspielen - Gebäude sind kein so gutes Versteck mehr. Hat ein Panzerfahrer den Spieler entdeckt, fällt er notfalls einfach mit der Wand ins Haus. Der Spieler muss also in jeder Situation flexibel agieren. Details stehen klar im Vordergrund. Das wird einem auch schnell bei den Bewegungen des eigenen Charakters klar. So schwenken bei Seitwärtsbewegungen sowohl Waffe als auch der Kopf des Soldaten realistisch herum. Keine starre Spielansicht mehr! Neu ist auch der »Ironsight«-Effekt: Zielt der Soldat auf einen bestimmten Punkt (oder Gegner), verschwimmt der

Rest der Umgebung. Den gleichen Effekt gibt es auch in der Wirklichkeit. Um dann noch eine Prise mehr Realismus ins Spiel zu packen, wird auf den Rückstoß der Waffen besonderer Wert gelegt. Anstatt das Fadenkreuz nur nach oben zu lenken, wird bei »Bad Company« der Rückstoß der Waffe an der Schulter simuliert. Der eigene Soldat lehnt sich dann in die korrekte Richtung, dass er vom Feuerstoß nicht umgehauen wird. Natürlich haben auch Multiplayer-Freunde etwas von diesen Neuerungen. Laut Karl Magnus Troedsson, Senior Producer für »Bad Company«, würde das Team nie ein Spiel ohne einen gelungenen Mehrspielerpart ausliefern. Bis zu 24 Spieler dürfen sich wahrscheinlich in klassischer »Battlefield«-Manier ordentlich bekriegen. Das alles natürlich in einer überwältigenden Grafikpracht. Detaillierte Soldaten, weitläufige Landschaften, enger Großstadtdschungel; ein Hauch von Next-Generation-Gameplay liegt in der Luft.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Das beste aus zwei Welten? Klingt gut! Aber abwarten, ob die Jungs von DICE wirklich einen so guten Einzelspieler-Part abliefern.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

-  Yes Sir, jawohl, Sir! Squad-Action mal anders. Keine Soldaten, keine Polizisten, sondern Verbrecher.
-  No Sir, nein, Sir! Hoffen wir, dass IO bei der Umsetzung nicht schlapp macht. Vor allem im Bereich Online-Gaming.

Erscheint/ 2007

AUF EINEN BLICK

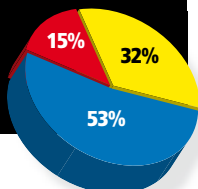
Publisher/ Eidos
Hersteller/ IO Interactive
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Ein Irrer und ein Mörder. Oder umgekehrt? Egal, die beiden legen alles in Schutt und Asche. Und das macht Spaß!

DAS STECKT DRIN

-  Flüche
-  Schießereien
-  Geisteskrankheit



KANE & LYNCH DEAD MEN

Der Killer, der Freak und jede Menge Leichen

Das neue Werk der Erfinder von »Freedom Fighters« und »Hitman« wird ein Knaller. Das sagen nicht wir, das versprechen die Entwickler selbst. Aber wir sind geneigt, den Dänen das mal zu glauben. Interessant ist auf jeden Fall die Ankündigung, dass »Kane & Lynch« durch und durch ein Spiel für Erwachsene werden soll. Erwachsener als ein Trupp Undergroundkämpfer oder ein skrupelloser Auftragskiller? Was wir bisher von »Dead Men« gesehen haben, wirkt überzeugend. Das wird kein weiterer, ordinärer Third-Person-Shooter mit Squad-Elementen. Das wird dunkelstes Action-Kino mit verkorksten Hauptcharakteren, die man nicht in der Mappe jeder x-beliebigen Hollywood-Casting-Agentur findet.

Dementsprechend düster geht es los: Bei einem Gefangenentransport treffen sich die

beiden Hauptdarsteller Kane und Lynch zum ersten Mal. Beide haben Vorgeschichten, die sich schon wie eigenständige Filme lesen. Kane ist zweifacher Vater, liebender Ehemann, Gutverdiener. Doch als sein Sohn beim Spielen eine Pistole findet und sich versehentlich selbst tötet, bricht Kanes Welt zusammen. Er kehrt seinem bisherigen Leben den Rücken zu und erledigt für eine kriminelle Organisation namens »The Seven« die schmutzigsten Aufträge, bis ihn die US-Behörden in Venezuela schnappen und zum Tode verurteilen. Lynchs Schicksal ist ähnlich tragisch. Bis 40 führt er ein normales Leben, dann machen sich schizophrene Anfälle bemerkbar. Als er eines Tages nach Hause kommt, findet er seine Frau ermordet vor. War er das selbst? Hatte er einen Blackout? Lynch zweifelt, doch der Richter ist von seiner Schuld überzeugt und steckt ihn ebenfalls in



Schau mir in die Augen: Die Kamera kommt den Charakteren so nah, dass man den Wahnsinn im Blick erkennen kann

liveundonline

Die Lippen der Eidos-Mitarbeiter sind versiegelt, doch bei IO ist man redseliger. In irgendeiner Weise wird Online-Gaming in das Spiel integriert. Siehe Kasten rechts.



2

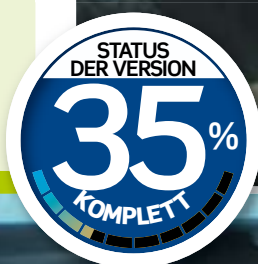
DEAD, BUT (A)LIVE?

Kane & Lynch im Online-Kampf

IO hält sich noch ziemlich bedeckt, wenn es um präzise Aussagen über die Xbox-Live-Features geht. Aber angeblich sollen die Multiplayer-Funktionen eine ähnlich große Rolle wie die Solo-Kampagne einnehmen.



3



1

DIRTY DANCING

Fast wie der Hitman ...

Kane und Lynch beim Tanzen? Nun ja, unter Abendunterhaltung verstehen die beiden etwas anderes. Die zahllosen normalen Gäste im Hintergrund erinnern stark an die Horden von Menschen im »Mardi Gras«-Level von »Hitman: Blood Money«.

Seltsam, aber das ungleiche Paar scheint den Ärger förmlich anzuziehen. Irgendwie süß, wie die Tänzer

wie aufgeschreckte Tauben auseinanderstieben, um den Kugeln auszuweichen.

Da kann es schon mal sein, dass der ein oder andere Zivilist dran glauben muss. Ob es dafür Strafen gibt wie in »Hitman«? Wohl kaum, schließlich sind die Kane und Lynch ohnehin verurteilte Verbrecher!

2

3

den Bus richtig »Death Row«. Obwohl Kane und Lynch so vieles gemeinsam haben, können sich der Mafia-Handlanger und der mit massiven Medikamenten halbwegs ruhig gestellte Psychopath überhaupt nicht leiden. Das merkt der User vor allem an der gereizten Stimmung, die sich sofort in den Dialogen bildet. Da braucht es auch keine Cut-Szenen mehr, die Geschichte entwickelt sich während des Gamings. Schon wenig später sehen sich die beiden ohnehin gezwungen, doch miteinander zu reden: Als Mitglieder von »The Seven« sie aus dem Bus entführen und ihnen ein Angebot machen, das sie nicht ausschlagen können ...

Das ungleiche Paar erhält ab sofort Aufträge von der Gruppe, es ist jedoch ausschließlich Kane, der die Initiative übernimmt und den der Spieler steuern darf. Lynch ist es vergönnt, ab und an Hilfsdienste zu leisten, von denen

er Sekunden zuvor noch nichts gewusst hatte; gefesselte Kidnapping-Opfer durch die Gegend tragen zum Beispiel. Seine Steuerung übernimmt im ganzen Spiel die KI. Immerhin soll ihm im Coop-Modus eine größere Rolle zukommen, dann darf ihn der zweite Spieler durch die Missionen lenken. Auch in Sachen Squad-Kontrolle geht IO neue Wege. Schließlich darf man von einer Gruppe Auftragsmörder nicht die allergrößte Disziplin erwarten. Zwar ist es einfach, dem Partner das Ziel zuzuweisen; ein Blick in die entsprechende Richtung und ein Druck auf den Angriffs-Knopf reichen. Ob der kriminelle Kollege dem Befehl nachkommt, ist allerdings eine andere Sache. Während der User um Unterstützung in einer brenzligen Situation bittet, haben die anderen Squad-Mitglieder vielleicht nur die Beute im Kopf. Dann kann es richtig eng werden! In solchen Momenten sticht gleich eine weitere Eigenheit von »Dead Men« ins Auge: der fehlende Gesundheits-Balken. Wenn Kane die Kräfte verlassen, färbt sich der Bildschirm rot und die Kamera gerät gefährlich in Schiefelage. Noch eine Stufe weiter, beginnen vor Kanes Augen und damit auch denen des Users Bilder aus der Vergangenheit aufzuflimmern. Eine geniale Idee, um die Hintergrundgeschichte ohne lange Zwischensequenzen einfließen zu lassen!

Scheint ganz so, als könne hier alles zusammenpassen: schräge Charaktere, eine spannende Story, die den Spielfluss vorantreibt, und eine tolle Grafik, die den düsteren Touch unterstreicht. Auch wenn die Veröffentlichung erst für kommendes Jahr geplant ist, so sind wir doch zuversichtlich: »Kane & Lynch: Dead Men« könnte ganz großes Kino – und kein bisschen kindisch oder witzig, sondern sehr, sehr erwachsen werden. Bleibt zu hoffen, dass das Spiel hierzulande überhaupt ungeschnitten erscheinen wird.

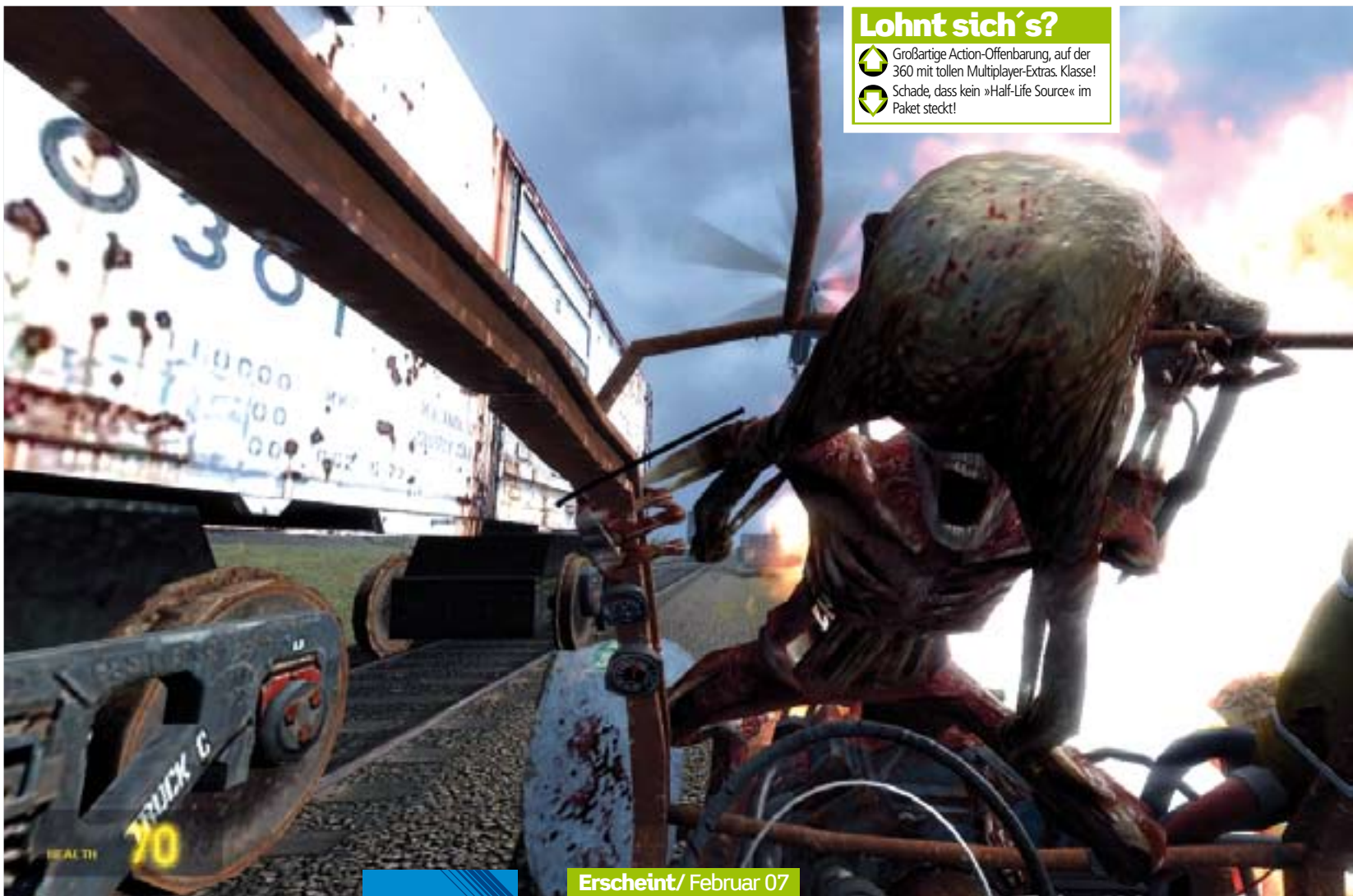
Jan Kahlert

„Kane und Lynch sind nicht tot. Aber sie stehen oft kurz davor“

360 SAGT ...

Kane & Lynch – das ist ein Spiel von Erwachsenen für Erwachsene. Vielleicht das bislang beste Werk der tollen Dänen von IO.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- 👉 Großartige Action-Offenbarung, auf der 360 mit tollen Multiplayer-Extras. Klasse!
- 👉 Schade, dass kein »Half-Life Source« im Paket steckt!

Erscheint/ Februar 07

AUF EINEN BLICK

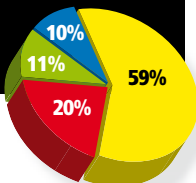
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Valve
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-32
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Die volle Packung Action. Kult-Shooter mit tonnenweise Extras.

DAS STECKT DRIN

- Portale
- Terroristen
- Half-Life 2
- Klassenkampf



HALF-LIFE EPISODE TWO

Das beste Spiel aller Zeiten auf der besten Konsole aller Zeiten

Es gibt Spiele, die brauchen keine großen Worte. »Half-Life 2« zum Beispiel. Ab Anfang nächsten Jahres kommt uns der in vieler Hinsicht schlichtweg überragende PC-Shooter auf die 360-Konsole. Und er kommt in Begleitung, denn Hersteller Valve legt was drauf. Nämlich die tollen Quasi-Fortsetzungen »Episode One« und »Episode Two«, plus die originale Action-Puzzelei »Portal«. Damit dürften Einzelspieler eine Weile beschäftigt sein. Und die Community-Guys? Sie kriegen »Counter-Strike: Source« und »Team Fortress 2«.

Wer die letzten Jahre im Dschungel nach Walnüssen gegraben oder sonst aus irgendeinem Grund nichts mit Gaming am Hut gehabt, und tatsächlich noch nichts von »Half-Life 2« gehört hat, hier ein kurzer Abriss. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Wissenschaftlers Gordon Freeman. Ein Laborhelfer, der eher unfreiwillig zum Helden wird. Die Alienrasse der Combine macht sich auf

der Erde breit und unterjocht die Bevölkerung. Gordon hat die Chance, die Invasoren zu stoppen, indem er sie bekämpft und ihr Geheimnis ergründet. Klingt erstmal wie bei »Prey« oder sonst einem Ego-Shooter. Aber »Half-Life 2« punktet mit Atmosphäre, Atmosphäre und noch mal Atmosphäre. Die gesamte Spielwelt wirkt wie aus einem Guss, die Endzeitstimmung fesselt einen vom ersten Moment an. Es gibt keine Videos oder sonst irgendetwas, was einen aus dieser Welt herausreißt. Der Spieler erlebt alles, wirklich alles, direkt durch Gordons Augen. Dass die Umwelt so authentisch wirkt, ist dem Zusammenspiel aus der großartigen Game-Engine »Source« und der nicht minder überzeugenden Physik-Engine »Havok« zu verdanken. Beide zusammen schaffen ein Gameplay, das mehr als nur hoch spannende Kugelregen und Verfolgungsjagden hervorbringt. »Half-Life 2« ist Action-Durchmarsch ohne Pause. Nur hin



Wir lieben die Physik-Engine: Was man in Episode 2 alles zerlegen, sprengen und plattmachen kann, ist die Schau!

liveundonline

- Die volle Ladung Multiplayer mit »Counter-Strike: Source« und »Team Fortress 2«
- Achievements
- Irgendwann auch Episode Three?

PREY LÄSST GRÜSSEN!

Das ist Portal

1 Wir sind beim Training in den Aperture Laboratories. Wer kennt das nicht? Mit-ten im Raum eine unüberwindbare Kluft, ein Errei-chen der Tür auf der anderen Seite scheint unmöglich. Damit der Nervenkitzel stimmt, sinkt auch noch die Decke nach unten. Wie hier jemals lebendig raus kom-men?

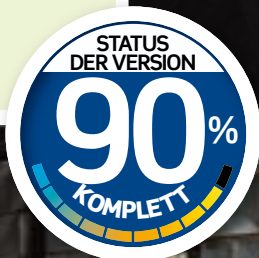
Willkommen bei der Bonus-Puzzelei »Portal«! Mit der Portal-Kanone kommt der Spieler überall hin. Einfach mit der Waffe

ein Ziel anvisieren, abdrücken, schon reißt das Projektil an Wand, Decke oder Boden ein Tor auf, das in denselben Raum führt – nur von einer anderen Seite her.

Schwerkraftumkehr, Perspektivenwechsel, Objekttransport, Bombenschieberei und weitere Elemente strapazieren die Nerven. Hindernisse überwinden wird von Raum zu Raum schwerer; das Hirn kommt ordentlich auf Touren!

2

3



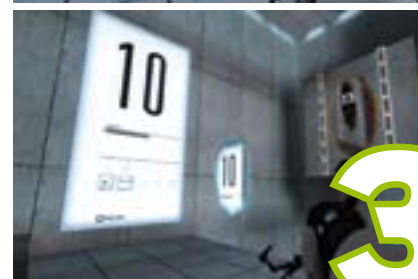
DROP ... WAS?

Alles nur geklaut

Nuclear Monkey Software, so heißt das Team hinter »Portal«. Die Jungs haben ein ähnliches Konzept schon einmal für ihr Projekt »Narbacular Drop« benutzt. Anders als jetzt bei ihrem neuen Werk, geht es darin um eine Prinzessin, die sich aus einem Gefängnis befreien muss. Die Dame heißt No-Knees, kann nicht springen und muss deshalb ebenfalls über Portale Hindernisse überwinden.



2



3



1

und wieder, dann aber in genau den richtigen Momenten, nehmen Dialogszenen und clever in die Umwelt eingebettete Logik-Rätsel ein bisschen Tempo raus, dann kann man zumindest kurz verschnaufen.

»Episode One« ist auf dem PC als eigenständig spielbare Mini-Fortsetzung erhältlich und schließt nahtlos an das Finale von »Half-Life 2« an. Hier ändert sich der Charakter des Gameplays, da Gordon über weite Strecken von der hübschen Alyx Vance begleitet wird. Sie unterstützt ihn mal mit Waffengewalt, dann mit Tipps und Tricks. Und »Episode Two«? Wird auch auf dem PC erst in einigen Monaten veröffentlicht. Eine erste Vorstellung durch Doug Lombardi, von Valve Software, hat uns fast umgehauen. Die Kämpfe gegen die Strider - haushohe Ungetüme auf drei Beinen - sind von Tempo und Angst geprägt wie wir das noch selten bei einem Spiel erlebt haben. Das Fieber packt einen vom ersten Moment an, umso mehr, als Gordon die Straßenschluchten der City 17 verlässt. In weitläufigen Waldgebieten und engen Alien-Korridoren verändert sich die Atmosphäre erheblich, zumal am Ende eines der großen Geheimnisse des »Half-Life«-Universums gelüftet werden soll – was hat es mit dem mysteriösen G-Man auf sich?

Schade nur, dass uns Valve »Half-Life Source« und damit die aufgebohrte Version des Originals vorenthält. Wir hätten den kompletten Einblick in das »Half-Life«-Universum sehr willkommen geheißen. Aber »Half-Life 2« funktioniert auch so, also eigenständig, die Verbindungen zum Original zeigen sich nur in den Figuren und ein paar Insider-Gags. Wer übrigens sein Wohl eher auf Xbox-Live vermutet, darf ebenfalls Luftsprünge vollführen. Zu »Counter-Strike Source« muss wohl nichts gesagt werden. Das »Terroristen gegen Spezialeinheit«-Spielprinzip ist top wie eh und je: Waffe gekauft, durch das Level stürmen und das gegnerische Team ausschalten, prima. Dazu kommt »Team Fortress 2« - ein Multiplayer-Konzept, das taktische Prägung mit hohem Tempo und mutigem Cartoon-Look verknüpft. Im Kampf um den Sieg können Sanitäter, Flammenwerfer, Bombenspezialisten, Spione, Scharfschützen und MG-Schützen ihre speziellen Fertigkeiten gegeneinander austesten.

So, jetzt muss Valve eigentlich nur noch die Portierung sauber hinkriegen. Wir würden uns zum Beispiel wünschen, dass die Hauptstory und die zwei angehängten Episoden zu einem großen Ganzen verschmelzen. Ach ja, und das Ladesystem könnte optimiert werden. Die PC-Version verzichtet auf eine

Gliederung in Levels, lädt aber immer wieder nach kurzen Etappen nach und bremst den Spielfluss dadurch doch ein bisschen. Eine clevere Streaming-Technologie sollte solche Pausen auf der 360 komplett eliminieren können. Ach ja, und dann wünschen wir uns gegen Mitte 2007 natürlich noch »Episode Three« als Download auf dem Xbox-Live-Marktplatz. Drängt sich ja geradezu auf.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Was soll hier noch schief gehen? Das Game ist großartig! Und die Portierung wird Valve ja wohl hinkriegen.

Hitpotenzial

Erscheint/ 2. Quartal 07

Lohnt sich's?



Nicht nur himmlische Action, sondern auch viel fürs Köpfchen



Werden wir wirklich so viele Freiheiten haben?

AUF EINEN BLICK

Publisher/ 2k

Games

Hersteller/

Irrational Games

Genre/ Abenteuer-

Thriller

Spieler/ 1

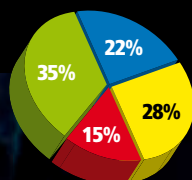
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: Hochinteressanter Genre-Mix, der den Spieler in ein Tiefseesabenteuer stürzt und in tiefste Spiel-tiefe taucht.

DAS STECKT DRIN

- nasse Gräber
- Big Daddies
- Little Sisters
- Mutationen



BIOSHOCK

Was für ein heißes Eisen: Nicholas Buracas über einen Actionthriller, der einen ins Gewissen beißt. Töten oder getötet werden, aber auf einer ganz neuen Ebene ...

Ken Levine ist ein Fanboy. Er ist verknallt in sein neues Werk »Bioshock«, und er zeigt seine Begeisterung vom ersten Moment an. Schon die Art, wie er in den Raum gestürzt kommt; wie ein übereifriger Sechsjähriger. Die Art, wie er jede Hand im Raum schüttelt, sich hinsetzt und sofort über Comics, Filme, Games und all seine Lieblingsthemen plaudert. Und das mit Leuten, die er eben erst kennen gelernt hat. Wir sind zu Besuch in Boston, zu Besuch bei Irrational Games. Ken Levine ist ein Mitbegründer des Unternehmens. Vorher hat er bei Looking Glass unter anderem an der »Meisterdieb«-Serie und an »System Shock 2« mitgewirkt. Daraus erklärt sich auch die verwandtschaftliche Nähe zu »Bioshock«. Levine führt sein neuestes Werk mit gesundem Selbstbewusstsein vor. Er ist heiß drauf, über sein Baby zu reden. Er ist ein Gamer, ein Schreiber, ein Computerfreak. Ein von Details Besessener. Beste Voraussetzungen für einen Gamedesigner, etwas wirklich Großartiges zu schaffen. Wer sich mit Levine unterhält, gewinnt tatsächlich den Eindruck, dass es bei »Bioshock« nicht primär ums Geld geht, um Prestige oder den Drang, ein Produkt möglichst schnell auf den Markt zu werfen. Stattdessen erzählt Levine davon, dass Irrational vom Mutterunternehmen

Take 2 alle Freiheiten bekommt, genau die Spiele zu entwickeln, die man entwickeln will.

TOTALE KONTROLLE

Jetzt also »Bioshock«. Man könnte das Werk auf den ersten Blick falsch einschätzen. Die ersten Bilder lassen schließlich auf einen Ego-Shooter schließen, richtig? Aber halt! Wer unsere ersten Eindrücke von der vergangenen »E3«-Messe gelesen hat, weiß bereits, dass uns hier kein gewöhnliches Actiongame erwartet. Es geht nicht nur um Zunder und Feuerwerk. Sondern vielmehr um die Frage, warum und wie man kämpfen muss, um zu überleben. Und wie weit man dabei zu gehen bereit ist. Es bleibt dem Spieler überlassen, wie er seinen Weg findet. Sämtliche Entscheidungen werden vom ihm übernommen, ohne dass ihm die Gamedesigner all zu viel vorschreiben. Ein prägendes Merkmal sind Rollenspiel-Elemente vergleichbar denen in »Deus Ex«. Sie erlauben es, eine Figur nach eigener Vorstellung zu formen. Hinzu kommt das Konzept des »Crafting«, eine Bezeichnung die eher in Online-Rollenspielen gebräuchlich ist. Beim »Crafting« baut sich der Charakter seine Waffen, Rüstungen oder Gegenstände selbst. Der interessanteste Aspekt an »Bioshock« ist aber wohl, dass »

“Es geht um Entscheidungen. Entscheidungen, die auf der Frage beruhen: Wärest du dazu fähig?“



Nur in 360
EXKLUSIV
Besuch bei Irrational

» das Spiel einen zum Nachdenken zwingt. Die Gegner sind keine Horden gesichtsloser Soldaten, die es mit dem Finger am Abzug zu beseitigen gilt.

RETTUNG ODER TOT

Wie bei allen großartigen Spielen beginnt alles mit einer Idee. Im Falle von »Bioshock« war es die Idee von Freiheit und der Wunsch, alles zu tun, was du tun willst. Diese Freiheit bestimmt die zu Grunde liegende Handlung, und sie bestimmt die komplette Spielmechanik. Es beginnt sprichwörtlich mit einem großen Knall. In einer Minute hockt man noch gemütlich im Flugzeug, im nächsten Moment findet man sich treibend im Meer wieder. Keine Ahnung, was passiert ist, wo man ist, wie es weitergehen soll. Aber dann taucht in der Ferne ein Leuchtturm auf. Ein wenig geschwommen und man ist scheinbar in Sicherheit: der Spieler hat ein Portal erreicht, das zu einer Unterwasserstadt namens »Rapture« führt. Damit nehmen die tragischen Ereignisse ihren Lauf. Und mit tragisch meinen wir auf keinen Fall das normale Grundrauschen, das Ego-Shooter sonst begleitet. Also keine Alieninvasion, keine sich öffnenden Höllentore, kein Zweiter Weltkrieg. Stattdessen erzählt »Bioshock« von den Sehnsüchten der Menschheit und von Andrew Ryan. Einem Mann, der seinen Traum von glücklichen Menschen wahr machen wollte, indem er ihnen eine Stadt unter Wasser baute. »Bioshock« erzählt aber auch davon, wie die Vision an Gier und Habsucht zersplitterte. Diese Widersinn spiegelt sich schon im Namen der Stadt wieder: übersetzt kann »Rapture« zum einen »Glanz« oder »Bewunderung«, im weiteren Sinn aber auch »Tiefenrausch« bedeuten.

DIE STARKEN ÜBERLEBEN

Soweit es um Settings in einem Videospiel geht, könnte die Welt von Rapture gar nicht

atmosphärischer sein. Sie ist eine gescheiterte Utopie im Stile des Amerika der 40er Jahre, erbaut für die Besten und Intelligentesten der Welt. Wo sie ohne Einschränkungen durch Moral oder Kapital leben könnten. Man kommt 20 Jahre nach Erbauung der Stadt an. Die Utopie ist allerdings nicht von Wohlstand und Frieden gekennzeichnet, stattdessen kämpfen die letzten Bewohner verzweifelt ums Überleben. Was hat den Niedergang von Rapture heraufbeschworen, wie kann man in solch einer Umgebung überleben? Das sind die Fragen, die einem »Bioshock« stellt. Dieser Unterwasser-Thriller zwingt zu Entscheidungen, die weit über das gewohnte »Welchen Weg wähle ich?« oder »Wie geh' ich das Problem an?« hinausgehen. Man wird zu moralischen Entscheidungen gezwungen. Wenn es etwa ums Überleben geht, wie weit würdest du gehen, was würdest du tun?

Nehmen wir beispielsweise eine ganze entscheidende Tatsache, die zum Überleben notwendig ist. Um die Fähigkeiten der eigenen Figur zu steigern, benötigt sie den regelmäßigen Nachschub einer Droge namens »Adam«. Bevor Rapture zerstört worden ist, gab es diese Substanz überall. Jetzt sind tote Körper die letzte Quelle für das Wundermittel. Unentwegt schleichen so genannte »Little Sisters« durch die Korridore - Kreaturen wie kleine Mädchen, die sich tote Fleischmasse injizieren und als »Adam« wieder ausscheiden. Um also an »Adam« heranzukommen, muss man mit den »Little Sisters« in Kontakt treten.

FRAGE DEIN GEWISSEN

Auch wenn sich durch Planung eventuell ein anderer Weg finden ließe - sie zu töten wäre wohl der schnellste. »Bioshock« wirft also die Frage auf, ob man ein so unschuldig aussehendes Wesen töten darf und kann. Durch intensive Schilderungen der ungewöhnlichen Strukturen in der Unterwasserstadt wollen die »

ADAM

Die Wunderdroge

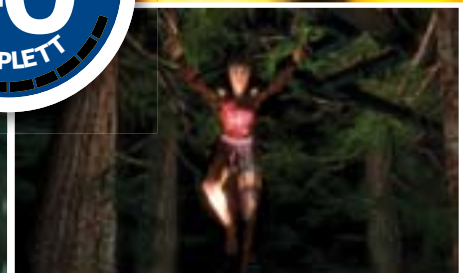
Wie oft bei utopischen Erzählungen ist es schließlich die Entdeckung eines wertvollen Rohstoffs, die den Zerfall einer Gesellschaft hervorruft. Die Bewohner der Unterwasserstadt Rapture entdecken einen Stoff in einer Art Seeschnecke. Er kann menschliches Gewebe in Stammzellen umwandeln und dabei dessen Fähigkeiten manipulieren. Dieser Stoff namens »Adam« soll Krankheiten heilen und physische und psychische Fähigkeiten verbessern.

Unglücklicherweise hat der Konflikt um »Adam« letztendlich die Menschen von Rapture in verfeindete Lager auseinandergerissen. Wie es zu diesem Konflikt kommen konnte, dem gilt es auf den Grund zu gehen. Unter anderem. Haben wir erwähnt, dass man »Adam« selbst benutzen kann? Also, bloß nicht süchtig werden!

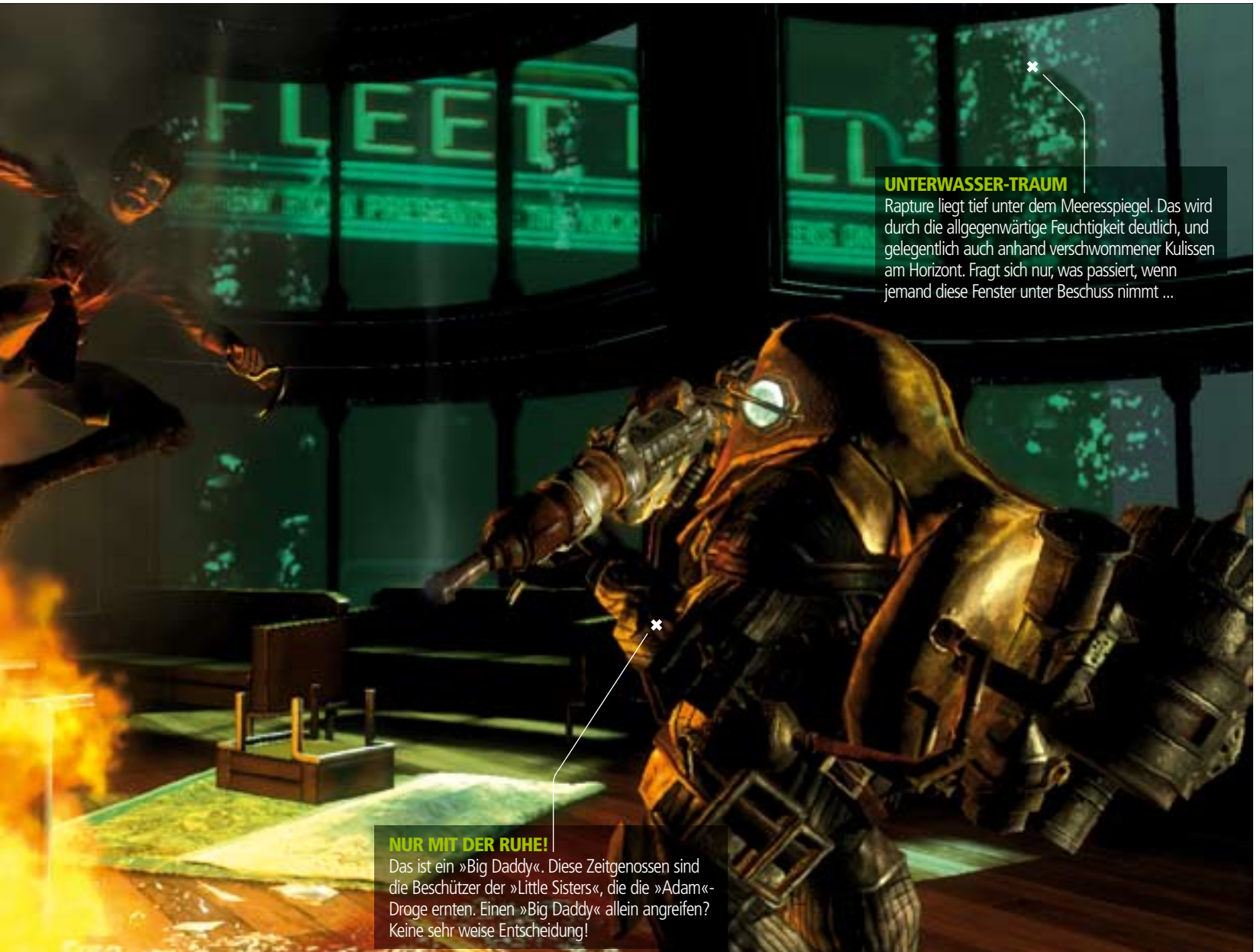


SCHLITZ-SCHLITZ

Der Begriff »Splicer« steht für Menschen, die durch unkontrollierte Einnahme der »Adam«-Droge mutiert sind. Dieser hier beispielsweise krallt sich mit Sichel an der Decke fest und attackiert von oben. Hm, nett!



Unkontrollierter Drogen-Konsum verändert Körper und Geist: Diese »Splicer« zum Beispiel haben ihre Aggressionen nicht mehr unter Kontrolle



UNTERWASSER-TRAUM

Rapture liegt tief unter dem Meeresspiegel. Das wird durch die allgegenwärtige Feuchtigkeit deutlich, und gelegentlich auch anhand verschwommener Kulissen am Horizont. Fragt sich nur, was passiert, wenn jemand diese Fenster unter Beschuss nimmt ...

NUR MIT DER RUHE!

Das ist ein »Big Daddy«. Diese Zeitgenossen sind die Beschützer der »Little Sisters«, die die »Adam«-Droge ernten. Einen »Big Daddy« allein angreifen? Keine sehr weise Entscheidung!

GROSSE POLITIK

Ein Quell der Inspiration

Jemals von Ayn Rand gehört? Die Schriftstellerin und Philosophin, 1905 in Sankt Petersburg als Alissa Rosenbaum geboren und später in die USA emigriert, hat sich dort bis zu ihrem Tod 1982 als Schriftstellerin und kompromisslose Vertreterin der Freiheit und des Kapitalismus einen Namen gemacht. Gamedesigner Ken Levine benennt Rands Werke als Quelle der Inspiration für »Bioshock«. Ayn Rand gilt als Befürworterin des freien Willens um jeden Preis. Ihrer Meinung nach besteht die einzige Überlebenschance der Menschheit darin, die Unterdrückung des Staates komplett abzuwerfen. Rands Konzepte werden im Spiel konsequent weitergedacht: Während Rand ihre Meinung nur in der Literatur vertritt, baut Rapture-Schöpfer Andrew Ryan eine Gesellschaft darauf auf. Wie das enden kann, wissen wir inzwischen ...



1



ICH BRAUCH ADAM!



Kleine Mädchen töten oder nicht?

1

Die so genannten »Gatherer«, oder »Little Sisters«, wie Irrational sie jetzt nennt, sind die einzigen Kreaturen, welche die »Adam«-Droge recyceln können. Wer »Adam« für sich selbst beansprucht, sieht sich einem Gewissenskonflikt gegenüber. Denn das Mädchen töten, das ist der einfachste Weg, um an die Droge heran zu kommen.

Zu jeder »Little Sister« gehört immer ein »Big

Daddy«. Der ist im Grunde das gepanzerte Auto, das einen vom Schatz der »Little Sister« trennt. Der Umgang mit den großen Jungs ist gefährlich.

Wer Stress anfängt, wird von einem »Big Daddy« zunächst gewarnt. Bleibt man aber penetrant und nervig, stehen die Chancen gut, dass man von ihm in Stücke geschossen wird. Wir würden unser Geld jedenfalls eher auf den »Big Daddy« setzen.

3

2



3

» Designer um Ken Levine erreichen, dass man sich als Teil der Welt fühlt und über seine Taten nachdenkt. Das macht sich auch bei vielen anderen Facetten des Spiels bemerkbar. Beispielsweise wird auf Menüs und andere konventionelle Elemente komplett verzichtet. Alles passiert mitten im Spiel, auch Waffen- und Fertigkeitsupgrades. Letzteres funktioniert mit unterschiedlichen Maschinen, welche die jeweiligen Zusätze in Funktion setzen. Das dynamische Trainingssystem lässt Spieler erst einmal ihr Können beweisen, bevor es sie mit einem 08/15-Tutorial langweilt. Dieses System gefällt uns sehr gut: Wer sofort mit den bewährten Spielmechaniken, etwa dem Umgang mit Sicherheitskameras oder dem Kampf gegen Feinde klarkommt, wird geschickt um das Training herumgeleitet. Wer weniger geübt ist, bekommt nach und nach immer mehr Hinweise zugesteckt.

MACH, WAS DU WILLST

Um das »In die Welt gezogen werden« noch ein wenig zu verstärken, bleibt es dir überlassen, wie und wo du dich in Rapture bewegst. Die Entscheidung, in welche Richtung du dich mit »Adam« weiterentwickelst, ändert übrigens oftmals die Herangehensweise an diverse Probleme. Das Aufleveln deiner Waffen-Skills steigert die Feuerkraft und die Fähigkeit, besser mit Knarren klar zu kom-

Die Stadt Rapture: wunderschön, zumindest von außen. Innen sieht die Sache ganz anders aus ...



KÖPFCHEN!

Nutz das Oberstübchen

Man muss nicht jede Situation mit rauchenden Colts bewältigen. Es gibt in aller Regel halbwegs friedliche und harmonische, zumindest aber risikoarme Lösungen für alle Probleme. Sagen wir, ein »Big Daddy« stapft durch die Gegend, während einige »Splicer« dasselbe Gebiet unsicher machen. Wenn man nun den »Big Daddy« mit »Splicer«-Lockmittel besprüht, wird der sofort die »Splicer« angreifen. Während der Kampf tobt, schleicht man selbst ungefährdet vorbei. Praktisch, nicht?



Sobald »Splicer« mit Warnbojen markiert sind, werden sie zum leichten Ziel für die Drohnen des Sicherheitssystems



men. Gute Hacking-Skills kommen einem wiederum bei den Sicherheitssystemen zu Gute. Dass sich diese Kategorien auch noch in lange Skill-Bäume aufteilen, erleichtert die Entscheidung nicht wirklich. Denn um alle zu nutzen, dafür ist einfach nicht genug »Adam« da. Auf der anderen Seite darf sich jeder Jäger und Sammler freuen. Denn die zahlreichen Waffen-Upgrades und Item-Bau-Optionen bringen das »Crafting«-Element schön ins Spiel. Viele Spieler werden wohl ewig durch die Tiefen von Rapture ziehen, nur um einige seltene Gegenstände zu finden, die das letzte Quäntchen Feuerkraft erhöhen. Und dann sind da ja noch die so genannten »Plasmide«. Das sind physische Skills, mit denen der Spieler einige Probleme lösen kann. Auch hier darf man selbst entscheiden, welche man wählt und inwieweit man sie benutzt. Einige von ihnen erklären sich von selbst: »Pyrokinese« und »Telekinese« zum Beispiel. Andere »Plasmide« dienen als »Splicer«-Lockmittel; alles was damit besprüht wird, lockt die gefährlichen Biester an. Dann gibt es da noch die Warnbojen, die die Sicherheitssysteme von Rapture aktivieren. Oder auch die Sprungfallen; sie bewirken, dass alles in die Luft fliegt, was man berührt. Es gibt auch »Plasmide«, die einem die Macht über »Little Sisters« und »Big Daddies« geben. Und wieder kommen Entscheidungen ins Spiel. Denn

Nicht jeder Einwohner von Rapture ist zum »Splicer« mutiert. Einige wurden auch einfach niedergemetzelt und als blutiger Fleischklumpen liegengelassen ...



die Heldenfigur kann nur eine gewisse Anzahl an »Plasmiden« auf einmal im Körper tragen. Um sie zu wechseln, muss eine »Plasmid-Maschine« aufgesucht werden, die wiederum erst den Betrieb aufnimmt, nachdem sie eine Dosis »Adam« verabreicht bekommt.

PERFEKTE SYMBIOSE

Das klingt komplex, aber uns scheint Irrational auf einem guten Weg, all diese vielen Elemente auf schlüssige und nahtlose Weise in das Gameplay zu integrieren. Dadurch sollte unter dem Strich ein Unterwasser-Thriller entstehen, der sich ähnlich flüssig spielt wie

ein Ego-Shooter. Im Prinzip hindert einen tatsächlich nichts und niemand daran, all die kleinen Geheimnisse unbeachtet liegen zu lassen und wie ein Berserker durch Rapture zu stürmen. Nur stellt sich die Frage, wer das ernsthaft tun würde? Schließlich gibt es auf der 360 ausreichend Actiongames. In »Bioshock« dagegen scheinen sich eine fesselnde Welt und intelligente Rollenspiel-Elemente zu einem perfekten Gesamtbild zusammenzufügen. Wenn also Ken Levine und sein Team all die Ankündigungen und Versprechen einhalten, kommt uns nächstes Jahr ein einzigartiges Spiel auf die 360. Eines, welches Fans von Rollenspielen, Abenteuern und Shootern gleichermaßen begeistern könnte.

Nicholas Buracas

360
SAGT ...

Ein abgehobenes Szenario tief unter der Meeresoberfläche. Dramatisch, spannend, viel versprechend.

Hitpotenzial



Erscheint/ Oktober 06

ULTIMATE ALLIANCE

Taktische Superhelden-Action mit Hochglanz-Grafik



Wenn ein Haufen Superhelden auf einen Haufen Superschurken trifft, bleibt kein Stein auf dem anderen

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Activision
Hersteller/ Raven Software

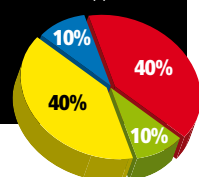
Genre/ Action
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Bilde deinen eigenen Marvel-Heldentrupp und zieh' mit bis zu drei Kumpels in den Kampf gegen Dr. Doom.

DAS STECKT DRIN

- Schieberätsel
- Superhelden
- Superschurken
- Dauerkloppen



Was haben Wolverine, Thor, Captain America und Spiderman gemeinsam? Richtig, sie sind Superhelden und haben ihre eigenen Comic-Serien. Wer schon immer seine persönlichen »Fantastischen Vier« erstellen wollte, kann das nun tun. In »Marvel: Ultimate Alliance« kann sich nämlich jeder sein eigenes Dreamteam aus vier von anfänglich 20 spielbaren Marvel-Helden zusammenstellen. Sogar Logo und Transportfahrzeug können erstellt werden. Die Story ist schnell erzählt: Dr. Doom hat die »Meister des Bösen« gegründet, eine Bande der übelsten Marvel-Schurken. Radiocactive Man und Winter Soldier zum Beispiel kämpft man nach und nach nieder. Davor, danach und dazwischen wird geprügelt bis die Pfote qualmt, damit die bösen Buben nicht die Weltherrschaft an sich reißen.

Klar, ziemlicher Standard, aber Grund und Anlass genug, damit sich alle Marvel-Helden zusammenrotten und den Bösen in den Hintern treten. Dies geschieht in klassischer Isometrie-Sicht und spielt sich ähnlich wie die ersten beiden »X-Men«-Games auf der Xbox – also wie ein Action-Rollenspiel. Die Superhelden können leichte und starke Schläge zu Kombos verbinden, herumliegende Trümmer als Waffe verwenden oder ihre ganz eigenen Spezialfähigkeit nutzen. Spiderman kann sich beispielsweise mit seinen Spinnenfäden quer durch das Level schwingen oder Feinde einspinnen, damit diese bewegungsunfähig sind. Spielt man alleine, werden die anderen drei Superhelden von der Konsole kontrolliert und greifen einem immer wieder unter die Arme. Man kann jederzeit einen anderen Helden

des Vierer-Teams übernehmen, die Auswahl per Digikreuz klappt locker, leicht und handlich, wie die komplette Steuerung. Wer fleißig Bösewichter außer Gefecht setzt, steigt mit seiner Figur eine Stufe auf. Dann vergrößert sich die Lebensenergie und der Held erlernt neue Fähigkeiten. Zwischen den Klopereien lockern simple Schiebe- und Schalterrätsel das Spielgeschehen auf. Und dann sind da noch Rendervideos, sehenswert wegen der guten Mischung aus Comicstil und Real-Optik, hörsenswert wegen der quirligen Sprüche starker Helden. Ach ja: Bei einem Quartett aus Superhelden drängt sich Mehrspieler-Action natürlich auf. Besser noch: ein Koop-Modus. Bis zu vier Spieler prügeln sich per Xbox-Live oder an einer Konsole durch die düsteren Kulissen. Hat beim ersten Probespiel schon mal richtig Spaß gemacht, und sieht auch richtig steil aus. Wenn nichts mehr schief geht, können Marvel-Fans bald bedenkenlos zugreifen.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Für Marvel-Fans die Erfüllung. Sollten sich aber alle Freunde vielschichtiger Action vormerken.

Hitpotenzial





GEARS OF WAR

360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES XBOX 360 MAGAZIN



ACTIVISION



TONY HAWK'S PROJECT 8™





360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES BOX 360 MAGAZIN



Erscheint/ 07

COLIN MCRAE: DIRT

Dreck, Drifts und Vollgas-Action

Er mag zwar heutzutage für »Rally«-Nichtkenner relativ in Vergessenheit geraten sein, aber das hat Colin McRae nicht davon abgehalten, seinen Namen für einige ziemlich geniale Spiele herzugeben. Nachdem der Champion von 1995 nicht mehr allzu präsent in der »World Rally Championship« ist, steht es den Männern von Codemasters frei, ein bisschen Abwechslung in den Rallye-Alltag der 360-Spieler zu bringen. Das heißt natürlich nicht, dass ein Nachwuchsfahrer nicht auch diesmal wieder in einen Subaru Impreza WRX hüpfen und über steinige Landstraßen driften darf. Das wird allerdings nur einen kleinen Bruchteil der Rallye-Action ausmachen, die »Dirt« zu bieten haben wird. Wenn die normalen 300 PS Boliden der WRC also irgendwann langweilen sollten, dann muss das Spiel nicht unbedingt ins Regal wandern. Der Spieler kann nämlich wahlweise auch mit »Paris-Dakar«-mächtigen Chevrolet Pro-Trucks über die sandigen Hügel von weitläufigen Wüstenlandschaften flitzen. Oder wie wäre es, mit einem 150 PS Hillclimbing-Motorrad einen steilen Berghang zu bezwingen? Querfeldeinrennen mit mehreren Kontrahenten oder Buggy-Rennen stehen ebenfalls auf dem Programm. Es gibt also viel zu tun.

Die Liebe zum Detail scheint schon jetzt ziemlich überwältigend. Dreh- und Angelpunkt ist eine komplett neue Physik-Engine, die zusammen mit dem neuen Schadensmodell einiges aus der 360 herausholen soll. Momentan befindet sich das Entwicklerteam auf einer kleinen Weltreise - die wichtigsten Strecken begutachten, die es dann später ins Spiel schafen sollen. Darunter auch die knapp 20 Kilometer

lange »Pikes Peak International Stage«, der Nürburgring der Rallye-Welt. Diese Strecke wird mit ihren 156 Kurven komplett ins Spiel übertragen. Dem »Race to the Clouds«, wie das alljährliche Renn-Event passenderweise heißt, steht also nichts im Wege! Neben der großen »World Rally Championship« werden noch zahlreiche zusätzliche europäischen, internationalen und globalen Rallye-Meisterschaften integriert, was für reichlich Langzeitmotivation sorgen sollte. Neben dem traditionellen Rennen gegen die Uhr, wie es Fans des Sports kennen, wird es diesmal sogar Kopf-an-Kopf-Rennen mit diversen Kontrahenten geben. Wenn das Spiel nächstes Jahr erscheint, sollten Rallye-Fans eigentlich wenig zu meckern haben. Schließlich verspricht Codemasters, dass »Dirt« die »abwechslungsreichste und mitreißendste Off-Road-Racing-Erfahrung aller Zeiten« wird. Das könnte durchaus klappen. Zumal Codemasters über viele Features momentan noch gar nicht reden will. Wir bleiben dran!

Nicholas Buracas

AUF EINEN BLICK

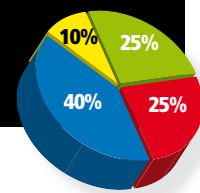
Publisher/
Codemasters
Hersteller/
Codemasters
Genre/ Rennspiel
Spieler/ unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Eine Rallye-Simulation, die mit traditionellen Racing-Events bricht und mit detailliertem Schadensmodell überzeugen will.

DAS STECKT DRIN

- Autos
- Matsch
- Crashes
- Star-Pilot



Hat keine Scheu vor Dreck: »Dirt« ist nicht nur Rallye, sondern bietet auch andere extreme Motorsport-Varianten. Zum Beispiel Buggy-Rennen



360 SAGT ...

Könnte die Rallye-Simulation werden, auf die 360-Besitzer bisher gewartet haben.

Hitpotenzial





Lohnt sich's?

- Interessantes Setting, sensationelle Grafik, NPCs sind mehr als nur schmuckes Beiwerk
- vermutlich kein Mehrspieler-Modus

Erscheint/ März 07

AUF EINEN BLICK

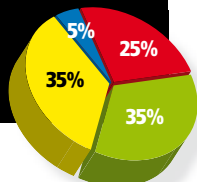
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Montreal
Genre/ Action-
Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Echtes Next-Gen-Gaming: Als Meuchelmörder stranguliert der Prinz im Heiligen Land korrupte Ritter.

DAS STECKT DRIN

- Flucht
- Hinterhalte
- über Dächer springen
- fechten



An vielen Schauplätzen sind die Spuren des Krieges zu sehen. Ob Altair auch zwischen zwei Fronten einer Schlacht gerät?

ASSASSIN'S CREED

Endlich ist es offiziell: Der neue Prinz aus Persien kommt auf die 360

Wir schreiben das Jahr 1191. Der dritte Kreuzzug unter Richard Löwenherz bringt den Krieg ins Heilige Land. Löwenherz will Jerusalem aus der Hand der Sarazenen unter Saladin befreien. Aber was, wenn dieser Konflikt nur ein Vorwand für eine weitaus größere Sache ist? Na, neugierig geworden? In »Assassin's Creed« werden wir ab März kommenden Jahres herausfinden, was tatsächlich hinter den Plänen der Eroberer aus dem Abendland steckt, und zwar in der Rolle des orientalischen Meuchelmörders Altair.

Das Fantasy-Abenteuer »Assassin's Creed«

„Angepörscht und beobachtet, dann stranguliert und ausgeknipst“

ist eine Großproduktion, in die Ubisoft momentan alle Kraft und Ressourcen investiert. Die besten Leute aus dem Team hinter dem großartigen »Prince of Persia: Sands of Time« arbeiten jetzt bereits 30 Monate daran, aus Altair einen Typen zu machen, den niemand vergisst. Seit 1. September ist es nun auch offiziell, dass »Assassin's Creed« nicht nur für PC und Playstation 3, sondern auch für die Xbox 360 erscheint. Wir sind gemeinsam mit Ubisofts Technical Director Claude Lenglais ein erstes Mal ins Heilige Land gereist. Der Anfang erinnert dort ein bisschen an das Schicksal einer Samus Aran in den »Metroid«-Abenteuern: Altair als Supermann, der alles kann. Rennt wie eine Gazelle, klettert wie ein Schimpanse, fechtet wie ein Meister. Aber nach ein paar Minuten ist es vorbei mit der Herrlichkeit. Dann wird Altair fast all seiner Fähigkeiten beraubt, muss sie sich Stück für Stück zurückerkämpfen und sich als Neuling in der Geheimgesellschaft der Meuchelmörder durchsetzen. Dazu bringt Altair Kreuzritter und Sarazenen um die Ecke, egal, die Assassinen

liveundonline

■ Noch ist unklar, ob es Mehrspieler-Modi geben wird. Wir spekulieren: nein ■ Zumindest Gamerpoints gibt's im heiligen Land zu finden



FLUCHTSZENEN

So meucheln Profis!

Ist Altaïr in die Enge getrieben, greift er zum Schwert. Das Blocken geschieht wie von selbst, solange Altaïr in Richtung des Gegners steht. Greifen zu viele Kreuzritter an, sollte man besser fliehen.

Dank seiner Kletterkünste kommt der Assassine schnell auch da hin, wo die gepanzerten Kreuzfahrer nicht nachkommen. Auf den Dächern über den Straßen von

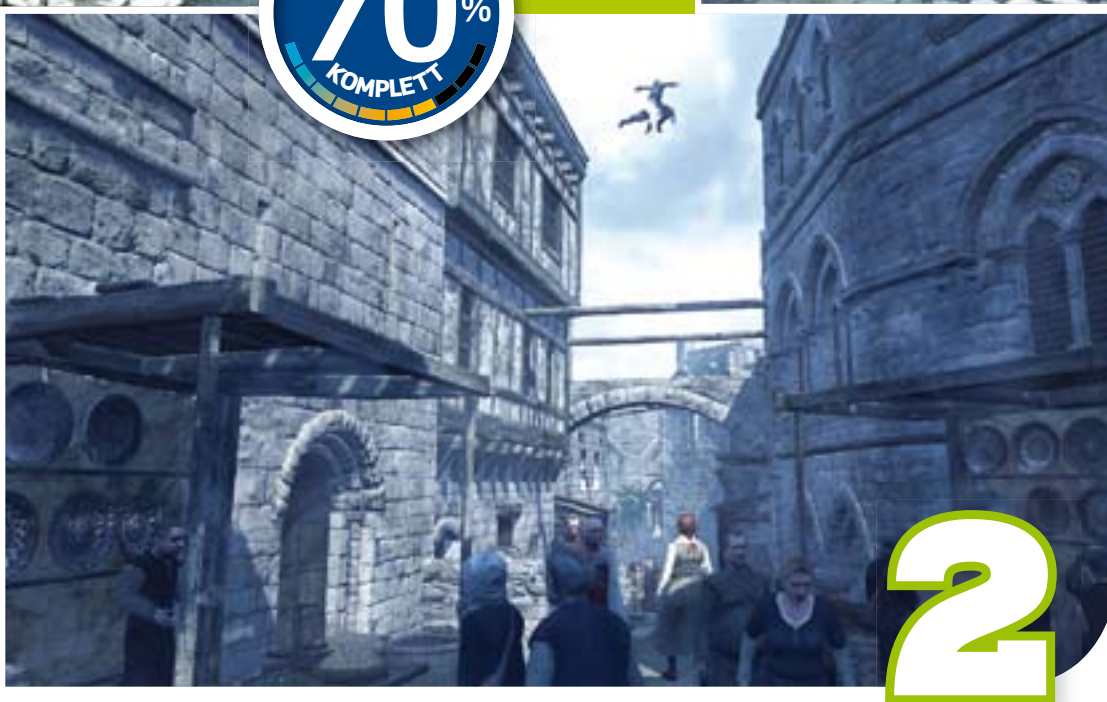
Jerusalem flieht es sich doch echt am angenehmsten. **Die Gassen** sind voller Menschen. Ist Altaïr populär, hilft ihm das Volk bei einer Flucht, geht ihm aus dem Weg, blockiert die Verfolger. Im umgekehrten Fall muss sich Altaïr zeit-aufwändig durch die Menschenmenge zwingen, drängeln, schubsen und rem-peln.

STATUS
DER VERSION
70%
KOMPLETT

SCHRÄGER VOGEL ALTAÏR

Der Adler als Vorbild

Laut Nicolas Cantin, Artistic Director, soll Altaïrs Gestalt an einen Adler erinnern. Genau wie der Herr der Lüfte beobachtet der Held seine Beute, analysiert ihr Verhalten und greift dann mit einem vernichtenden Schlag an. Auch vom Aussehen her ist die Ähnlichkeit kaum zu übersehen. Die Form seiner Kapuze ähnelt einem Adlerkopf, der flatternde Umhang erinnert an die Schwingen eines Greifvogels. Und dann ist da noch die Sache mit dem »Adlerauge« ...



zeigen sich da neutral. Die Bluttaten sind in ein Gameplay integriert, dass man sich vorstellen kann wie »Hitman« und »GTA« mitten in einer mittelalterlichen Welt. Akkon, Damaskus und Jerusalem als herrlich lebendig gezeichnete Metropolen voller Bewegungsfreiheit, plus drei kleinere Dörfer und viel freies Gelände. Gut, dass Altaïr weite Strecken auf dem Rücken eines Gauls zurücklegen kann.

Eine typische Mission in »Assassin's Creed«. Ist der Auftrag erteilt, macht man sich auf den Weg. Man rennt nicht zwingend wie durch einen Schlauch dem Ziel entgegen, sondern bewegt sich nach Belieben. Ist das Ziel entdeckt, wird das Hirn aktiviert. Sind viele Zeugen anwesend? Wie sehen die Fluchtrouten aus? Dann steht noch die Frage im Raum, welches Werkzeug zur Anwendung kommt. Vielleicht die ausfahrbare Nahkampf-Klinge oder die auf Fernschüsse geeichte Armbrust? Mit der Zeit entwickelt Altaïr Fähigkeiten, die weit über die eines normalen Menschen hinausgehen. Er erlernt beispielsweise einen Blick namens »Adlerauge«. Dieser bremst die Zeit, die Kamera wechselt von der Verfolger- in die Ich-Perspektive, alles wirkt wie durch einen Schleier. Potenzielle Opfer sind jetzt durch eine schimmernde Aura hervorgehoben. Die Tat selbst wird dramatisch inszeniert, als öffentliches Ritual, das oft genug auch mitten im Volk stattfindet. Kameraschwenks

und Zeitlupenszenen zeigen jedes Detail: blutrünstig, aber doch realistisch. Laut Claude Lenglais ist Ubisoft dennoch bemüht, die deutsche Version ungeschnitten zu veröffentlichen, ergänzt um komplette Eindeutschung inklusive Sprache.

Weil derlei Hinrichtungen die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich ziehen, kommt es anschließend oft zu temporeichen Fluchtszenen und unvermeidlichen Kämpfen. Das Kampfsystem setzt auf das Motto »leicht zu lernen, schwer zu meistern«. Also kein doofes Gehacke, sondern stilvolle Einzelkämpfe, geprägt durch Timing und Reaktion. Schläge und Hiebe blockt Altaïr weitgehend selbstständig, lässt dann auf Kommando waghalsige Fechtmanöver vom Stapel. Aber Altaïr ist verwundbar, kann gegen eine Übermacht nur kurz durchhalten. Man sollte im Zweifelsfall also eher das Weite suchen. Blitzschnell erklimmt Altaïr dann Wände und Dächer. Jedes Fenster, jedes Gitter, jeder Sims dient ihm als Steighilfe; es gibt keine definierten Kletterareale wie beispielsweise bei »Tomb Raider«. Volle Bewegungsfreiheit also auch hier, und dazu eine ganz und gar hervorragende Grafik. Von einem Fantasy-Movie aus Hollywood sind die uns gezeigten Szenen kaum zu unterscheiden. Die Grafik fängt die düsteren Emotionen einer vom Krieg zerrissenen Gesellschaft mit allen Details ein. Die hoch stehende Sonne

zeichnet grelle Kontraste ins Bild, und irgendwann registriert man verblüfft, dass ja wirklich kein Passant aussieht wie der andere. Auch die Figur des Altaïr macht einen starken Eindruck, nicht zuletzt durch ihre Nähe zu Garrett aus der »Meisterdieb«-Serie. Interessant dürfte außerdem die Hintergrundgeschichte werden. Skript-Schreiber Corey May – Mitautor an »Prince of Persia: Warrior Within« - verspricht eine Menge Überraschungen und Wendungen. Mehr darüber in den kommenden Ausgaben.

Richard Löwenstein
Nicholas Buracas

360
SAGT ...

Spannendes Setting, unfassbare Grafik und endlich offiziell auf der 360. Im Frühjahr geht es ab ins frühe Mittelalter!

Hitpotenzial



Lohnt sich's?



Anspruchsvolles Kampfsystem, die Fluglevel bringen Abwechslung ins Spiel



Die Grafik könnte einen Tick mehr Next-Generation-Aroma vertragen.

Erscheint/ November 06

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Vivendi

Hersteller/

Stormfront

Genre/ Action

Spieler/ 1-2

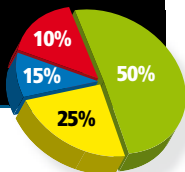
Xbox Live?/ nein

KURZ & KNAPP

Hack&Slay-Action von den Machern der »zwei Türme«. Der Beweis, dass Lizenzspiele Spaß machen können.

DAS STECKT DRIN

- Ra'zac
- Hack&Slay
- Konterattacken
- Drachenflug



Zu Fuß war gestern, heute ist Drachenritt angesagt! Die feurige Dame heißt übrigens Saphira ...

liveundonline

■ Leider kein Koop-Modus per Xbox Live ■ Achievements werden Galbatorix geklaut

ERAGON

Filmumsetzungen sind nicht immer schlecht. Hier ist der Beweis.

Drei Jahre ist es her, dass Fantasy-Fans in Massen in die Kinos gestürmt sind. Nachdem der dritte und letzte »Herr der Ringe«-Film gelaufen ist, hat eine Zeit des Wartens begonnen. Diesen Winter sorgt Fox jedoch für neues Fantasy-Futter. »Eragon«, eine Adaption der gleichnamigen Romanserie des US-Schriftstellers Christopher Paolini, startet am 14. Dezember. Das Spiel zum Film und zum Buch erscheint schon Ende November. Was daran so viel versprechend ist: das Entwicklerstudio Stormfront. Das sind genau die Jungs, die für Electronic Arts vor vier Jahren das begeisternde und bis heute unüber-

troffene Hack-und-Slash-Actiongame »Herr der Ringe: Die zwei Türme« aus der Taufe gehoben haben. Einige Elemente davon finden sich auch in »Eragon« wieder. Die filmreife Präsentation und das vielseitige Kampfsystem zum Beispiel. Dabei klingt die Geschichte doch eigentlich nach Standard-Fantasy-Kost. Der 15-jährige Bauernjunge Eragon findet per Zufall (oder ist es Schicksal?) ein Drachenei. Aus dem schlüpft dann alsbald die Drachendame Saphira und der Held wird mit seiner Bestimmung konfrontiert: Er ist der letzte Drachenreiter. Diese Gesellschaft hat Jahrhunderte für den Frieden im Fantasy-Reich Alagaësia gesorgt. Dann wurde sie von König Galbatorix (im Film übrigens von John Malkovic gespielt) und seinen Ra'zac-Schergen vernichtet. Weil die Horden den Hof von Eragons Onkel zerstören und den Ziehvater ermorden, flieht der Junge mit dem Geschichtenerzähler Brom. Dieser weiß nämlich ausgesprochen viel über Drachenreiter und Magie. Die übliche Fantasy-Story ...Dass sie trotzdem funktioniert, liegt an den liebevollen Charakteren und ihren speziellen Eigenheiten.

„Die Geschichte funktioniert dank der liebevollen Charaktere“



ÜBER DEN WOLKEN

Drachen-Sachen

Auf dem Rücken der Drachengefährtin sehen die Armeen von Galbatorix wie Ameisen aus. Vom Spielprinzip sind diese Abschnitte mit »Panzer Dragoon Orta« auf der Xbox zu vergleichen. Das Drachenweibchen wird indirekt gesteuert, während der Spieler Feuerangriffe und Schwanzschläge per Fadenkreuz austeilen darf. Währenddessen beharrt Eragon die Feinde auch noch mit seinem Zauberbogen. Spielt sich ziemlich feurig.



VIELSEITIGER HELD

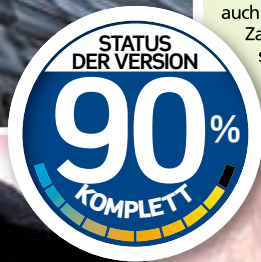
Das hat Eragon drauf

Bogenschießen: Als begnadeter Jäger kann Eragon natürlich mit einem Bogen umgehen.

Ob auf Hirschjagd zu gehen oder auf Galbatorix' Schergen zu schießen, macht da wohl keinen Unterschied.

Nahkampf: Mentor Brom bringt dem Helden den Umgang mit dem Schwert bei. Nach und nach erlernt der Recke immer bessere Kombos und

heißt den Unholden ziemlich schnell ein. **Recht** bald erlernt Eragon den Umgang mit Magie. Dann kann er beispielsweise per Telekinese Gegner in den Tod schubsen oder Holzbretter zu einer Brücke zusammenpuzzeln.



Wie so ziemlich jeder 15-jährige Junge kann Eragon kaum mit einem Schwert umgehen. Brom, im Film von Jeremy Irons verkörpert, steht ihm deshalb anfangs mit Rat und Tat beiseite. Zusätzlich schenkt er ihm auch noch »Zar'roc«, ein Zauberschwert mit blutroter Klinge. Nach einer kurzen Einführung geht die Action auch sofort los. Galbatorix Schergen greifen an und fordern es geradezu heraus, eins auf den Eisenhelm zu bekommen. Aber aufgepasst! Blindes Buttonmashing führt nur bedingt zum Erfolg. Vielmehr kommt es darauf an, im richtigen Moment zu blocken, um einen starken Konterangriff vom Stapel zu lassen. Eragon kann die finsternen Ra'Zac-Schergen des Königs aber auch packen und in bester Prügelspiel-Manier bearbeiten. Oder sie in eine andere Feindgruppe werfen. Das Kampfsystem bietet also reichlich Abwechslung. Schön auch, dass bei spektakulären Attacken die Kamera besonders nah an das Geschehen heranzoomt. Wie in einem Film eben! Aber nicht nur den Umgang mit dem Schwert lernt der junge Held. Schon zu Beginn ist er ein ausgezeichneter Bogenschütze und später beherrscht er sogar Magie. Aber bis dahin ist es ein weiter Weg, der den Helden aus dem verschlafenen »Palancar Tal« bis hin zur alten Zwergenstadt »Farthen Dûr« führt. An einigen Stellen im Spiel darf er per Knopfdruck auch Drachendame Saphira zu Hilfe rufen. Die

kümmert sich dann mit Feuerodem oder einem heftigen Schlag um die Übeltäter. Ist Saphira verfügbar, blinkt ein kleines Drachensymbol am rechten Bildschirmrand auf. Das Riesenreptil ist aber nicht nur passiv einsetzbar. Um den Hack-und-Matsch-Alltag ein wenig aufzupeppen, geht Eragon in mehreren Levels sprichwörtlich in die Luft. Mit der Drachendame legt der Held feindliche Verteidigungsanlagen in Flammen oder beharrt sie mit seinem magischen Bogen. Toll übrigens der Zweispieler-Modus: Zu jeder Zeit im Spiel kann ein zweiter Spieler einsteigen und übernimmt dann Eragons jeweiligen Mitstreiter. In den Fluglevels beispielsweise spielt dann ein Spieler Saphira, während der andere Eragon übernimmt. Uns ist es allerdings ein Rätsel, warum dieser Koop-Modus nicht auch per Xbox-Live funktioniert. Ein kleines Trostpflaster gibt es für uns 360-Besitzer aber trotzdem. So gibt es im Spiel zwei neue Levels, die im Film gar nicht vorkommen, sondern nur in der Buchvorlage beschrieben werden. Und einen neuen Feindtyp gibt's obendrein; was der kann, will der Hersteller momentan noch nicht verraten. Technisch sind die Keilereien ziemlich ansprechend gestaltet, sehr viel besser, als es die etwas faden Screenshots des Herstellers vermuten lassen. Und außerdem läuft das Spiel angenehm flüssig und speziell die Flugmissionen sind fast schon Hollywood-reif inszeniert.

Schade nur, dass die Jungs von den Stormfront Studios keine Ausschnitte aus der Filmvorlage einschieben wollen. Diese herrlich nahtlosen, völlig mitreißenden Umblendungen zwischen Game- und Movie-Szenen aus »Die zwei Türme« sind uns bis heute als Einzigartig im Gedächtnis hängen geblieben. Aber egal, wer sich ein gut inszeniertes Fantasy-Schlachtfest mit etwas Spieltiefe und Cinemascope-Flair wünscht, sollte »Eragon« unbedingt im Auge behalten.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Das Kampfsystem wirkt angenehm zugänglich, aber nicht zu plump. Ideale Kost für Action- und Fantasy-Fans!

Hitpotenzial

360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Test Drive Unlimited«,
»Just Cause«
FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«,
»Half Life 2«



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/ »Dead Rising«, »Saints Row«
FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »Gears of War«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spittelgirle
GENRES/ Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Enchanted Arms«, »Just Cause«
FREUT SICH AUF/ »Viva Pinata«, »Mass Effect«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK
GENRES/ Abenteuer, Rollenspiele, Strategie
SPIELT GERADE/ »Oblivion«, »Schlacht um
Mittelerde 2«
FREUT SICH AUF/ »Lost Odyssey«, »Kane &
Lynch«



SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »Madden NFL 07«, »NHL 07«
FREUT SICH AUF/ »Pro Evo Soccer 6«,
»FIFA 07«



CHRISTOPHER NORDHOFF REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Chrizzly
GENRES/ Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »Oblivion«, »Just Cause«
FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »Zelda« (Wii)



MANFRED SCHMIDT TEXTCHEF

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

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

VERTIEB
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: monatlich Vertrieb: im deutschsprachigen Raum über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte
Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München
Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.
Covermotiv: Tony Hawk's Project 8 / Activision/Neversoft
Postermotiv: Tony Hawk's Project 8 / Activision/Neversoft,
Gears of War / Microsoft Games Studios/Epic
Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

So werten wir

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

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

8.5 bis 8.4 Spiele dieser Top-Kategorie zählen zum Besten vom Besten. Muss-Titel, die Liebhaber des jeweiligen Genres auf jeden Fall wochenlang unterhalten.

7.0 bis 6.4 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?



Schicke Grafik, kurze Ladezeiten, komplett eingedeutscht



Sterile Charaktere, anspruchslose Gegner-KI, kein Mehrspieler-Modus

Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

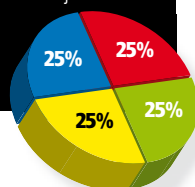
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Avalanche Software
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Willkommen auf San Esperito: einer offenen Welt voller Action, Cruising und »GTA«-Gameplay.

DAS STECKT DRIN

- Tropenflair
- Gleitschirming
- Drogenbarone
- Nebenjobs



JUST CAUSE

Ein cooler Typ, 'ne große Insel, viele Bandidos und eine Revolution ...

Rico Rodriguez ist als Undercover-Agent der CIA darauf spezialisiert, korrupte Regierungen zu destabilisieren und eine Revolution zu entfachen. Für die US-Regierung wird er in die südamerikanische Inselregion San Esperito geschickt, mit der Aufgabe, das dortige Regime zu stürzen – um jeden Preis. So erzählt es der Presstext. In der Praxis hüpft Rico gleich in der ersten Minute von Bord eines Transportflugzeugs, und stürzt sich hinunter in ein Gemisch aus strahlend blauem Himmel oben und tiefblauem Ozean darunter. Während die Geschwindigkeit zunimmt und sich die Welt um einen herum verzerrt, taucht am Horizont ein grüner Fleck aus den Fluten auf: San Esperito. Sieht aus wie eine idyllische Insel, mit schönen Stränden, viel Grün und ein paar Gipfeln vulkanischen Ursprungs dazwischen. Hier also hat ein Typ namens Mendez eine Diktatur errichtet. Zeit, ihn zu stürzen. So also pfeilt Rico seiner Aufgabe entgegen, als Spieler hat man die volle Kontrolle über den Sturzflug. Irgendwann entfaltet sich der Gleitschirm. Leider bleibt nach gelückter Landung keine Zeit für Sightseeing,

Tauchübungen oder vergleichbare Verlockungen an einem so herrlichen Sandstrand.

Irgendjemand hat Wind von der CIA-Aktion bekommen. Es kommt zu einer Schießerei. Ein Kontaktmann steckt Rico eine Knarre zu, und ein paar Leichen später deutet eine Verfolgungsjagd an, welch heißer Ritt einen auf San Esperito erwartet. Rico hüpft an Bord eines Jeeps, der Kontaktmann am Steuer, Rico selbst nimmt auf der Ladefläche die schwere Artillerie zur Hand. Von hinten zoomen Helikopter und Jeeps heran. Es geht links und rechts, rings um einen herum schlagen Geschosse ein, bis endlich der Feldweg ins Unterholz abtaucht.

In diesen ersten fünf Minuten, bezeichnen wir sie mal als »Training«, macht »Just Cause« den Spieler mit den drei wichtigsten Elementen vertraut: Autohatz, Schießereien und ein bisschen Fliegerei. Schön übrigens, dass sämtliche Szenen ohne Ladepause auskommen. »Just Cause« gönnt sich nur einmal, zum Spielbeginn, ein etwa 30 Sekunden umfassendes Pauschen, danach wird die Action nur selten und dann nur



Wozu eigentlich die paar Rendervideos zwischen den Missionen? Selbst Ricos kurvenreiche Informantin wirkt hölzern und unattraktiv

live und online

■ Gamerpoints, Gamerpics und jede Menge Achievements. Das Basisprogramm ■ Kein Zweispieler-Modus, kein Online-Gameplay, nichts



DIE NICHT GANZ OFFENE WELT

Fast grenzenlos

Laut Hersteller braucht der durchschnittliche Spieler im Idealfall 40 Minuten, um vom Ausgangspunkt aus das andere Ende von San Esperito zu erreichen. Tatsächlich verhindert das Spiel aber, dass man zu früh zu weit ins Gelände vordringt. Wer sich ein – gemessen am Spielverlauf – zu leistungsfähiges oder kampfstarkes Teil ausleiht, wird charmant gebremst. Da schießen die Armeen des Präsidenten schon mal das Triebwerk des Fighterjets löchrig, oder die laufende Mission wird bei knapp drei Kilometer Distanz zum Ziel als gescheitert erklärt.



GUTE REISE!

Willkommen, Chico!

San Esperito besteht aus mehr als nur Strand, ein paar Dörfern und 16 Millionen Bäumen. Ein Teil der Action spielt in südamerikanisch geprägten Städten, mit bunten Häuserstafetten und kleinen Gassen, die in Plätzen münden. Rico ist praktisch immer an der frischen Luft, da versperrte Tore den Zutritt zu den allermeisten Gebäuden blockieren.

Wie es sich für ein Spiel dieses Genres gehört, taucht eine wandernde Sonne die

Umgebung in ständig wechselndes Licht. Der Tag/Nachtszyklus malt wunderschöne Sonnenauf- und -untergänge auf den Bildschirm. Nachts sollte man sich allerdings Tauchgänge sparen: unter Wasser ist dann nämlich kaum noch was zu sehen.

Wer sonst nichts zu tun hat, kann sich per Gleitschirm und Greifhaken an eines der vielen, von der Konsole gesteuerten Fahrzeuge ketten und kommt so zum kostenlosen Sightseeing.



ein Augenzwinkern lang unterbrochen. Beispielsweise, um anhand von Video-Einspielungen von der Lage auf San Esperito zu berichten. Von einem bösen Buben namens Salvador Mendoza etwa. Laut Geheimdienst soll El Presidente dem Drogen-Geschäft zugetan sein, und außerdem an Massenvernichtungswaffen arbeiten. Dass es um den Wahrheitsgehalt dieser Berichte vielleicht nicht ganz richtig bestellt ist, darauf gibt es die ersten Hinweise nach etwa sieben bis neun Spielstunden. Bis dahin hat man vom San-Esperito-Archipel vielleicht ein Fünftel gesehen, und vielleicht 30 der insgesamt 300 Missionen erledigt. Steckt also einiges drin hier.

Geradlinig gibt sich »Just Cause« tatsächlich nur in den ersten paar Minuten, danach breitet sich die Welt von San Esperito mehr und mehr vor einem aus. Eine offene Welt und volle Bewegungsfreiheit also. Von »GTA«, »Saints Row« und ähnlich gelagerten »Geh wohin du willst«-Games unterscheidet sich »Just Cause« aber in vielem, beispielsweise durch sein charmantes Setting. Kuba und Castro schießen einem in den Kopf. Das Drumherum, mit fröhlichen Reggae-Rhythmen, die südamerikanisch geprägte Architektur und – typisch kubanisch – grün oder lila lackierten Autos passt, sitzt und hat Luft. Nach dem temporeichen Einstieg geben sich dann aller-

dings die ersten Missionen eher hausbacken. Hier ein Auto klauen, dort in einen Bürgerkrieg eingreifen, mit dem Truck Straßensperren wegrammen, so was haut niemand aus den Latschen. Gerade droht sich erster Leerlauf einzustellen, da zieht das Tempo an. »Just Cause« bringt neue Gruppierungen ins Spiel und erzählt von den Verwicklungen zwischen Präsident, Drogenbaronen und Freischärlern, die für eine neue Regierung kämpfen. Man legt sich mit dem Rioja-Kartell an, dringt in die Kokain-Raffinerie des Montano-Clans ein und legt mit C4-Haftminen die Lagerstätten lahm. Kämpft sich zu Fuß durch ein vom Bürgerkrieg umtostes Dorf, immer auf der Flucht vor dem Lärm der Kampfhubschrauber und ihrer tödlichen Raketenladung. Ankert das Schnellboot in den Hafenanlagen der Armee und wirft Granaten punktgenau auf die drei Transportcontainer, die laut CIA-Bericht Raketentreibstoff beinhalten. Insgesamt viel Fahrerei und ein paar banale »Spreng dieses, kill jenen«-Missionen, aber dazwischen finden sich genug motivierende Höhepunkte.

Schlaue Feuergefechte sollte aber niemand erwarten. Wenn sich Rico mit Pistolen oder Uzis in die Action stürzt, fühlt sich das ähnlich an wie bei »GTA«. Nämlich ein bisschen ziel- und planlos. Die Überlebensstrategie in solchen Fällen ist simpel: ausweichen und Dauerfeuer

lautet die Devise. Die Angreifer stürmen meistens heran, feuern aus großer Entfernung wild um sich, sparen sich bemerkenswerte Deckungs- oder Verfolgungs-Strategien. Umso deutlicher heben sich die Auseinandersetzungen mit Armeegenerälen und anderen Bossgegnern heraus. Denn mit dem Kopf durch die Wand, das klappt da nicht mehr. Hier muss man sich dann schon eher mal Strategien zurechtlegen, die Reihenfolge verschiedene Aktionen überlegen, die zur Verfügung stehenden Mittel klug einsetzen. Beispielsweise der Anschlag auf einen Polizeichef, der auf seiner Motorjacht ein paar hundert Meter vom Hafen entfernt eine Party feiert: Man kann den Sonnenuntergang abwarten, vom Pier hüpfen und unter dem Mantel der Nacht zum Ziel tauchen. Oder sich einen Kutter klauen, an der Reling andocken und frontal feuernd das Deck stürmen. Oder sich per Greifhaken an ein Schnellboot hängen, den Gleitschirm entfalten, auf dem Oberdeck landen und den Auftrag mit ein paar Granaten erledigen.

Schön, dass fast immer verschiedene Wege zum Ziel führen; und überraschend, was passiert, wenn man Orte mehrmals besucht. An einer Station sind wir, nachdem wir eine Mission längst für erledigt hielten, bei einem zweiten Besuch mitten in einen Bürgerkrieg zwischen Regierungsarmee und Guerillas geraten. Ein wilder Ritt, »

Manchmal übertreibt's die Physikengine ein bisschen, dann segeln Menschen schonmal wie Flummis durch die Luft



STUNTMAN

Autoklau leicht gemacht

In einer offenen Welt nehmen sich Helden für gewöhnlich das, was sie brauchen. Rico auch. Er kann jedes Auto anhalten und den Fahrer von Bord zerreißt, hat aber auch sehr viel coolere Tricks drauf: er segelt beispielsweise per Gleitschirm an ein Auto heran, verschießt einen Greifhaken, leint sich an die Karre an, holt die Leine ein, lässt sich auf das Dach des Autos plumpsen, kickt den Piloten mit einem Tritt durch das Seitenfenster von Bord und übernimmt selbst das Steuer.



KISTEN SCHIEßEN

Um einem Drogenkartell eins auszuwischen, kauft Rico einen Laster voller Koks-Kisten. In Kurven zeigt sich, warum eine Physik-Engine nicht nur gut aussieht, sondern auch das Gameplay anreichern kann: die Kisten schaukeln hin und her, und stürzen bei zu forschen Brems- und Driftmanövern von der Ladefläche – Mission verloren.

» bei dem mehrere Kampfhubschrauber mit ihren Raketen ein ganzes Dorf in Schutt und Asche gelegt haben. Überhaupt, je länger das Spiel dauert, desto mehr tut sich. Mit wachsenden Erfolgen wird beispielsweise El Presidente aufmerksam auf Rico und hetzt ihm mehr und mehr Truppen auf den Hals - man spürt dann immer häufiger den Atem eines voll bewaffneten Kampfhubschraubers im Nacken, kann nicht mehr so gemütlich wie anfangs über die Straßen gondeln, muss öfter mal zwischen Bäumen untertauchen. Spätestens dann ist es an der Zeit, den Nebenmissionen mehr Aufmerksamkeit zu schenken. Für Kokainbosse Autos klauen, für Rebellen über die Insel verteilte Waffenkisten sammeln; so schafft man sich Freunde, die einem Verstecke und Waffenkammern anlegen. Und so arbeitet man sich nebenbei in einer Rangliste vom einfachen Soldado zum Sargento und Generalissimo hoch. Solche Resultate wirken sich auf die Machtverteilung aus. Die Karte zeigt, wer in welcher der 34 Provinzen die Übermacht hat, wo Rico eher seine Ruhe hat und wo er mit Verfolgern rechnen muss. Die bildfüllende Karte und der in die Action einblendbare Kartenausschnitt zeigen anhand schwarzer, grüner und blauer Markierungen deutlich, wo genau die 290 »Muss- und kann«-Aufgaben platziert sind. Die Orientierung geht mühelos von der Hand, auch ohne echten Routenplaner wie bei »Saints Row« und »Test Drive Unlimited«.



KRAWALL-RICO

Und es stimmt doch: Je größer die Explosionen, desto geiler das Spiel. Wenn Rico mit der Flak Hubschrauber vom Himmel holt oder wie hier mit der Granate einen Tanklastzug in die Luft jagt, dann sieht das schon ziemlich spektakulär aus. Und nebenbei: Die brachialen Dolby-Surround-Effekte dürften auch den Nachbarn erschüttern.



Apropos »Test Drive«: Was die Fahrzeugauswahl betrifft, so gibt es hier keinen Grund zur Klage. Laut Hersteller flitzen und fliegen knapp 90 Fahrzeuge aller Art durch das Hoheitsgebiet von San Esperito. Wir haben es nicht nachgezählt, halten die Zahl aber eher für untertrieben. Sportautos, Jeeps, Motorräder, Armeelaster, Panzer, Helikopter, Monster Trucks, Düsenjets, Segeljachten, Turbinenboote; was auch immer mobil unterwegs ist, lässt sich kapern. Was an Waffen am Boden liegt, lässt sich aufnehmen. Was an Kisten im Weg herumsteht, lässt sich kaputt machen. Hat was von »Mercenaries«, wie auch die Idee, dass man fast jederzeit per Luftpost Kisten mit Motocross-Bikes oder Mini-Helikoptern bestellen kann. Das vermeidet selbst dann nervtötende Laufereien durch die unendliche Landschaft, wenn man sich weit abseits der Straßen durch das Unterholz schlägt. Die Fahrzeugsteuerung geht, nebenbei bemerkt, in Ordnung. Zwar ist sie schwammiger und träger als bei einer Rennsimulation, aber allemal präzise genug.

Viele weitere Details fallen erst auf den zweiten Blick auf. Zum Beispiel, dass modisches Motion-Blur zuschalten kann, wer mag. Dann der räumliche Nebel, der für eine realitätsnahe Wolkenbildung sorgt. Wer eine Weile in den Himmel starrt, der kann beobachten, wie sich Schäfchenwolken zu Wolkenwänden auftürmen, wie sich die Schatten auf dem Boden verdichten, wie es zu regnen beginnt. Das hat zwar keine spürbare Auswirkung auf das Gameplay, bringt aber doch einen Tick Dynamik rein. Ein Aha-Moment ergibt sich auch, wenn man das erste Mal in einem Helikopter auf 2500 Meter Höhe steigt. Von hier oben ist ganz San Esperito mit seinen über 1000 Quadratkilometern zu sehen. Echt ein erhebender Anblick!

Zurück auf dem Boden der Tatsachen bleibt allerdings festzuhalten, dass »Just Cause« auch Schwächen hat. Die Gegner-KI

hatten wir ja schon. Dann noch die Kameraführung, sie verlangt nach gelegentlicher manueller Nachführung mit dem rechten Analogstick. Stört nicht weiter, könnte aber souveräner gelöst sein. Ärgerlicher ist da schon, dass die automatische Speicherfunktion nur nach Bewältigung einer Hauptmission greift. Widmet man sich Nebenmissionen und verliert dann ein Heldenleben, sind die Erfolge verloren, sofern man nicht vorher bewusst eines der versteckten Camps mit Speicherfunktion angesteuert hat. Unpraktisch, genau wie auch die Tatsache, dass nach jeder gescheiterten Mission nachgeladen wird. Dauert zwar nur wenige Sekunden, aber ein nahtloser Übergang wäre eleganter gewesen. Dann sind da noch Kleinigkeiten bei der Steuerung, beim Schwimmen zum Beispiel. An der Wasseroberfläche lässt sich Rico per Analogstick zu Schwimmzügen motivieren, unter Wasser sind dann plötzlich die Schultertasten dafür zuständig. Man muss also immer wieder kurz umdenken. Der Gleitschirmflug am Greifhaken leidet unter einem ähnlichen Problem. Nichts, was wirklich nervt, aber völlig homogen und mühelos wirkt die Handhabung dadurch halt eben nicht. Verbesserungswürdig ist sicher auch die Portraitureierung der Figuren. Ricos Helfershelfer wirken gesichtslos, die bösen Buben austauschbar. Und obwohl der kompletten Eindeutschung prinzipiell Lob gebührt, bleibt festzuhalten, dass die Sprüche nicht wirklich zünden, auch nicht im Englischen. Ein bisschen mehr Witz, vergleichbar etwa mit den Xbox-Games »Total Overdose« und »Oddworld Strangers Vergeltung«, hätte den Dialogen gut getan.

Aber wir meckern auf sehr hohem Niveau. Die Mängel fallen in der Praxis kaum ins Gewicht, umso weniger, da so viele Stärken und Besonderheiten für »Just Cause« sprechen. Dazu zählen unter anderem die enorme Spieldauer, und einige Landschaftsbilder, die einen glatt umhauen. Speziell auf HD-Ready-Glitzkisten

wird deutlich, dass die 360-Version von »Just Cause« alles andere als eine liebelose Umsetzung der PC- oder Xbox-Version ist. Hier kommen die tollen Farben und feinen Details besonders brillant zur Geltung. Gute Nachrichten gibt es aber auch für Röhren-Zocker: Die PAL-Streifen fallen selten schmal aus. Ein Grund mehr, warum sich »Just Cause« zu den unterhaltsamsten Vertretern unter den »Kämpf dich durch eine offene Welt«-Games zählen darf.

Richard Löwenstein

JUST CAUSE

GRAFIK/

Riesige Welt, schöne Effekte, selten Pop-ups.

8

SOUND/

Unauffällige Reggae- und Palmenrhythmen, top Surround-Sound.

8

STEUERUNG/

Meistens handlich, nur im Detail manchmal störrisch.

7

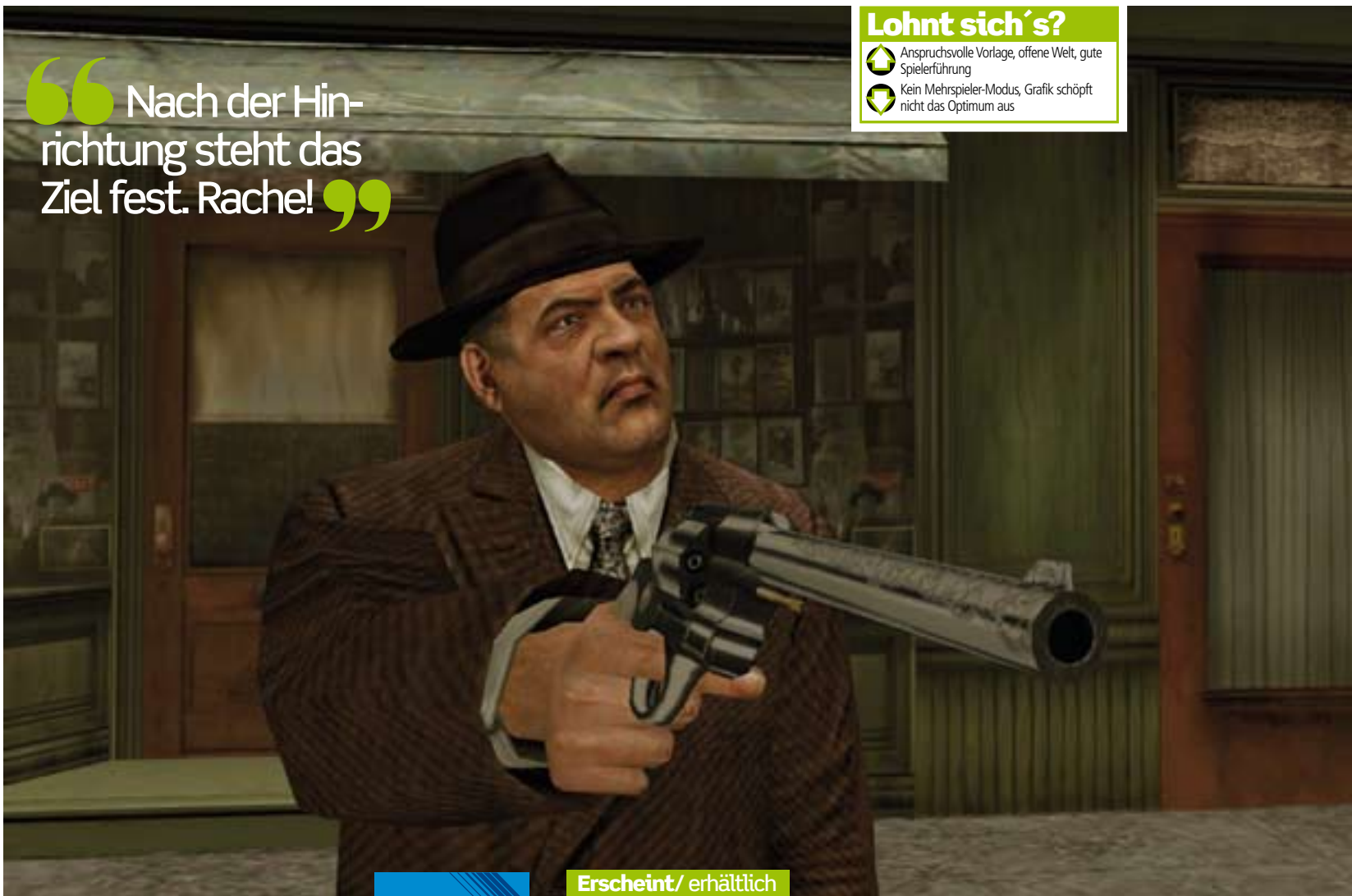
Ein herrlich spannendes Action-Abenteuer mit beachtlicher Spieltiefe und interessantem Kuba-Setting.

8.7
aus 10

„Nach der Hinrichtung steht das Ziel fest. Rache!“

Lohnt sich's?

-  Anspruchsvolle Vorlage, offene Welt, gute Spielerführung
-  Kein Mehrspieler-Modus, Grafik schöpft nicht das Optimum aus



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

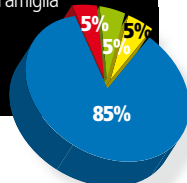
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Electronic Arts
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18

KURZ & KNAPP

Coppolas dreiteilige Filmvorlage macht sich gut als Movie-Game. Und sieht auf der 360 am schönsten aus.

DAS STECKT DRIN

-  Capicce?
-  Capo
-  Amore
-  Famiglia



DER PATE

Der Don unter den Mafia-Games

Francis Ford Coppolas Mafia-Trilogie »Der Pate« ist bewegendes, großartig in Szene gesetztes Gangster-Kino. Das großartige Italo-Flair in einer Filmumsetzung einzufangen, damit stellt sich Electronic Arts einer großen Aufgabe. Die PC- und Xbox-Version gibt es seit einem halben Jahr, jetzt sind also wir 360-Besitzer dran. Noch immer hält sich das Spiel lose an die Handlung des ersten »Paten«-Movies. New York in den Jahren 1945 bis 1955 ist der Schauplatz. Hier soll man sich als Ganove einen Namen machen. Das Spiel beginnt mit einem Rückblick: Der kleine Aldo muss in einer Videosequenz mit ansehen, wie sein Vater von drei Killern erschossen wird. Nach der Hinrichtung steht das Ziel fest: Rache! Neun Jahre später ist Aldo zum Jugendlichen herangewachsen und Vito, der Don des Corleone-Clans, nimmt sich seiner an. Der Eintritt in die Welt des Verbrechens ist geschafft. Jetzt heißt es, sich Respekt erarbeiten und über den Don an die Vater-Mörder herankommen. Wie der Held aussieht, entscheidet der Spieler. »Mobface«-Feature nennt

sich die Möglichkeit, Körper und Gesicht der Hauptfigur umfassend zu gestalten. Der Editor kann was. Muttermale, Augenbrauen, Lippen, Ohren, Falten, Frisur, Statur und zuletzt der Name stehen zur Disposition. Wer sich rein kniet, erschafft tatsächlich einen Mafiosi mit Ausdruckskraft. Wie neu geboren taucht der Spieler im Nadelstreifenanzug in New York auf. Oldtimer scheppern durch die Straßen, Spaziergänger schlendern über die Gehwege, Polizisten lauern Taschendieben auf. In engen Gassen spannen sich Wäscheleinen von Haus zu Haus, düstere Typen gehen ihren illegalen Waffengeschäften nach – vielleicht mal einen von ihnen ansprechen? Der Stadtteil Little Italy hat Flair. Dass es sich um eine Konvertierung handelt, merkt man trotzdem, zum Beispiel beim Verzicht auf eine 360-gemäße Physik-Engine. Einige Aktionen des Helden haben dadurch erstaunlich wenig Einfluss auf die Kulissen; man fühlt sich anfangs dadurch fast wie amputiert, gewöhnt sich aber dran.

Dann die Mafia-Karriere: Neulinge bekommen Botenaufträge. Zu Fuß geht's zum



Mit Revolver, Tommy-Gun, Schrotflinte und Baseballschläger regelt Aldo familiäre Streitigkeiten

liveundonline

-  Marktplatz im Spiel eingebaut
-  Gamerpoints und 38 Achievements
-  Respekt-Vergleichstabelle online
-  Kein Multiplayer-Modus

1



CHARAKTER

Verflucht, der Vito!

Bei einer Filmumsetzung einer solchen Vorlage scheint es selbstverständlich, dass die Macher auf die Original-Stars zurückgreifen. Don Vito sieht dem inzwischen verstorbenen Marlon Brando nicht ganz so ähnlich wie das die 360 hinkriegen könnte, aber Mimik und lässige Animation kommen dem Original doch nahe. Auch James Caan als Sonny Corleone und Robert Duvall als Tom Hagen haben Charakter und Profil. Das Spiel greift außerdem auf den Original-Soundtrack zurück, ergänzt um neu komponierte Stücke. Klingt gut!



3

KAMPFSYSTEM

1 Rühr den Stick!

Wer überleben will, muss kämpfen. Luca Brasi, einer von Don Vitos Handlangern, geht dem Spieler bei Schießübungen zur Hand. Im Tutorial werden mit der linken Schultertaste Strohpuppen anvisiert, mit der rechten durchlöchert. Dabei lässt sich genau bestimmen, wo genau das Projektil einschlagen soll.

Man kann per Schuss in die Schulter den Feind entwaffnen, mit Blei in der Kniekehle türmende Gegner stoppen oder sie mit einem Volltreffer ausschalten.

Wüstes herumballern verbietet sich wegen der begrenzten Munition von selbst, und auch weil der Held ziemlich wenig wegsteckt. Wer Deckung sucht, lebt viel länger!

Beim Nahkampf wird der Gegner mit der linken Schultertaste erfasst. Ob er sich dann einen Magenschwinger oder Kinnhaken einfängt oder seinen Schädel an die Mauer gedonnert bekommt, bestimmt der rechte Analogstick. Klappt zwar leicht, wirkt aber etwas unpräzise und gefühllos.

2

3



2

Metzger um die Ecke, Schutzgeld erpressen. Mit einigen Schlägen werden Theke und Regale zertrümmert, schon ist der Schuldner zahlungswillig. Die Opfer merken sich das Verhalten des Spielers und grüßen beim nächsten Mal zuvorkommend. Respekt ist sozusagen die Währung der Straße. Vor einem erfahrenen Gangster kriechen Gegner zu Kreuze, ist man erfolglos, muss man öfter die Knarre ziehen. Die Prise Rollenspiel sorgt für willkommene Spieltiefe und eine nicht allzu berechenbare Handlung.

Wer nach einem missglückten Raubzug flüchten will, kann zu Fuß abhauen oder sich einen Oldtimer klauen. Die Fahrzeugsteuerung? Gas, Bremse, Lenkung. Klappt ordentlich. Die Aktions- und Bewegungsfreiheit erinnert an »Saints Row«, aber »Der Pate« fügt die Mordanschläge, Banküberfälle, Verfolgungsjagden und Prügeleien im Vergleich geradliniger aneinander. Man kann zwar jederzeit aus der Handlung ausbrechen und sich beim Boxkampf extra Dollars verdienen, Glücksspiel-Höhlen aneignen oder Umschlagsplätze für Alkohol ausräuchern. Durch die zahlreichen Dialoge und eingespielten Szenen als Klebstoff zwischen den Missionen hat »Der Pate« aber eher etwas Zielstrebiges und Cineastisches an sich. Schön, dass man nur ganz selten aus der Handlung herausgerissen wird. Selbst im Fall eines Heldentodes geht es beim Rücksetzpunkt um die Ecke sofort weiter. Nachgeladen

wird nur selten, und dann so kurz und mit Straßengeräuschen elegant kaschiert, dass die Unterbrechung nicht stört.

Die Spieldauer? Angemessen. Die fünf Attribute des Charakters in zehn Stufen aufpowern, alle 40 Respektstufen erklimmen, die diversen Clans unter dem Dach der Familie vereinen und so vom Einsteiger zum Capo und schließlich zum Don aufsteigen; das ist nach drei bis vier Abenden erledigt. Schade nur, dass die Stadtteile Little Italy, New Jersey und Brooklyn doch alle ähnlich aussehen. Auf Dauer fehlt es dadurch ein bisschen an Piff und Abwechslung. An Höhepunkten aber nicht, weil das Schicksal des Helden doch immer wieder einen Tritt in eine neue Richtung bekommt. Das Gameplay würde also rundum überzeugen, wären da nicht die oft wenig schlüssig eingeflochtenen Ballereien. Warum wird man so oft aus heiterem Himmel beschossen, obwohl man selbst nicht aggressiv war? In die Meckerecke gehören auch die (allerdings recht schmalen) PAL-Streifen auf 4:3-Fernsehern und der fehlende Helligkeitsregler für die Grafik.

Trotzdem, ein schönes Tellerwäscher-Märchen mit unverbrauchtem Oldschool-Flair, ohne plakative Brutalität. Das alte New York als Szenario funktioniert, die Dialoge haben was, die Schilderung der Figuren geht in Ordnung. Okay, man wird nie zu Tränen gerührt, der Charme der Filmvorlage bleibt

unerreicht. Trotzdem ist dieser Titel ein zugängliches, erwachsenes, vielschichtiges und fesselndes Movie-Game.

Richard Löwenstein

Der Pate

GRAFIK/
Überzeugende Animationen, sich wiederholende Kulissen.

7

SOUND/
Großartige Musik, gute Effekte. Top Surround!

8

STEUERUNG/
Handlich, unkompliziert, aber ein bisschen schwammig.

7

Filmumsetzung mit Substanz. So stimmungs- und pathetisch wie der Name suggeriert.

8.1 aus 10



Erscheint/ 06. Oktober 06



AUF EINEN BLICK

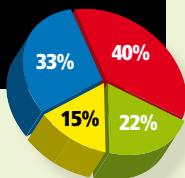
Publisher/ 2K Sports
Hersteller/ Visual Concepts
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Umfangreiche Eishockey-Simulation mit begeisternder Technik

DAS STECKT DRIN

- Spitzen-Grafik
- Cinemotion
- Pressure Control
- Atmosphäre



NHL 2K7

Das Eis ist heiß

Zum Start der 360 hatte »NHL 2K6« leichtes Spiel, denn EA Sports bot keine Alternative. In diesem Herbst ist es anders, denn Konkurrent »NHL 07« kommt vorher auf den Markt und buhlt um die Gunst der Eishockey-Fans. Eines hat 2K7 der Konkurrenz aber voraus: Es wurden keine Modi oder Teams gegenüber den anderen Versionen gestrichen. Einen Wehrmutstropfen gibt es doch, und zwar bei beiden Spielen: Mannschaften der europäischen Ligen fehlen auf der 360. Schwamm drüber, der Rest kann sich wirklich sehen lassen. Neben dem arcade-lastigen »Party-Mode«, »Mini-Rink« und »Pond-Hockey«, schnellen Spiel- und Trainings-Varianten in »Hit the Ice«, darfst du ein eigenes Turnier erstellen, eine Saison durchspielen oder den umfangreichen Franchise-Mode ausprobieren, der mit dem »Rivalry«-System nun noch spannender ist.

KLASSENUNTERSCHIED

Bei der Präsentation beschreitet man neue Wege, denn neben der Standard-Variante wird in diesem Jahr »Cinemotion« eingeführt. Mit dynamischen Kameraschwenks und filmischen Elementen in Breitbild-Optik, die mit künstlichen schwarzen Balken erzielt wird, versucht man die Atmosphäre ansprechender zu gestalten. Dabei kannst du wählen, ob du zum Spielgeschehen lieber die (englischen) Kommentare oder den dynamischen Soundtrack hören willst, der situationsbedingt wechselt. Besonders beeindruckt hat uns aber, dass Spieler und Coach im Spiel sich durch Zurufe verständigen. Wenn der Goalie seine Teamkameraden anspricht, dass sie die Räume dicht machen sollen, fühlt man sich mittendrin. Kein atmosphärisches Mittel, sondern die nur unzureichende Anpassung an den hiesigen

PAL-Standard ist der Grund für kleine, aber sichtbare schwarze Balken oben und unten am Bildrand. Jedenfalls sofern man an einem Röhren-Fernseher puckt.

DRUCK AUFBAUEN

Ein sehr schöner Nebeneffekt der Cinemotion-Option ist die Angeberei, die man damit vor Kumpels abziehen kann. Ein Zoom ins Spielfeld, schon fängt die Kamera wirklich fantastisch aussehende Spielerfiguren genau ein. Jedes Detail ist bestens zu erkennen. Und Reflektionen auf Helm und Eis, der Atem der Spieler, hör- und sichtbare Zuschauer tragen eine Menge zur tollen Stimmung bei. Nach einem Torerfolg schwenkt die Kamera sogar auf die Zuschauerränge und fängt deren Reaktion ein. Damit es soweit kommt, musst du aber erstmal deine Leistung auf dem Eis bringen. Mit ein paar kleinen Feinheiten kannst du mehr Kontrolle auf deine Teamkameraden ausüben. Das Zaubermittel hört auf den Namen »Pressure Control«. Damit kannst du einen bestimmten Spieler markieren und in drei Stufen Druck auf ihn ausüben lassen. Während bei Stufe eins nur ein Spieler den Gegner enger deckt, kannst du bei 2 mehrere auf ihn hetzen und in der höchsten Stufe wird dieser sogar mit einem unsanften Check aufs Eis gelegt. Das funktioniert gut,



braucht allerdings ein wenig Eingewöhnung und eine gute Übersicht.

DER REST VOM FEST

Nicht neu, aber bewährt, sind die so genannte »Crease-Control«, bei der man den Goalie aus der Ego-Sicht steuert, das »Icon-Passing« und »On-The-Fly-Coaching«. Diese Möglichkeiten bieten willkommene Chancen, das Spiel besser zu kontrollieren. Bei der Rasanz, die diesen Sport auszeichnet und die hier auch sehr gut überkommt, ist das auch nötig. Gefallen hat uns auch, dass Attribute wie Größe oder Speed erkennbar und spürbar sind. Dadurch weiß man gleich, was der Spieler kann und wozu er am besten geeignet ist. Insgesamt eine Sportsimulation, die toll aussieht, vom Umfang überzeugt und von der ersten Minute an angenehm flutscht.

Seckin Özdündar

NHL 2K7

GRAFIK/

Detailreich und absolut flüssig animiert.

9

SOUND/

Musik, Kommentare und Zurufe. Sehr authentisch.

8

STEUERUNG/

Variantenreich, aber immer gut im Griff.

9

Technisch und spielerisch begeisterndes Eishockey mit Verbesserungen im Detail.

8.7

aus 10



Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

Publisher/
Codemasters

Hersteller/
Codemasters

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Sport

Spieler/ 1

Xbox Live?/ ja

USK/ ohne
Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Ruhm, Geld und Ehre als Fußballmanager verdienen. Wie Hoeneß, nur halt auf der 360.

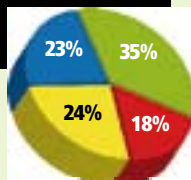
DAS STECKT DRIN

■ Spielertransaktionen

■ direkte
Taktikwechsel

■ 1-4-4-1

■ Originalkicker



BDFL MANAGER 2007

Zeig Hoeneß, wie es im Fußballgeschäft wirklich läuft

Als Manager eines Fußballclub hat man's nicht leicht. Ständig nörgeln die Kicker, wollen mehr Geld und verlieren dann im Derby. Dann müssen Fanartikel verkauft, Stadionstrukturen verbessert und Sponsoren an Land gezogen werden. Das also sind die Aufgaben im ersten Fußball-Manager-Game für die 360: als Manager und Trainer führt man seinen Verein durch die Höhen und Tiefen von Regionalliga, zweiter und erster Liga. Außerdem treffen Clubs aus Deutschland, Frankreich, England, Schottland, Holland, Italien, Spanien, Portugal in drei internationalen Wettbewerben aufeinander. Der Begriff »Bundesliga« fällt übrigens nie, mangels Lizenz. Auch die Namen und Wappen der deutschen Clubs sind verfremdet. Dieses Minus lässt sich mangels Editor zwar nicht eigenhändig zurecht-rücken, drückt wegen der nachvollziehbaren Umtaufen (die Münchner heißen jetzt Bayern, Schalke heißt Schalke) gar nicht so sehr auf die Stimmung. Zumal die Kicker mit den Originalnamen auflaufen. Nur Olli Kahn wird durch einen Herrn Schmidt ersetzt. Die Saisondaten sind aktuell, bei den Bayern sind beispielsweise Lukas Podolski und Daniel van Buyten mit an Bord. Schön, dass der Hersteller per Xbox-Live demnächst weitere aktuelle Saisondaten nachschieben will.

TRAUMTEAM?

Als Spieler entscheidet man sich - je nach Modus - für ein Traumteam oder einen eigenhändig hochgezogenen Club. Beim Game mit vorhandenem Team gilt es zu beachten, dass die Fans Erwartungen an den Verein haben. Das reicht vom Erreichen des Europapokals bis hin zur Verhinderung des Abstiegs. Werden diese Erwartungen nicht erfüllt, laufen die Fans zum Konkurrenzverein über und die Einnahmen

gehen in die Knie. Deshalb sollte man gut überlegen, welche Spieler man einkauft; wie man Tackling, Passen, Deckung und 17 weitere Attribute jedes Kickers trainiert; wie man das Geschäft mit Fanartikeln am besten stemmt. Die Standardaufgaben im Genre also. Überhaupt bringt »BDFL« wenig mit, was aus dem Mittelmaß hervorragt - und tut mit seiner ausschließlich auf spröden Menüs aufgebauten Struktur deutlich zu wenig, um Genre-Einsteiger für sich zu begeistern. Hauptmenü, Aufstellung, Transfermarkt, Nachwuchs, News- und Info-Ticker, Stadionbau, E-Mail, Kalender, das sieht alles nach Tabellenkalkulation aus. Wer sich rein-fuchst, kann nach kurzer Eingewöhnungszeit aber alle wichtigen Aufgaben flott erledigen. Einige Jobs, etwa Training oder Finanzverwaltung, lassen sich auf Wunsch automatisieren.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Steht ein Match an, schaltet das Spiel in eine für Action-Fußball typische Perspektive um. Man kann nicht aktiv am Kick teilnehmen, aber über strategische Kommandos Einfluss ausüben und sich daran erfreuen, dass die Umstellungen, Auswechslungen und Defensiv/Offensiv-Anweisungen tatsächlich Wirkung zeigen - wer also den Bayern die Lederhosen ausziehen will, kann das mit etwas Engagement durchaus bewerkstelligen. Das ist denn auch die Stärke



von »BDFL Manager 2007«, nämlich dass unter dem Strich glaubwürdige, aber dabei eben doch auch beeinflussbare Ergebnisse und Tabellen herauskommen. Wer ein hübsches Äußeres erwartet, wird dagegen zwangsläufig enttäuscht. Die Spielszenen sind nett anzusehen, können aber mit einem »FIFA« bei weitem nicht mithalten. Zudem schmälern einige Slowdowns bei Nahaufnahmen den Augenschmaus. Wer die Spielszenen gar nicht oder nur in Zusammenfassung sehen mag, bitte sehr. Die Zusammenfassung wird dann trefflich kommentiert. Im Stadion sind grölende Fans und brüllende Trainer zu hören, in den Menüs herrscht bis auf ein paar Pling-Geräusche Totenstille. Was wiederum den Gesamteindruck bestätigt: ein umfangreiches, aber unzeitgemäß präsentiertes Erlebnis für Hardcore-Fußballer.

Nicholas Buracas
Richard Löwenstein

BDFL Manager 2007

GRAFIK/

Lahme Menüs, aber nette Fußball-Übertragungen.

5

SOUND/

Keine Musik, aber in den Stadien herrscht Leben.

6

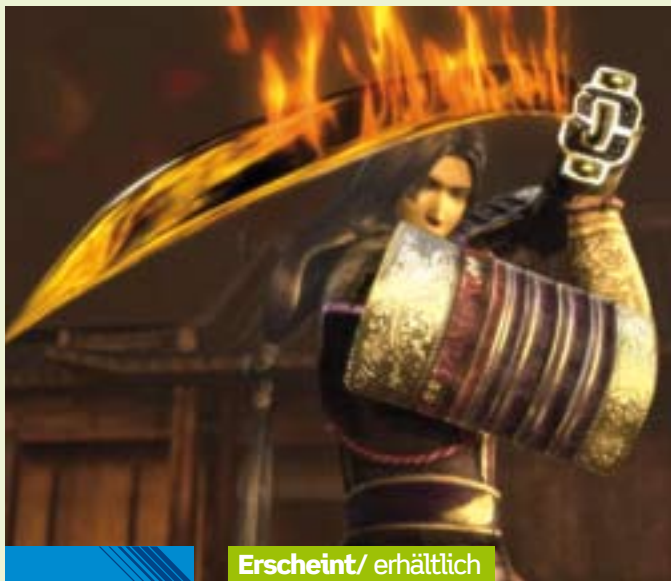
STEUERUNG/

Komfortable Steuerung, ans Gamepad angepasst.

8

Viel Inhalt, aber leblos verpackt. Punktet eher mit inneren Werten.

6.7
aus 10



Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

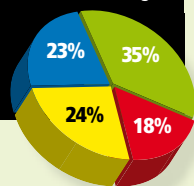
Publisher/ THQ
Hersteller/ Omega Force
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1-2
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Samurai-Schlachten im feudalen Japan. Wie »Dynasty Warriors« nur ohne »Empire«-Modus.

DAS STECKT DRIN

- Massenschlachten
- Ninjas
- Buttonmashing
- Charakter-Tuning



SAMURAI WARRIORS 2

Massenschlachten im feudalen Japan

Es gibt Serien, die spalten die Spieler in zwei Lager. Koeis »Dynasty Warriors«-Reihe zählt dazu. Von den einen als langweilig und stupide bezeichnet, schwört eine treue Fangemeinde schon lange auf die Massenklopperei. Vor zwei Jahren bekam die Serie dann den Ableger »Samurai Warriors« auf der Playstation 2 und der Xbox spendiert. Der holt die Handlung aus dem antiken China ins feudale Japan. Mit dem zweiten Teil debütiert die Serie nun auf der 360.

DOCH EIN ROLLENSPIEL?

Irgendwo ja. Kern des Spiels ist ein Story-Modus, der mit insgesamt 26 Helden durchgespielt werden darf; sieben davon sind zu Beginn anwählbar, darunter drei neue Gesichter und vier alte Bekannte: Yukimura Sanada, Mitsuhide Akechi und Oichi. Jeder der Charaktere hat unterschiedliche Stärken und Schwächen, auch bei den Spezialattacken gibt es Unterschiede. Einer kann Blitze vom Himmel beschwören oder Pferde herbeirufen, der andere Minen legen oder Feinde durch die Luft werfen. Hat man sich für eine Spielfigur entschieden, muss nur noch einer von drei Schwierigkeitsgraden gewählt werden und schon kann es losgehen. Fast zumindest! Denn vor jedem Auftrag wird das Missionsgebiet auf einer taktischen Karte dargestellt. Hier kann der Spieler die Ausrüstung ändern, Items kaufen oder Soldaten anheuern. Sind diese Geschäfte erledigt, geht es ins Schlachtgetümmel. Für jede Schlacht gibt es Sieg- und Niederlage-Bedingungen.

HAUDRAUF-ACTION

So müssen Hobbysamurais einen besonders starken gegnerischen Offizier ausschalten,

dürfen dabei aber ihr eigenes Basislager nicht an den Feind verlieren. Bei den teilweise riesigen Karten keine leichte Aufgabe, nicht einmal mit einem Pferd. So kommt es öfter vor, dass man eine Schlacht erneut spielen muss. Für Einsteiger ein wenig anstrengend, Veteranen freuen sich darüber. Dafür ist das Kampfsystem relativ unkompliziert gehalten. Mit nur zwei Buttons werden hammerstarke Kombos ausgelöst. Die starken »Musou«-Attacken aus »Dynasty Warriors« sind ebenfalls mit an Bord, da fliegen die Opfer nur so durch das Bild! Zwischen den Schlachten lockern Cutscenes den Schlachtenalltag auf und treiben die Geschichte des jeweiligen Charakters voran. Ganz klar, im Verlauf der Story kann der Spieler seinen Recken ordentlich aufmotzen.

WILL TO SKILL

Die Skills werden dabei nicht mit irgendwelchen Punkten festgelegt, sondern von besiegten Offizieren »verloren« oder im Laden erworben. Man verdient schließlich in einer Schlacht genug Gold. Wer's nicht für neue Skills braucht, kann auch Schwerter, Pferde oder Bodyguards erwerben. Bei letzteren kommt eine Prise Taktik ins Spiel. Denn in vielen Missionen ist es besser, Bogenschützen und Musketiere bei sich zu haben, als Ninjas



oder Sumos. Wer einen Kumpel parat hat, kann sich zu zweit am Koop-Modus an einer Konsole versuchen. Dank Splitscreen ein wenig unübersichtlich, aber trotzdem spaßig. Warum über Xbox-Live aber nur zwei Leute gegeneinander spielen können und Koop-Gameplay Offlinespielern vorbehalten ist, das ist uns ein Rätsel.

KANN DAS WAS?

Eher nein. Technisch hätten die Entwickler mehr rausholen müssen. Zwar bietet das Spiel detailliertere Charaktere und größere Sichtweite als die Playstation-2-Version, wie ein waschechter Next-Generation-Titel sieht es aber immer noch nicht aus. Wer an »Dynasty Warriors 5: Empires« oder »Ninety-Nine Nights« Spaß hat, dem wird das wohl egal sein. Ein bisschen anspruchslose Action, zum abreagieren eigentlich ganz unterhaltsam.

Nicholas Buracas

Samurai Warriors 2

GRAFIK/

Man bemerkt die Playstation-2-Wurzeln.

5

SOUND/

Rockige Musik, satte Kampfgeräusche.

7

STEUERUNG/

Intuitiv, präzise, aber halt ein Buttonmasher.

6

Anspruchslose Action. Toll für alle, denen auch »Dynasty Warriors« Spaß macht.

6.3 aus 10



Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

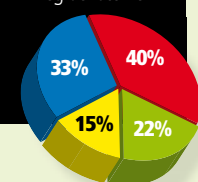
Publisher/ Activision
Hersteller/ Lucasarts/Traveller's Tales
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1-2
Xbox Live?/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Die Episoden vier bis sechs aus dem »Krieg der Sterne«, aber aus Lego. Klasse!

DAS STECKT DRIN

- Extras
- Legosteine
- Gags und Pointen
- Krieg der Sterne



LEGO STAR WARS 2

Da staunst du Bauklötze: der originale »Krieg der Sterne« als Lego-Actiongame!

Wer sich selbst zur so genannten »Generation Golf« zählt, der ist vermutlich auch mit Lego und »Krieg der Sterne« aufgewachsen. Ist also schon eine clevere Idee von Lucasarts, genau diese beiden Kindheitserinnerungen in einem Game zu mixen. Okay, also worum geht's? Simpel gesagt: Die Schlüsselszenen aus den drei Ur-Movies bilden die Basis für zünftige Jump'n'Run-Action. Es beginnt mit der Gefangennahme von Prinzessin Leia durch Darth Vader und endet mit dem Showdown zwischen Luke und dem Imperator. Dazwischen: die Grube von Carkoon, die Stadt in den Wolken, die Sumpfwelt Dagobah und Endor als Kulisse für viel Hüpf- und Spring-Einlagen, einige Puzzles plus Laserschwert-Duelle und Weltraum-Gefechte. Eine tempo- und abwechslungsreiche Mischung, fast ohne Leerlauf. Die Ladezeiten werden per Star Wars-Scroller geschickt überbrückt.

UND DER GAG DABEI?

Kulissen und Figuren sind aus den dänischen Lego-Bauklötzchen zusammengesetzt. Das hat Charme, umso mehr, als sich die bunten Plastiksteinchen so harmonisch in das Szenario einfügen. Beispielsweise lassen sich große Teile der Kulissen in einzelne Lego-Steine zerlegen, die dann als Bonus gut geschrieben werden. Zentraler Ausgangspunkt ist die Bier-Pinte auf Tatooine, von hier aus starten Luke und Leia, Han und Chewbacca, R2-D2 und C-3PO in die drei Episoden mit je sechs Etappen. Passend zur Handlung wechseln die Helden, dabei sind mindestens zwei, manchmal bis zu sechs Figuren gleichzeitig unterwegs.

HELD-WECHSEL-DICH

Man muss clever zwischen den vorgegebenen Helden wechseln, um voranzukommen. Nur Luke kann sich zum Beispiel mit dem Greifhaken an markierten Stellen emporschwingen. Und nur Obi-Wan vermag durch Einsatz der »Macht« schwere Gegenstände zu stapeln und Lego-Klötze auf magische Weise zu Brücken umzuformen. Keine anspruchsvollen Puzzles, aber gelegentlich kratzt man sich schon am Kopf. Die Handhabung könnte kaum unkomplizierter sein: Laufen, hüpfen, schießen und ein paar charaktereigene Moves vom Stapel lassen, das ist es auch schon. Spielt sich flüssig, angenehm, und knackig an den richtigen Stellen. Sollte doch mal ein Heldenleben futsch sein, geht's sofort und an Ort und Stelle weiter. Nervig ist kaum was, außer, dass Schüsse Mitstreiter treffen. Bei dichten Handgemengen ist dies leider fast unvermeidlich.

UND DIE LIEBE ZUM DETAIL?

Die zeigt sich beispielsweise in den Filmszenen, in denen die Lego-Figuren schon mal frech in die Kamera grinsen. Oder bei den Zitaten aus vergangenen Spiele-Tagen. Fühlt sich schon sehr nach klassischem Horizontal-Shooter an, wenn man mit dem



X-Wing über den Todesstern flitzt und kreischende Tie-Fighter ablasert. Und manch einer wird sich bei der Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth an den Oldie »Thrust« erinnern fühlen, wenn der Schneegleiter wild schwänzelt, während man das Gewicht, der an einem Seil eingehängten Mine auszubalancieren versucht. Die Top-Attraktion ist der Team-Modus: Ein Mitspieler kann jederzeit in die laufende Action einsteigen und die Rolle des computergesteuerten Co-Helden übernehmen. Wer lieber allein das Universum rettet, macht nach dem eher kurzen Soloteil Jagd auf etliche Freispiel-Extras. Zum Beispiel Tie-Fighter und tonnenweise (dann in jeder Mission einsetzbare) Figuren: 70 Stück haben wir gezählt. Dazu kommen Mini-Bonuseinsätze, in denen man etwa mit Boba-Fett und fünf Kopfgeldjäger-Kumpels Jagd auf R2-D2 macht. Spaßig!

Richard Löwenstein

Lego Star Wars 2

GRAFIK/

Bauklotz-Sternenkrieger. Bunt, lebendig animiert.

7

SOUND/

Original-Soundtrack, originale Effekte.

8

STEUERUNG/

Könnte kaum simpler sein. Ab und zu Kollisionsprobleme.

8

Leichtfüßige und mühelos spielbare Alternative zu den üblichen Mord- und Totschlag-Games.

7.9
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 TEST-DRIVE-GEWINNSPIEL

GAME, FRONTSCHALE, EXKLUSIVE AUTOS GEWINNEN!

JETZT SCHNELL SEIN! TEILNAHME NUR BIS ZUM 24. OKTOBER!



3 MAL ZU GEWINNEN

TEST-DRIVE-GAME, FRONTSCHALE, EXKLUSIVE DELUXE-AUTOS



Keine Frage: Mit »Test Drive Unlimited« hat Atari zweifellos die automobile Oberklasse neu definiert, zumindest was das Rennspiel-Genre auf der Xbox 360 betrifft. Zur Feier des Tages, und weil wir Atari so lieb drum gebeten haben, spendieren die Jungs drei glücklichen Lesern die steilsten Gewinne, seit es Pferdestärken gibt. Denn, was mehr könnte sich Liebhaber schicker Flitzer wünschen, als einmal das Spiel »Test Drive Unlimited«, dazu eine exklusive Frontschale, mit der sich die 360 binnen Sekunden in ein stylisches Renngerät tunen lässt. Diese Frontschale gibt es nirgends zu kaufen! Genauso exklusiv sind die Freischaltcodes, mit denen die drei glücklichen Gewinner zum stolzen Besitzer von zwei extrem schnittigen Sportautos werden: Besitzer dieses Codes können in einem steilen Lamborghini Gallardo an Palmen vorbeicruisen, und mit dem McLaren F1 über die Landstraßen fetzen. Das kann sonst keiner, denn die Autos gibt es nicht im Spiel und nicht als Download auf dem Marktplatz. So, und jetzt drücken wir die Daumen!

SO NIMMST DU TEIL!



POST

Fülle einfach den Teilnahme-Zettel aus, klebe ihn auf eine Postkarte oder steck ihn in einen Umschlag und dann ab damit an:
Primeverlag, 360-Magazin/X-360-Gewinnspiel, Perchtinger Str. 10, 81379 München



ONLINE

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

**TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!
NUR BIS ZUM 24. OKTOBER!**

360 Gewinnspiel

360 Oktober 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 24. Oktober 2006. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Atari, 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

Jetzt, wo die Tage kürzer und die Nächte länger werden, bleibt endlich wieder Zeit, um es sich gemütlich zu machen und ein paar Zeilen an euer erklärtes Lieblingsmagazin zu richten. So wie es die freundlichen Leser auf dieser Doppelseite getan haben. Viel Spaß!

Richard Löwenstein

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

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Ich lass das übliche »ihr seid ja so doll«-Gerede beiseite und komme gleich zum Punkt: Ich durchkäme das Internet jetzt schon seit mehreren Wochen und hoffe, ihr könnt mir ein bisschen Klarheit verschaffen. Überall liest man Gerüchte über einen dritten Teil von »Shenmue«, den Sega auf der Xbox 360 veröffentlichen will. Ich, als großer Verehrer der Serie, würde mich vor Freude benässen, wenn ich in naher Zukunft erfahren würde, ob Ryo Hazuki endlich den Tod seinen Vaters rächen kann. Bitte helft mir!

Steve per E-Mail

Gute Nachrichten, Steve: deine Unterhosen bleiben trocken! Ein dritter Teil von »Shenmue« ist bis heute nicht angekündigt. Und wir wagen zu bezweifeln,



dass sich daran in Kürze etwas ändert. Warum? Weil Sega mit den ersten beiden Teilen enorm große Verluste (man munkelt: 40 Millionen US-Dollar) eingefahren hat. Sega wird das Risiko eines dritten kommerziellen Flops wohl so bald nicht eingehen.

NICHTS NEUES IM WESTEN

Ich besitze eine Xbox 360 und schaue regelmäßig auf xbox.com von Microsoft vorbei. Und wisst ihr was? Seit Juni dieses Jahres hat sich dort auf der Rückwärtskompatibilitätsseite überhaupt nichts mehr getan. Es werden auch keine alten Spiele mehr daraufhin getestet, ob sie auf der Xbox 360 laufen. Find ich persönlich schon sehr dreist, wo doch Microsoft vor kurzem noch so getönt hatte, man werde sich darum bemühen, alle Xbox-Titel auch für die 360 kompatibel zu machen. Aber offensichtlich Pustekuchen. Könnt ihr mal nachfragen, was da los ist und denen Feuer unterm Hintern machen?

Felix Kerschl

Das mit dem »Feuer unterm Hintern machen« haben schon zahlreiche 360-Fans erledigt. Und zwar mit Erfolg. Erst vor kurzem wurde die Liste der kompatiblen Spiele um eine kleine, aber doch sehr feine Auswahl erweitert. »Doom 3« ist

jetzt ebenso 360-tauglich wie »Silent Hill 4: The Room«. Und ein paar andere. Mehr dazu im Community-Teil.

FILMFRAGEN

Ich habe gehört, dass es zum Spiel »Splinter Cell: Chaos Theory« einen Film-Teaser geben soll. Ist der jemals gelaufen? Und wo wir gerade bei den Filmen sind: Was ist eigentlich mit dem »Halo«-Film. Wann kommt der denn endlich? Ihr seid einfach super klasse!

Dennis Bischof

Okay, erstmal den Schleim wegwischen ... wischiwaschi ... so, jetzt zu den Antworten: der »Splinter Cell«-Trailer lief letztes Jahr tatsächlich im Kino und wurde schon von mehreren Redaktionsmitgliedern bestaunt und bejubelt. Selbiges würden sie wohl auch beim »Halo«-Film tun. Wenn er denn mal fertig wird. Nach Aussagen von Peter Jackson soll das aber nicht vor 2008 der Fall sein.

ABGESCHNITTEN

Da freute ich mich doch gleich, als ich mir euer erstes Heft holte. Strahlte mir doch glatt der liebe Richard Löwenstein entgegen, mir noch bekannt aus der guten alten Amiga/PC-Joker-Zeit. Euer

herausbringen, hau ich meinen PC sofort auf den Müll.

Liebe Grüße
Oliver Häudern

Eine schönere Liebeserklärung an die Xbox 360 haben wir selten gelesen. Wir danken dir und wischen uns gerührt eine Träne aus dem Auge ... Ach ja, fast hätten wir es vergessen: als 360-Keybord eignet sich jede Tastatur mit USB-Anschluss. So, und jetzt wirf den PC endlich aus dem Haus!

Top Thema

Langsam aber sicher gehen mir diese Idioten auf den Geist, die behaupten, die Xbox ist letztendlich nur ein PC in einem anderen Gehäuse. Ich bin schon seit Jahren begeisterter Videospieler, ich habe schon Spiele gezockt, als ein Großteil der Leserschaft hier noch nicht einmal geboren war. Ich habe jede Konsole besessen, die hierzulande auch nur ansatzweise bekannt war. Trotzdem war aber lange Zeit der PC für mich als

Spielmaschine die erste Wahl. Ich habe hunderte, ach was ... tausende von Euros in meine Kiste investiert, um spieletechnisch immer auf dem Laufenden zu sein: neue CPUs, RAM-Speicher, neue Grafikkarten, Surround-Sound-Anlagen ... das hat alles schon ordentlich Geld gekostet. Und dann ist es passiert. Drei Spiele wollte ich mir kaufen - »Oblivion«, »Battlefield 2« und »Call of Duty 2« - und mein PC hatte nicht die nötige Kraft, sie ohne Macken in Szene zu setzen. Jetzt hatte ich die Wahl: Entweder

ich investiere wieder einmal knapp 600 Euro, um meinen PC aufzurüsten oder ich lege mir einfach eine Xbox 360 zu und spiele die Titel da drauf. Ich entschied mich für Letzteres und wisst ihr was? Ich bereue überhaupt nix. Keine Systemabstürze mehr, kein nerviges Aufrüsten. Stattdessen eine schicke Konsole unter dem Fernseher, die stark und leistungsfähig genug ist, um mir für die nächsten Jahre genug Spielefutter zu bieten. Wenn Microsoft jetzt auch noch eine Maus und eine Tastatur für die 360

GELÄUTERT

Ich bin ja eigentlich kein Freund von unflätigen Ausdrücken, aber ich will mich dieses Mal ausnahmsweise mal nicht am Riemen reißen. Vielleicht schaff ich es so sogar in eure Motzecke auf die Leserbriefseiten ... Was mir schon seit mehreren Monaten so unerträglich auf den Geist geht, ist dieser bescheuerte Formatkrieg. DVD bei der Xbox 360, Blu-Ray bei der Playstation 3 und jetzt plötzlich HD-DVD bei Microsoft; aber das gilt wieder nur für die Filme und nicht für Spiele. Das ist

alles so verwirrend schwachsinnig, dass man davon Kopfschmerzen bekommt. Ich versteh einfach nicht, wie beide Unternehmen so verboht auf ihren Vorstellungen eines Next-Generation-Formats beharren und sich nicht einfach auf einen gemeinsamen Standard einigen können. Bei der DVD hat's doch auch geklappt. Also tut mir einen Gefallen und schüttelt die Jungs von Microsoft und Sony einmal kräftig, damit die zur Einsicht gelangen.

Tanja

LASS ES RAUS! UNSERE MOTZECKE

Tja, wo du Recht hast, hast du das Recht. Aber das »Ich bin besser als du Gehabe« gehört nun mal zur Natur des Menschen. Mammuts gegen Neandertaler, Yps gegen Bussi Bär, Donald gegen Dagobert, McDonalds gegen Burger King, HD-DVD gegen Blu-Ray. Ohne solche Zwickigkeiten gäbe es keinen Fortschritt. Gib dem Markt ein bisschen Zeit und das Problem löst sich von selbst. Und überhaupt kannst du selbst entscheiden, ob du dich am Formatkrieg beteiligen willst, oder ob du stattdessen nicht vielleicht auswanderst. Irgendwo hin, wo es keinen elektrischen Strom gibt.

Heft gefällt mir echt gut, und ich hoffe auf viele weitere Ausgaben von euch. Da ich noch weitere Hefte im Monat lese, kann ich es auch verschmerzen, wenn ihr im Wertungskasten keine Infos zur Spieldauer angebt. Stinkesauer bin ich hingegen auf Microsoft. Da habe ich nun meine Strom fressende Konsole seit Januar und schon wird ein »sparsameres« Modell angekündigt. Das war bestimmt das erste und letzte Mal, dass ich mir so eine Konsole gleich nach Erscheinen holte. Xbox-Live ist sicherlich toll, zumindest wenn ein DSL-Netz verfügbar ist. Ja, richtig, bei mir ist nix verfügbar und daher gibt es auch keine alten Klassiker zum Download und schon gar kein Onlinezocken. Schön, dass Updates über die Live-Plattform verbreitet werden. Bin mal gespannt, wann ich nichts mehr zocken kann, weil mir ein Update fehlt, das ein Spiel zwingend voraussetzt. Toll auch, dass es kaum neue Spielideen gibt. Stattdessen nichts als Fortsetzungen und Aufgüsse, die ungefähr so spaßig sind wie ein Urologenbesuch. Die schönere Grafik ist da für mich nur Augenwischerei. Gruß vom galischen Dorf Neuhausen in Baden-Württemberg, das wohl nie mehr DSL bekommt.

Frank Boehm

Dass Konsolen über die Jahre weiterentwickelt werden, ist Standard. Allein von der Playstation 2 im alten »quadratisch, praktisch, gut-Format« gibt es mindestens 14 verschiedene Modelle. Von außen sieht man nix, aber innen sind geänderte Platinen, neue Chips, andere Laufwerke verbaut. Ganz normal. Was jetzt dein DSL betrifft, ruf doch mal bei der Telekom an und frag ganz konkret nach »DSL Light«. Das gibt es inzwischen fast überall, wo es Telefon gibt. Kann dann zwar nur 384 Kbit/Sekunde übertragen, aber zumindest für Downloads reicht das locker. Für Spiele dagegen nicht immer. Von einigen Servern wirst du blockiert, weil sie die maximale Datenübertragungsrate checken. »Advanced Warfighter« zum Beispiel macht das. Bis DSL den Weg nach Neuhausen gefunden hat, kannst du Updates auch bei Microsoft bestellen. Die schicken dir die neuen Live-Updates auf einem Rohling nach Hause. Per Post. Und die gibt es ja wohl auch in Neuhausen ...

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

Gerade erst ist die diesjährige »Games Convention« in Leipzig zu Ende gegangen. Die Veranstalter sind mit den Ergebnissen mehr als zufrieden. Ihr auch? Eure Antworten aus dem Forum (www.360-live.de):

1337 Es war absolut genial! Mein absoluter Favorit war »Lost Planet«. Habe noch nie ein Spiel mit solch einer Grafik gezoomt! Die Explosionen sehen so echt aus, als würden sie einen wirklich vor dem TV erwischen.

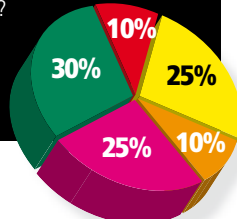
MC Gastro Ich finde es toll, dass die Messe so gut besucht ist. Wenn viele Besucher kommen, dann machen die Veranstalter fette Gewinne, und die Messe wird es in dieser Form sehr lange geben. Die größte Spiele-Messe Europas in Deutschland. Darauf kann man doch stolz sein.

Zamamee Ich hab vorhin etwas über den Pressetag der »Games Convention« gelesen. Da stand, dass Journalisten den Wii von Nintendo antesten konnten. Normale Besucher mussten draußen bleiben. Und von der Playstation 3 war gerade mal ein Gehäuse zu sehen. Finde ich persönlich schon ganz schön enttäuschend.

goal99 Mein persönlicher Favorit: »Pro Evolution Soccer 6«. Das war wirklich geilomat! Auch »Need for Speed: Carbon« ist gut gelungen! Außer, dass meine Augen nach dem dritten Rennen echt wehgetan haben. Bin wohl ein bisschen zu sehr am Bildschirm geklebt.

LESERPOST IN ZAHLEN

- PS3-Bashing
- »Halo 3«-Wahnsinn
- Gerüchte über »Halo 4«
- Was wird das HD-Laufwerk kosten?
- Preissenkung für die 360 in Sicht?



ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Hallo, ich erlebe dieser Tage einen Alptraum, der sich mit jedem Ego-Shooter vervielfacht. Seit ich denken kann, nutze ich in 3D-Spielen so genannte »Legacy Thumbstick Controls«, um meine Spielfigur zu bewegen – ein Steuerschema, das von herkömmlichen Steuerungsarten ein bisschen abweicht und in Games wie »Goldeneye« oder »Halo« zum Einsatz kommt. Bei vielen Titeln in letzter Zeit konnte man die Tastenbelegung oft individuell auf seine Bedürfnisse abgleichen, so dass auch Benutzer der »Legacy«-Controls nicht auf ihre Steuerung verzichten mussten. Bis jetzt zumindest. Denn wie ich feststellen muss, ist das immer weniger der Fall. Egal, ob ich mir jetzt »Battlefield 2« oder »Advanced Warfighter« anschau, in keinem der Titel kann man die Steuerung verändern. Ich habe die »Legacy Thumbstick Controls« über Jahre benutzt und kann oder will mich einfach nicht mehr umgewöhnen müssen. Deswegen meine Frage: Kann man irgendwie den 360-Controller modifizieren oder umprogrammieren, damit ich meine alte Steuerung benutzen kann? Auch Hacks würde ich definitiv nicht verachten. Ich bin mir sicher, ich bin nicht der einzige mit diesem Problem und denke, dass eine Veröffentlichung im Heft vielen anderen Leidensgenossen weiterhelfen würde. **Robert Hassel**

Also, das Hacken des 360-Controllers geht schon mal gar nicht. Moralisch zumindest. Technisch gesehen wäre es wohl kein Problem, allerdings erlischt mit jeglichem Eingriff in die Xbox-Hardware der Anspruch auf Garantie. Unser Tipp: lieber mal bei den Experten der »Alternative Controls Gamers Association« vorbeischaun (www.altcntlgr.com). Die haben sich auf alternative Controller-Schemata spezialisiert und können dir vielleicht aus der Patsche helfen.

SMS-SCHNIPSEL

WISST IHR, ICH HABE BEI MEINER XBOX 360 KEINE ÜBERHITZUNGSPROBLEME, DENN SIE KÖNNT BEI MIR DIREKT AUS DEM TIEFÄHLECH.

Lustig. Wir haben da unsere Pizzas geparkt. Schiebst du die Konsole dann in den Backofen?

ICH VERSTEH NICHT, WARUM EUCH DA JETZTAND SCHREIBT, DIE PLAYSTATION 3 KANN NICHTS.

Wir auch nicht.

IHR HABT ZU VIELE DRUCKFEHLER! SEHE LETZTE AUSSGABE, DAS PREVIEW VON FEAR: STATUS DER VERSION 50 %, OBLIWOHL DIE FARBLEISTE BIS AUF EINEN BRUKEN VOLL IST!

Tatsächlich. Dafür haben wir unsere Lektoren gehäutet. Aber nur an einigen entscheidenden Stellen. Damit, falls das noch mal vorkommt, noch ein bisschen Raum bleibt für weitere Strafmaßnahmen.

ICH FINDE EUER ONLINE-FORUM NICHT! IST ES OFFLINE?

Nö, sonst wär's ja ein Offline-Forum. Aber es kann schon mal vorkommen, dass die Webseite kurz mal aussetzt. Dann einfach noch mal probieren. Die Adresse: www.360-live.de

WENN ICH LESE, WIE IHR MIT EURER LESERSCHAFT UMGESHT, KÖNNT IHR DAS KOTZEN. LEST IHR EURE EIGENEN ANTWORTEN AUF DIE LESERBRIEFE ÜBERHAUPT?

Nein, wir kennen sie ja schon vom Eintippen.

WARUM IST EUER PAPIER AUF EINMAL SO DÜNN?

Damit der Postbote nicht so schwer zu schleppen hat.

XBOX LIVE VISION KAMERA



Hurra, Microsofts Pendant zu Sonys Eyetoy ist da! Richard Löwenstein besiegt das Lampenfieber und stellt sich zum Test vor die Kamera.

AUF EINEN BLICK

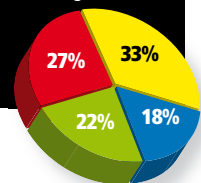
Hersteller/
Microsoft
Produkt/ Kamera
Erscheint/ erhältlich
Preis/ ab 49 Euro

KURZ & KNAPP

Eine Webcam, die mehr kann. Sie ist zum Beispiel auch ein guter Partner für Spaß und Spiel.

DAS STECKT DRIN

■ Gadget
■ Design
■ Webcam
■ Gaming



Microsoft kann keine Ruhe gehabt haben, nach den großen Erfolgen, die Sony in den letzten Jahren mit seinen originellen Ideen für Playstation 2 eingefahren hat. Eine Konsole mit Mikrofonen zur Karaoke-Maschine (»Singstar«) umbauen oder sie mit Buzzern zur interaktiven Quizshow (»Buzz!«) machen, da muss man erst mal drauf kommen! Die größten Erfolge feiert Sony aber wohl nach wie vor mit seinen Spielen aus der »Eyeto«-Serie. Die Idee? Eine Kamera an die Konsole anschließen und gucken, was passiert. Bei Sony wurzelt die Idee vor allem auf der Tatsache, dass sich viele Menschen offenbar gerne zum Hampelmann machen. Also haben die Japaner ihrer Kamera eine Bewegungs-Erkennung spendiert. Jetzt nimmt sie den Spieler auf, der wiederum kann unbeschwert mit den Armen rudern oder den Beinen strampeln und dadurch reihenweise Minigames bedienen. Microsofts Gegenstück für die Xbox 360 kann ähnliches, doch steht diese Fähigkeit zunächst im Hintergrund. Jetzt und hier betrachtet Microsoft seine »Xbox Live Vision Kamera« vor allem als Webcam. Sie soll bewegte Bilder aufnehmen und diese via Xbox-Live an Mitspieler in aller Welt senden. Dahinter steckt der Gedanke, der Community neben E-Mail und Sprachübertragung noch ein weiteres Kommunikationsmittel in die Hand zu geben. Ein sehr persönliches. Denn Besitzer einer »Vision Kamera« können sich nicht mehr hinter einem anonymen Gamertag verstecken. Die Mitspieler wissen, wie man aussieht. Und wie sich die Stimme anhört. Denn im Standard-Paket (Preis: 49 Euro, erhältlich ab 6. Oktober) ist neben der Kamera noch ein Headset enthalten, plus ein Monat »Xbox Live Gold«, plus zwei Codes für den kostenlosen Download der

Spiele-Vollversionen »Uno« und »Totem Ball« aus dem Pool von Xbox-Live-Arcade. Das so genannte »Gold Kit« (mit einem Jahr »Xbox Live Gold«, 200 Microsoft Points und der Vollversion »Robotron 2084« als Extra) gibt es nur im Ausland.

DER ERSTE EINDRUCK

Die Kamera selbst ist angenehm schlicht und kompakt geraten. Sie steht über ein Kugelkopf-Gelenk auf einem quadratischen Fuß, der gerne etwas schwerer sein dürfte. Dann würde sie nicht so leicht verrutschen, trotz gummierter Unterlage. Das Objektiv lässt sich um rund 45 Grad nach links und rechts, und etwas weniger weit nach oben und unten schwenken. Das reicht aus. Das USB-Anschlusskabel misst drei Meter. Wem das zu wenig ist, der kann die Weite über ein Verlängerungskabel vergrößern. Im Test waren acht Meter kein Problem. So oder so geht nach dem Anschluss ein USB-Port unwiederbringlich verloren; wer also zwei Controller vorne in der Konsole geparkt hat und hinten eine Wireless-Antenne, wird sich was überlegen müssen. Nach Anschluss und Start der Konsole können zwei Dinge passieren. Entweder verschwinden die konzentrischen Ringe im Hintergrund des Systemmenüs und machen Platz für ein wie in Wasser gezeichnetes Abbild dessen, was die Kamera



gerade sieht. Oder aber das passiert nicht. In dem Fall hat man Microsofts letztes Dashboard-Update vom 6. Juni verpasst, das der Konsole die Kamera-Unterstützung beibringt. Zu erkennen ist die aktuelle Version im Menüpunkt »System«, hier muss eine Option »Xbox Live Vision« vorhanden sein. In 99,9 Prozent der Fälle gibt es aber keine Probleme. Und dann ist es schon faszinierend zu sehen, wie spielerisch leicht man zum Beispiel ein Portraitfoto von sich knipsen, das Ergebnis dem eigenen Spielerprofil zuordnen und ihm dadurch seinen ganz

DAS KANN DIE KAMERA

Zum Zeitpunkt des Tests waren noch nicht alle Fähigkeiten freigeschaltet, die man einer Kamera gewöhnlich nachsagt. Schnappschüsse machen und dann auf Festplatte speichern? Irgendwann vielleicht. Bewegte Bilder aufnehmen? Klappt auch noch nicht. Bei der Xbox-Live-Pokerei »Texas Hold'em« die eigene

Visage ins Bild einblenden und besser bluffen? Nix da. Eine für die Cam aufbereitete Version des Spiels soll aber bald folgen. Genauso wie die drei Brett- beziehungsweise Kartenspiele für Live-Arcade, nämlich »Hardwood Spades«, »Hardwood Backgammon« und »Hardwood Hearts«. Diese drei konnten wir

bereits ausprobieren. Jedes Game ein netter Zeitvertreib, auch wenn von der Kamera nur insofern Gebrauch gemacht wird, als dass man bewegte Bilder neben dem Gamertag einblenden kann. Was also geht jetzt, hier und heute, vom Beipack-Spiel »Totem Ball« abgesehen? Das hier!



Ein Freischaltcode zum Download der Uno-Vollversion liegt bei. Jetzt, wo man seine Mitspieler persönlich sieht, macht das Bluffen gleich doppelt so viel Spaß

CAM-GAMING

Digicams sind Spielzeuge? Stimmt. Diese hier noch mehr als andere.

Wer »EyetoY« für die Playstation 2 kennt, der weiß – Bewegungserkennung ist für jede Menge unkomplizierten Spielspaß gut. Ein Bei-Spiel liegt der Vision Kamera als Freischaltcode zum Download auf Xbox-Live-Arcade bei: »Totem Ball« der englischen Hersteller Strange Flavour und Freeverse. Im Prinzip ein sehr simples Minigame. Dreh- und Angelpunkt ist der Hindernislauf eines kleinen Krebses, der auf einer Kugel balanciert und mit Hilfe des Spielers die Teile eines Totempfahls zusammensammelt – hat ein bisschen was von »Marble Madness« und »Monkey Ball«. Während in der Bildmitte der Krebs und seine unmittelbare Umwelt zu sehen ist, besetzen den Platz links und rechts davon zwei Holzbalken. In denen versteckt sich der eigentliche Witz an der Sache. Man lässt den Controller links liegen, stellt sich stattdessen vor den Bildschirm und lässt sich von der Kamera aufnehmen. Die erkennt die Bewegungen der Hände. Durch Auf- und Abwärtsbewegung der linken und rechten Pfote lenkt man die Holzbalken nach oben und unten, und steuert damit den Krebs so, als würde man das Tempo der Ketten bei einem Panzer beeinflussen. Der Einfluss gilt also prinzipiell nur der Links- und der Rechts-Drehung. Durch saches Vor- und Zurückbewegen beider Balken lässt sich auch ein Krebsgang nach vorn und hinten auslösen. Etwas Training, dann gelingen sogar geschwungene Kurven und ähnliche artistische Manöver. Grundsätzlich also ein einfacher Geschicklichkeitstest, der zwischen Gräsern, Wäldern, Brücken, Balancierstangen und Wasserfällen kaum Grafik versteckt, dafür erstaunlich viel Spielwitz. Nicht zuletzt weil

die Musik mit jedem gefundenen Teil an Rhythmus gewinnt, ertappt man sich unweigerlich beim Mitwippen. Die einzelnen Etappen sind relativ kurz gehalten, steigern sich aber gewaltig im Schwierigkeitsgrad. Die Hindernisse werden größer, die Engstellen schmäler, und dauernd verändert sich die Musik. Ist die Sammelwut irgendwann befriedigt, laden freispielbare Flippertische zur weiteren Unterhaltung ein. Das i-Tüpfelchen bildet ein Balancespiel für zwei Teilnehmer. Das Spiel merkt sich Bestenlisten und Erfolge, macht aber auch deutlich, wie entscheidend die Lichtverhältnisse sind. Bei zu diffusem Licht hat die Kamera Probleme mit der Bewegungs-Erkennung. Dann hakt die Steuerung öfter, und »Totem Ball« spielt sich zäh und unbefriedigend. Wenn aber das Licht stimmt? Unkompliziert, frech, fröhlich und toll zum Spaßhaben mit Freunden.



eigenen Schliff geben kann. Verständlich, dass das so getunte Spielerprofil nur auf der eigenen Konsole oder von freigegebenen Xbox-Live-Freunden zu sehen ist. So hält sich der Schaden in Grenzen, wenn beispielsweise jemand seinen Pillermann der Welt vorführen möchte. Natürlich geht das aber immer noch, nämlich über bewegte Bilder. Die werden bei einigen Live-Arcade-Games neben das Gamertag eingeblendet, oder flimmern beim Video-Chat über den Bildschirm. Der Video-Chat funktioniert unkompliziert und flüssig, allerdings nur im Dashboard und wenn kein Game läuft.

NEUE FACETTEN

Laut Hersteller nimmt die Kamera Standbilder mit einer Auflösung von 1280 mal 960, und bewegte Motive mit 640 mal 480 Bildpunkten auf. Die Bildwiederholrate liegt bei 25 bis 30 Bildern pro Sekunde. Das ergibt eine saubere, flüssige und äußerst scharfe Abbildung. Nur mit der Farbtreue nimmt es die Kamera nicht so genau; ein leichter Rotstich ließ sich nie eliminieren, egal wie viel wir in den Systemeinstellungen herumgedoktert haben. Viel Tuning geht eh nicht: Man kann zwischen dunklem und hellem Hintergrund wählen, sich zwischen Tages-, Kunst- und

Neonlicht entscheiden und einen Filter zuschalten, der dem typischen Flackern von Neonröhren entgegen wirken soll. So oder so hatte die Bewegungs-Erkennung im bisher einzigen damit ausgestatteten Spiel »Totem Ball« oft zu kämpfen. Die besten Ergebnisse haben wir bei hellem Tageslicht gemacht, während Kunstlicht problematisch ist, besonders wenn der Kontrast zwischen Spieler und Hintergrund gering ist. Nun gut, das sind Kinderkrankheiten, die sich per Software-Update in Wohlgefallen kurieren lassen. Im Praxiseinsatz ärgerlicher sind die fehlenden Zoom- und Autofokus-Fähigkeiten der Kamera. Sind wohl dem Preisdiktat zum Opfer gefallen. Aber selbst diese Macken, und auch der momentan eher überschaubare Spielwert, ändern wenig am guten Eindruck. Zumal die Zukunft Interessantes bringen dürfte. Ubisofts Taktik-Shooter »Rainbow Six: Vegas« und Activisions Pokergame »World Series of Poker« zum Beispiel. Da soll der Spieler nur je eine Frontal- und eine Profilaufnahme des eigenen Schädels schießen müssen, und schon fertigt das Game daraus eine Spielfigur, deren Kopf aussieht wie der eigene. Basis ist die englische Digimask-Technologie. Interessant auch die Demonstration des US-Unternehmens GestureTek. Im Rahmen von Microsofts Developer-Veranstaltung »Gamefest« wurde Mitte August

eine Software gezeigt, die per »Vision Kamera« die Position mehrerer Objekte im Raum dreidimensional erfassen kann. Auch von Händen, Füßen oder Köpfen. Theoretisch wäre damit eine Spielbedienung denkbar, die dem Konzept von Nintendos Wii-Konsole nahe kommt. Die Zukunft bleibt also spannend. Einsteigen kann man jetzt. Die »Vision Kamera« ist ein gelungenes, sinnvolles und vergnügliches Zubehör, welches den Alltag jedes Xbox-Live-Gamers bereichert.

Xbox Live Vision Kamera

Mach dich locker für die Cam

+ leicht und handlich
+ funktioniert zuverlässig

- kein Autofokus
- keine Zoomfunktion

8.5
aus 10



Unter dem Systempunkt »Spielerprofil« kann man jetzt Fotos schießen. Von sich oder was sonst einem die Fantasie diktiert. Das Bild lässt sich durch 16 Farbfilter verfremden.



Das Ergebnis ist bisher leider nur als Spielerbild zu gebrauchen, und selbst das sehen nur Freunde aus der Kontaktliste. Man kann außerdem Textnachrichten um Schnappschüsse anreichern und andere Live-Mitglieder zum Video-Chat einladen.

XNA-Tagebuch

SERIE

Teil 1

STAR WARS SELBST GEMACHT

QANTM-SPRUNG

HIER SCHREIBEN PROFIS

Wir vom 360-Magazin trauen uns ja einiges zu. Aber ein Spiel entwickeln? Vielleicht wann anders. Trotzdem wollen wir in loser Folge darüber berichten, was mit »XNA« möglich ist und wohin sich »XNA« entwickelt. Darum haben wir Profis gebeten, sich mit »XNA« auseinanderzusetzen und ihre Eindrücke zu schildern. Die Autoren sind Mitarbeiter und Studenten beim Ausbildungsinstitut »Qantm« – eine der weltweit erfolgreichsten und innovativsten Schulen für »Game Development, Animation und kreative Medien«. Seit der Gründung 1996 im australischen Brisbane, hat sich »Qantm« zu einem der führenden Ausbildungsanbieter der Digital Media Branche entwickelt. Wolfgang Hiendl und Felix Klakow sind zwei überaus talentierte Studenten am »Qantm Institut« in München, sie belegen den Studiengang »Diploma of interactive Entertainment« mit Fachrichtung »Major in Programming«. Christian Mösbauer ist als Educational Director für die Gesamtausbildung verantwortlich. Wer selbst in die professionelle Spiele-Entwicklung einsteigen will und nach einem passenden Ausbildungsweg sucht, findet im Internet nähere Informationen: www.qantm.de

Mit Microsofts »XNA« bricht ein neues Zeitalter an. Ein Software-System, mit dem jeder zuhause 360-Games entwickeln kann. Eine Analyse der Möglichkeiten.

Der 13. August 2006 markiert so etwas wie einen Wendepunkt in der Geschichte der Spiele-Entwicklung. Im Rahmen von Microsofts Developer-Veranstaltung »Gamefest« erzählte Chris Satchell, General Manager der Game Developer Group bei Microsoft, vom bevorstehenden Start einer neuen Development-Plattform. Mit »XNA Game Studio Express«, so die Ansage, soll es endlich eine Software geben, die die Herstellung von Spielen grundsätzlich vereinfacht und verbilligt. Damit soll es nicht mehr nur professionellen Game-Studios möglich sein, Spiele für die Xbox 360 zu erstellen. Auch kleinere, semiprofessionelle Studios und sogar Hobbyprogrammierer sollen Zugriff auf die neue »XNA«-Schnittstelle und damit auch auf »DirectX« bekommen. Microsoft verfolgt mit »XNA« zwei Primärziele: Man will die Entwicklung für alle Microsoft-Plattformen zusammenführen und gleichzeitig vereinfachen. Das »XNA Framework« ermöglicht die Erstellung von Spielen, die nahezu ohne

Veränderung auf dem PC und der Xbox 360 laufen. Das Softwarepaket ist in mehrere Module und Bibliotheken aufgeteilt. Sie abstrahieren die Komplexität der Spiele-Programmierung und übernehmen viele Aufgaben für den Programmierer.

DER ERSTE EINDRUCK

Hinter dem Konzept, die Software kostenfrei zu veröffentlichen, steckt sicher auch ein simples Kalkül: Sobald sich Entwickler-Studios oder auch Einzelpersonen mit »XNA« befassen, sind sie an Microsoft gebunden. Auch Schulen nehmen das Angebot bereits dankbar an und »XNA« als Ausbildungsmittel in den Lehrplan auf. Bei »Qantm« zum Beispiel stehen nicht nur »C++«, sondern auch »C#« und »XNA Framework« auf dem Unterrichtsprogramm. Seit Ende August ist das Kernstück hinter der »XNA«-Idee verfügbar, nämlich das Development-Kit »XNA Game Studio Express«: eine PC-Software. Leider fehlt in der

Beta-Version noch das vielleicht interessanteste Feature, nämlich die Unterstützung der Xbox 360. Die folgt erst mit der am Jahresende erscheinenden Version von »XNA Game Studio Express«. Auch diese Software wird man kostenlos nutzen können. Wer jedoch seine selbst gemachten Werke auf die 360 übertragen und dort spielen will, muss ein »Creator's Club«-Abonnement über den »Xbox Live Marktplatz« abschließen. Nach aktuellem Stand der Dinge liegt das Jahres-Abo bei 99 US-Dollar, vier Monate kosten 49 US-Dollar.

ERSTE SCHRITTE...

Die Installation der »XNA Game Studio Express«-Software an sich ist unproblematisch, auch wenn es zwischendurch haken kann: Beispielsweise braucht es eine Version des Programmier-Tools »C# Express«, damit es überhaupt weitergeht. An dieser Stelle sei jedem ein Blick ins Internet ans Herz gelegt, wo sich Tutorials für komplette Neueinsteiger finden.

Hat alles geklappt, wird man sofort durch den »Spacewar Starter-Kit« in Versuchung geführt. Wer sich damit ein bisschen befasst und stolzer Besitzer eines 360-Controllers am PC ist, der kommt sofort in den Genuss seines ersten »XNA«-Games - wer solch ein Gamepad nicht am PC hängen hat, kommt nicht über den Startbildschirm hinaus. »Spacewar« zeigt anhand eines, auf den ersten Blick einfachen Beispiels, die Anwendung von »XNA«. Das Spiel ist nett gemacht und in der neuen Version durch neckische Details aufgewertet, beispielsweise durch beliebige Raumschiff-Auswahl und Waffen-Aufrüstung. Die Retro-Version ist ebenfalls für mehr gut als nur einen Nostalgie-Flash; sie demonstriert Beispiele weiterer Programmier-Techniken. Das Bei-Spiel ist jedoch durch die schon relativ große Anzahl an Features nicht unbedingt für Einsteiger geeignet; man wird mit ziemlich vielen Elementen der Spiele- und Software-Entwicklung auf einmal konfrontiert. Bei »Spacewar« ist gut zu erkennen, dass die Entwickler momentan noch viele Teile des Spieles selbst schreiben müssen. Viel von dieser Arbeit würde mit der endgültigen Version von »XNA« wegfallen. Bis dahin ist dank der aktiven Community, die bereits um »XNA« entstanden ist, das Arbeiten auch ohne größere Eigenlösungen für viele Probleme möglich. So dauerte es nur zwei Tage, bis die ersten Programme zur Konvertierung des alten .x-Formats in das neue .swm-Format in Umlauf waren.

TAUSCH DIE SOFTWARE

Einer der Hauptaspekte von »XNA Framework« ist das Komponentenmodell, welches Bausteine eines Spiels repräsentiert. Mit ihnen kann man einfach wieder verwendbare Programm-Bausteine schaffen, die auch innerhalb der Community getauscht werden können. So kann eine einmal programmierte Kamera-Komponente für die Ego-Perspektive in ähnlichen Anwendungen ohne viel Arbeit wieder verwendet werden. Dies stellt auch für Einsteiger eine große Hoffnung dar. Denn obwohl bisher nur die Grafik-Komponente in der Beta-Version enthalten ist, ist doch zu erwarten, dass der Community bald ein großes Angebot an Komponenten zur Verfügung steht. Diese Komponenten müssen vom Designer nur per Drag and Drop in das Projekt eingebunden und über deren Eigenschaften mit den korrekten Informationen versehen werden. Meist sind sie dann schon ohne eine weitere Code-Zeile voll funktionsfähig. Dies gibt auch nicht versierten Programmierern die Möglichkeit, schnelle Ergebnisse zu erzielen und hinzuzulernen. Aber auch Fortgeschrittene und professionelle Entwickler können von der leichten Wiederverwendbarkeit profitieren.

HILFE IN SICHT ...

Alle »XNA«-Interessenten landen früher oder später im Internet auf Microsofts »XNA Developer Center« mit den dazugehörigen Foren. Über die sind dann auch zahlreiche »XNA«-Hilfedateien und Dokumentationen verfügbar. Eine große Hilfe für alle, zumal die Beispielcodes relativ schnelle Ergebnisse versprechen. Der Titel des Hilfe-Files, nämlich »Your First XNA Game«, verspricht allerdings mehr als er hält. Denn nach Abarbeitung des Tutorials ist man von seinem ersten Game noch ein gutes Stück entfernt. Neueinsteiger werden mit der mitgelieferten Dokumentation ohnehin nicht weit kommen. Weiter führende Bücher über Webseiten und besonders die Programmierung in »C# Sharp« sind Pflicht. Bei Problemen kann auch das »XNA Developer Center« weiterhelfen, da es tatsächlich kompetente und prompte Hilfe durch Microsofts Mitarbeiter und fleißige Forenbenutzer bietet. Generell herrscht in den Foren ein guter Umgangston. Bei Einsteigerfragen wird ebenso versucht, zu helfen wie bei komplizierteren Themen. So finden auch fortgeschrittene Anwender hier durchaus Nützliches. Wer die Einarbeitung in die Programmierung nicht scheut - denn ohne diese geht es auch mit »XNA« nicht - wird gegen Ende des Jahres über das »XNA Framework« einen sehr viel leichteren Einstieg in die Spiele-Programmierung finden als er bisher auch nur ansatzweise denkbar war. Die dann mögliche Portierung auf die Xbox 360 ist sicherlich der größte Anreiz. Die momentan verfügbare Beta-Version von »XNA Game Studio Express« ist jedoch nicht uneingeschränkt für Einsteiger geeignet. Nur Dank der starken und schon überraschend großen, wie auch produktiven Community - ein kleines Wunder, angesichts des kurzen Zeitraums seit der Veröffentlichung - können Neueinsteiger auch schon jetzt ihre ersten Schritte in der Welt der Spiele-Programmierung wagen.

Wolfgang Hiendl, Felix Klakow, Christian Mösbauer

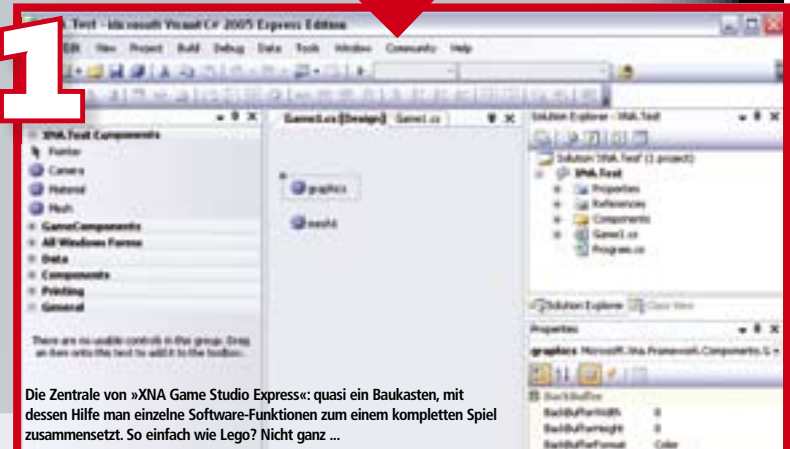
XN ... WAS?

Das Kürzel »XNA« steht für eine Sammlung von Software-Werkzeugen, die – grob gesagt – dem Programmierer viel Arbeit abnehmen. Vergleichbar einer »Source«- oder »Havok«-Engine sind gewisse Basis-Funktionen zur Inszenierung eines Spiels bereits als fix und fertige Bausteine integriert, die einem beispielsweise die

Ansteuerung der Grafikkards, die Abfrage der Controller oder die Verwaltung von Freundeslisten abnehmen. Zu »XNA« gehören auch Editoren, mit denen Entwickler die Bausteine zügig zusammensetzen. Eine noch unvollständige Beta-Version der Software ist seit dem 30. August zum kostenlosen Download verfügbar. Voraussetzung: ein PC

mittlerer Leistungsklasse und englische Sprachkenntnisse. Mit dabei: das zentrale Steuerungsmodul namens »XNA Game Studio Express« und ein Beispiel-Game. Empfehlenswerte Webseiten zum Thema: msdn.microsoft.com/XNA, www.xnaspot.com, www.learnxna.com

1



Die Zentrale von »XNA Game Studio Express«: quasi ein Baukasten, mit dessen Hilfe man einzelne Software-Funktionen zum einem kompletten Spiel zusammensetzt. So einfach wie Lego? Nicht ganz ...

2



Ein Beispiel ist in der ersten Beta-Version bereits enthalten: ein Remake des Uralt-Videospiels »Space War« als aufgepeppte »360 Spacey Look«-Variante und als Original

3



Voraussichtlich zum Jahreswechsel wird das Dashboard der 360 um Funktionen zum Start selbst programmierter Software ergänzt. Die neuen Funktionen finden sich im Marktplatz und auf Live-Arcade. Wer sie nutzen will, muss 99 Dollar im Jahr abdrücken

COMMUNITY

360

Was tut sich alles rund um Xbox Live?

SZENE

Xbox-Watch, Szene-News

NACHRICHTEN

Neues aus der CSL

DOWNLOADS

Kompatibilitäts-Update

XBOX LIVE ARCADE

Time Pilot und Scramble

TABELLEN

Die Ladder-Meister der CSL

CONSOLES SPORT LEAGUE

Neue Spiele und Ladders

Die »Consoles Sport League« ist nicht zu bremsen. Immer mehr Spiele werden von immer mehr Spielern fleißig im Wettkampf geockt. Neu ist der Arcade-Klassiker »Street Fighter 2: Hyper Fighting«, der inzwischen schon von 70 Spielern gespielt wird. In den folgenden Monaten werden dann weitere hochkarätige Spiele unterstützt. Ob »FIFA 07« oder »NBA 2k7«, speziell Sportspiel-Fans dürfen sich auf einen wettkampfstarken Herbst freuen. Schließlich sind für jedes Spiel verschiedene Ladders und Cups geplant. Mehr dazu aber, wenn es soweit ist!

Dead or Alive 4 Premiership

Seit dem 2. September läuft nun auch die Premiership zu Tecmos Prügelei. Bis zum 11. November wird der wohl beste »DoA«-Spieler ermittelt. Kein Wunder, schließlich treten nur die geschicktesten Kämpfer der Ladder gegeneinander an. Man darf gespannt sein, wer sich am Ende durchsetzt! Wir werden definitiv berichten!

Shoot-Outs 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. Einige der Gewinner der ersten Shoot-Outs hier:

- »Burnout Revenge«: Wipf360 (clanlos)
 - »FIFA Weltmeisterschaft 2006«: SuBo (xTp)
 - »MotoGP 06« 1on1: Lex (Evil Axis)
 - »Project Gotham Racing 3«: Johnson (xTp)
 - »Tischtennis«: DZS Dani1981 (dzs)
- Selbst einmal in dieser Liste stehen? Dann schnell zur CSL!



WWW.CONSOLES.NET

Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Jetzt kommt ich auch noch mit dem Thema. HD-DVD gegen Blu-Ray - den Formatkrieg findet man auch auf der »IFA« in Berlin an vielen Stellen. Ich nehme mal den Satz des Sony-Sprechers bei der Pressekonferenz: Blu-Ray sei existenziell wichtig für den Erfolg der Playstation 3. Da hat er sicher Recht. Er wollte angeben und damit die Vormachtstellung der Sony-Konsole gegenüber Nintendo und natürlich Microsoft verdeutlichen. Man könnte es auch anders sehen: Wenn der Sony-Standard stolpert, hat auch die Playstation ein Problem. Dann wird Blu-Ray zum Synonym für ein sauteures Videospiele-Speichermedium ohne sonstige Verwendung. Wenigstens bei Playstation-Games gibt es aber keinen Konkurrenzdruck. Sony schreibt einfach den Standard vor, wie Microsoft das gleiche für Xbox-Komponenten tut oder Apple für die iPod-Zertifizierung. Aber dann hätte Sony, wie bei dem (von mir immer noch heiß geliebten) Mini-Disk-Format, einen Format-Flop mehr in den Lagerhallen-Reihen. Ob sich Blu-Ray ansonsten durchsetzt, ist immer noch unklar. Auf jeden Fall scheinen die Blu-Ray-Geräte doppelt so teuer zu sein wie die HD-Brüder. Und auch wenn wir immer noch nicht den genauen Preis des HD-Laufwerks für die

Xbox 360 kennen - er wird deutlich darunter liegen, ist ein Kann- und kein Muss-Artikel - und Microsoft geht dabei kein Risiko ein. Denn wenn Blu-Ray sich doch durchsetzt, rüstet die Entertainment-Sektion eben den Player im Gehäuse einfach um ...



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

SAINTS ROW

DEUTSCHLAND ISOLIERT

Manchmal gehen Kürzungen doch weiter als man denkt. Was schon bei »Quake 4« nervig ist, schlägt nun auch bei THQs Gangster-Spiel zu: Besitzer mit der deutschen Version werden ausgegrenzt, können lediglich mit ihren deutschen Schicksalsgenossen Gangster meucheln. Nicht einmal Österreicher oder Schweizer dürfen wir metzeln. Warum, bleibt unklar: Am PC dürfen Besitzer von »Vietcong« oder »Unreal Tournament« auch weltweit daddeln, ganz gleich ob gekürzte oder ungekürzte Fassung.



INTERVIEW



Unter vier Augen mit eAxis.BigBen.Clan

RENATO, »CAESAR«, CLAN-LEADER

360: Was ist für euch das wichtigste an einem Clan?

Renato: Das wichtigste dürfte sicherlich der Zusammenhalt sein. Für uns ist es wichtig, dass wir miteinander auskommen und uns auch neben dem Spielen auf menschlicher Ebene sehr gut verstehen. Der Clan lebt durch seine Member. Durch eine homogene Truppe kann keine schlechte Stimmung in den Clan hineingetragen werden. Außerdem ist die Wirkung auf andere und die Stimmung bei LANs dementsprechend gut.

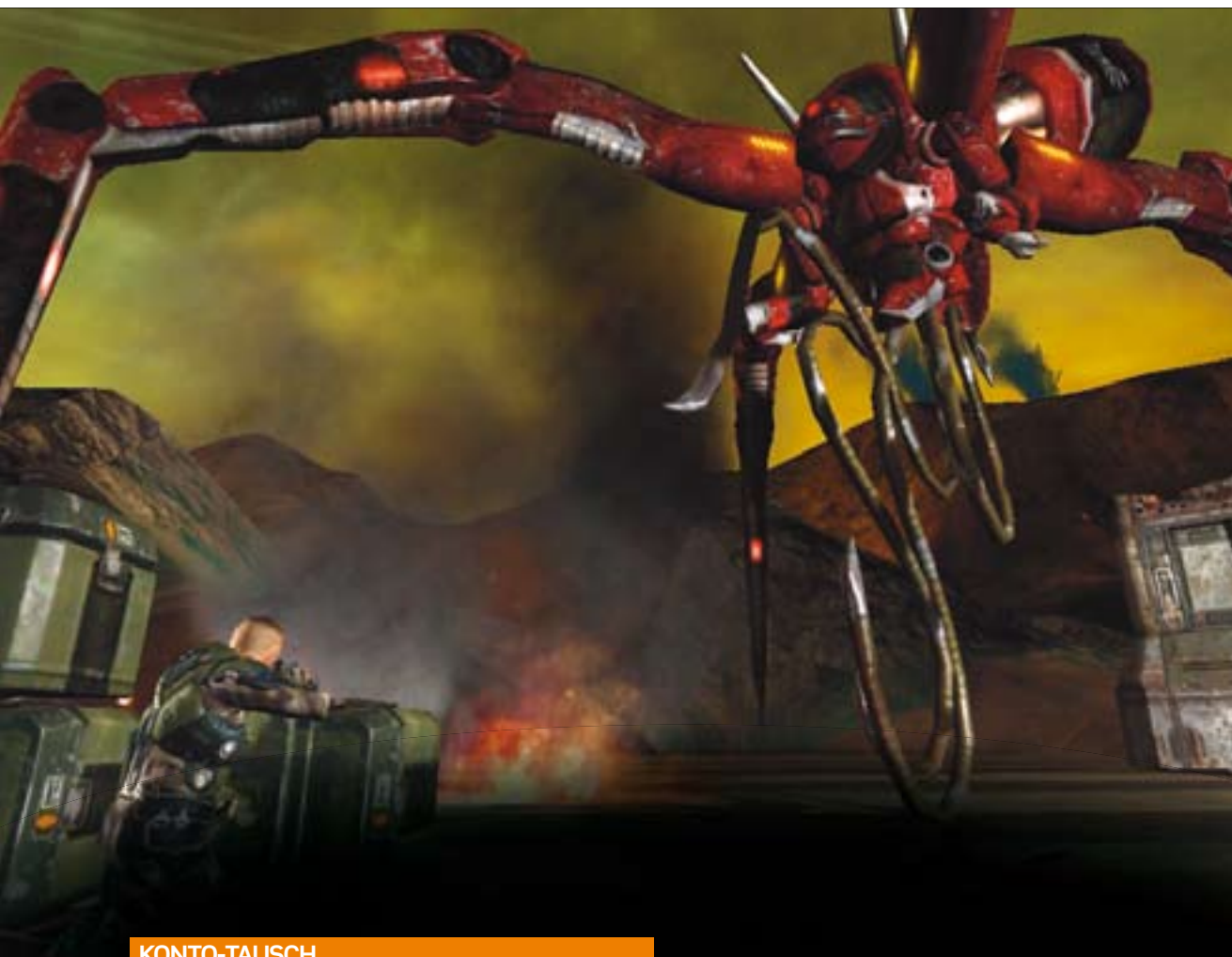
„Der Clan lebt durch seine Member“

360: Wie kam es zum Sponsorship mit BigBen Interactive?

R: Nachdem wir in der Szene Fuß gefasst hatten und den Bekanntheitsgrad des Clans durch den Sieg diverser Turniere und Ligen deutlich steigern konnten, kamen wir an den Punkt, wo eine Weiterentwicklung des Clans in den Vordergrund rücken musste. Wir brauchten einen starken Partner mit einem starken Namen. Mit dem richtigen Schreiben und der richtigen Präsentation konnten wir BigBen davon überzeugen, dass sie mit uns den richtigen Griff tun. Zuletzt konnte sich BigBen auf der »Games Convention« davon selbst überzeugen, als eAxis.BigBen Alex und eAxis.BigBen Lex die offiziellen »MotoGP«-Meisterschaften auf der THQ-Bühne gewannen.

360: Was hat sich an eurem Alltag seit dem Sponsorship geändert?

R: Wenig. Die Jungs fühlen sich natürlich gut, sie wissen, dass sie jetzt jemanden im Rücken haben, der sie unterstützt und dabei hilft, Ziele zu verfolgen und abschließen zu können. BigBen ist schon ein großer Name, natürlich sind wir stolz diesen Namen auf unserer Brust tragen zu dürfen. Es hat die Jungs sogar noch enger zusammengeschweißt. Für die nächstjährige »GC« wollen wir mit BigBen auch etwas für die Besucher auf die Beine stellen, bis dahin ist aber noch viel Zeit.



KONTO-TAUSCH

IMMER MEHR ÄRGER MIT POINTS-KLAU

Der Verlockungen eines mächtig aufgeplusterten Gamerpunts-Kontos scheinen manchmal so groß, dass der gesunde Menschenverstand aussetzt. Warum sonst würden einige Spieler auf die Idee kommen, auf halbseidene Angebote wildfremder Menschen einzugehen und ihnen ihre Xbox-Live-Kontodaten zu überlassen? Zweck der Übung: Erfolge, zu denen man selbst nicht fähig ist, lässt man einfach von einem besseren Gamer erzielen. Der wiederum lässt sich mit Microsoft Points »bezahlen«. Wer natürlich so leichtgläubig ist und irgendeinem dahergelaufenen Kerl seine Kontodaten rausrückt, muss sich nicht wundern, wenn der Schuss nach hinten losgeht. Der konkrete Fall: DoubleJ07 aus Kanada sollte für OzHunter69 Erfolge in »Quake 4« freispielen und dafür Points

als Belohnung kassieren. Dazu bekam DoubleJ07 die Xbox-Live-Kontodaten von OzHunter69, und spielte die Erfolge auf dessen Gamertag frei. Anschließend sendete DoubleJ07 seine eigenen Kontodaten an OzHunter69, damit der ihm die vereinbarten Microsoft Points als Bezahlung draufladen konnte. Was nur nie passierte. Stattdessen belastete OzHunter69 das Konto von DoubleJ07 mit Downloads im Wert von 200 US-Dollar und veränderte dann noch das Passwort, so dass DoubleJ07 keinen Zugriff mehr auf sein eigenes Konto hat. Dummer Fehler? Betrug? Jedenfalls eine rechtliche Grauzone, da der Deal auf freiwilliger Basis erfolgte. Top-Ten-Gamer Stallion83: »Hoffentlich fallen noch mehr Leute auf diese Falle rein. Die verdienen es nicht anders!«

POINTS-UMRECHNER

Preis/ Gratis

Herst./ Onkel,

GangsterPanda, NSGP
Zwar kein Download, aber trotzdem praktisch für Marktplatz-Fans! Wer die Microsoft-Währung nicht immer mühsam selbst im Kopf umrechnen will, muss das nun nicht mehr. Der 360-Gamer GangsterPanda hat auf seiner Blog-Seite einen komfortablen Währungsrechner veröffentlicht, der die Points ruckzuck in eine von sieben Währungen umrechnet. Die Adresse: www.gangsterpanda.com

ABWÄRTSKOMPATIBILITÄT

Preis/ Gratis

Herst./ Microsoft

Es geht weiter abwärts! Ende August hat Microsoft ein Update veröffentlicht, welches weitere 39 Xbox-Spiele auf der 360 zum Laufen bringt. Darunter solch illustre Titel wie »Burnout 3«, »Richard Burns Rally« oder »Sid Meier's Pirates!«. Des Weiteren ist bei neun Spielen die Lauffähigkeit deutlich verbessert worden. Darunter »Half Life 2« und »Mortal Kombat: Deception«.

ARTIST OF THE MONTH

Preis/ Gratis

Herst./ Microsoft

Sängerin Jessica Simpson wurde im September zum »Artist of the Month« gekürt. Freunde seichter Popmusik dürfen sich ihr neuestes Musikvideo »A Public Affair« in hoch aufgelöster Form herunterladen. Kostet zur Abwechslung mal nichts. Als Bonus gibt es zudem einen Blick hinter die Kulissen des Videos, sowie die Möglichkeit, eine 360 und Jessicas neues Album zu gewinnen.

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

TURNIER-BERICHT

UND NOCH EINE LAN!

Vom 24. - 26. November findet die nun vierte »Harzer Xbox Battle« in Abbenrode statt. Drei Tage lang dürfen sich 96 360-Fans in Turnieren zu Spielen wie »Dead or Alive 4«, »Halo 2« oder »Project Gotham Racing 3« messen. Toll, dass sich so langsam doch eine waschechte LAN-Szene im 360-Bereich herausbildet. Gegründet wurde das Event vom Clan Noobs of Boxes. Mehr Infos zur LAN auf: www.noobsofboxes.de

FIFA WM 06 MASTER SERIES

Ein spannendes Turnier ist Anfang September zu Ende gegangen. Die Rede ist von den »FIFA WM 06 Master Series«, die vom Clan NG GUS und dem 360-Magazin ins Leben gerufen wurde. Während sich unser Nicholas schon nach der Vorrunde verabschiedete, standen sich im Finale eAxis Devil und NG GUS BaRceLLo gegenüber. Letztendlich hat sich eAxis Devil! den Sieg und damit das von Electronic Arts gesponserte »Hollandstoppen.de«-Paket gesichert.

LIVE ARCADE TOTAL

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

SCRAMBLE

Preis/ 400 Points **Hersteller/** Konami **Schwierigkeit/** schwer

Im Jahr 1981 hievte Konami den wohl ersten reinrassigen Horizontal-Shooter in die Spielhallen. Den gibt es nun auch für Xbox-Live-Arcade. Die Grafik ist etwas aufgebohrt, beim Pieps- und Kratzsound vergangener Tage ist es so ziemlich geblieben. Der Spieler steuert einen Raumgleiter, der sowohl vorwärts lasern, als auch Bomben gen Boden werfen kann. Höchste Aufmerksamkeit ist nötig, denn in den sechs Leveln hat man es nicht nur mit fliegenden Gegnern zu tun, auch die Spritanzeige muss im Auge behalten werden! Trifft man keine Spritreservoirs am Boden, stürzt der Raumjäger wie ein Stein ab. Der Schwierigkeitsgrad ist der gleiche wie damals, durchbeißen ist also angesagt. Wie bei »Time Pilot« dürfen Retro-Fans auch hier wahlweise in aufgebohrter Grafik oder eben in der Urform spielen. Der Unterschied ist aber eigentlich kaum der Rede wert - wir bevorzugen jedenfalls den Charme des Originals. Blöd, dass sich das

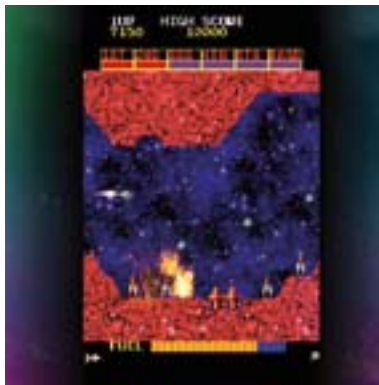


Bild nicht voll aufzoomen lässt, und dass die Steuerung auf den Controller-Tasten A und B für Laser und Bomben beharrt. Wir hätten gerne auf X und A umgestellt. Die Demo ist ein schlechter Witz: nach ein paar Sekunden bricht sie ab.

TIME PILOT

Preis/ 400 Points **Hersteller/** Konami **Schwierigkeit/** mittel

Noch mal Konami, noch ein Retro-Remake für Xbox-Live-Arcade. In »Time Pilot« steuert der Spieler ein Fluggerät quer durch die Zeit. Im Luftraum von 1910, 1940, 1970, 1982 und 2001 gilt es, zur Epoche passende Gegner vom Himmel zu schießen.



Jedenfalls das, was, wie Konami 1982 dachte, heute so rumfliegen würde – im Fall des Jahres 2001 also Ufos. Sobald eine bestimmte Zahl an Gegnern ausgezappt ist, geht es an einen Endgegner. Das ist mal ein großer Zeppelin, mal ein Bananenhubschrauber.

Grafisch ist die Version gegenüber dem Original ein wenig aufgepeppt worden, wer aber den richtigen Retro-Flash haben will, kann auch die 82er-Variante des Spiels zocken. Nette 2D-Shooter-Action, die sogar heute noch gut funktioniert und Spaß macht. Enttäuschend nur der Koop-Modus per Xbox-Live. Statt gemeinsam Flugzeuge vom Himmel zu holen, gibt's einen geteilten Bildschirm auf dem nur die Punktezahl mit dem Kollegen geteilt wird. Enttäuschend.

LIVE ARCADE WAS SICH SONST SO TUT ...

SPACE GIRAFFE

Retro-Freunde aufgepasst! Der schräge englische Spiele-Entwickler Jeff Minter bastelt gerade an einem neuen Teil der »Tempest«-Serie. »Space Giraffe« bleibt dem Prinzip der Klassiker treu. Auf einem Gitter gilt es, heranfliegende Feinde mit dem Raumschiff zu zerstören. Die Optik zeigt sich dabei in einem Farbenrausch, der »Geometry Wars« erblassen lässt. Wann der Arcade-Titel auf dem Marktplatz verfügbar sein wird, ist leider noch unklar.



CASTLE CRASHERS

Das kalifornische Entwicklerteam »The Behemoth«, das zuletzt mit »Alien Hominid« auf sich aufmerksam gemacht hat, bringt Anfang nächsten Jahres einen spannenden Beitrag zu Xbox-Live-Arcade. In »Castle Crashers« schnetzeln sich bis zu vier Spieler als Ritter in bester »Golden Axe«-Manier durch bunte Levels. Gute Spielbarkeit, durchgeknallter Look, immer her damit!



ARCADE UNPLUGGED VOL.1

Okay, sind eher Games von gestern als von morgen, aber trotzdem: Seit 15. September gibt es die Live-Arcade-Spielesammlung im Handel, mit den Vollversionen von »Geometry Wars Evolved«, »Wik«, »Outpost Kaloki X«, »Bejeweled 2 Deluxe«, »Hardwood Backgammon« und »Texas Hold 'Em« plus ein Monat Xbox-Live-Gold und Demos zu »Uno«, »Feeding Frenzy« und »Marble Blast Ultra«. Aber 40 Euro? Teuer...

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« nach wie vor zu den meist gespielten Shootern auf Xbox-Live. Hier die besten aus der 1-on-1-Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	PrOGamEr	●	1314	18
2	wHite	●	1298	18
3	Mayo	●	1243	13
4	Onkel 28	▲	1215	29
5	Lourenco	●	1206	20



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	●	1344	25
2	R3SPA	▲	1286	37
3	ShiSha	▲	1232	14
4	Homy09	▲	1090	10
5	dieKrake	▲	1055	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	●	1373	115
2	Homer2006	▲	1333	199
3	Magic Jr	▲	1325	27
4	Devil	▲	1299	105
5	ne OneChance	▲	1299	93

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Analysieren, taktieren und angreifen. Das ist die Welt von »Ghost Recon«. Hier wieder die besten 5-on-5 Teams:

	Clan		Punkte	Matches
1	eAxis.Bigben	▲	1111	10
2	European Elite Squad	▼	1062	16
3	Virtual-Sports-Alliance	●	1055	11
4	Two Nations Force	●	1048	10
5	GAS GRIMR3APERS	●	1035	5



TISCHTENNIS

Pingpong, Pingpong, so hallt es durch zahlreiche Wohnzimmer in Deutschland. Hier die Top5 der CSL-Ladder von Rockstars »Tischtennis«:

	Spieler		Punkte	Matches
1	DZS Dani1981	▲	1318	26
2	Maddin X	▲	1316	21
3	real toto	●	1291	24
4	Liquid	▼	1191	31
5	Ad4m	●	1140	9



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	Moerte	▲	1259	13
2	lol360	●	1229	17
3	Johnson	▼	1223	13
4	Patohm	●	1222	15
5	PHOENIX	▲	1197	17

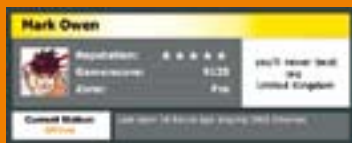
360 ERKLÄRT DIE WELT

Es gibt viele Geheimnisse in dieser Welt. Jetzt sind es wieder ein paar weniger ...

Was passiert eigentlich, wenn ...

... man seinen Gamertag in den eines ehemaligen Take-That-Sängers verändert?

Wie alle großen Pläne, ist uns die Idee dazu während einer Nachtsession auf Xbox-Live gekommen. Zusammen mit zwei Kollegen haben wir also zwei Gamertags angelegt: Gary Barlow und Mark Owen. Seitdem haben uns einige Mitspieler angefunkelt, ob wir es denn wirklich seien. Mark Owen hat ein paar Liebes-E-Mails bekommen. Bei dem von den »French Frag Dolls« wären wir beinahe schwach geworden. Gary Barlow hat nichts bekommen.



... man die italienische Flagge als Gamerpfp wählt, nachdem Italien die deutsche Nationalelf aus der WM gekickt hat?

Erstaunlich wenig. Obwohl die Flagge gut erkennbar ist, kommt kaum Resonanz. Nur zwei Zuschriften: Einer hat uns als Loser beschimpft, der andere gefragt, ob das wirklich die italienische Flagge sei. Die E-Mail war gespickt mit erstaunlichen Grammatikfehlern.

... an Leute von seiner Freundesliste löscht?

So ziemlich gar nichts. Die Betroffenen erhalten keine Nachricht, dass sie sich nicht mehr zum illustren Kreis zählen dürfen. Und sie merken den Ausschluss auch erst dann, wenn sie selbst online gehen und einen nicht mehr auf ihrer eigenen Freundesliste finden. Was uns traurig stimmt: Wir haben probierhalber mal 20 Leute von unserer Liste genommen. Nur zwei haben es gemerkt, jedenfalls innerhalb von zwei Tagen. Kümmert so was denn keinen mehr?

Kann die Welt so ungerecht sein?

20 Leute von der Liste der Freunde gelöscht, kaum einer hat's gemerkt ...

DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



PREY

Um das Spiel durchzuspielen, brauchst du eigentlich nur Durchhaltevermögen. Richtig sterben kann Tommy nämlich nicht. Und die geheimen Erfolge? 15000 Punkte am »Runeman«-Spielautomaten (ungefähr vier Level) und 250 Dollar bei Blackjack und Poker gewinnen. Um die letzten beiden zu schaffen, einfach das Spiel abspeichern, wenn du gewonnen hast. Verlierst du, lädst du einfach neu. Genauso wie du es in Las Vegas machen würdest! 750 Punkte für dich!

Spiel durchgespielt (normal):	655
Spiel durchgespielt (Cherokee):	65
Retro-Spieler:	10
Poker-Face:	10
Blackjack:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:

750

HITMAN: BLOOD MONEY



Für eine kleine Gamerpoints-Ladung musst du das Spiel eigentlich nur durchspielen. Einige Erfolge werden dabei ganz gemütlich auf dem Weg freigeschaltet. Wer sich ein bisschen reinhängt, kann sich noch ein »Silent Assassin«-Ranking holen und in einer Mission genau 47 Kills machen. Letzteres am besten im Opern-Level probieren, weil es dort genug gute Verstecke gibt. Aber Vorsicht! Ver zählen ist nicht!

Erste Mission gemeistert:	25
Spiel auf Normal durchgespielt:	50
Level 2 des Waffenladens frei:	5
Level 3 des Waffenladens frei:	15
Level 4 des Waffenladens frei:	20
Silent Assassin:	25
47 Kills in einer Mission:	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:

170

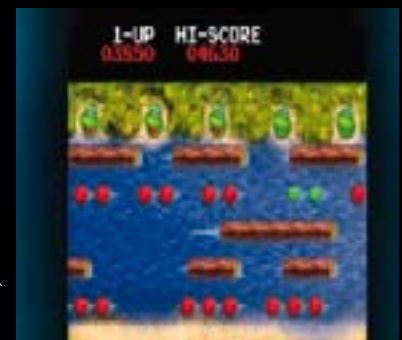
FROGGER

Einfach in die Optionen gehen und sieben Leben einstellen. »Aber so bekommt man doch keine Erfolge!«, werden viele jetzt schreien. Aber halt! Spiel das Spiel ganz normal, geh danach zurück ins Dashboard und dann DIREKT wieder ins Spiel. Spiel's durch und schau was passiert. Richtig, Erfolge!

Level 5 geschafft:	20
Level 4 geschafft:	20
Level 3 geschafft:	15
Level 2 geschafft:	10
Voller Magen:	10
Helfende Hand:	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:

100



ASTROPOP

Vectors »Supa Waffe« schreit geradezu danach, voll aufgerüstet zu werden! Danach musst du nur noch bis Level 3 spielen. Wenn das Level dann startet, aktiviere deine »Supa Waffe« und leere den Bildschirm fünf Mal (Vortex Generator). Danach beendest du das Level einfach unter 25 Sekunden und kassierst dafür den »Kapitän Quick Brick«-Erfolg. Die Puzzles in den vorherigen Levels sind da natürlich noch einfacher!

Kapitän Quick Brick: 25
Vortex Generator: 15
Puzzle Commander: 10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 50



DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRES



Im »Gathering of Heroes«-Szenario im »Empire«-Modus musst du bei den Einstellungen zur Truppenstärke auf jeden Fall »Viele« angeben. Dann einfach fleißig die Provinzen einnehmen und danach ein Bündnis mit dem letzten Herrscher eingehen. Was jetzt folgt, dauert ein bisschen, lohnt sich aber. Bei den Personal-Einstellung einfach Rekrutieren angeben und die Schlachtenphasen überspringen. Das gibt wesentlich mehr Kohle um die Offiziere zu rekrutieren. Nach und nach müssten sich dann alle Offiziere darum scheren, bei dir mitmachen zu dürfen.

Alle Offiziere: 500

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 500

OVER-G FIGHTERS

Wir wissen, es ist schwierig! Aber wer Gamerpunkte haben will, muss manchmal eben in den sauren Apfel beißen. Alle Nachwuchskampfpiloten, die sich 200 Gamerpunkte verdienen wollen, müssen das Spiel eigentlich nur ein wenig im Szenario-Modus durchpflügen. Nach und nach gesellt sich dann die besagte Summe auf das eigene Gamerscore-Konto.

Belohnung 1 im Szenario-Modus: 25
Belohnung 2 im Szenario-Modus: 25
Belohnung 3 im Szenario-Modus: 25
Belohnung 4 im Szenario-Modus: 25
Belohnung 5 im Szenario-Modus: 25
Belohnung 6 im Szenario-Modus: 25
Belohnung 7 im Szenario-Modus: 25
Belohnung 8 im Szenario-Modus: 25

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 200



Deutschlands erfolgreichste Gamerpunkt-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpunkte	Zuletzt gespielt:
1	Turambar360	↑	38827	Football Manager 2006, Battlefield 2: Modern Combat, Time Pilot
2	Ebo88	↓	36143	Over-G Fighters, Schlacht um Mitteleuropa 2, Texas Hold 'Em
3	TheThirdWave	↑	33768	Texas Hold 'Em, Time Pilot, X-Men: The Official Game
4	DevilDio	↓	33950	Versteckt
5	WORLDWONDA	●	33914	Saints Row, Dead Rising, Texas Hold 'Em

Quelle: www.mygamercard.net,
Stand: 31. August 06

LIVE LEXIKON

Warum heißt das eigentlich »Pwned«?

Keine Ahnung, wovon die Rede ist? Schon länger nicht mehr gegen Spezies aus USA oder England gespielt, hm? Macht nix. Jetzt klären wir ja auf.

Wer schon das eine oder andere Mal mit englischsprachigen Spielern gespielt hat, hat es sicherlich schon mal an den Kopf geworfen bekommen: »Owned!« Aber woher kommt dieser Ausdruck? Und wie ist das abgewandelte »pwned« entstanden, das sich viele Forenuser gegenseitig an den Kopf werfen? Dazu muss man in die glorievolle Zeit der Hacker zurückgreifen, die nach erfolgreicher Infiltrierung eines Firmenrechners öfters »owned« als Begeisterungsruf gehabt haben. Schnell ist dieser Begriff aber auch ins Lager der Video- und Computerspieler gewandert, vor allem Richtung »Counter-Strike«. »Pwned« ist dann wohl viel mehr aus Versehen entstanden. Zwei Möglichkeiten sind uns dazu eingefallen. Zum einen hat ein »Warcraft«-Mapdesigner »owned« einmal falsch geschrieben, was dann ziemlich populär geworden ist. Dann hat schließlich noch ein prominenter »Quake«-Spieler den gleichen Fehler gemacht, als er wieder einmal gewonnen hat. Nicht gerade abwegig, wenn man sieht, wo »O« und »P« auf der Tastatur liegen. Warum einige Spieler aber auch über Headset »Pwned« (sprich: Paud) schreien, ist uns ein Rätsel. Allerdings sind das meist auch Leute, die im wahren Leben »lol« oder »oh ehm gee« sagen. Mit solchen Jungs wären wir eh vorsichtig!





DIE ZEICHEN MEHREN SICH.
ALLES WEIST AUF EIN REVIVAL
DES HORROR-GENRES HIN.
SEBASTIAN KRAFTMEIER UND
RICHARD LÖWENSTEIN ÜBER
DEN NERVENKITZEL EINER NEUEN
GENERATION. UND WARUM WIR
UNS IN DEUTSCHLAND MEHR ALS
WOANDERS FÜRCHTEN MÜSSEN.



DAS GROSSE.. KETTENSÄGEN MASSAKER

Parade der Freaks: In »Resident Evil 5« probiert Capcom neue Stilmittel aus. Der Kontrast zwischen düsteren Gestalten und grellem Sonnenlicht soll den Spieler in Verwirrung stürzen

Panik, Entsetzen, Grauen, Angst. Horror gibt es seit Anbeginn der Menschheit. Er kann sadistisch und psychologisch sein, er kann einen fesseln oder erstarren lassen. Horror wirkt auf den Betrachter abstoßend und faszinierend zugleich. Vielleicht gerade deshalb spielt er in der Entwicklungsgeschichte des Menschen eine so große Rolle. Bereits die alten Mythen nutzen Elemente, die man heute als Horror definieren würde. Man denke nur an die Medusa, die mit Schlangen statt Haaren Menschen in Stein verwandeln konnte. Solche schaurigen Szenen, die sich in den Mythologien aller Kulturen finden lassen, hatten sicherlich neben einem unterhaltenden Element vor allem eine ganz wesentliche Funktion: Der Geist der Menschen sollte durch das simulierte Erleben schockhafter Situationen so abgehärtet werden, dass er in der gefährlichen Wirklichkeit besser bestehen konnte – beispielsweise wenn ihm auf der Jagd ein Löwe gegenüberstand. Obwohl sich diese Gewichtung im Laufe der Zeit zugunsten der Unterhaltung verschoben hat, spricht Horror auch heute noch die Urängste des Menschen an: der freie Fall, die Angst bei lebendigem Leibe begraben zu werden, zugleich Jäger und Gejagter zu sein ... Die Identifikation mit den Figuren einer Horrorgeschichte im Bewusstsein, sich selbst in einer sicheren Distanz zum Geschehen zu befinden, solche Szenen sprechen unsere morbide Neugier an und steigern die Spannung. Daneben hilft Horror auch, Druck, Frustration oder Angst abzubauen. Deshalb findet man sich nach Betrachtung eines Actionfilms wie auch nach dem

Genuss eines Videospiels in einer leicht euphorischen Stimmung wieder.

KÖNNEN VIDEOSPIELER WEINEN?

Dass Videospiele Gefühle auslösen und etwas in uns bewegen, das weiß jeder, der schon einmal mit einem Game in Kontakt gekommen ist. Viele Menschen empfinden Gaming sogar als extrem emotional, jedenfalls laut einer Studie der US-Marktforscher von Bowen Research. Das Werk mit dem Titel »Can Videogames make you cry?«, zu deutsch etwa »Können Videospieler weinen?«, geht der Frage nach, ob und wie sehr Gaming mit Gefühlen verbunden ist. Immerhin ein Drittel der 535 befragten Teilnehmer gesteht Videospielen zu, dass sie mindestens so erfolgreich auf der Klaviatur der Emotionen spielen wie Bücher und Filme. Ein weiteres Ergebnis der Studie: Zwei Genres dominieren die Gefühlswelt, Rollen- und Horrorspiele. Unter den fünf Titeln, die von den Befragten als emotional am stärksten aufgeladen genannt wurden, rangieren zwei Grusel-Spiele. Die blutigen Schocker aus der »Resident Evil«-Serie gehen einem extrem an die Nieren, gleiches gilt für den subtil inszenierten Horror aus der »Silent Hill«-Reihe. Zwei Spiele, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Das eine laut und bildgewaltig, voller Action und Splatter, das andere eher leise, geprägt durch bedrohliche Atmosphäre und präzise gesetzte Spannungsspitzen. Die ersten spielbaren Versuche, uns die Angst zu lehren, finden sich schon sehr früh in der Spielegeschichte. Viele verfehlten zwar das Klassenziel, waren sehr einfach und unspektakulär gemacht. Aber eine Hand voll

GEORGE ROMERO ÜBER »RESIDENT EVIL«:

»Ich bin kein Videospieler. Mein Assistent hat das Spiel von vorne bis hinten durchgezockt und aufgezeichnet, sodass ich mir das Ganze anschauen konnte.«

GEORGE ROMERO ÜBER VIDEOSPIELE:

»Ich würde zu gern mal eines machen: einen Plot schreiben und bei der Entwicklung dabei sein. Ich habe an einer neuen Schule für elektronische Unterhaltung gearbeitet und dort mit anderen über eine Idee diskutiert, die ein wenig mehr über die psychologische Ebene wirkt, anstatt nur über die Action und den Look. Aber ich weiß nicht, ob die Idee je in die Tat umgesetzt wird.«

PAM COOK ÜBER HORROR-GENRES:

»Die Filmdozentin an der Universität Southampton unterscheidet in ihrer preisgekrönten Hollywood-Bibel »The Cinema Book« zwischen zwei Varianten von Horror-Filmen. Solchen, die alles zeigen, und solchen, die das Wirken von Ängsten und Empfindungen eher dem Unterbewusstsein und der Vorstellungskraft des Menschen überlassen. Bei Spielen ist es genauso: ein »Dead Rising« würde zur ersten Gruppe zählen, ein »F.E.A.R.« eher zur zweiten.«



Titel war doch erfolgreich. »Frankenstein's Monster« für Atari VCS, und »Dracula« für die Intellivision-Konsole sind Beispiele für halbwegs gelungene Horrorspiele der frühen 80er-Jahre. Mangels technischer Möglichkeiten durchzuckt es einen da aber nur kurz. Wirkliche Furcht verbreiten Spiele erst seit den 90er-Jahren, seit die Technik die Integration eines guten Drehbuchs, glaubwürdige Figuren und funktionierende Schockmomente erlaubt.

DIE ANGST WÄCHST ...

Beim Blick zurück in das Jahr 1992 stößt man auf eine Produktion des französischen Unternehmens Infogrames (heute Atari): »Alone in the Dark« gilt als Urahn jener Action-Abenteuer, die bewusst mit unseren Ängsten spielen. Das Spiel löst durch gezielte Wechsel von Kamerapositionen innerhalb einer statischen Kulisse Schockmomente aus. Und es führt per 3D-Grafik lebensecht animierte Figuren durch das AngstszENARIO. Ein Stilmittel, das Capcoms »Resident Evil« drei Jahre später aufgreifen und um Splatter-Elemente ergänzen sollte. Fast zeitgleich gelang der Looking-Glass-Produktion »System Shock« die Fusion von Angst, Ego-Shooter und Rollenspiel. Durch Verwendung von 3D-Sounds geriet der Horror im 1999 veröffentlichten Nachfolger »System Shock 2« noch greifbarer. Als erster Nervenkitzel, »aus dem Sitz-Reißer« und

»Herzschlag-Beschleuniger« moderner Machart darf aber wohl »Half-Life« gelten. Die Valve-Produktion aus dem Jahr 1998 mag aussehen wie ein Ego-Shooter, nutzt aber klassische Stilmittel aus dem Horror-Genre in seinen stärksten Momenten. Die klassische Erzählstruktur: Erst wird man mit dem sympathischen Heldencharakter Gordon Freeman bekannt gemacht, dann wird er in eine scheinbar ausweglose Situation geführt. Blutflecken in klinisch sauberen Korridoren, flackerndes Licht und bedrohliche Geräusche schüren die Angst vor dem, was sich im Dunklen verbirgt. Die Spannung steigt. Dann plötzlich ein Flackern, ein Bersten, die Wand links zerfällt zu Staub. Ein entstellter Mensch wankt in das Bild, der Überlebenskampf beginnt.

Dass heute, acht Jahre danach, kaum ein anderes Spiel eine solch fesselnde Wirkung ausübt, zeigt, wie weit »Half-Life« seiner Zeit voraus war. Außerdem ist »Half-Life« ein gutes Beispiel dafür, wie entscheidend die glaubwürdige Abbildung der Umwelt und das nahtlose Ineinandergreifen aller Elemente für guten Horror ist. Wenn die Ladezeiten nerven oder wenn die Eindeutigkeit misslingt, dann fährt einem eher der Schalk in den Nacken als die Angst durch die Glieder. So geschehen bei der für den deutschen Markt umgebauten »Half-Life«-Fassung, bei der Menschen durch Roboter ersetzt sind. Durch diese Abstraktion übt die deutsche

Fassung nur einen Bruchteil der ursprünglichen Wirkung aus.

COMEBACK DER BESESSENHEIT

In der jüngsten Vergangenheit schaffte das Survivalhorror-Genre ein Comeback, dank des Erfolgs von japanischen spirituellen Horrorfilmen, wie »The Ring« – natürlich unterstützt von der Popularität der Hollywood-Remakes. Im Horrorgeschäft ist Japan ein Trendsetter; außergewöhnlich brutale Horrorfilme sind dort mehr als populär. So sehr, in der Tat, dass »Cannibal Holocaust« zu den erfolgreichsten Filmen in Japans Kinos zählt – noch vor »ET« und »»



Geht unter die Haut: Sierras »F.E.A.R.« arbeitet ebenfalls mit Kontrasten, allerdings mit inhaltlichen. Spektakuläre Feuergefechte wechseln sich mit »was lauert in der Dunkelheit«-Momenten ab ...

»Der weiße Hai«. Neben fernöstlichen Streifen haben natürlich auch Zombie-Filme wie »Land of the Dead« von George A. Romero großen Anteil daran, dass sich Spielentwickler wieder verstärkt auf Horrorthemen stürzen und dabei jeden Vorteil nutzen, den ihnen die neuen Technologien zu bieten haben.

Philip Oliver und Simon Smith vom englischen Independent-Developer Blitz Games jedenfalls schätzen die Xbox 360 als die perfekte Plattform für ihr neuestes Spiel »Possession«. Eine Zombiehorror-Geschichte, die uns ab Anfang 2007 fesseln will. Das Herzstück bildet eine Software-Technologie namens »Endorphine 2.5« vom englischen Hersteller NaturalMotion. Sie soll sicherstellen, dass die Animation und KI so überzeugend herüberkommen wie nur möglich. »Possession« ist ein Horrorspiel, kein wirkliches Survivalgame. »In Possession ist man selbst der Horror«, schwärmt Simon Smith. Der Spieler erobert eine Stadt, indem er Zombies kontrolliert. Er kann den Toten befehlen, die Lebenden zu töten, und somit seine Armee vergrößern. Zudem lassen sich Zombies in unterschiedlichste Spezialfiguren mutieren, um verschiedene Aufgaben zu erfüllen; so erhält man unter anderem riesige Zombie-Monster-Trucks. Philip Oliver unterstreicht die Stärken der Xbox 360, auf die sich ihr Spiel stützt. Unter anderem können sie Multi-Texturing benutzen, zur Darstellung realistischer Haut, wenn zum Beispiel Arme abgerissen werden. Ein weiteres bluttriefendes Game, oder eines, welches man lieber nur bei angeschaltetem Licht spielt?



LEBENDES FLEISCH

Sicher ist: Wer immer seine Freude an verfaulenden, Fleisch fressenden Untoten hat, wird sich auf der Xbox 360 so bald nicht langweilen. Auch »Resident Evil 5« soll irgendwann gegen Ende kommenden Jahres alle Vorteile der 360-Hardware nutzen. Die Bildrate wird mit 50 Bildern pro Sekunde doppelt so hoch sein wie beim Vorgängerspiel auf dem Gamecube. Damit kann Jon Takeuchi, Produzent des Spiels, den Fans eine innovative Game-Engine bieten, die atmosphärische Änderungen besser darstellen kann. Das Physiksystem soll selbst ein »Half-Life 2« primitiv erscheinen lassen, heißt es. Große Worte, denen hoffentlich bald Taten folgen. Eine Vorfreude ergriff die Szene auch, als das Gerücht aufkam, dass George Romero (Regisseur von »Land of the Dead«) an einem Xbox-360-Projekt mit dem Titel »City of the Dead« mitarbeiten würde. Es wurde getuschelt, dieses Spiel würde nun auch im Bereich der Horrorspiele Romeros Meisterschaft beweisen. Romero selbst muss seine Fans enttäuschen: »Ich bin überhaupt nicht in den kreativen Prozess miteinbezogen worden. Das Spiel basiert auf einigen meiner Ideen. Konkrete Ideen für ein Spiel habe ich aber keine geliefert.« Er hätte es gerne getan, jedoch sei er nie eingeladen worden, von Beginn an bei »City of the Dead« mitzuarbeiten, fügt er hinzu und lässt die Hoffnungen verstummen, der Pate des Horrors würde nun endlich ein Horrorspiel entwickeln. Kuju jedoch, der Entwickler von »City of the Dead«, besteht weiterhin darauf, das Spiel stamme aus Romeros Horrorwelt. Jedoch macht »City of the Dead« bisher einen einfach gestrickten Eindruck. Keine Rätsel und keine Herausforderungen, außer der Aufgabe, zu überleben und mit extremer Feuerkraft alles nie-

derzumachen, was bloss um die Nase

aussieht. Eine Ragdoll-Physik spielt eher schon eine Rolle: Einschlagende Kugeln lassen Körper tanzen, Gliedmaßen zerplatzen und Köpfe explodieren wie überreife Melonen. Vielleicht setzt die drohende Pleite des Herstellers dem Gemetzel aber noch ein Ende, bevor es wie geplant Ende 2006 überhaupt beginnt.

TECHNISCHE FORTSCHRITTE

So oder so ist es ziemlich offensichtlich, dass die Xbox 360 das Genre der Horror- und Survival-Games auf eine völlig neue Ebene hievt. Die Möglichkeiten, was die Optik und Akustik betrifft, sind bei weitem noch nicht ausgereizt. Im Gegenteil. Viele Entwickler scheinen motiviert zu sein, ihre Spiele auch durch düstere Atmosphäre und meisterhafte Erzählungen glänzen zu lassen. Was wirklich geht, werden wir wohl frühestens im kommenden Jahr feststellen. Allerdings ergeben sich durch die zunehmend realistische und plastische Schilderung der grausamsten Details durchaus Konsequenzen für die Spieleindustrie. Und es sieht nicht so aus, als wären Jugendschützer gewillt, ein Kettensägen-Massaker im Kino und im Videospiel, auch wenn sie identisch aussehen mögen, auf eine Stufe zu stellen. Würden sie es tun, hätte ein »Dead Rising« konsequenterweise eine Altersfreigabe zumindest für Erwachsene erhalten müssen. Denn tatsächlich wird in dem Spiel nichts gezeigt, was in »Dawn of the Dead«, »House of Wax«, »Haus der tausend Leichen« oder sonst einem halbwegs aktuellen Gruselfilm nicht längst schon zu sehen war.

Die Wahrscheinlichkeit, dass die Zensur stärker denn je in die Spieleindustrie eingreift, steigt. Und entge-

gen anders lautenden Gerüchten sind die deutschen Behörden in diesem Punkt keineswegs besonders unbarmherzig. Auch in Australien werden kontroverse Spiele verbannt, und in Japan gelten längst schon strenge Jugendschutz-Kriterien, die den unseren gleichzusetzen sind. Wünschenswert wäre natürlich ein gewisses Maß an Feinfühligkeit, sobald es an die Altersregelungen geht. Segas »Condemned« zum Beispiel, bei uns erst durch das Raster der USK gefallen und dann von der BPjM indiziert, darf in England verkauft werden. Warum?

»Wir haben das Spiel sehr sorgfältig überprüft, lange gespielt und ein Video mit Sonderinhalten gesehen, das der Vertrieb bereitgestellt hat«, erklärt Mark Dawson, Prüfer für digitale Medien am BBFC, dem englischen Pendant zu unserer USK. »Wir finden durchaus, dass die Grafik zusammen mit dem die Nerven belastenden Gameplay den Spieler sehr stark einbezieht. Wir finden aber außerdem, dass die strategischen Aspekte im gleichen Maß betont werden wie die Gewalt. Das Ziel ist also nicht nur,





Massensterben: Capcoms »Dead Rising« gilt als der erste Versuch, das Zombie-Filmgenre artgerecht auf ein Videospiel-System zu transportieren

» anderen Charakteren Schaden zuzufügen. Stattdessen soll der Spieler seine Fähigkeiten untermauern, dass er Beweise sammeln, interpretieren und am Ende so den Täter überführen kann. Und obwohl es einem die gewalttätigen Aspekte erlauben, Blutvergießen und dergleichen auszulösen, gibt es wenige Gründe, dies auch zu tun.«

HERAUSFORDERUNG FÜR DIE INDUSTRIE

Dawson betont, dass die BBFC seit Jahren kein Spiel mehr zensiert hat: »Wir sind der Meinung, dass Erwachsene frei entscheiden sollen, wie sie sich unterhalten, solange dies nicht schädlich und im Rahmen der Gesetze ist«. Eine Meinung, der eigentlich kaum zu widersprechen ist. In England jedenfalls werden Horrorspiele seit dem Hardware-Generationswechsel nicht unbedingt strenger unter die Lupe genommen als vorher. »Man könnte natürlich sagen, dass ein Ego-Shooter, der seinem Spieler die Möglichkeit gibt, die Action durch die Augen eines Charakters zu erleben, im Vergleich zu anderen Genres ein besonders intensives Erleben ist«, sagt Dawson, »aber wir behandeln alle Spiele weiter nach ihren speziellen Eigenarten«. Da das in Deutschland offensichtlich nicht immer vergleichbar gehandhabt wird, sieht sich die hiesige Spieleindustrie einer schwierigen Aufgabe gegenüber. Sie muss eines der faszinierendsten Videospiel-Genres am Leben erhalten, ohne es durch unsensible Schnitte der Lächerlichkeit preiszugeben. Dämliche Roboter, die in der deutschen »Half-Life«-Fassung allenfalls das Zwerchfell kitzeln, wollen wir nie wieder erleben.

Richard Löwenstein
Sebastian Kraftmeier

WAS LAUERT DA IM SCHATTEN?

Die fünf besten Horrorspiele von morgen

RESIDENT EVIL 5

PUBLISHER/ Capcom
DEVELOPER/ Capcom
ERSCHEINT/ 2007



Lange erwartet und wohl auf jedermanns Wunschliste, soll uns »Resident Evil 5« irgendwann im Lauf des kommenden Jahres auf der 360-

Konsole unter die Haut gehen. Vom Look her wird sich der Splatter-Schocker deutlich von seinen Vorgängern unterscheiden. Eine höhere Bildrate führt zu einer noch realistischeren Grafik, in der auch Wärmeunterschiede sichtbar dargestellt werden sollen. Denn Hitze und Kälte werden wohl eine große Rolle im Gameplay spielen. Waren die Räume in den Vorgängern eher düster und eng, spielt »Resident Evil 5« in weitläufigeren, oft lichtdurchfluteten Orten. Wer der Held sein wird, ist noch ungewiss, jedoch deutete Capcom an, die Fans würden ihn sicher aus früheren Spielen kennen. Ob die Pläne, Online-Gameplay ins Spiel zu integrieren, realisiert werden? Noch unklar.

GRÖSSTER NERVENKITZEL: wenn der Held im gleißenden Sonnenlicht um eine Ecke biegt, einer Gruppe zwielichtiger Gestalten gegenübersteht und ihnen in die rot glimmenden Augen blickt.

SCHREI-FAKTOR: ★★★★★

F.E.A.R.

PUBLISHER/ Vivendi
DEVELOPER/ Day 1 Studios
ERSCHEINT/ November 06



Die kleine Alma will keinen Lolli, sondern Blut. Vielleicht hätten die Docs doch nicht an ihrem Hirn herumfuschen sollen? Seither neigt die kleine

Psychopathin zu Massakern. Diesmal richtet sie eines unter den Leuten des streng geheimen Labors an, in dem sie geboren wurde. Also dringt der Spieler zusammen mit seiner Knarre und stahlharten Jungs von der Spezialeinheit ein, der Kleinen den Hintern zu versohlen. Zwischen Blutbad und toten Körpern entwickelt sich ein hoch spannender Ego-Shooter voller Fragezeichen: Über welche Mächte verfügt Alma, welches Entsetzen lauert noch in den Korridoren, wie kann der Spieler das alles überleben? Der Thriller arbeitet selten gekonnt mit der Furcht vor dem Unbekannten, mit Zeitlupen und Rückblenden. Fluchtscenen, Schießereien und Schocks folgen in so schnellem Wechsel, dass kaum Zeit zum Verschlaufen bleibt.

GRÖSSTER NERVENKITZEL: wenn irgendwo in der Ferne ein kleines Mädchen durch das Bild huscht, sich die Wahrnehmung verändert, der Raum zerfließt und das Unfassbare droht ...

SCHREI-FAKTOR: ★★★★★

ALONE IN THE DARK 5

PUBLISHER/ Atari
DEVELOPER/ Eden Studios
ERSCHEINT/ Q1 07



Auch Atari wirft den fünften Teil seiner Erfolgsserie ins Rennen. Die gute Nachricht: Das Spiel hat rein gar nichts mit dem üblen Kinofilm zu tun, in dem

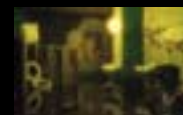
sich Christian Slater um Kopf und Kragen spielt. Die bessere Nachricht: Das französische Team hinter dem Spiel beweist momentan anhand von »Test Drive Unlimited«, mit wie viel Liebe zum Detail es ans Werk geht. Wir dürfen uns also auf eine voll interaktive Umgebung freuen, in der Mauern beispielsweise über dem Charakter einstürzen. Dazu kommen ein Plot und ein Setting, die den besten Traditionen des Horror-Genres folgen. Dunkle und düstere Schauplätze, ein ausgereiftes Physiksystem und gute Kl: die Eden Studios scheinen an den richtigen Fäden zu ziehen.

GRÖSSTER NERVENKITZEL: Das ganze Gebäude, in dem Edgar Carnby gerade nach Hinweisen sucht, beginnt über ihm einzustürzen. Seine einzige Chance zu überleben ist ein verstärkter Türrahmen.

SCHREI-FAKTOR: ★★★★★

BIOSHOCK

PUBLISHER/ 2K Games
DEVELOPER/ Irrational Games
ERSCHEINT/ Q2 07



Ein Actiongame im Stil des Utopisten Jules Verne. In den späten 30er-Jahren versammelt der Weltverbesserer Andrew Ryan die besten

Wissenschaftler, Doktoren und Künstler in einer Unterwasserstadt. Dann geht alles schief. Eine Droge entstellt die Menschen, tötet ihr Gewissen, sie beginnen sich zu bekämpfen – jetzt nur raus aus diesem Tiefsee-Inferno! Faszinierender Unterwasser-Thriller, der von intensiven Schilderungen und lebendiger Grafik lebt.

GRÖSSTER NERVENKITZEL: wenn einem Schritt für Schritt klar wird, dass die vermeintliche Rettung vermutlich ins Verderben führt. Dann die erste Begegnung mit einem Gatherer ...

SCHREI-FAKTOR: ★★★★★

ALAN WAKE

PUBLISHER/ Microsoft
DEVELOPER/ Remedy
ERSCHEINT/ 2007



Fans von mehr psychologischem Horror, wie etwa der »Silent Hill«-Serie, sollten sich den Namen »Alan Wake« merken. Alan ist ein erfolgreicher Autor von

Horrorgeschichten, der sich in ein abgelegenes Städtchen zurückzieht, um über das plötzliche Verschwinden seiner Frau hinwegzukommen und dem Erfolgsdruck zu entfliehen. Aber auch in der Abgeschiedenheit wird er von Alpträumen heimgesucht. Er beginnt schlafzuwandeln und erkennt schließlich, dass seine Alpträume beginnen, Realität zu werden. So wird jede Nacht ein Kampf ums Überleben, denn nur die Sonne kann die Dämonen im Zaum halten und ihm etwas Zeit geben, den Ursprung des Alptrahms zu finden. Atemberaubende Grafiken, eine riesige Welt, die es zu erforschen gilt, und beinahe greifbare Spannung. Dieses Spiel darf sich wirklich mit dem Prädikat Horror schmücken.

GRÖSSTER NERVENKITZEL: der beängstigende Augenblick, wenn die Sonne hinter den Bergrücken verschwindet und die Schatten sich zu bewegen beginnen ...

SCHREI-FAKTOR: ★★★★★

360 VORSCHAU

Jetzt monatlich:

» mehr Spiele » mehr Bilder » mehr Meinungen

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

TITELSTORY

CALL OF DUTY 3

Granaten geschultert, die Knobelbecher gewienert und ab an die Front. Rechtzeitig vor Verkaufsstart reisen wir zurück in den Zweiten Weltkrieg, spielen die heiß erwartete Fortsetzung der Soldatensaga, klopfen sie auf neue Features und stöckelnde Grafik ab.



GEARS OF WAR

Als geborene Optimisten rechnen wir ja noch immer damit, dass Epics Actionknaller den Weg nach Deutschland findet. Und weil dem so ist, rechnen wir auch mit einem Test in der nächsten Ausgabe. Ob die Kriegstreiber den hohen Erwartungen der Fans gerecht werden?

ERAGON

Der Film startet im Dezember. Auf der 360 wird schon vorher geschmetzelt. Kann sein, dass uns hier die Action-Überraschung des Jahres erwartet. Immerhin sind hier die Macher der großartigen »Herr der Ringe«-Acitongames am Werk. Test!

F.E.A.R.

Darauf freuen wir uns seit Monaten. Endlich, der Grusel-Shooter im Test! Wir wagen uns in die düstere Welt der Psychopathen und klären, wie viel Angst ein 360-Game wirklich machen kann.

PLUS!

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Für diese Ausgabe hat es noch nicht geklappt. Sam hat sich an uns vorbeigebeischlichen. Aber wir trainieren weiter, und wir werden ihn kriegen. Und dann werden wir ihn, und sein Können, auf Herz und Nieren testen.

VOLL DER KICK

Ein Sportteil, so heiß, als würden Bayern München und Real Madrid aufeinanderprallen. Wir stellen »FIFA 07« und »Pro Evolution Soccer 6« im Test gegenüber. Wer entscheidet das Elfmeterschießen für sich?

Xo6 EXTREM

Ende September reisen wir nach Barcelona, zur sechsten Ausgabe von Microsoft Gaming-Hausmesse aus der X-Reihe. Was es dort Unbekanntes und Geheimnisvolles zu entdecken gibt, berichten wir im nächsten Heft.

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 unter die Lupe.

DIE BESTEN GAMES

ALLE HITS ...

»Brothers in Arms: Hell's Highway«, »Phantasy Star Universe«, »Bomberman: Act Zero«, »Crackdown«, »Grand Theft Auto 4«, »Bullet Witch«, »Mass Effect«, »Marvel: Ultimate Alliance«, »Army of Two« und mehr, viel mehr ...

AM KIOSK, AB MITTWOCH, DEN 25. OKTOBER 2006!

