

360

GEBURTSTAGS-
REPORT

HURRA, ES IST 360!

Ein Jahr Xbox 360, ein Jahr
360-Magazin. Ein RückblickNEU UND
EXKLUSIV
NUR FÜR

XBOX 360

NUR IN 360

GEARS OF WAR

Durchgespielt, Poster, Rabatt-Aktion:
Beim Kauf satte 5 Euro sparen!
Infos im Heft!

EXKLUSIV: TEST UND TURNIER

CALL OF DUTY 3

Der Atmosphäre-Knaller des Jahres

Nur bei uns: Mach mit beim
offiziellen COD3-Turnier!

HALO 3

EXKLUSIV-INTERVIEW

Brian Jarrard von Bungie über den Start
im Frühjahr und Multiplayer-Ideen

FORZA 2

EXKLUSIV-PREVIEW

Endlich wieder Vollgas: 4 Seiten,
neue Bilder, neue Infos

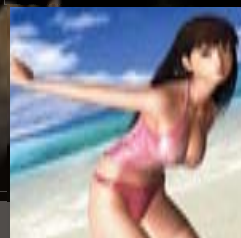
RAINBOW SIX VEGAS

Dynamisch, klug, grafikstark:
Der Action-Knaller im Test

F.E.A.R.

Der Horrorschocker des
Jahres, ebenfalls im Test

DEAD OR ALIVE XTREME 2

Urlaub auf der 360:
Spielbericht und PosterNEU! JETZT
MONATLICH
NUR 3,60 €

PLUS

Lost Planet
Tony Hawk's Project 8
Phantasy Star Universe
Sonic the Hedgehog
Lost Odyssey
Viva Piñata

NEUES ZUBEHÖR

Im Test: HD-DVD-Laufwerk,
Microsoft-Lenkrad, neues Headset

AUSGABE 9/2006

€ 3,60



4 197019 903609

0 9

Willkommen beim 360-Magazin!



Manchmal gehen selbst Spieletester durch harte Zeiten. Da krieg ich doch am 2. November ein paar Zeilen in die Nachrichtenbox meiner Xbox 360 gespült, von einem lieben Kollegen aus dem Nachbarland Österreich. Er hat gerade eben »Gears of War« durchgespielt, lässt er mich wissen, und verabschiedet sich mit der Botschaft, dass er seit »Half-Life 2« nichts mehr unbedingt so an einem Stück durchzocken musste. Ich hab ihm zum Gruß per Live-Vision-Kamera einen Stinkefinger geschickt, der aber nie ankam. Wird die Mailfunktion von Xbox-Live eigentlich zensiert? Zwei Tage später dann eine E-Mail von einem englischen Kollegen, der von dem genialen Multiplayer-Teil

vorschwärmt. Welches Spiel? »Gears of War«, was sonst. Schön für die Kollegen. Und wir sitzen hier in Deutschland, ohne Muster, ohne alles. Klar, schließlich wird das Spiel hierzulande nicht veröffentlicht, ergo spart sich Microsoft jede Presse-Arbeit. Wir haben uns das Spiel also beim Importhändler besorgt. Prima, dass es diese Möglichkeit noch gibt, obwohl Sony momentan mal wieder gegen den grenzüberschreitenden Warenverkehr in den Krieg zieht. Jedenfalls, nach zwei Tagen Marathon-Gaming - schließlich musste der Test noch in diese Ausgabe - bin ich ziemlich hemmungslos hin und weg. Bei diesem Ausnahmetitel stimmt alles. Bedienung, Spielfluss, Atmosphäre, Fairness: Die Einzelteile fügen sich zu einem mitreißenden Gesamterlebnis zusammen. Was nun die gewalttätigen Szenen betrifft, da bewegt sich »Gears of War« noch halbwegs innerhalb der Grenzen des guten Geschmacks. Entscheidend ist, dass die blutige Darstellung den Inhalt betont, aber nicht selbst zum Inhalt verkommt. »Gears of War« ist bestimmt kein rohes Machwerk, sondern reiht sich eher als kluges Actiongame neben erwähntem »Half-Life 2« ein. Umso weniger verstehe ich die Entscheidung von Microsoft, das Spiel nicht in Deutschland zu veröffentlichen. Ähnlich geht es übrigens zahlreichen Beschäftigten in der Videospiele-Industrie. Und allen unseren Lesern, zumindest allen, die mich nach meinem letzten Editorial zum Thema »Gewalt in Videospielen« persönlich angeschrieben haben. Aber nun ist es halt, wie es ist. Damit trotzdem niemand auf das Spiel verzichten muss, haben wir uns etwas überlegt. Nämlich, wie unsere Leser das Spiel kaufen und dabei noch fünf Euro sparen können. Mehr dazu steht auf Seite 46.

Zum Schluss noch zu etwas Erfreulicherem. Zu zwei Geburtstagen. Ich gratuliere der Xbox 360 zum ersten Geburtstag, und ich darf dasselbe bei uns selbst tun. Vielen lieben Dank an dieser Stelle an Nick, Tanja, Manfred, Rolf, Matthias, Seckin, Hannah und überhaupt alle Mitarbeiter, die mit viel Fleiß und Engagement jeden Monat ein Fachmagazin auf die Beine stellen, das nach Meinung vieler das verlässlichste und vertrauenswürdigste auf dem Markt ist. Riesigen Dank auch an alle Menschen in der Spiele-Industrie, die uns so großartig unterstützen. Zu guter Letzt natürlich einen dicken Schmatz an mehr als 60.000 Leser jeden Monat, und die weit über 3000 Besucher, die unser Internet-Forum täglich beleben. Wir schmatzen aber nicht nur, sondern haben ein paar Geschenke vorbereitet - und zwar mehr als nur die Fünf-Euro-Rabatt-Aktion für »Gears of War«. Nämlich ein Geburtstags-Spezial, ab Seite 76. Dazu ein exklusives »Call of Duty 3«-Turnier, ab Seite 28. Einige Retuschen am Layout. Und der neue Blog auf unserer Webseite. Unbedingt ansehen unter www.360-live.de/blog. Bin gespannt auf deine Meinung!

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

Call of Duty 3 Nur im 360-Magazin: Das offizielle Turnier!

Der Ego-Shooter des Jahres, von uns durchgespielt und durchgetestet, und zwar anhand einer fix und fertigen Version inklusive Mehrspieler-Modus. Das tollste: Gemeinsam mit Activision und der Consoles Sport League veranstalten wir das offizielle »Call of Duty 3«-Turnier. Teilnehmen kann jeder, gewinnen auch - insofern Mut, Einsatz und Können zusammenkommen. Alles über das Spiel und das Turnier ab Seite 30.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

30 COVERSTORY

Call of Duty 3
Test und Turnier

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

14 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

30 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

68 360-TECH

Lenkrad, HD-DVD,
Wireless Headset

KOMPLETT DURCHGESPIELT!

46 GEARS OF WAR

Wir haben den Actionhit komplett durchgespielt. Das beste 360-Spiel des Jahres? Wir meinen ja!

AKTUELL

- 06** DER HEISSE STUHL:
BRIAN EDDY, MIDWAY
- 06** DEF JAM: ICON
- 07** NEUE 360-CPU
- 08** BULLET WITCH
- 10** PROJECT SYLPHEED
- 10** DIE 360 IN JAPAN
- 11** NEUE ZIELGRUPPEN

360 BRANDAKTUELL

14 HALO 3

Endlich gibt's was Neues. Neue Bilder, neue Infos. Zum Beispiel über den Mehrspieler-Modus!

COMMUNITY

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

PREVIEW

- 14** HALO 3
- 16** FORZA MOTORSPORT 2
- 20** LOST PLANET
- 22** LOST ODYSSEY
- 24** BLUE DRAGON
- 26** DEAD OR ALIVE XTREME 2

POSTER

- 41** DEAD OR ALIVE XTREME 2
- 42** GEARS OF WAR



KOMM INS NETZ! 360-LIVE.DE

Videos zu allen Topthemen, News, Gewinnspiele und ein Forum findest du auf unserer Webseite.
Die Adresse: www.360-live.de

64 SERVICE

Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe

70 COMMUNITY

Neue Downloads, neue
Live-Arcade-Games

COVERTHEMA

30 CALL OF DUTY 3

Test: das neue »Call of Duty« verbindet spannende Action mit einem packenden Mehrspieler-Modus. Plus: Infos über das offizielle Xbox-Live-Turnier!

TEST

- 30 CALL OF DUTY 3
- 36 RAINBOW SIX: VEGAS
- 40 F.E.A.R.
- 46 GEARS OF WAR
- 50 TONY HAWK'S PROJECT 8
- 52 ERAGON
- 54 PHANTASY STAR UNIVERSE
- 58 SONIC THE HEDGEHOG
- 60 VIVA PINATA
- 61 SUPERMAN RETURNS
- 62 MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE
- 62 JAGDFIEBER

REPORTAGE

- 76 360 WIRD EINS!

360 TECH

- 68 HD-DVD
- 68 WIRELESS HEADSET
- 69 WIRELESS RACING WHEEL
- 69 CHARGING STAND 4-IN-1

SERVICE

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

TOPSPIELE

14 Halo 3

20 Lost Planet

16 Forza Motorsport 2
30 Call of Duty 3

36 Rainbow Six: Vegas

46 Gears of War
52 Eragon

40 F.E.A.R.

54 Phantasy Star Universe
58 Sonic

50 Tony Hawk's
Project 8

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

JOHN WOO

Neuer Action-Reißer

AUFGEMISCHT

Neues Def Jam für Xbox 360

WACKELBRÜSTE

Sehr attraktiv: Bullet Witch

VOLLBLEI

Probespiel mit Project Sylpheed

SPIELEMARKT

Trendwende in Japan?

DER HEISSE STUHL / BRIAN EDDY, MIDWAY

Mit »Stranglehold« präsentiert uns Midway eine Filmumsetzung der ganz besonderen Art. Brian Eddy erklärt, was sie von herkömmlichen Kino-Versoftungen unterscheidet ...

Jeder Action-Fan weiß: Wo John Woo hinlangt, da wächst kein Gras mehr. Und seine Filme sind der lebende Beweis. Mit »Hard Boiled«, »MI:2« oder »A Better Tomorrow« schuf der Filmemacher wegweisende Meisterwerke, die den Stil des gebürtigen Chinesen in der ganzen Welt berühmt machten. Und auch »Stranglehold«, eine Koproduktion zwischen Woo und seiner Software-Schmiede Tiger Hill Entertainment, soll die unverwechselbare Handschrift des Action-Meisters tragen. Dafür will auch Brian Eddy, Projektleiter beim Publisher Midway, mit allergrößtem Nachdruck sorgen. Sagt er zumindest: »Stranglehold ist nicht einfach eine Mogelpackung mit einem prominenten Namen drauf. John Woo war an jedem Produktionsschritt des Titels maßgeblich beteiligt. Er unterstützte uns bei der Ausarbeitung der Storyline oder half bei der Entwicklung glaubhafter Spielecharaktere. Selbst bei der grafischen Inszenierung hat er uns unter die Arme gegriffen, damit die Action auch wirklich wie ein waschechter John-Woo-Film aussieht.« Und das tut sie tatsächlich, wie wir finden:



BIO

NAME/ Brian Eddy
FIRMA/ Midway
POSITION/ Direktor
ARBEITET GERADE AN/ Stranglehold
SCHON GEWUSST/ Die Entwickler flogen extra nach China, um Chow Yun Fats Körper genauestens für das Spiel umsetzen zu können.
 Grrr ...

Imposante Kamerafahrten, anmutige Slow-Motion-Effekte und perfekt gestylte Bildschirmgewalt sind die Zutaten, die »Stranglehold« zu einem Leckerbissen für jeden ernst zu nehmenden Action-Fan machen dürften. Als spielbare Fortsetzung zu »Hard Boiled« führt der Titel erneut in die schummrigen Kulissen des Kultfilms zurück und schickt den Hauptdarsteller Tequila auf Streife, um einen Mafia-Ring das Handwerk zu legen. Und das in bester John-Woo-Manier. Brian Eddy: »Wie schon im Film hechtet Tequila hinter schützenden Vorsprüngen hervor, tänzelt elegant durch niederprasselnde Kugelregen und verteilt munter Kopfschüsse in die anrückende Gegnerschar.« Eine Materialschlacht sondergleichen, bei der dank neuer Grafik-Engine allerhand zu Bruch gehen wird: Polster zerplatzen, Vorhänge werden von Kugeln zerfetzt, Holz splittert, einstürzende Betonpfeiler begraben Feindkolonnen unter sich, und Glasscherben zerbersten in realistischen Flugbahnen in 1000 kleine Scherben. Sämtliche Kulissen lassen sich auf diese Weise in Grund und Boden randalieren. Wer also konstruktiv destruktiv sein will, möge sich das späte Frühjahr 2007 vormerken, dann erscheint »Stranglehold« auf dem deutschen Markt. Hoffentlich unzensuriert ...



“JOHN WOO WAR AN JEDEM PRODUKTIONS-SCHRITT MASSGEBLICH BETEILIGT”



Def Jam: Icon Smack that bitch up

Keine Serie bombardiert uns so schamlos mit Hiphop-Klischees wie die »Def Jam«-Reihe von Electronic Arts. Schon in den Vorgängern durften wir in anrüchigen Hinterhöfen abhängen, unsere Ghetto-Kämpfer mit obszön großen Goldkettchen schmücken und namhaften Hiphop-Sternchen die Visage verörmeln. Eine im wahrsten Sinne des Wortes handfeste Tradition, an der auch der dritte Teil nichts Weltbewegendes ändern will: Auch für »Def Jam: Icon« versammeln sich zahlreiche Hiphop-Stars aus der Szene, um sich in gnadenlosen Prügelduellen an die Markenwäsche zu gehen. Besonderes Augenmerk legt Hersteller EA Chicago dabei auf eine

sinnvolle Implementierung der Kampfarenen. Produzent Kudo Tsunoda: »Wir bewegen uns weg von den typisch leblosen Arenen hin zu Environments, die eine entscheidende Rolle in den Kämpfen spielen. Sie reagieren auf die Musik im Hintergrund und interagieren mit den Charakteren auf dem Bildschirm. So als wären sie ein dritter Kämpfer.« Hä, wie bitte? Wir haben nach aufklärenden Details gefragt, leider ohne Erfolg. Schade. Dann müssen wir uns wohl bis März nächsten Jahres gedulden, dann beehren uns die Gossenbauer auf der Xbox 360. Wir freuen uns vor allem auf zünftiges Vier-Spieler-Gerangel. Bring it on!





HERTZ-OP

DIE 360 BEKOMMT EINE NEUE CPU SPENDIERT

Es gibt Dinge, die sind heiß. Manchmal ist das gut so, bei »Dead or Alive Xtreme 2« zum Beispiel. Oder bei einer Tasse Tee an einem verregneten November-Nachmittag. Dann gibt es aber Dinge, die sind heiß, und das ist dann weniger gut: die Xbox 360 zum Beispiel. Die machte einigen Kunden aufgrund von permanenten Überhitzungsproblemen im letzten Jahr noch das Leben schwer. Ein Problem, das Microsoft nun komplett aus der Welt schaffen will. Und zwar mit einem neuen Prozessor. Dank neuer Produktionsroutinen ist

„EIN SCHRITT, DER SICH AUF LANGE SICHT AUF DEN ENDPREIS DER KONSOLE AUSWIRKEN KÖNNTE“

es der CPU-Schmiede Chartered Semiconductors gelungen, das Rechenherz der 360 um mehr als ein Drittel zu schrumpfen und so bedeutend Platz sparender im Inneren der Konsole unterzubringen. Damit will man den Silizium-Organen auf der Platine endlich den Raum zum Atmen verschaffen, der vielen 360-Einheiten noch vor einem Jahr fehlte. Ein Schritt, der sich auf lange Sicht auch auf den Endpreis der Konsole auswirken könnte. Und zwar im positiven Sinne. Denn kleinere Komponenten bedeuten weniger Produktionsmaterial und damit einhergehend weniger Herstellungskosten, was sich irgendwann in einem niedrigeren Endpreis niederschlägt. Irgendwann wohlgerneht. Denn solange die Xbox 360 quasi ohne nennenswerte Konkurrenten da steht, dürfte der Preis der Konsole so konstant bleiben wie die Akkordfolgen in einem Dieter-Bohlen-Song.



Bei Chartered Semiconductors wird fleißig an neuen 360-CPU's getüftelt



You just got owned, bitch: In »Def Jam: Icon« lassen die Rapper auf Worte schnell handfeste Taten folgen ...



360
HEISSE
AUSSICHTEN

BULLET WITCH

Sexy Hexy

Ja, wir geben es zu. Wir sind fast alle Männer hier in der Redaktion. Getrieben von Testosteron. Opfer unserer Hormone. Anders ist es nicht zu erklären, dass wir die Rubrik »Heiße Aussichten« zur Abwechslung einmal wörtlich nehmen und so ein Spiel wie »Bullet Witch« präsentieren. Einen Titel, der wie gemacht zu sein scheint für Kerle wie uns. Mit einem Kamerasystem, das der Hauptdarstellerin so schamlos auf die Brüste zoomt, dass unsere Hirnanhangdrüsen in Nullkommanichts auf 180 hochfahren. Dabei klingt auch der Rest des Spieles eigentlich gar nicht mal so uninteressant. Die Story entführt uns in die nahe Zukunft. Ins Jahr 2013, um genau zu sein: Mittlerweile wähnt sich die Menschheit auf dem Höhepunkt ihrer Zivilisation und lebt unbekümmert vor sich hin. Tja, bis sich eines Tages die Pforten der Unterwelt auf-tun und Millionen dämonischer Kreaturen unseren Planeten überrennen. Der Fall ist klar: Da kann uns nur einer helfen. Genauer gesagt: eine. Nämlich die holde Hexe Alicia, die mit ihrer monströsen Waffe – genannt Gun Rod – die Teufelskreaturen geradewegs in den Tartarus zurückblasen

will. Was dann folgt, ist laut Hersteller AQ Interactive ein atemloser Mix aus Action- und Adventure-Elementen, der den Spieler für lange Zeit bei Laune halten soll.

Soweit die Theorie. In der Praxis sieht das allerdings ein bisschen anders aus. Nicht nur die Grafik ist für 360-Verhältnisse äußerst mau (von Alicia mal abgesehen), auch das Gameplay der japanischen Version zeigte beim letzten Probespiel noch den einen oder anderen Schnitzer. So erwies sich beispielsweise die Steuerung in einigen Situationen als haklig. Und auch der Einsatz der unterschiedlichen Waffentypen klappte vor allem bei den einfalllosen Bossgegnern nur äußerst sporadisch. Also doch nicht so heiße Aussichten bei »Bullet Witch«? Kommt drauf an, ob sich Publisher Atari dazu entschließt, ein paar Fehler aus dem Original zu bügeln. Dann könnte sich der Titel tatsächlich zu einem soliden Action-Spektakelchen mausern. Ansonsten bleibt »Bullet Witch« halt ein mittelmäßiges Spiel mit einer aufgeblasenen Busen-Hexe. Also irgendwie doch »Heiße Aussichten«. Zumindest für solche Kerle wie uns. Und unsere Hirnanhangdrüsen.

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



Kurz vor der Veröffentlichung der Konsolen-Revolution Wii zieht Nintendo noch mal alle Werberegister,

um das Maschinchen in der ganzen Welt zu promoten. Nicht genug damit, dass dieser Tage ein Wii-Tourbus durch die deutschen Lande fährt, der Interessierte zum Probespiel einlädt. Jetzt pfeffert der Konzern auch noch fleißig Euro in ausgiebige Werbekampagnen. Allein 11 Millionen britische Pfund lässt sich Nintendo den TV-Feldzug in Großbritannien kosten. Soviel Reklame-Unterstützung hatte der Gamecube noch nicht mal zu seinen besten Zeiten! Aber ob die Taktik etwas bringt? In ein paar Wochen werden wir es wissen.

SUPER SONY-SCHLAGZEILEN



Am 11. November war es soweit. Start der Playstation 3. Sonys Wunderwaffe gegen die Xbox 360 feierte im Land

der aufgehenden Sonne ihren Start. Und auch dieses Mal bewiesen sich die Japaner wieder als Weltmeister im Schlange stehen. So fanden sich am frühen Samstagmorgen an die 1.800 Menschen vor einem Geschäft namens »Yodobashi Camera« in Tokio ein. Die knapp 80.000 Exemplare waren im Nu ausverkauft. Wir haben eines davon abgegriffen. Unser Eindruck: von den Starttiteln kommt eigentlich nur »Insomniacs Ego-Shooter« »Resistance« so richtig an 360-Titel heran, der Rest sieht okay aus – aber nicht umwerfend. Aber das kommt sicher noch ...

NEUES AUS JAPAN

PROJECT SYLPHOED

Wenn der Name Square-Enix fällt, bekommt so mancher Videospieler feuchte Augen. Verständlich, schart die Schmiede doch seit nunmehr 19 Jahren mit der »Final Fantasy«-Serie eine der größten Fangemeinden der Welt um sich. Ob ihr neuestes Werk »Project Sylphoed« ähnliches erreicht? Schauen wir mal, das Potenzial dazu wäre definitiv vorhanden. Zumindest nach dem zu urteilen, was wir uns aus der japanischen Version zusammenreimen können. Wer hinter dem Titel allerdings ein weiteres Rollenspiel-Epos à la »Final Fantasy« vermutet, wird erst mal enttäuscht. Denn statt rundenbasiertem Kampfsystem und farbenfrohen Fantasy-Welten erwarten den Fan die düsteren Weiten des Alls. »Project Sylphoed« ist tatsächlich ein Weltraum-Shooter geworden. Und ein brillanter noch dazu. In zahlreichen Missionen versetzt das Spiel den Gamer

„EIN BRILLANTER WELTRAUM-SHOOTER. HER DAMIT!“

hinter das Cockpit eines futuristischen Weltraumgleiters, um in der Galaxie für Frieden und Ordnung zu sorgen. Und so eskortiert man Frachtschiffe an ihren Bestimmungsort, liefert sich Schweiß treibende Verfolgungsjagden durch enge Felskanäle, rüstet sein Gefährt ... pardon ... Geflüg mit allerhand Technik- und Waffenschnickschnack auf oder ballert sich fleißig durch Asteroidengürtel und angreifende Feindscharen. Alles in feinsten 3D-Grafik und konstant hoher Bildrate, die selbst beim hektischsten Gewusel einfach nicht in die Knie gehen wollen. Garniert wird das Weltraum-Spektakel mit einer ausgefeilten Storyline, die sich in mehreren Handlungssträngen und alternativen Enden verzweigen soll. Schade nur, dass wir davon nicht allzu viel mitbekommen haben – auch unser Japanisch hält sich leider in bescheidenen Grenzen. Umso wichtiger wäre es daher, dass sich ein westlicher Publisher dieser Nippon-Perle annimmt und sie in den Westen transportiert. Aber, ehrlich gesagt – die Chancen schätzen wir als sehr gering ein.



Völlig losgelöst: In »Project Sylphoed« versetzt es uns in die unbekannten Weiten des Weltalls

AUF EIN NEUES!

DIE 360 BEMÜHT SICH UM DEN JAPANISCHEN MARKT ... WIEDER MAL

Microsoft und Japan – zwei Begriffe, die irgendwie nicht zusammengehören wollen. Dabei gibt sich die 360-Schmiede wirklich Mühe, um im Land des Lächelns endlich Fuß zu fassen. So rang sich das Unternehmen nun doch endlich dazu durch, neben dem Premium Pack auch eine Core-Variante der Xbox 360 auf den Markt zu bringen. Komplett mit »Ninety-Nine Nights« und »Project Gotham Racing 3« für umgerechnet 210 Euro. Ob eine derartige Dumpingpreis-Politik Erfolg hat, ist fraglich. Denn selbst während der »Tokyo Game Show«, auf der Microsoft vehement für seine Maschine und ihren Niedrigpreis warb, erhöhten sich die Verkaufszahlen der Konsole kaum. Schade eigentlich, denn zu bieten hatte der Gigant auf der Messe wirklich mehr als genug. Neben der Ankündigung des HD-DVD-Laufwerks, das in Japan seit 22. November für gerade mal 135 Euro erhältlich ist, überraschte Microsoft auch mit einem ellenlangen Software-Lineup, das erfreulich viele japanische Produktionen vorwies. So wurden unter anderem die heiß ersehnten Mistwalker-Titel »Blue Dragon« und »Lost Odyssey«

gezeigt, Namco präsentierte »Trusty Bell«, Tecmo die hübsche Fleischschau »Dead or Alive Xtreme 2«, und Square Enix protzte mit seiner Weltraum-Simulation »Project Sylphoed«. Selbst Xbox-Live-Arcade will auf mehr Support durch japanische Hersteller setzen und bietet ab sofort auch viele Titel von Nippon-Firmen wie Namco, SNK und Konami zum Download. So seien bereits Retro-Perlen wie »Probotector«, »Metal Gear Slug« oder das Uralt-Spiel »Dig Dug« fest für das Portal bestätigt. Na, wenn das keine guten Nachrichten sind!

Die weitaus größte Überraschung gelang dem Unternehmen allerdings auf der »X06«-Messe in Korea. Wie aus heiterem Himmel kursierten vom Event plötzlich Bilder im Netz, auf denen man eine 100 Gigabyte-Platte für die Xbox 360 bewarb. Die Fan-Gemeinde war verzückt: Sollten die Gebete der Fans nun endlich erhört worden sein? So wie's aussieht, leider nicht. Denn bereits wenige Tage später wurde die Meldung von Microsoft demontiert. Bis auf weiteres müssen Benutzer auf das 20-Gigabyte-Modell zurückgreifen, so der Hersteller. »Mist!«, so die User.



DER RUBEL ROLLT

GATES VERZEICHNET FETTES PLUS

Während Sonys Umsatzeinbrüche erschrecken, scheint Microsoft fein heraus zu sein. Wie bekannt wurde, konnte der Gigant seinen Gewinn um satte 11 Prozent erhöhen. Das entspricht einem erwirtschafteten Nettogewinn von 2,73 Milliarden Euro!

Auch die »Entertainment and Devices«-Abteilung, die für den Vertrieb der Xbox 360 verantwortlich ist, konnte sich aus ihrem letztjährigen Tief erholen. Zwar waren wie auch schon 2005 hohe Verluste zu beklagen – schuld daran war der weltweite Start der Konsole –, allerdings fielen diese im Vergleich zum Vorjahr mit 75,5 Millionen Euro verhältnismäßig gering

aus. Ein Ergebnis, mit dem Chris Liddell, Chief Financial Officer bei Microsoft, durchaus zufrieden sein kann. Und das ist er auch, wie er zugegeben hat: »Dank der steigenden Software- und Zubehörverkäufe verbessert sich unsere Marktposition mit jedem Monat deutlich. Und auch die Absatzzahlen bei der Xbox 360 könnten nicht rosiger sein.« Recht hat er, der Liddell. Denn wie aus aktuellen Marktforschungen hervorgeht, wurden weltweit bereits sechs Millionen Konsolen verkauft. Tendenz steigend. Da kann man eigentlich nur gratulieren.



Hat gut lachen: Bill Gates' Firma ist erfolgreicher denn je

AUF ZU NEUEN UFFERN

MICROSOFT LIEBÄUGELT MIT NEUEN ZIELGRUPPEN

Die Xbox 360 – ein Kinderspielzeug? Das ist ein Gedanke, mit dem sich Fans erst mal anfreunden müssen. Microsoft hat das offensichtlich schon getan – und daran Gefallen gefunden. Das ging zumindest aus einem Interview mit Peter Moore auf der diesjährigen »X06« hervor. Wie der Vizepräsident für Marketing und Vertrieb der Xbox 360 verriet, sei sich Microsoft durchaus bewusst, dass die Hauptklientel der Konsole fast ausnahmslos aus Hardcore-Gamern bestehe. Party-Titel wie »Buzz«, Sonys »EyeToy« oder »SingStar«, die mit ihrem erfrischend einfachen Gameplay auch Gelegenheitsspieler oder ganze Familien ansprechen, seien auf der 360 nach wie vor eine absolute Rarität. Und das, obwohl gerade in ihnen das große Potenzial zur Markterschließung stecke. Moore: »Wenn wir unser Ziel von 100 Millionen verkauften Einheiten tatsächlich erreichen wollen, müssen wir unseren Kundenradius radikal erweitern. Und eben dies ist vor allem mit Peripherie-gebundenen Spielen wie zum Beispiel »Guitar Hero« oder »SingStar« möglich. Denn sie geben dem Benutzer die Gelegenheit, den für viele Spieler zu komplizierten Controller endlich aus der Hand zu legen und mit Eingabegeräten zu arbeiten, die kinderleicht zu bedienen sind.«

Ein unbestreitbarer Vorteil, den Moore bei den heutigen Standard-Controllern oft nicht mehr verwirklicht sieht. Sogar der firmeneigene S-Controller sei viel zu überladen und hatte Moore schon des Öfteren zur Aussage bewegt, dass »Microsoft weiterhin nach Mitteln und Wegen suche, um Spiele intuitiver und einfacher zu gestalten«. Dabei hat das Unternehmen schon einen Schritt in die richtige

Richtung getan. Nämlich mit der Xbox-Live-Vision-Kamera. Wie das geistige Vorbild »EyeToy« nimmt das Gerät mühelos Bewegungen der Hände wahr und überträgt sie auf das Bildschirmgeschehen. Das Steuern mit dem 360-Controller wird dadurch in Spielen wie »Totem Ball« komplett überflüssig. Das Game lässt sich übrigens bei Xbox-Live-Arcade herunterladen, so wie viele andere auch. Das Interessante dabei ist, dass ein Großteil der Live-Arcade-Interessenten schon längst der Gruppe der angepeilten Gelegenheitsspieler angehört: V or allem Familienväter und jung gebliebene Mittdreißiger tummeln sich mit Vorliebe im Portal, um mit den erhältlichen Retro-Perlen ihre aufkommende Nostalgiesucht zu befriedigen. Und auch Frauen haben seit einiger Zeit den Weg zur Xbox 360 gefunden und daddeln fleißig »Uno« oder »Texas Hold'em«. Der Grundstein zur Erschließung neuer Kundenkreise ist also bereits gelegt ...



Die ganze Familie vor der Konsole. Ein Bild aus SNES-Tagen, das Microsoft gerne wieder sehen würde. Natürlich ohne die SNES-Konsole auf dem Tisch. Und die peinlichen 90er-Jahre-Frisuren ...

DIE RÜCKKEHR DES BOLL-WERKS

DER REGISSEUR LÄSST NICHT LOCKER

Und wir dachten, das Grauen hätte langsam ein Ende. Doch nun hat - allen Unkenrufen, Kritikerhämme und Drohbriefen zum Trotz - der deutsche Regisseur Uwe Boll in einem Interview bekannt gegeben, auch in Zukunft fleißig Software-Lizenzen zu verfilmen. Nach Meisterwerken wie »Alone in the Dark« oder »House of the Dead«, die qualitativ irgendwo zwischen »Daniel der Zauberer« und einem Chuck-Norris-Streifen stehen, hat der grimme Teutone nun neue illustre Opfer gefunden. Wir dürfen uns also auf die Filme »Seed«, »Postal« und »Far Cry« freuen. Und selbst eine Fortsetzung zum letzten Leinwand-Desaster »BloodRayne« ist, nach Aussagen Bolls, in der Mache. Angeblich, weil der Vorgänger bei den Zuschauern auf so große Resonanz stieß. Welche Zuschauer?



Uwe Bolls filmisches Genius ist in der ganzen Welt berühmt. Oder wohl eher berüchtigt. Hier im Bild: »BloodRayne«

Klein-gedruckt

WAHR(HEITS)SAGER?

» In einer aktuellen Marktanalyse äußerte sich Famitsu-Präsident Hirokazu Hamamura zu zukünftigen Konsolentrends auf dem japanischen Markt. So rechnet er bei der PS3 wie auch dem Nintendo Wii mit Absatzzahlen um die 10 Millionen innerhalb der nächsten fünf Jahre. Die Xbox 360 hingegen werde weiterhin keine nennenswerte Rolle mehr spielen.

NINJA-POWER

» Wie Team-Ninja-Boss Itagaki gegenüber der Internetseite 1up versichert, steht die Xbox 360 auch weiterhin im Mittelpunkt von Software-Neuentwicklungen. Damit reagiert Itagaki auf Tecmos jüngste Ankündigung, »Ninja Gaiden Sigma« für die Playstation 3 zu produzieren. Eine Ankündigung, die unter vielen 360-Jüngern für begründetes Unwohlsein gesorgt hat.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

UM SAGENHAFTE 11% ...

... hat Microsoft seinen Jahresgewinn gesteigert.

BUNGIE PLANT FÜR »HALO 3« ..

... angeblich eine Xbox-Live-Demo fürs Frühjahr 2007.

3102 BENUTZER ...

... zählt unser Forum im Oktober. Tendenz stark steigend!

100.000 XBOX 360-EINHEITEN ...

... wurden seit März in Australien verkauft.

ELECTRONIC ARTS ...

... hat »Black 2« und »Command & Conquer 3« für Xbox 360 in Arbeit.

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 »Das Heft an sich«. Ganz oben findest du die Mitmach-Charts.

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



DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Nov. 2006



Pos	Titel	Publisher
1	FIFA 07	EA
2	Pro Evolution Soccer 6	Konami
3	Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft
4	Burnout Revenge	EA
5	Fight Night Round 3	EA

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Nov. 2006



Pos	Titel	Publisher
1	Gears of War	Microsoft
2	Marvel Ultimate Alliance	Activision
3	Call of Duty 3	Activision
4	- indiziert -	Capcom
5	Tiger Woods PGA Tour 07	EA

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	Dead Rising	Capcom
2	Project Sylpheed	Square Enix
3	Bullet Witch	AQ Interactive
4	Rumble Roses XX	Konami
5	Tomb Raider Legend	Spike

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

GEARS OF WAR

PUBLISHER/ MICROSOFT

16,56%

Tendenz



Du wirst es erst vermissen, wenn du es nicht mehr kriegen kannst. Auch wenn Epics Action-Knaller für Deutschland vorerst tabu bleibt, hält er sich hartnäckig in den Herzen der Fans. »Gears of War« bleibt an der Spitze.

Einschätzung/ Sehr gut



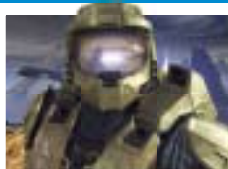
2

HALO 3

PUBLISHER/ MICROSOFT

12,91%

Tendenz



Das Charts-Triumvirat bleibt diesen Monat hartnäckig. Wie auch im letzten Monat behalten »Gears of War«, »Call of Duty 3« und auch Bungies »Halo 3« ihre Spitzenposition.

Einschätzung/ Sehr gut

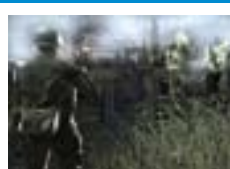
3

CALL OF DUTY 3

PUBLISHER/ ACTIVISION

10,26%

Tendenz



Langsam wird's langweilig: Auch Activisions »Call of Duty 3« bleibt diesen Monat unverrückt auf seiner gewohnten Chart-Platzierung. Nämlich auf Platz 3. Bewegt euch, Soldaten!

Einschätzung/ Sehr gut

4 Assassin's Creed

5,30% Einschätzung/ Sehr gut

5 Grand Theft Auto IV

4,97% Einschätzung/ Sehr gut

6 Rainbow Six: Vegas

4,64% Einschätzung/ Sehr gut

7 Forza Motorsport 2

3,97% Einschätzung/ Sehr gut

8 Fable 2

3,64% Einschätzung/ Sehr gut

9 Halo Wars

3,64% Einschätzung/ Sehr gut

10 Tony Hawk's Project 8

3,64% Einschätzung/ Sehr gut

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

1

TEST DRIVE UNLIMITED

PUBLISHER/ ATARI

9,87%

Tendenz



Auch diesen Monat fährt Atari's Parade-Racer der Konkurrenz davon. »Test Drive Unlimited« hält den Charts-Thron weiterhin fest in der Hand.

360-Wertung/ 8,5



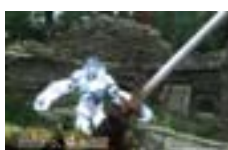
2

OBLIVION

PUBLISHER/ 2K GAMES

8,07%

Tendenz



Je länger die Nächte, desto begehrt das Rollenspiel: »Oblivion« profitiert von den kalten Winterabenden und erfreut sich neuer Beliebtheit bei den Lesern.

360-Wertung/ 9,3

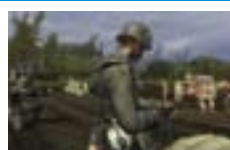
3

CALL OF DUTY 2

PUBLISHER/ THQ

7,62%

Tendenz



Beinahe ein Jahr alt und immer noch begehrt: Activisions Kriegs-Simulation. Diesen Monat auf Platz 3.

360-Wertung/ 8,5

4 Splinter Cell: Double Agent

7,62% Wertung/ 8,8

5 Saints Row

5,38% Wertung/ 8,5

6 Advanced Warfighter

5,38% Wertung/ 9,1

7 Project Gotham Racing 3

4,04% Wertung/ 9,0

8 Burnout Revenge

4,04% Wertung/ 8,8

9 Prey

3,59% Wertung/ 8,7

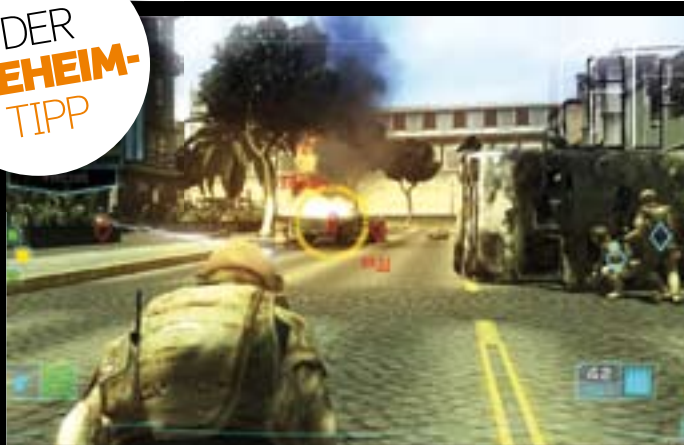
10 Battlefield 2

3,59% Wertung/ 7,1

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP



ADVANCED WARFIGHTER 2

Ubisoft hat die schöne Angewohnheit, bei der Veröffentlichung von Bilanzen, Zahlen und Umsätzen, immer wieder auch mal einen Satz darüber zu verlieren, weshalb im nächsten Jahr alles noch viel toller und besser wird. 2007 also wird das so sein, weil der Nachfolger zu »Ghost Recon: Advanced Warfighter« die 360-Besitzer in Scharen an die Kassen locken soll. Nun, da könnten die Franzosen sogar Recht bekommen. Ach ja, mangels Foto haben wir ein Motiv aus dem Vorgängerspiel genommen. Es ist der Gedanke, der zählt.

NOVEMBER

Call of Duty 3	ACTIVISION
Eragon	VIVENDI
F.E.A.R.	VIVENDI
Jagdfieber	UBISOFT
Phantasy Star Universe	SEGA
Rainbow Six: Vegas	UBISOFT
Sonic the Hedgehog	SEGA
Tony Hawk's: Project 8	ACTIVISION
World Series Poker	ACTIVISION

DEZEMBER

Cars	THQ
Dead or Alive Xtreme 2	TECMO
Fusion Frenzy 2	MICROSOFT
Mobile Ops: The One Year War	NAMCO
Superman Returns	EA
Viva Pinata	MICROSOFT

QUARTAL 1 2007

Brian Lara International Cricket 2007	CODEMASTERS
Bullet Witch	ATARI
Crackdown	MICROSOFT
Def Jam: Icon	
Forza Motorsport 2	MICROSOFT
Half-Life Episode Two	VALVE
Lost Planet	CAPCOM
Monster Madness	ARTIFICIAL STUDIOS
Sensible World of Soccer	CODEMASTERS
Shadowrun	MICROSOFT
The Darkness	2K GAMES
World Snooker Championship 2007	SEGA

QUARTAL 2 2007

Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Brothers in Arms: Hell's Highway	UBISOFT
Elveon	10TACLE STUDIO

GTR	THQ/SIMBIN
John Woo's Stranglehold	MIDWAY
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
Sega Rally	SEGA
Unreal Tournament 2007	MIDWAY
Virtua Tennis 3	SEGA

Q3 UND Q4 2007

2 Days to Vegas	UNKLAR
Age of Pirates: Captain Blood	PLAYLOGIC
Alan Wake	REMEDY/MICROSOFT
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Armored Core 4	SEGA
Avalon	UNKLAR
Banjo Kazooie	MICROSOFT
Battle Angel Alita	UNKLAR
Battlefield Bad Company	EA
Battlestations: Midway	EIDOS
Battlefield 2142	EA
Bioshock	IRRATIONAL GAMES
Blue Dragon	MICROSOFT
Burnout 5	EA
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Chambara Beauty X	D3 PUBLISHER
Clive Barker's Jericho	CODEMASTERS
Colin McRae: Dirt	CODEMASTERS
Crossfire	EIDOS
Condor Trilogy Online	INTERSEV INTERNATIONAL
Dance Dance Revolution Universe	KONAMI
Dark Sector	D3 PUBLISHER
Der Herr der Ringe: Der weiße Rat	EA
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Driver 4	UBISOFT
Duke Nukem Forever	2K GAMES
Fable 2	MICROSOFT
Fall of Liberty	CODEMASTERS
Frontlines: Fuel of War	THQ
Ghost Recon: Advance Warfighter 2	UBISOFT

Grand Theft Auto 4	ROCKSTAR GAMES
Golden Axe	SEGA
Halo 3	MICROSOFT
Halo Wars	MICROSOFT
Haze	UBISOFT
Hellboy	KONAMI
Huxley	WEBZEN
Indiana Jones	LUCASARTS
Infernal	PLAYLOGIC
Infinite Undiscovery	MICROSOFT
Interview with a Made Man	UNKLAR
Juiced 2	THQ
Justice League of America	WARNER BROS.
Kane & Lynch: Dead Men	EIDOS
Killer Instinct 3	MICROSOFT
Killing Day	UBISOFT
King of Fighters: MIB	IGNITION
Knights of the Old Republic 3	LUCASARTS
Lost Odyssey	MICROSOFT
Marvel Universe	MICROSOFT
Mass Effect	MICROSOFT
Medal of Honor: Airborne	ELECTRONIC ARTS
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC

MotoGP 4	NAMCO
Naruto	UBISOFT
Ninja Gaiden 2	MICROSOFT
Open Season	UBISOFT
Over G Fighters	UBISOFT
Overlord	CODEMASTERS
Project Gotham Racing 4	MICROSOFT
Resident Evil 5	CAPCOM
Skate	EA
Sudeki 2	MICROSOFT
Teenage Mutant Ninja Turtles	UBISOFT
Tenchu	FROMSOFTWARE
Terra: Formations	STAR CAVE STUDIOS
The Club	BIZARRE
Timeshift	VIVENDI
The Outsider	FRONTIER
Too Human	MICROSOFT
Turok	PROPAGANDA
Two Worlds	ZUXKEZ
Voodoo Nights	MINDWARE
World Airforce	TAITO
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	359,99 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	198,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	35,99 Euro
Wireless Headset	49,99 Euro
Wireless Racing Wheel	118,99 Euro
Perfect Dark Zero (nicht CLASSIC, usk18)	29,99 Euro
Kameo Original (nicht CLASSIC, usk12)	29,99 Euro
Fifa 07 (usk0)	47,95 Euro
Pro Evolution Soccer 6 (usk0)	49,99 Euro
Splinters Cell Double Agent (usk16)	49,99 Euro
Call of Duty 3 (usk18)	49,99 Euro
Rainbow Six Vegas (usk18)	49,99 Euro
Sonic the Hedgehog (usk6)	49,99 Euro
Gears of War uncut (usk18)	69,99 Euro
Viva Pinata (usk0 01.12.06)	49,99 Euro
Star Trek Legacy (usk12 07.12.06)	49,99 Euro

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

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

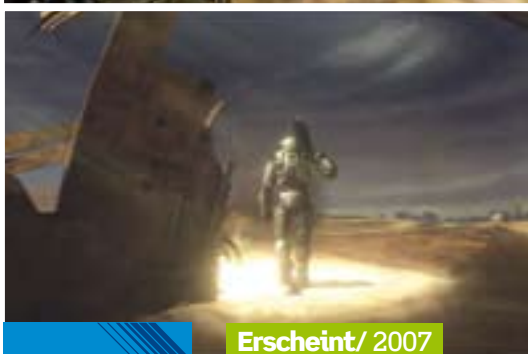
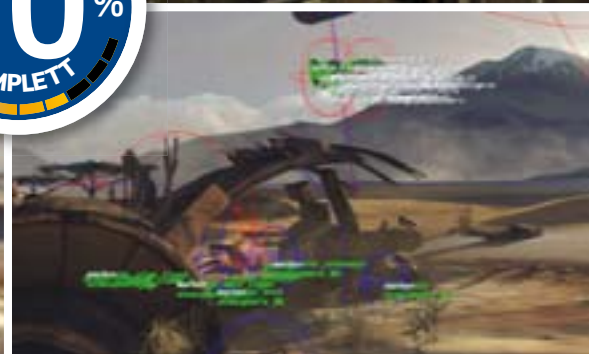
Frohe Weihnachten... ab 08.12.06

alles für Wii

0700 WOLFsoft - www.wolfsoft.de

Lohnt sich's?

- Öffentlicher Mehrspieler-Probelauf im Frühjahr
- Noch immer keine Infos zur Solo-Kampagne



Erscheint/ 2007



Leider gibt's noch immer keine konkreten Informationen zum Einzelspieler-Modus. Wir hoffen auf neue Details in den kommenden Monaten

AUF EINEN BLICK

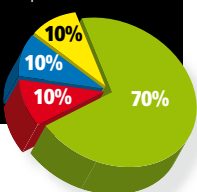
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bungie
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf der 360: Der krönende Abschluss der Shooter-Reihe. Geht es wirklich zu Ende?

DAS STECKT DRIN

- MasterChief
- Covenant
- Man Cannon
- Spartan Laser



HALO 3

Mehrspieler-Modus gesehen und für gut befunden

Vor lauter »Gears of War« verliert man derzeit fast einen weiteren Stern am Actionhimmel aus den Augen. Die Rede ist – natürlich - vom heiß erwarteten »Halo 3«. Nun durften einige geladene Journalisten erstmals eine frühe Version des Mehrspieler-Modus antesten. Unser Eindruck: Die Waffen haben es schon mal in sich. So dürfen sich Fans auf ein Wiedersehen mit der Assault Rifle aus dem ersten Teil freuen. Dazu Brian Jarrard von Bungie: »Wir tunen sie ein wenig. Für mich die perfekte Allroundwaffe«. Aber auch komplett neue Knallkörper schaffen ihren Weg ins Spiel. Allen voran der »Spartan Laser«, ein wuchtiges Stück, das der MasterChief geschultert trägt. Nach einer etwa drei sekündigen Auflade-Phase verschießt er einen mächtigen Laserstrahl, der selbst Panzer und Fahrzeuge mit einem Treffer komplett zerlegt. Eine andere nützliche Erweiterung des Arsenal stellt die Spike-Granate dar. Sie bleibt an jedem Untergrund kleben und explodiert nach kurzer Zeitverzögerung. Ideal also, um Verfolger abzuhängen! Aber auch bei den Fahrzeugen hat sich Nachwuchs eingestellt. Der Mongoose, ein

kleiner wendiger Gleiter für zwei Personen, ist ein Spaßgarant. Das bestätigt auch Brian Jarrard im Gespräch: »Wenn man mit dem Goose einen Kumpel mit der Flagge zurück zur Basis bringt, ist das einfach ein gutes Gefühl!« Wem die bekannten Fortbewegungsmittel Warthog, Banshee, Ghost und auch der neuen Mongoose noch nicht reichen – es gibt ein weiteres, ziemlich obskures Von-A-nach-B-Ding, die so genannte »Man Cannon«. Quasi ein Extrem-Katapult, das den Spieler als lebende Kanonenkugel quer über die jeweilige Karte schießt, auch und sogar dann, wenn der sich gerade an Bord eines Fahrzeugs befindet. Sicher ein echter Tempo-Macher! Ein weiteres neues Feature, das speziell Clan-Spieler interessant finden dürften: Jedes Match lässt sich aufzeichnen und gemeinsam mit Freunden anschauen. Kamerawinkel und Geschwindigkeit sind jederzeit einstellbar. Grafisch sahen die Levels zwar schon sehr annehmbar aus, aber der gewisse Next-Gen-Kick fehlt bisher. »Die Karten befinden sich noch in einem Alpha-Stadium, der Großteil der Grafikeffekte ist noch nicht integriert«, entschuldigt Jarrard den etwas ernüch-

ternden Eindruck. Wir gehen davon aus, dass sich da noch sehr viel tun wird. Ein Starttermin für die Vollversion steht übrigens noch nicht fest; allerdings legte Hersteller Bungie anlässlich des fünften Geburtstags der Serie am 15. November ein paar interessante Pläne offen. So soll im kommenden Frühjahr einen für jeden zugänglichen Betatest der Multiplayer-Version stattfinden. Und wer dann noch nicht genug Laserfeuer unter dem Hintern gehabt hat, soll sich zeitgleich neue Karten für »Halo 2« auf die Festplatte laden können. Jede Menge Action-Stoff also im kommenden Jahr.

Nicholas Buracas/rl

360 SAGT ...

Beim Mehrspieler-Teil kann wohl nichts mehr schief gehen. Wir hätten nur gerne neue Informationen zur Kampagne ...

Hitpotenzial

Erscheint/ Q1 2007

AUF EINEN BLICK

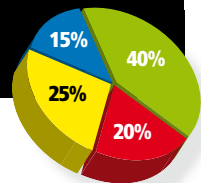
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Turn 10
Genre/ Rennsimulation
Spieler/ 1-2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

»Forza Motorsport«, die zweite. Mit 300 Wagen, 70 Strecken und unzähligen Tuningmöglichkeiten vielleicht der beste Racer aller Zeiten.

DAS STECKT DRIN

- Autos
- Rennstrecken
- Tuning
- Schadensmodell



FORZA MOTORSPORT 2

Rennspiele sind auf der 360 nicht unbedingt Mangelware. Aber dies hier ist auch nicht nur irgendein Rennspiel.

Gleich mit dem Debüt »Forza Motorsport« (auf der alten Xbox) hat Turn 10 den großen Durchbruch geschafft. Mit dem zweiten Teil wollen die englischen Entwickler jetzt beweisen, dass es kein Zufall war. Motorsport ist für die Jungs nicht einfach ein Hobby, nein, sie sind Autonarren und lieben ihren Job. Viele von ihnen sind selbst Amateur- oder Semiprofessionelle Rennfahrer. Da versteht es sich von selbst, dass es ihnen nicht reicht, einfach nur ein weiteres Rennspiel zu erschaffen. Für sie ist es die Umsetzung einer leidenschaftlichen Erfahrung, die ihre Liebe zu Autos und Motorsport widerspiegelt. Wer einen Ferrari auf der Straße sieht und dann dieses gewisse Funkeln in den Augen bekommt, weiß, was damit gemeint ist.

AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

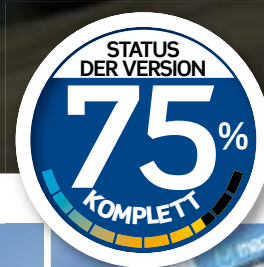
Für Autoliebhaber ist »Forza Motorsport 2« die virtuelle Manifestation eines automobilen Traums. Das Spiel wird seinen Vorgänger vom Umfang her um 20 Prozent übertreffen. In Zahlen sind das 70 statt 61 Strecken und 300 Wagen gegenüber ehemals 230. Zudem wird uns Nachschub als Download versprochen. Dabei soll ein

Lohnt sich's?

- 🏠 70 Strecken. 300 Autos, inklusive Ferrari. Genug gesagt.
- 🕒 Dieses blöde Verzögerung. Sollte ja eigentlich jetzt schon in der Garage stehen.

BREITE SPUR

Der BMW M3 GTR vor dir fährt die Kurve nicht allzu eng. Aber leider bist du noch zu weit entfernt, um attackieren zu können. Einfach reinbremsen und rausboxen? Klappt, aber nur wenn man vorher das Schadensmodell abschaltet.



Nur wer seinen Wagen mit den neusten Teilen ausstattet und mehr Leistung herausholt, kann mit der Konkurrenz mithalten



AUF HOCHTOUREN

Grafisch kann die 360 hier mal so richtig die Muckis spielen lassen. Bei diesem Ferrari 430 beachte man die kleinen Details, zum Beispiel die leicht aus dem Heck herausgeformten Rücklichter und die sanfte Wölbung der Karosserie an den Flanken des Hecks.

SCHATTEN-PARKER?

Schatten werden realistischer aussehen als in jedem anderen Rennspiel. Klingt wenig aufregend, sieht aber - vor allem in Bewegung - fantastisch aus und unterstreicht die Dynamik der Fahrzeugbewegung.

BIZARRE VERWICKLUNGEN

Immer nah am Gegner

»Project Gotham Racing 4« kommt Ende 2007, spätestens Anfang 2008. Warum wir das hier erwähnen? Die »PGR«-Entwickler von Bizarre arbeiten eng mit Turn 10 zusammen. Dan Greenwalt (von Turn 10) verbrachte ganze zwei Monate im Lager der Kollegen, als diese das erste »Project Gotham Racing« entwickelten. Und so erklärt es sich auch, dass beide Rennspiele vergleichbare Ansätze haben – online und offline. Einige Ausprägungen des Karrieremodus aus »Forza« etwa konnte man später bei »Project Gotham Racing 3« wiederentdecken. Jetzt wird der Online-Zuschauer-Modus namens »Gotham TV« umgekehrt seinen Weg in den Programmcode von »Forza Motorsport 2« finden. Das macht Sinn, da beide Games andere Spektren desselben Genres bedienen. Die Ähnlichkeiten halten sich dennoch in Grenzen.



Die Wagenmodelle sehen nur anfangs so gut aus. Nach dem Rennen ist alles verkratzt und verbeult. Ein Stich ins Herz jedes Auto-Fans

weites Spektrum an Klassen und Herstellern geboten werden. Wer immer einmal wissen wollte, wie sich sein guter alter Honda Civic auf der Rennpiste schlägt, hat hier die Möglichkeit dazu. Aber was die meisten wollen, sind die ungezügelten, reinrassigen Sportflitzer, die Spitze der Automobiltechnik. Wenn das genau dein Ding ist, dann freu dich darauf, die berühmtesten Rennkurse der Welt mit dem mehrfachen »Le Mans«-Gewinner Audi R8 zu befahren. Oder mit einem Muscle Car. Oder mit dem Ferrari Enzo. Auch ein paar neue Namen haben es ins Spiel geschafft, und was für welche: Lamborghini und Porsche etwa. Wenn das mal kein Grund zur Freude ist. Wir wüssten momentan kein anderes Racing-Game auf keiner anderen Plattform, das alle nennenswerten Sportwagen-Marken so komplett zusammenbringt. Wie schon im Vorgänger können die Schlitten auf alle erdenklichen Arten getunt werden. Von Aerodynamik-Kits und Diffusoren, Getriebe und Motor-Upgrades bis hin zu den überaus beliebten

“Für Autoliebhaber die virtuelle Manifestation eines Traums”

kosmetischen Eingriffen, die jeden Renner zu einem individuellen Meisterwerk machen. Die Beliebtheit der optischen Tuning-Möglichkeiten hat Turn 10 so überrascht, dass sie sich fast ein wenig schämten, dass die Möglichkeiten bislang so beschränkt waren. Also stand bei den Aufgaben für den Nachfolger die Erweiterung dieser Optionen ganz oben auf der Liste. Die Spieler sollen die gleichen Mittel in die Hand kriegen wie in der Realität, um ihre Individualität in den Kreationen ausleben zu können. Damit lässt es sich auch leicht erklären, dass ein Foto-Modus - wie wir ihn schon aus »PGR 3« kennen - integriert wurde. Fotos können »

DAS RECHT DES SCHNELLEREN

Die Kunst des Überholens

Mangelnder Grip zwingt den Fahrer, die Kurven etwas zurückhaltender und vorsichtiger anzugehen. Nutze diese Gelegenheit, um deinem Vordermann nah genug auf die Pelle zu rücken, damit du am Kurvenausgang aus dem Windschatten heraus Vollgas geben kannst.

Im Windschatten fährst du schneller, da der Wagen vor dir die Luft verdrängt, wodurch sie dir weniger Widerstand bietet. Hast du dich erst nah genug herange-

saugt, musst du nur noch aus dem Windschatten herauslenken und die zusätzliche Geschwindigkeit nutzen, um zu überholen.

Nur um sicherzugehen, solltest du dich direkt vor den gerade überholten Wagen setzen, damit er bei der nächsten Gelegenheit nicht gleich wieder vorbeizieht. Sonst fängt das gleiche Spiel von vorne an. Und so gehört sich das auch für eine realistische Simulation.



» so direkt im Rennen gemacht und dann ins Netz hochgeladen werden, damit sie jeder bestaunen kann. Natürlich hat sich auch der Umfang des Editors erhöht. War im ersten Teil nur ein Anstrich pro Wagen möglich, so dürfen jetzt mehrere Variationen abgespeichert und je nach Lust und Laune ausgetauscht werden.

LIZENZ ZUM RASEN

All das wäre für die Katz, wenn das Spiel sonst nichts taugen würde. Aber keine Angst. Die Macher selbst sprechen schon von der »kompletesten Rennsimulation aller Zeiten«. Klar, »Forza 2« kann uns nicht die Kräfte vermitteln, die wir im Sitz eines echten Rennbolids spüren würden. Denn dazu fehlt ein virtueller »Popo-Meter«, um



es mit den Worten von Hans-Joachim Stuck zu sagen. Die einzige Möglichkeit, den Adrenalinschub zu erhöhen, liegt darin, bei waghalsigen Geschwindigkeiten das Gefühl von Gefahr und die damit verbundene Angst vor einem Crash zu schüren. Dafür ist höchster Realismus nötig. Turn 10 legt deshalb größten Wert darauf, die Strecken lebendiger und authentischer zu gestalten. Im Vorgänger war alles zu steril und wenig aufregend. »Project Gotham Racing 2« hatte da schon früher die Nase vorn, auch wenn es nicht alles richtig gemacht hat. Natürlich sind Rennpisten, oder besser gesagt das Drumherum, auch in natura nicht immer aufregend und abwechslungsreich. Aber trotzdem tun die Jungs ihr Bestes und schmücken das Kiesbett mit



live und online

■ »Forza TV«: wie »Gotham TV«, nur eben mit »Forza« ■ Upload der eigenen, getunten Modelle ■ Und Mehrspieler-Wettrennen in den üblichen Renn-Modi ■ Wir raten mal wild: Downloads von neuen Autos und Rennstrecken?

PIMP MY RIDE

Wer nicht tunt, verliert

Wer hätte das gedacht: »Forza Motorsport 2« ist nicht nur für jede Menge Rennspaß gut, sondern fördert auch die künstlerische Ader. Es werden viele Möglichkeiten geboten, um den eigenen Schlitten zu stylen: Spoiler, Body Kit und andere Teile zum Formen, Farbe und Klebefolien zur optischen Gestaltung. Turn 10 hebt insbesondere die Möglichkeit hervor, dass man unzählige Lagen an Sticker übereinander kleben und so noch viel flexibler designen kann als beim ersten »Forza«. Damit Spieler aus aller Welt die Ergebnisse gebührend bewundern, lassen sie sich via Xbox-Live ins Netzwerk laden und zur Schau stellen. Vielleicht kann man seine Preziosen sogar verkaufen, aber das ist noch nicht ganz raus.



Türen und Motorhaube sind nicht nur wichtige Teile eines Autos, sie verformen sich und springen auch auf, wenn sie nur hart genug malträtiert werden

feinstem Bump-Mapping, berechnen jeden Grashalm in 3D und passen die Texturen an jeden Streckenbelag an. Komplett überarbeitet ist auch das neue Schadensmodell, das viel mehr Dynamik und viel mehr Partikel mit sich bringt, die dir bei einem Unfall um den Kopf fliegen werden. Die Deformationen am Wagenäußeren dürften alles bisher Gesehene in den Schatten stellen. Und wenn du tatsächlich einmal gegen eine Wand fährst, wird das Rennen schneller vorbei sein als dir lieb ist.

EXTREME GRAFIK

»Forza 2« sieht jetzt schon verdammt gut aus. Die Wagenmodelle funkeln dank spürbar verbesserter Reflektionseffekte im Glanz des perfekten Lacks, jedenfalls bevor du sie auf der Strecke zerlegt hast. Besonders eindrucksvoll scheinen die Schatten zu werden. Alle Objekte werfen realistische Schatten, die über Wagen und Strecke wandern und je nach Lichteinfall anders aussehen. Was das Spiel mit Licht und Schatten betrifft, will man sogar das hübsche »Test Drive Unlimited« und das in diesem Punkt bereits extrem gut gelungene »Project Gotham Racing 3« noch übertreffen. Und das Tollste daran: Die Entwickler sind zuversichtlich, dass alles mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde über den Schirm flitzt. Zum Vergleich: »Project Gotham Racing 3« und das erste »Forza« bringen es nur auf 30 Bilder pro Sekunde. Das Spiel wird dadurch nicht zwingend schneller, aber es fühlt sich präziser an; der Controller wird nämlich über



„Alle Objekte werfen realistische Schatten, die über Wagen und Strecke wandern und je nach Lichteinfall anders aussehen“

100 Mal pro Sekunde abgefragt, Aktionen wirken sich schneller auf dem Bildschirm aus. Wir reden hier zwar tatsächlich nur von »um ein Augenzwinkern schneller«, aber beim Kampf um die Motorsport-Krone entscheiden eben solche Nuancen. Größter und bisher einziger Wehrmutstropfen ist die lange Wartezeit. Der anfangs für Ende 2006 angekündigte Release des potenziellen Über-Racers wurde auf der »Games Convention« von Microsoft auf ein ungenaues »irgendwann im kommenden Jahr« verschoben. Soll also heißen: bis März 2007. Damit haben wir kein so großes Problem, wenn Turn 10 es schafft, am Ende ein Game zu präsentieren, das alle hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann. Wir drücken die Daumen und spielen uns mit ein paar Runden auf dem ersten »Forza« schon mal in Stimmung.

Seckin Özdzünder

360 SAGT ...

Die 360-Racing-Fans warten sehnsüchtig auf den nächsten Rennspiel-Hit. Könnte gut sein, dass »Forza« dieser Kracher wird.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ↑ Eingängige Steuerung, fulminante Daueraction, blendende Grafik
- ↓ eine gewisse Frustration ist notwendig, wegen unfair gesetzter Rücksetzpunkte



Erscheint/ 12. Januar 2007

AUF EINEN BLICK

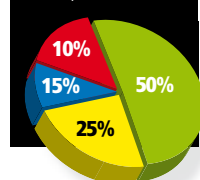
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Genre/ Action
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf der 360: die Jagd nach Akriden und Eispiraten in unwirtlicher Umgebung.

DAS STECKT DRIN

- Akrid
- Klebegrenaten
- Eispiraten
- Kampf-Bots



LOST PLANET

Nur mit Dauerfeuer ist die Eiszeit auf der 360 zu bezwingen

Jetzt ist er bald da, der Winter. Die Tage werden immer kühler, sind zum Glück aber nicht so klirrend kalt wie auf Capcoms verlorenem Planeten. Unter spät-sommerlichen Temperaturen durften wir auf der »X06« in Barcelona das coole Actiongame anspielen. Nun ist unsere ganz persönliche Version eingetrudelt. Wir haben also die ersten fünf von insgesamt elf Missionen erfolgreich beendet, die Held Wayne auf dem Eiszapfen-Planeten bestehen muss. Dass dabei massenweise Akriden und rivalisierende Schneepiraten ausgeschaltet werden, sollte nicht vom feinen Händchen der Capcom-Jungs für eine interessante Hintergrundgeschichte ablenken. Denn schnell wird aus einer simplen Rachestory eine ziemlich vielschichtige Erzählung, die uns mit ihren Wendungen doch überrascht hat. Typisch Capcom eben!

Aber nun zum eigentlichen Spiel. Die Heldenfigur Wayne wird in klassischer Verfolgerperspektive durch die mal weiträumigen, mal verschachtelten Missionen des Spiels gelotst. Auf dem Weg warten haufen-

weise Akriden in diversen Variationen. Ob Standardkrabber, eine gepanzerte Krebskreatur oder explodierende Quallen - einen Mangel an Fantasie kann man den Designern nicht vorwerfen. Besonders beeindruckend sind ihnen die riesigen Kreaturen gelungen, die sich im späteren Spielverlauf Wayne in den Weg stellen. Endlich mal wieder richtig fette Bossgegner! Wie etwa der riesige Wurm, der sich direkt vor dem Helden aus dem Eis schält. Muss wohl ein naher Verwandter der Sandwürmer vom Wüstenplaneten sein. Was ihr Design und ihre Beschaffenheit angeht, so nehmen es die bösartigen Außerirdischen locker mit den XXL-Viechern aus »Otogi«, »Metroid Prime« oder »Resident Evil 4« auf - also mit den allerbesten

„Endlich mal wieder richtig fette Bossgegner!“



So mögen wir das: Rein in den Kampf-Bot und mit schweren Geschützen Zunder geben ...

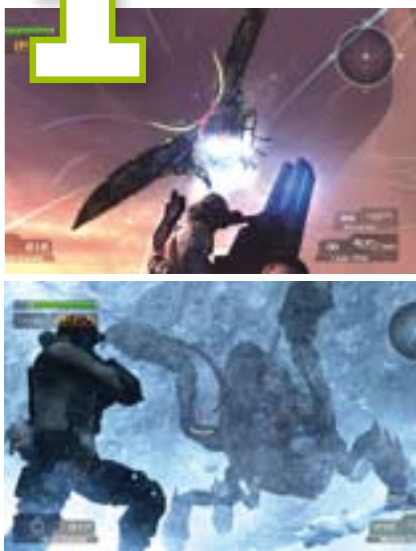


Wayne mag ein Einzelkämpfer sein, aber allein ist er nicht: Luka und Rick bringen mit frechem Gegrins Heiterkeit in sein Leben ...

live und online

■ Bis zu 16 Spieler auf insgesamt 10 Karten ■ 36 Erfolge ■ Download-Extras sind noch unklar. Wir bleiben dran.

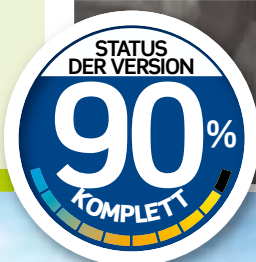
1



THERMAL-ENERGIE

Brrr, ist das kalt

Aufgrund der etwas unfreundlichen Lebensumstände auf dem Eisplaneten ist die Thermal-Energie der wichtigste Rohstoff im Spiel. Sinkt der Vorrat auf Null, wird Wayne verwundbar und verliert kontinuierlich Lebenskraft, bis er schließlich erfriert. Damit das nicht passiert, muss er so viele Feinde wie nur möglich schnetzeln, oder an entsprechenden Stationen Power auftanken.



3



KLEINE MONSTERKUNDE

Boss- und Zwischengegner

Diese Megamotte erschwert Wayne das Bergsteigen mit Sturzflügen und organischen

Ungetüm vorbei-kommt. Für Wurmbezwinger winkt allerdings etwas Besonderes.

1 Bomben. Sie muss nicht unbedingt erledigt werden, holt sie der Held aber dennoch vom Himmel, gibt's eine Überraschung.

Ähnlich verhält es sich mit diesem überdimensionalen Regenwurm. Es reicht vollkommen, wenn Wayne lebendig an dem

An dieser Kreatur führt allerdings kein Weg vorbei. Unnachgiebig attackiert sie Wayne mit ihren messerscharfen Klauen. Mit dem Kampf-Bot werden diese allerdings in kurzer Zeit abgetrennt.

3



2

Monstergegnern, die das Actiongenre in den letzten Jahren hervorgebracht hat, auf. Jeder der Bosse ist nur mit einer wohlüberlegten Strategie zu bezwingen. Eine spinnenartige Kreatur beispielsweise stellt ihren empfindlichen Punkt am Kopf erst bloß, nachdem Wayne zwei riesige Klauen mit permanent spuckenden Feuersalven abgetrennt hat. Damit die Überlebenschancen des Helden wachsen, kann er auch in die so genannten Kampf-Bots einsteigen – einer Kreuzungen aus Mech und Exoskelett. Per Gattling-Gun oder Raketenwerfer werden dann die ekligen Krabbler in kurzer Zeit pulverisiert. Das Gleiche gilt für die Eispiraten der Purpureinheit. Die rücken allerdings schon mal selbst in Kampf-Bots an, was furiose Duelle mit sich bringt. Dabei ist die Steuerung wunderbar zugänglich gehalten. Schon nach der ersten Minute steuert der Spieler Wayne zielsicher durch die verschneiten Areale und schießt damit allerlei Getier in Fetzen. Das Waffenarsenal bietet einiges an Abwechslung. Neben MGs, Scharfschützengewehren und der allseits beliebten Schrotflinte greift Wayne auf eine Vielzahl an Granaten zurück. Eine der praktischsten ist die Klebgranate: Einmal geworfen, bleibt sie an einem Akriden oder einem Nest selbiger haften und fliegt bei Beschuss in die Luft. Ach ja, hatten wir nicht gerade noch von den Bossgegnern geschwärmt? Wenn hier irgendet-

was noch besser aussieht, dann sind es die Explosionen. Was hier an Feuerbällen, Trümmern, Rauchwolken über den Bildschirm tobt, das haut rein. Ähnliches gilt für die Kulissen. Man möchte kaum glauben, wie vielseitig sich so ein Planet voll Eis und Schnee präsentieren kann. Weil Capcom verschneite Ebenen, gefrorene Großstädte und düstere Höhlen mixt, bieten sich dem Auge ständig neue, großartige Anblicke. Ein paar Kleinigkeiten sind uns bei unserem Spielmuster aufgefallen. Zum Beispiel die angenehme kurzen Ladezeiten zwischen den Missionen, und dass es mittendrin ohne Pause vorwärts geht. Einziges Manko:



Der eine oder andere Rücksetzpunkt scheint noch ein wenig schlecht gesetzt, wodurch man immer wieder längere Abschnitte wiederholen muss. Kann allerdings gut sein, dass dies bis zum Erscheinen im Januar noch behoben wird. Ansonsten macht »Lost Planet« bisher den Eindruck einer Granate. Schlicht und ergreifend. Für die nächste Ausgabe hoffen wir auf ein Testmuster und darauf, dass wir endlich den viel versprechenden Mehrspieler-Modus ausprobieren können. Der war in unserer aktuellen Version nämlich noch nicht enthalten.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Kompromisslose Daueraction mit starkem Hetzcharakter. Im

Auge behalten!

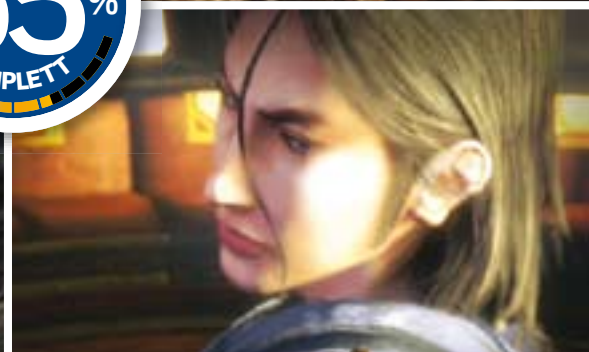
Hitpotenzial

Excited?

- Bombastische Präsentation. Keine Ladepausen, fühlt sich herrlich flüssig an
- Hoffentlich nicht allzu viele Zufallskämpfe



Was es mit dieser Blechbüchsen-Armee auf sich hat, können wir nicht sagen. Für die Demo hat es gereicht, sie zu Schrott zu verarbeiten



Erscheint/ 2. Quartal 07



Kein Japano-Rollenspiel ohne hübsche Damen. Wer dieses sympathische Mädel wohl ist? Nächstes Jahr sind wir schlauer ...

AUF EINEN BLICK

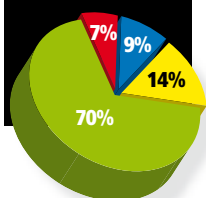
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Mistwalker
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Traditionelles Japano-Rollenspiel mit genialer Grafik, aber etwas simplen Kampfsystem. Bisher jedenfalls ...

DAS STECKT DRIN

- Schwerter
- Unsterblichkeit
- Zufallskämpfe
- RPG-Standards



LOST ODYSSEY

Final-Fantasy-Klon mit Über-Grafik

Langsam kommt die Japano-Rollen-spielwelle für die 360 ins Rollen. Um das Eis im Land der aufgehenden Sonne viel-leicht doch noch zu brechen, hat sich Microsoft prominente Unterstützung ins Boot geholt. Die Rede ist von »Final Fantasy«-Erfinder Hironobu Sakaguchi. Dessen neu gegründetes Studio Mistwalker arbeitet gleich an zwei Rollenspielen für die 360. Neben dem Anime-mäßigen »Blue Dragon« ist auch »Lost Odyssey« in der Mache, das sich optisch eher an »Final Fantasy« orientiert. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Kriegers Kaim Argonar. Der ist dazu verflucht, 1000 Jahre zu leben. Mehr Informationen zur Hintergrund-geschichte wollte Chefdenker Hironobu Sakaguchi bislang noch nicht verraten. Das erste Material macht den Eindruck eines epischen Abenteuers mit bombastischen Schlachten, schleimigen Monstern und vielleicht der einen oder anderen bezaubernden Dame. Wir sind gespannt, wie sich die Unsterblichkeit des Helden auf die Kämpfe letztendlich auswirkt. In der kurzen Demo tritt Kaim auf einem riesigen Schlachtfeld gegen eine Armee von Roboter-ähnlichen Angreifern an. Natürlich im typischen Rundenkampfsystem, bei

dem sich Actionfans etwas in Geduld üben müs-sen. Schlägt ein Angreifer Kaim zu Tode, wird er aufgrund seines Fluches mit einem neuen Schuss Lebensenergie wiedererweckt und kann weiter schlachten. Ob es denn nun überhaupt kein »Game Over« bei »Lost Odyssey« geben wird, wollten wir wissen. Die Antwort: In der Demo fehlt noch das eine oder andere Gameplay-Element. Nach der großen Schlacht erkunden wir ganz klassisch eine Weltkarte und treffen auf die ersten Zufallskämpfe. Anders als bei »Blue Dragon« sind die Gegner nicht sofort sichtbar. Vielmehr zoomt der Weltkarten-Bildschirm ganz klassisch in eine Kampfansicht, in der dann jede Runde ausgeteilt wird. Technisch trumpft das, was



wir bisher vom Spiel gesehen haben, voll auf. Die Charaktere sind bis auf die kleinste Falte detailliert, die Städte wirken pompös und die melodiosen Klänge aus der Feder von Nobuo Uematsu entzücken schon jetzt unsere Ohren. Dazwischen gibt es keinerlei Ladepausen, alles fließt. Wenn jetzt noch die Zufallskämpfe nicht allzu übertrieben eingesetzt werden, wird das ein Fest für Freunde japanischer Rollenspiele. Und noch eine gute Nachricht: Zwar bekommt das Spiel keine deutsche Synchronisation spendiert, Sakaguchi bekräftigt jedoch, dass zumindest Untertitel für ein gutes Verstehen sorgen werden.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Wenn das Kampfsystem noch die eine oder andere Finesse bekommt, könnte das ein Knaller ohnegleichen werden.

Hitpotenzial

„Endlich kommt die Rollenspiel-Welle ins Rollen“



Erscheint/ Sommer 07



Typisch Rollenspiel: Im Verlauf des Games trifft Shu viele neue Freunde, die er teilweise in seine Gruppe eingliedern kann



Juhu, endlich keine Zufallskämpfe mehr! Sämtliche Feinde sind auf der Weltkarte sichtbar und können mit Boni angegriffen werden

AUF EINEN BLICK

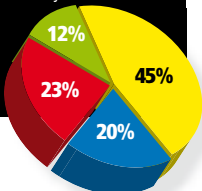
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Mistwalker/Artoon
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf der 360: Ein weiterer potenzieller Rollenspiel-Kracher vom »Final Fantasy«-Erfinder.

DAS STECKT DRIN

- Schatten
- Drachen
- Erfahrungspunkte
- Story



Lohnt sich's?

- ⬆ Sieht stimmig aus und spielt sich wohl noch viel besser.
- ⬆ Ob das Eis für die 360 damit in Japan wirklich gebrochen wird?

BLUE DRAGON

Was kommt dabei heraus, wenn die größten japanischen Gamedesigner gemeinsam ein Rollenspiel entwerfen? Das hier ...

Rollenspieler haben ab sofort zwei gute Gründe mehr, sich auf das kommende Jahr zu freuen. Einer ist das RPG »Lost Odyssey«, das wir ebenfalls in dieser Ausgabe vorstellen. Der andere das Werk zweier weiterer Entwickler-Legenden. An diesem 360-Projekt ist unter anderem Hironobu Sakaguchi beteiligt, der als geistiger Vater und wichtigster Gestalter der »Final Fantasy«-Reihe gilt. Außerdem mit dabei: Der geniale Musiker Nobuo Uematsu, der zum Beispiel für reihenweise »Final Fantasy«-Soundtracks verantwortlich ist. Aber dieses Dream-Team ist noch nicht genug, zusätzlich hat auch »Dragonball«-Erfinder Akira Toriyama seine Hände beim liebevollen Design der Charaktere im Spiel.

Bei »Blue Dragon« schlüpft der Spieler in die Rolle des stachelhaarigen Jungen Shu. Er und seine Freunde - Kluge, Marumaro, Zola und einige andere, deren Identität noch nicht bekannt ist - sind anders als normale Kinder

in ihrem Alter: Sie haben das Geschenk des Drachenschattens. Was es damit auf sich hat, merkt man allerdings erst in den Kämpfen. Davon gibt es mehr als genug, wobei wir schon jetzt in einem Punkt Entwarnung geben können: Es wird keine Zufallskämpfe geben. Stattdessen sind sämtliche Gegner in den weitläufigen Arealen sichtbar und lassen sich wahlweise auch umgehen. Offensivere Naturen können aber versuchen, einen Vorteil aus einer überraschenden Attacke zu ziehen. Greift Shu einen Feind nämlich mit einem gezielten Schlag an, bevor der reagieren kann, darf die Helden-Party im Kampfbildschirm zuerst zuschlagen. Schaltet das RPG in den besagten Bildschirm um, sollte absolut niemand ein Problem haben, der schon einmal »Final Fantasy« gespielt hat. In den rundenbasierten Kämpfen greift jeder Held in bestimmter Reihenfolge einmal an, dann sind die Gegner an der Reihe. Nur die Art der Angriffe ist ein wenig anders:

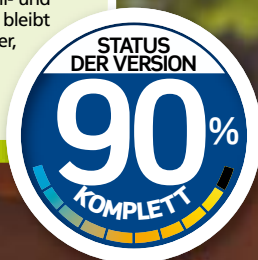
1



HELDENTUNING

Je größer sie sind, desto lauter brüllen sie

Im Verlauf des Abenteuers darf der Spieler seine Charaktere ordentlich aufwerten. Genre-typisch werden fleißig Monster geplättet, um Stufen aufzusteigen. Dann darf sich in einigen Statistiken ausgetobt und der eigene Drachenschatten konfiguriert werden. Ob lieber offensiv, mit starken Nahkampfangriffen, oder defensiv, mit Heil- und Schutzmagie: Es bleibt ganz beim Spieler, wie er sich entscheidet.



3



TRIFF DIE TRUPPE

Ein bunter Haufen

Shu ist der Held von »Blue Dragon«. Mit seinem mächtigen Drachenschatten lässt er vorzugsweise Elementarattacken wie Feuerstürme, Erdbeben oder Blitzschläge vom Stapel.

Zola ist eine Piratin, die sich am liebsten auf Nahkämpfe einlässt. Genau wie ihr Drachenschatten, der ganze Feindesscharen mit seinen überdimensionalen Fäusten zermalmt, und

damit auch den einen oder anderen Endgegner erlegt.

Typisch für Japano-Rollenspiele: nicht alle Figuren sind Menschen. Marumaro, dieses gelbe ... äh ... »Ding«, begleitet Shu eigentlich die ganze Zeit. Es ist ein besserer Unterhalter als Kämpfer, aber zumindest sein Drachenschatten ist halbwegs mächtig.

2

3



2

Statt mit Schwert, Bogen und Zauberstab auf die feindlichen Heerscharen einzuschlagen, kommen hier die eingangs erwähnten Drachenschatten ins Spiel. Mit Hilfe der knuffigen und schuppigen Helfer lassen die Recken Elementarzauber und physische Attacken vom Stapel, dass es nur so blitzt, donnert und funkt. Je nachdem, welche Attacke angewendet wird, kann sich die Reihenfolge der Kämpfer ein wenig unterscheiden. Wer jetzt Chaos vermutet, kann beruhigt aufatmen. Wählt der Spieler eine bestimmte Aktion an, zeigt ihm ein Display sofort, wie sich die Zug-Reihenfolge danach verändert. Alles perfekt im Blick und keine Hektik also. Besonders wirksame Angriffe werden von beeindruckenden Effekten begleitet. Bei einer Spezialattacke von Zolas Drachenschatten verwandelt sich selbiger in eine weiße Kreatur, die sich in die Luft erhebt und dann vom Himmel herab auf den Gegner herabrauscht, während sie ihn mit Feuerbällen beharkt. Sieht nicht nur genial aus, sondern macht auch noch siebzigtausend Schadenspunkte, was zum sofortigen Ableben des Feindes führt. Wir hoffen nur, dass es - ähnlich wie in den »Final Fantasy«-Spielen - möglich ist, solche Sequenzen ein wenig abzukürzen. Mit einer Spielzeit von über 50 Stunden können einem solch aufwändige Sequenzen nämlich ziemlich

auf die Nerven gehen, wenn man sie schon hunderte Male gesehen hat. Der Angriff alleine dauert nämlich schon an die 20 Sekunden.

Auch Minispiele sind integriert, wie viele, wird aber wohl eine Überraschung bleiben. Wir konnten aber schon eines begutachten: Auf einem riesigen Luftschiff kommt es zum atemberaubenden Dogfight. Shu springt ans Bordgeschütz und beharkt damit in der Ego-Perspektive einen gegnerischen Piloten. Sieht prima aus und geht mit einem fließenden Übergang vonstatten, sodass es sich dann auch fast wie ein beinhardter Shooter anfühlt. Leider hält sich Sakaguchi noch mit Storydetails zurück, wir sind uns aber sicher, dass auch »Blue Dragon« eine epische Geschichte mit sich bringen wird. Denn eines haben die Japaner dem Westen nach wie vor voraus: Sie können sympathische Geschichten mit noch sympathischeren Charakteren entwerfen, die einem im Gedächtnis bleiben. Und wer weiß, vielleicht gibt es sogar eine Liebesgeschichte zwischen Shu und Kluke ...

An der liebevollen Gestaltung der Figuren merkt man sofort, dass Akira Toriyama seine Finger im Spiel hat. Sein Stil zieht sich sowohl bei den Helden als auch beim Design der Feinde wie ein roter Faden durch »Blue

Dragon«. Noch nicht perfekt sind die Kulissen: Die Umgebungen sehen zwar idyllisch aus, wirken aber teilweise noch ein wenig leer. Lebhaft ist indessen Nobuo Uematsu's musikalische Untermalung. Rollenspiel-Fans aufgepasst: Da kommt was auf uns zu. In Japan erscheint das Spiel im Dezember. Ein Termin für unsere Breitengrade steht zwar noch nicht fest, allerdings rechnen wir spätestens im Sommer mit einer (für uns verständlichen) Testversion.

Nicholas Buracas

360
SAGT ...

Charmantes Charakterdesign und eine abgedrehte Story: Rollenspiel-Fans sollten in ihrem Element sein.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?



Virtuelle Peepshow mit vielen Schauwerten.



Wer hinter das Offensichtliche blickt, wird nicht viel entdecken.



Erscheint/ 8. Dezember 06

DEAD OR ALIVE XTREME 2

Tecmo weiß Frauen zu schätzen. Besonders die mit großer Oberweite ...



Herje, das arme Mädchen kann sich nicht mal genügend Stoff leisten für einen anständigen Badeanzug

AUF EINEN BLICK

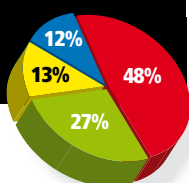
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Tecmo/
Team Ninja
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die Xbox 360: Die heißen Girls aus »Dead or Alive« sind zurück und lassen Männerherzen höher schlagen

DAS STECKT DRIN

- pralle Oberweiten
- Trauminsel
- Minigames
- Textilien



liveundonline

- Online-Minigames
- Zeig die erspielten Outfits deiner Mädels

Was haltet ihr von einem neuen Game für Xbox 360, voll auf erwachsen getrimmt, ganz ohne massenweise Leichen, Blut und Horror-Szenarien? Ja, so etwas gibt's! Mit einer tropischen Trauminsel, netten Minigames und den heißen Mädels aus der Fightgame-Serie »Dead or Alive«. Wer »Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball« für die alte Xbox kennt, weiß, was ihn erwartet. Der zweite Teil knüpft direkt an den Vorgänger an. Das alte Zack Island ist in die Luft geflogen. Aber seitdem ist viel passiert. Im Finale von »Dead or Alive 4« ist Zack zu sehen, wie er sich mit einer Wagenladung Gold davonmacht. Und er hatte anscheinend noch zu viel übrig, also kaufte er kurzerhand eine weitere Insel: New Zack Island.

Nach Spielstart scheint auf den ersten Blick alles beim Alten. Ferienstimmung liegt in der

Luft. Sommer, Sonne, Strand und Palmen, und dazwischen vergnügen sich Kasumi und ihre Freundinnen. Alle leicht bekleidet, mit nichts als einem Bikini am Körper und einem Lächeln im Gesicht. Den Damen kleine Freuden zu bereiten, das bildet den Kern des Gameplays. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft: neue Bikinis, Schmuck, Haarbänder und auch einige ausgefallene Pretiosen. Das Angebot ist vielseitig, es gibt alleine circa 300 unterschiedliche Outfits - für jedes der acht Girls. Das notwendige Kapital gewinnst du in Minigames,

„Wie Urlaub an der Xbox 360!“

1



SANDIGER SPAß

Capture the Flag im DOA-Stil

Das ist eher eines der Mini-Spiele, die an alte »Summer Games« und »Decathlon«-Zeiten erinnern: Du rennst den Strand entlang und versuchst vor deiner Konkurrentin an eine Fahne zu kommen, die im Sand steckt. Klingt simpel. Ist simpel. Mehr als stupides Button-Mashing ist nicht nötig.



3



STRAND-SPIELCHEN

Die DOA-Girls wissen wie man Spaß hat

Die Mädels finden immer einen Grund, um vergnügt herumzutollen. In dieser Szene schießen sie Fotos voneinander. Einfach so. Zum Spaß. Hach, da wären wir jetzt auch gerne. Aber zusehen ist ja auch ganz schön ...

Die Wasserrutsche ist an sich nichts Besonderes, aber eine gute Gelegenheit die Girls auch mal in total durch-

nässtem Zustand zu erleben. Was für ein Riesen-Spaß.

Das ist eigentlich der Hauptteil des Spiels. Hier geht es ausnahmsweise mal nicht um die wippenden Brüste, obwohl die natürlich nicht weg sind, sondern eher um die Hände. Es ist immer noch etwas rudimentär, besonders wenn man bedenkt, dass es ein Next-Generation-Spiel sein soll.



3



2

die jetzt endlich auch online spielbar sind. Davon gibt es deutlich mehr als im Vorgängerspiel. Im Vordergrund steht natürlich wieder Beach Volleyball. Revolutionäre Neuerungen darfst du nicht erwarten, aber dennoch spielt es sich schneller und dynamischer. Wir hatten nicht mehr so sehr das Gefühl, dass wir nicht ganz die Kontrolle über das Geschehen hätten. Mit B legst du den Ball deiner Partnerin vor, mit A forderst du ihn zurück und schmettest ihn rüber. Mit den Analogsticks steuerst du deine Spielerin oder änderst die Formation. Recht simpel, aber effektiv und vor allem interaktiver als zuvor. Aber das ist nicht das einzige Minigame, wie man am Wegfall des Namenszusatzes »Beach Volleyball« erkennen kann. Da werden Jetskis über die Wellen gejagt, die Mädchen messen sich beim Tauziehen, rennen um die Wette oder versuchen, sich gegenseitig mit dem Po ins Wasser zu stoßen. Besonders die Jetski-Rennen haben es uns angetan, denn die gehen über einfache Reaktionstests und simples Button-Mashing hinaus. Fahrer und Vehikel werden unabhängig voneinander gesteuert und das erfordert mehr Können als wir erwartet hätten, wobei Tricks fast genauso wichtig sind, wie das Rennen zu gewinnen. An die Nintendo-Perle »Wave Race« kommt es sicher nicht heran, aber für ein paar unterhaltsame Partien online ist es auf jeden Fall gut. Alle sieben Minigames können sowohl im »Vacation«-Modus absolviert oder unabhängig voneinander

gespielt werden. Das englische Wort »Vacation«, also Urlaub, kann man in diesem Fall sogar recht ernst nehmen, denn kein Spiel fühlt sich mehr nach Strand und Sonne an als »Xtreme2«. Die Insel macht einen sehr idyllischen Eindruck, weil die Details herrlich überkommen. Allein die sich grell in den Wellen spiegelnde Sonne macht Lust auf Meer. Überall warten traumhafte Lagunen und meilenweiter Sandstrand auf ihre Entdeckung. Wem an den Girls oder der Insel etwas nicht gefällt, der kann es nach Lust und Laune im Editor ändern. Mit der größeren Rechenpower der 360 sehen auch die Kurven der Babes noch knackiger und hübscher aus, die Mädels bewegen sich graziler und lächeln ungezwungener. Diese Lebendigkeit macht sich vor allem beim Foto-Modus bezahlt, bei dem die Kämpferinnen vor der Kamera fleißig posieren. Die Physik tut in diesem Spiel ihr bestes und lässt die Rundungen auffallend präsent durchs Bild hüpfen. Doch durch seinen cartoonhaften bis naiven Look hält sich das Spiel clever von der Schmutzdecke fern. Damit das Urlaubsparadies auch eines bleibt, solltest du dich auch um deine Gespielinnen kümmern, denn sonst bricht der Zickenterror aus. Also behandle die Mädels gut, sei immer ein Gentleman und du wirst belohnt.

So nett manche Minigames sind und so ansprechend die Optik auch sein mag, das alles täuscht nicht darüber hinweg, dass »Xtreme 2« letztlich schon irgendwo eine virtuelle

Peep-Show ist, mit einer simplen Minigame-Sammlung als Kern. Hat man die verschiedenen Herausforderungen ein paar Mal gespielt, stellt sich bald Ernüchterung ein und auch die Schauwerte können nicht über die fehlende Substanz hinwegtäuschen. Was dann immerhin noch bleibt, ist Sammelleidenschaft. Wer den berühmt berüchtigten Venus-Badeanzug ergattern will, der aus kaum mehr als ein paar geschickt positionierten Fäden besteht, wird sich sicher voller Inbrunst über Tage und Wochen mit diesem Spiel beschäftigen.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Üppige Fleischschau mit dezenten Neuerungen, netten Minigames, wenig Substanz.

Hitpotenzial

360 – das sind wir



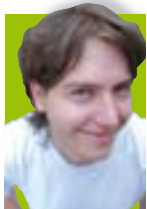
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »F.E.A.R.«, »Sonic the Hedgehog«
FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«, »Zelda« (Gamecube)



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister
GENRES/ Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »Call of Duty 3«, »Pro Evo Soccer 6«
FREUT SICH AUF/ »Virtua Tennis 3«, »Wii«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Rainbow Six: Vegas«, »Final Fantasy XII« (PS2)
FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »Mass Effect«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spittelgirli
GENRES/ Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Sonic the Hedgehog«, »Tony Hawk's Project 8«
FREUT SICH AUF/ »Blue Dragon«, »Mass Effect«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK
GENRES/ Abenteuer, Rollenspiele, Strategie
SPIELT GERADE/ »Phantasy Star Online«, »Rainbow Six: Vegas«
FREUT SICH AUF/ »Lost Odyssey«, »Kane & Lynch«



SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »FIFA 07«, »NBA 2k7«
FREUT SICH AUF/ »Forza Motorsport 2«, »Wii Sports« (Wii)



CHRISTOPHER NORDHOFF REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Chrizzy
GENRES/ Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE/ »Gears of War«, »Pro Evo Soccer 6«
FREUT SICH AUF/ »Bioshock«, »Zelda« (Wii)



MANFRED SCHMIDT TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ Leseschleife
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Anno 1701« (PC), »Oblivion«
FREUT SICH AUF/ »The Outsider«, »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, Florian Petrich, Alexander Bestle, Manfred Söntgen

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Manfred Schmidt, Hannah Klaiber

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE
Richard Löwenstein

DRUCK
Stiehler Druck & media GmbH
Robert-Bunsen-Str. 6, 79211 Denzlingen

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

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

ABONNENTEN-HOTLINE
Tel. 089 / 74 73 44 76

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

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

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: monatlich. Vertrieb: in 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: Call of Duty 3, Activision. Postermotiv: Microsoft. 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?

- Phänomenale 5.1-Soundkulisse, völlig ruckfreie Optik, keine 16:9-Balken
- Wenig Neues, wieder keine Kampagne auf deutscher Seite

AUF EINEN BLICK

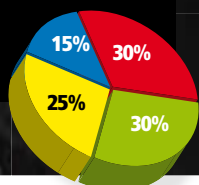
Publisher/
Activision
Hersteller/ Treyarch
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-24
Xbox Live?/ ja
USK/ keine Jugendfreigabe

KURZ & KNAPP

Der neueste Teil des beliebtesten Weltkriegs-Shooters kann seinen Vorgänger übertrumpfen.

DAS STECKT DRIN

- Schlachten
- Kimme und Korn
- Wehrmacht
- Minispiele



liveundonline

Bis zu 24 Spieler toben sich in sechs Modi auf neun Karten aus. Von »Capture-the-Flag« über »Deathmatch« bis hin zum neuen »Krieg«-Modus ist so ziemlich alles dabei, was sich Mehrspieler-Fans wünschen können. 26 Erfolge, beispielsweise einen spektakulären Sprung mit dem Jeep hinlegen.

Erscheint/ erschienen

CALL OF DUTY 3

Das offizielle
TURNIER
Nur im 360 Magazin

Zum dritten Mal ruft die Pflicht die Helden des Zweiten Weltkriegs nach Frankreich. Nicholas Buracas zog mit ihnen in die Schlacht ...

Wir waren schon oft 1944 in Nordfrankreich. In zahllosen Weltkriegs-Shootern erlebten wir die stürmische Landung an den Stränden der Normandie und haben die Wehrmacht erfolgreich zurückgedrängt. In »Call of Duty 3« verslägt es den Spieler abermals dorthin und diesmal sogar über die volle Länge des Games. Um die Landung kommt er aber diesmal herum. Denn das Spiel startet schon in der Nähe des zerstörten Städtchens Saint Lô mitten im Kriegsgebiet. Hier lernt der Spieler als amerikanischer Infanteriesoldat Nichols die Grundzüge der Steuerung kennen. Sie funktioniert wie beim Vorgänger, weshalb Serien-Kenner ohne Probleme loslegen können. Viel Zeit zum Verschnaufen bleibt nach dem Training aber nicht, denn kurz darauf wird Nichols auf einen Truppentransporter geladen. Der finale Angriff auf Saint Lô steht kurz bevor.

IN DIE SCHLACHT

Auf der Ladefläche tauschen die Soldaten mal lockere, mal ängstliche Sprüche aus, während Nichols den anderen Truppen beim Vormarsch zusieht. Seit dem Spielstart sind gerade einmal drei Minuten vergangen und schon zeigt »Call of Duty 3« das, was Fans der Serie so lieben. Hunderte Soldaten säumen die steinige Landstraße, während sich ein Dutzend M4 Sherman-Panzer ihren Weg

querfeldein einfach selbst suchen. Dann geht alles ganz schnell. Kurz vor dem Ortseingang wird der Transporter von einer deutschen Granate getroffen. Nichols wird aus dem Fahrzeug geschleudert und bleibt benommen liegen. Ein Kamerad schleift ihn aus der Gefahrenzone. All das bekommt der Spieler durch die Augen von Nichols mit, von Außen sind die Helden nie zu sehen. Ist der Krieger wieder auf den Beinen, wird er auch schon weitergeschickt. Per Räuberleiter über eine nahe gelegene Mauer auf den Friedhof von Saint Lô, wo die Schlacht schon im vollen Gange ist. Grabsteine zerbersten unter feindlichem Beschuss, während Kampfflieger die Stadt ohne Unterlass bombardieren.

Es hat sich im Vergleich zu den Vorgängern also nichts geändert, im positiven Sinne. Auf dem Bildschirm ist sogar noch mehr los als beim zweiten Teil, wodurch der Spieler das pure Chaos des tobenden Kampfes hautnah miterlebt. Die Soldaten der Wehrmacht haben scheinbar überall Position bezogen. Ob in der zerschossenen Kirche, einem Geräteschuppen oder hinter den Grabsteinen. Da fällt die Wahl schwer, auf wen man denn zuerst schießen soll. Ein Glück, dass die gute alte »Kimme und Korn«-Funktion aus dem Vorgänger wieder mit dabei ist, wodurch genaue Treffer gut möglich sind. Schön auch, dass der Spieler erneut nicht als Ein-Mann-Kampfmaschine an die Front geschickt wird. Stattdessen stehen dutzende KI-Kameraden die Wirren des Krieges an seiner Seite durch. Dadurch bekommt man das Gefühl, Teil eines Ganzen zu sein, was für deutlich mehr Authentizität sorgt. Neu ist übrigens, dass feindliche Granaten notfalls auch zum ehemaligen Besitzer zurückgeworfen werden dürfen. Allerdings muss das schnell gehen. Mit X den kleinen Sprengsatz in die Hand nehmen und am besten im gleichen Moment die rechte Schultertaste drücken. Zögert der Spieler zu lange, gibt's ein Feuerwerk, welches sein Alter Ego nicht überlebt. Also lieber doch ausweichen und in Deckung rennen. Oder sind wir einfach nur zu langsam?

“ Wenn mächtige Panzerketten Spuren in die Felder pflügen, liegt der Sieg schon fast in der Luft ”

LEG' IHN SCHLAFEN

Knöpfe hämmern und den Krieg gewinnen

Die vielleicht bemerkenswerteste Neuerung ist die nahtlose Einbindung von Minigames in die laufende Action. Gelegentlich kommt es beispielsweise beim Nahkampf zu überraschenden Szenen: Dieser Wehrmachtssoldat ist über unser Eindringen sichtlich erstaunt und schlägt uns erst mal die Waffe aus der Hand. Mit schnellem Hämmern auf die beiden Schultertasten verhindern wir, dass er uns mit seinem Gewehr die Luft abdrückt. War die Aktion erfolgreich, können wir mit der A-, B-, X- oder Y-Taste ausholen, um den Angreifer zu erledigen. Oder auch nicht, denn manchmal

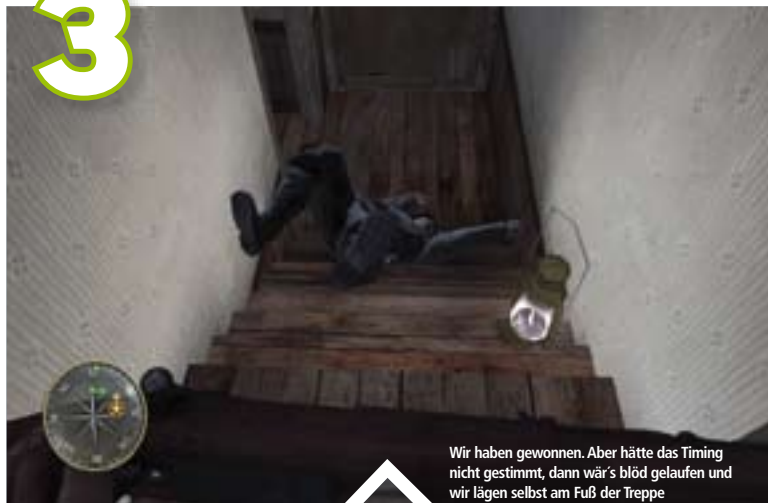
hat der Soldat nach einem Hieb noch nicht genug und attackiert erneut. Im Normalfall hat der Kontrahent aber nach zwei Schlägen auf den Kopf genug - und purzelt wie hier die Treppe herunter. Ein paar dieser Kämpfe fühlen sich durch Anfügung weiterer Szenen noch viel packender an. Aber was genau da passiert, das verraten wir natürlich nicht.

1



Das Gewehr des deutschen Soldaten kommt näher. Jetzt schnell die Schultertasten beackern und so das Gewehr wegstemmen.

3



Wir haben gewonnen. Aber hätte das Timing nicht gestimmt, dann wär's blöd gelaufen und wir lägen selbst am Fuß der Treppe



Sobald die Schlagtaste erscheint, sollte man sich sputen: wer zu lange mit der Reaktion wartet, lässt dem Opfer Zeit zur Erholung

2

»

CHARAKTERWECHSEL

Auch diesmal übernimmt der Spieler nicht nur die Rolle eines einzigen Soldaten. Während der 14 Missionen verkörpert er auch den englischen SAS-Angehörigen Doyle, und einen polnischen Panzerfahrer. Trotzdem bleibt die Handlung auf dem Boden der Normandie. Neu ist, dass die Passagen chronologisch korrekt ablaufen. Man spielt also nicht mehr fünf Missionen mit der einen Partei, dann fünf Missionen mit der anderen und so weiter. Stattdessen wird die Kesselschlacht um Falaise in einem Stück dargestellt. Damit die Normandie als Schauplatz dennoch nicht langweilig wird, sind sämtliche Passagen ein wenig anders. So kämpft der Spieler als Doyle

Bei der Produktion dieses Spiels wurden keine Tiere gequält. Diese Kuh kann lediglich gut schauspielern



an der Seite des französischen Widerstands, befreit dessen Mitglieder und muss schon mal ein wenig leiser vorgehen. Welche Abschnitte als Panzerfahrer auf einen warten, muss ja nicht erklärt werden. Schade nur, dass auch diesmal wieder fast alle Figuren austauschbar sind. Zwar gibt es sämtliche Stereotypen klassischer Kriegsfilme, also den Angsthasen, den kampfgeprägten Sergeant, trotzdem oder genau deswegen baut der Spieler kaum eine emotionale Bindung mit seinen Kameraden auf, zumindest auf amerikanischer Seite. Der schottische Corporal Keith, mit seinen bisigen Kommentaren gegenüber dem französischen Widerstand, oder die leicht verplante Panzertruppe der Polen sorgen aber für den einen oder anderen Lacher und bleiben in Erinnerung. Verbunden sind die einzelnen Missionen durch Zwischensequenzen, die den Spieler auf dem Laufenden halten, was an den unterschiedlichen Fronten vor sich geht. Perfekt kaschiert werden damit ebenso die Ladezeiten. Richtig, spürbar nachgeladen wird im Spiel kein einziges Mal. Je nach Charakter unterscheidet sich logischerweise auch dessen Waffenarsenal. So erlegt Nichols den Feind mit M1-Gewehr, Thompson Gun oder BAR, der Engländer Doyle greift eher zur Sten oder Bren. Wem die jeweiligen Waffen nicht zusagen, bedient sich einfach beim Arsenal der Deutschen. Erledigten Soldaten wird dann beispielsweise der K98-Karabiner oder

das Fallschirmjäger-Gewehr 42 abgenommen. Für ein authentisches Waffenangebot ist also gesorgt.

BOMBENBAUER

Bei den Missionen wird abermals auf bewährte Kost gesetzt. Die Truppe säubert Häuser von Kraut-Befall, sprengt Flak-Stellungen oder befreit Gefangene. Das Leveldesign ist dabei zwar linear, zwischendurch darf sich der Spieler aber auch mal zwischen zwei Routen entscheiden. Aufgelockert werden die Standardaufträge mit ein paar Fahrzeugsequenzen. So brettert Doyle mit einem Jeep auf der Flucht durchs Unterholz, während sich der Panzerfahrer mit einem gezielten Schuss seine eigene Route bahnt. Die Steuerung der Fahrzeuge ist dabei ziemlich intuitiv gehalten. Beim Jeep wird mit dem rechten Trigger Gas gegeben, während man im Panzer lediglich den linken Analogstick nach vorne drücken muss. Die Jeep-Sequenzen sind äußerst spannend gehalten, manchmal mangelt es aber ein wenig an Übersicht. Denn wenn die Einzelteile eines Treibstoffdepots bei Auton in die Luft fliegen, sieht man den zu befahrenden Weg kaum noch. Zur Not kurvt man eben querfeldein und überfährt ganz nebenbei noch einige Feinde. Im Panzer darf sich dann der Spieler so richtig mächtig fühlen. Mit der riesigen Kanone werden ganze Truppenteile auf einmal



So einen Panzer wünschen wir uns zu Weihnachten. Dann kann der Münchner Verkehr uns nichts mehr anhaben ...

durch die Luft gewirbelt oder ein Tigerpanzer in seine Einzelteile zerlegt. Manchmal ist man aber auch nur Fahrgast und schießt per Bordgeschütz auf Anti-Panzer-Einheiten oder sagt dem Panzerschützen mit Hilfe des Fernglases neue Ziele an. Immer wieder trifft der Spieler außerdem auf Minispiele, die den Quicktime-Elementen eines »Tomb Raider: Legend« entsprechen. Dann nämlich, wenn man eine Sprengladung anbringen muss, oder von einem Wehrmachtssoldaten überrascht wird. Letztere Sequenzen sind allerdings nur geskriptet, das heißt, sie treten nur an vorbestimmten Stellen auf. Dennoch sorgen sie zusätzlich für Spannung und sind wenigstens ein neues Element im Weltkriegs-Alltag. Und das Legen einer Sprengladung macht gleich noch mehr Spaß, wenn man vorher den Zünder reindreht und den Sicherungsstift ziehen muss, bevor der Countdown los tickt. Vor allem weil der Feind währenddessen nicht schläft. Der Spieler sollte also einen kühlen Kopf bewahren, wenn neben ihm schon die Kugeln einschlagen. Das Schadenssystem wurde übrigens aus dem zweiten Teil übernommen. Wird der Soldat zu oft getroffen, überzieht ein roter Schleier das Bild. Dann sollte der Held tunlichst in Deckung gehen, denn ein bis zwei Treffer mehr und er segnet das Zeitliche. Nach ungefähr drei bis vier Sekunden in Sicherheit ist der Recke aber wieder voll einsatztauglich. Klar, realistisch ist das nicht, aber im Grunde auch nicht unrealistischer als wenn überall im Level Medi-Kits verteilt herumliegen würden. Segnet den Spieler trotzdem einmal das Zeitliche, ist auch noch nichts verloren. Die Schlacht geht »

Soldaten haben komische Hobbies. Sie geben Autos Namen. Dieser aufgemozte Kampfejeep heißt Vera. Hoffentlich trifft Vera nie auf die Dicke Berta ...



Der Mehrspieler-Modus

Mach' mit beim offiziellen COD3-Turnier!

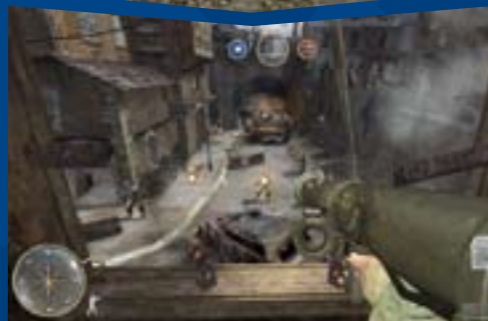
Zusammen mit Activision und dem Team der »Consoles Sport League« veranstalten wir vom 360 Magazin das offizielle Turnier zu »Call of Duty 3«. Die Teilnahme lohnt sich, nicht nur wegen Ruhm und Ehre, sondern weil der Finalsieger einen unglaublichen, anbetungswürdigen und durch nichts zu übertreffenden Preis mit nach Hause nimmt: Activision hat dem Entwicklerteam Treyarch fünf handsignierte Exemplare von »Call of Duty 3« abgeluchst, Sammlerstücke also, die sonst niemand hat. Aufgrund der Anzahl der Preise sind die Teams auf fünf Mann beschränkt, es soll ja niemand leer ausgehen. Die Teilnehmer dürfen selbst entscheiden, welcher Spielmodus zur Entscheidung führt. Wer mitmachen will, muss allerdings schnell sein: die Modus-Wahl und die Anmeldefrist läuft am 10. Dezember ab. Zur Auswahl stehen die vier untenstehenden Multiplayer-Varianten, die wir für die interessantesten halten. Teilnehmen kann jeder Besitzer einer Xbox 360, eines Xbox-Live-Gold-Accounts und des Spiels »Call of Duty 3«. Zwecks Teilnahme und Lektüre der genauen Teilnahmebedingungen besucht bitte folgende Webseite: www.consoles.net



TEAMSCHLACHT Klassisches Team-Deathmatch. Zwei Teams bekämpfen sich auf einer von neun Karten bis auf den letzten Mann. Das Team mit den meisten Abschüssen nach einer bestimmten Zeit gewinnt. Hat schon beim Vorgänger funktioniert, und sollte dank des schnellen Gameplays auch diesmal klappen.



CAPTURE THE FLAG Zwei Teams versuchen, sich gegenseitig die Flagge aus der Basis zu klauen, und in die eigene zu bringen. Erfordert einiges an Taktik und könnte dank der dazu gekommenen Fahrzeuge neue Mittel und Wege bieten, an die gegnerische Fahne zu kommen und sie sicher zu bergen.



HAUPTQUARTIER Das Team, welches als erstes einen kleinen Stützpunkt an einem angegebenen Punkt errichtet, kassiert Punkte je länger es durchhält. Das gegnerische Team versucht logischerweise das Quartier so schnell wie möglich zu zerstören und selbst eines zu errichten.



KRIEG Der neue Modus, der von den Fahrzeugen und der höheren Spielerzahl profitiert. Vergleichbar ist das Ganze mit »Battlefield 2: Modern Combat«. Zwei Teams jagen sich gegenseitig Kommandopunkte ab und versuchen, diese erfolgreich zu verteidigen.

FLOTTE SPRÜCHE

Die Chaos-truppen

Zwar fällt die Identifizierung mit den Charakteren noch immer schwer, doch »Call of Duty 3« verhält sich in dieser Hinsicht besser als sein Vorgänger. Dank der ausgiebigen Zwischensequenzen fühlt sich das Spiel nicht mehr nach ein paar aneinander gereihten Missionen an. Die englischen Truppen vom SAS, allen voran Corporal Keith mit seinen abschätzenden Sprüchen über die Franzosen, sorgen wohl für die meisten Lacher. Aber auch die chaotische erste polnische Panzerdivision gibt einem immer wieder das Gefühl, man würde einen klassischen Weltkriegs-Actionreißer vom Schlage eines »Stoßtrupp Gold« mitverfolgen. Die Stimmen passen, die Sprüche zünden, so muss sich eine Eindeutschung anhören.



KI-KAMERADEN

So richtig allein ist der Spieler eigentlich nie. Leider pendelt die Intelligenz der Kameraden zwischen »hilfreiche Hand« und »dumm wie Brot«.

KIMME UND KORN

Mit Kimme und Korn zielt es sich auch diesmal deutlich besser. Das Sichtfeld ist dabei allerdings sehr beschränkt. Unentwegt sollte man also nicht in diesem Modus herumlaufen.



Colonel Keith zankt sich gerne mit dem französischen Widerstand. Wie alle guten Schotten ist auch er nicht gut auf Franzosen zu sprechen



DETAILS

Das Spiel lebt von vielen kleinen Details. Schaut man genau hin, kann man auf dem Gewehrkolben die eingravierte Typ- und Seriennummer erkennen. Okay, das gab es auch schon beim Vorgänger. Sieht aber diesmal viel schärfer aus.

» dann an einem der Rücksetzpunkte weiter. Und die sind größtenteils fair im jeweiligen Level verteilt, sodass es kaum auffällt, dass man selbst keine Speicherstände anlegen kann.

MEHRSPIELER-ZOFF

Nach dem legendären Patch wurde aus »Call of Duty 2« ein echter Xbox-Live-Hit. Die Entwickler von Treyarch wollen dem aber nun noch die Krone aufsetzen. Sechs Modi auf neun Karten und das ganze mit bis zu 24 Spielern. Die Tendenz geht also vom schnellen Deathmatch-Shooter zu mehr teambasierendem Kampf. Das merkt man vor allem am neuen »Krieg«-Modus. Hier greifen zwei Teams mehrere Kontrollposten an und müssen diese halten, ähnlich wie beim Eroberungs-Modus in »Battlefield 2: Modern Combat« also. Aber dort hören die Ähnlichkeiten noch nicht auf. Denn auch bei »Call of Duty 3« darf endlich mit Fahrzeugen durch die Karten gebettet werden. Ob Tiger-Panzer, Jeep oder BMW-Motorrad, sämtliche Vehikel können von mehreren Kumpels bemannt werden. Zudem gibt es nun insgesamt sieben Charakterklassen. Der Schütze ist ideal für schnelle Angriffe oder mittlere Distanzen, während der schwere Soldat mit seinem Sturmgewehr im Nahkampf auftrumpfen kann. Manche Klassen haben zudem Sonderfähigkeiten, wie der Späher beispielsweise. Ist sein Scharfschützengewehr noch nicht genug, darf er bei Bedarf einen Luftschlag anordnen. Nach dem Einsatz so einer Spezialfähigkeit muss sich allerdings erst wieder eine Anzeige füllen, bevor er sie noch einmal einsetzen kann. Ununterbrochene Luftschläge gibt es also nicht. Eine gute Mischung im Team ist für den Sieg im »Krieg«-Modus aber dennoch unerlässlich. Wer bei Deathmatch und Co. bleiben möchte, kann sich im »Schlacht«-Modus gewohnt chaotisch austoben, jeder gegen jeden oder im Team. Bei diesen Deathmatch-Modi bleiben die Unterschiede zwischen den Klassen allerdings außen vor. Trotzdem sollte für jeden Mehrspieler-Fan etwas dabei sein.

Technisch hat sich ein bisschen weniger getan als so mancher nach dem ersten Trailer vermutet hätte. Prinzipiell ist das Spiel wie der Vorgänger ein Hingucker, aber gegen ein »Gears of War« doch

ein wenig blass. Dennoch sorgen einige Details für deutlich mehr Feeling. Das beginnt bei der zerstörbaren Umgebung: Nicht jeder Punkt auf der Karte ist auch gleichbedeutend mit sicherer Deckung. Loses Mauerwerk bröckelt unter Beschuss schon einmal weg, Fässer kippen um, Kisten zerbersten. Das gibt dem Spiel deutlich mehr Leben. Auch bei der Umgebung an sich stecken deutlich mehr Details im Spiel. So wiegt sich Gras im Wind, wird dann von Soldaten platt getreten, nur um sich einige Momente später wieder aufzurichten. Selbst die Panzermissionen haben um einiges mehr Atmosphäre, wenn die schweren Ketten deutlich sichtbare Spuren in die Äcker Südfrankreichs pflügen. Ein schönes Detail am Rande ist, dass keinerlei PAL-Balken auf 4:3-TV-Monitoren das Blickfeld stören. Noch dazu läuft das Spiel durchgehend absolut flüssig, nicht der kleinste Ruckler ist zu entdecken. Lediglich bei der Künstlichen Intelligenz hätte sich ein bisschen mehr tun dürfen. Das Können der deutschen Gegner schwankt immer noch stark zwischen dem eines Soldaten und dem einer Schießbudenfigur. Und auch die KI der eigenen Kameraden sorgt oftmals für mehr Kummer denn Hilfe. Denn statt Wehrmachtssoldaten auszuschalten, schießen sie die meiste Zeit daneben und blockieren dafür lieber den Fluchtweg – was in einigen Situationen durchaus tödlich endet. Da bekommt man einfach das Gefühl, die Kameraden hätten den IQ einer Stubenfliege. Trotz dieser kleineren Mängel schlägt »Call of Duty 3« den Vorgänger. Die Schlachten wirken noch bombastischer, die neuen Minispiele sorgen für Abwechslung und die Fahrzeugabschnitte steuern sich überraschend flüssig. Man muss gar nicht zwingend Fan des Weltkriegs-Genres sein, und kann doch in diesem Spiel versinken. Ganz klar eines der Action-Highlights in diesem Jahr, und ein mehr als würdiger Nachfolger für »Call of Duty 2«.

Nicholas Buracas

MINISPIELE



Abwechslung an der Front

Als ob die Bombenlegerei und die geskripteten Nahkämpfe noch nicht genug wären! Im Verlauf des Spiels gibt es immer wieder kleinere Geschicklichkeitstests, wo man sie gar nicht vermuten würde. Beispielsweise, wenn der Spieler als Amerikaner den Fluss Mayenne, der durch die gleichnamige Stadt fließt, in einer windigen Nusschale überqueren muss. Dabei ist Fingerfertigkeit im Daumen gefragt. Damit das Boot schneller vorwärts kommt, muss mit Halbkreis-Bewegungen des rechten Analogsticks fleißig gerudert werden. Klingt so noch nicht spannend. Wenn man aber noch den heftigen deutschen Feindbeschuss mit einbezieht, sieht das schon wieder ganz anders aus!

star
game
360

top
game
360

live
tipp
360

Call of Duty 3

GRAFIK/

Deutlich mehr Details, absolut ruckelfrei und voller Effekte.

9

SOUND/

Serientypisch: wuchtige Explosionen, pathetischer Soundtrack.

9

STEUERUNG/

1A Ego-Shooter-Steuerung: starten und loslegen

9

Klasse Kriegs-Atmosphäre, flüssiges Gameplay, Shooter-Fan was willst du mehr?

8.7
aus 10

Erscheint/ 30. November

Lohnt sich's?

- Hammergrafik, flüssiges Gameplay und viele Scherben.
- PAL-Balken auf 4:3 Bildschirmen, KI macht manchmal Zicken.

Nur in 360
TEST
komplett durchgespielt



»Advanced Warfighter« lässt grüßen: Im Verlauf der Missionen zeigen des Öfteren Nachrichtenschnipsel am oberen Bildschirmrand, was in Vegas so passiert



Woher das Zerrbild? Weil Logan Keller Drogen eingeworfen hat? Nein, er hat einen Treffer kassiert ...

liveundonline

■ Acht Mehrspieler-Modi für bis zu 16 Spieler ■ Zwei davon Koop-Spiele: Terroristenjagd und Kampagne
■ Zehn Mehrspielerkarten ■ 36 Erfolge: beispielsweise für das Beenden von Singleplayer-Missionen oder 10 Scharfschützen-Kills in einem Ranglisten-Spiel

AUF EINEN BLICK

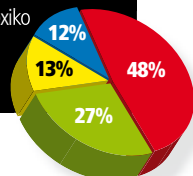
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Taktik-shooter
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18

KURZ & KNAPP

Next-Gen-Debüt der wohl bekanntesten Spezialeinheit. Auf Terroristenjagd in Las Vegas und Umgebung.

DAS STECKT DRIN

- Terroristen
- Spielautomaten
- Scherben
- Mexiko



RAINBOW SIX VEGAS

Neues Spiel, neues Glück: »Vegas« trifft voll ins Schwarze

Wenn es einmal so richtig brennt, sind sie zur Stelle. Nein, nicht die Herren von der örtlichen Feuerwehr. Die Rede ist vom Team Rainbow, einer multinationalen Elitetruppe, ursprünglich von US-Buchautor Tom Clancy erdacht. Bei ihrem neuesten Auftritt wagen die harten Jungs nun den Schritt auf die 360. Inklusive kleiner Personalveränderungen. So übernimmt der Spieler nicht mehr Latino-Raubein Ding Chavez, sondern den Neuling Logan Keller. Der wird nur noch von zwei Kameraden unterstützt. Im Grenzstädtchen San Joshua Del Masquera soll der frischgebackene Anführer die Terroristin Irena Morales dingfest machen. Richtig, das Spiel heißt zwar »Vegas«, startet aber in Mexiko. In diesem Trainingsabschnitt lernt der Spieler die Grundprinzipien der Steuerung auf eine Weise, die sich schön

und unauffällig ins Spielgeschehen eingliedert. Nach einer kurzen Soloexkursion gesellen sich auch Logans Kollegen Kan und Gabriel dazu, sodass man auch die Teamkontrolle beigebracht bekommt. Und die funktioniert so unkompliziert wie noch nie in der Serie. Mit einem Druck auf die A-Taste des Controllers bewegen sich die Kameraden zum anvisierten Punkt und halten dort die Stellung, während das Digikreuz nach unten die Soldaten zum Folgen auffordert. Alle anderen Grundaktionen führen sie selbstständig aus. Allerdings sind sie auf »Sturm« eingestellt, greifen sie Feinde sofort bei Sichtkontakt an, während sie bei »Infiltration« leise vorgehen und erst bei Feindbeschuss das Feuer erwidern. Per Knopfdruck auf den rechten Bumper kann zwischen diesen beiden Verhaltensweisen jeder-

PERSISTENT ELITE CREATION

Bau' deinen eigenen Online-Soldaten

Es soll ja Menschen geben, die sind von den immer gleichen Soldatenmodellen in Ego-Shootern gelangweilt. Jupedi, hier gibt es etwas Neues: Dank des »Persistent Elite Creation«-Systems baut man sich stattdessen eine ganz persönliche Online-Identität auf. Ausrüstung, Panzerung, sogar Narben oder Tarnfarbe im Gesicht, all das lässt sich bequem einstellen. Für Besitzer der Xbox-Live-Vision-Kamera gibt es noch

einen weiteren Clou: Eine Aufnahme des eigenen Konterfeis von vorne, eine im Profil, daraus fertigt das Game einen virtuellen Kopf und schraubt ihn dem Soldaten auf den Hals. Hat bei uns ziemlich gut funktioniert, nur Nicks struppige Frisur schaffte es leider nicht ins Spiel. Als kleiner Bonus winkt für die Verwendung des eigenen Gesichts ein Erfolg von über 30 Gamepunkte. Wenn das mal nichts ist!



zeit umgeschaltet werden. Nachdem sich das Team durch die engen Gassen der Stadt gekämpft hat, erreicht es den Unterschlupf von Morales. Und ab da geht schließlich alles schief. Ein Hinterhalt: Keller wird außer Gefecht gesetzt, seine Teamkameraden entführt. Zu allem Überfluss beschließt Logans Vorgesetzter John Clark genau in diesem Moment den Abzug - ein Zwischenfall in Las Vegas ruft. Wohl ist dem neuen Anführer dabei nicht, denn der Hinterhalt lässt darauf schließen, dass es einen Spitzel im Rainbow-Team gibt ...

STRASSEN IN FLAMMEN

Per Helikopter geht es also ruck zuck Richtung Nevada, wo Logan ein Bild wie aus einem Kriegsgebiet erwartet. Zerstörte Autos in den Straßen der Glitzermetropole, Rauch erschwert die Sicht, an der Landungszone liegen die Leichen einer SWAT-Einheit. Was ist passiert? Klar ist nur, dass der Wissenschaftler Doktor Smythe aus einem Casino befreit werden soll -

offenbar aus der Hand von Terroristen. Also einmal abseilen bitte. Unten in der Landungszone gesellen sich dann zwei neue Teamkameraden zu Logan: Michael Walter und Jung Park. Sie erwarten ihren Anführer und sind mit weiteren Missionsdetails zur Stelle. Dann, ein angespannter Positionskampf von Auto zu Auto. Die Terroristen schießen scharf und sind auch deutlich besser bewaffnet als ihre mexikanischen Kollegen im Abschnitt zuvor. Statt rostiger Kalaschnikows greifen die nämlich lieber zur Steyr Aug-7 und können auch mit Nachtsichtgeräten und Blendgranaten umgehen. Schnell kommt die Vermutung auf, dass es sich hier um mehr handelt als nur um eine alltägliche Geiselnahme. Nach dem ausgiebigen Straßenkampf ist das Team im Calypso-Casino angekommen, und »Rainbow Six«-Veteranen fühlen sich sofort heimisch. Enge Korridore, erstürmbare Räume, alles da, was die Serie so ausmacht. Für die perfekte Übersicht sorgt die neue Third-Person-Kamera, die sich automatisch

aktiviert, wenn Logan einen besonderen Positionswechsel vollzieht. Dann zum Beispiel, wenn er sich abseilt, in Deckung geht oder eine Leiter erklimmt. In Deckung hat er zudem einige Möglichkeiten, den Feindesscharen gehörig einzuheizen. Blindfeuern, Granaten werfen oder blitzschnell hervorlugen und gezielt feuern. All diese Aktionen sind genauso gut ausführbar wie bei »Gears of War«. Ansonsten spielt sich der Titel wie seine Vorgänger aus der Ego-Perspektive. Eine weitere Neuerung ist die »SnakeCam«, mit der Logan unbemerkt Räume ausspionieren kann. Speziell in Szenen, in denen es um die Rettung von Geiseln geht, sollte der Spieler sich mit diesem Hilfsmittel erst einen Überblick über die Situation verschaffen, bevor er zuschlägt. Mit einem Druck auf die »Back«-Taste darf er außerdem zwei Feinde als Prioritäten markieren. Diese beiden Ziele werden dann beim Sturm von den Teamkameraden ausgeschaltet, während sich Logan auf einen anderen Tango konzentrieren

kann. Einige Räume können auch durch unterschiedliche Wege infiltriert werden. So positioniert der Spieler sein Team beispielsweise an der südlichen Tür, während er sich am westlichen Eingang auf die Lauer legt.

Und Action! Sind die Mitstreiter in Position, wird mit dem Digikreuz über das weitere Vorgehen entschieden. Ob mit Sprengladung, Blend-, Splittergranate oder ohne Hilfsmittel, ein Tastendruck in die jeweilige Richtung und schon kann der Sturmangriff losgehen. Während das Team im Süden durchbricht, kann Logan vom Westen eingreifen und den Feinden in die Seite fallen. Im besten Fall dauert so ein Zugriff fünf Sekunden, was aber nichts daran ändert, dass der Adrenalinpiegel in diesem Zeitraum nach oben schießt. Geht es mal nicht so glatt, entwickelt sich schnell eine ausufernde Schießerei, die nicht minder spannend ist. Wie in einem guten Actionfilm geht dabei nämlich einiges zu Bruch: Computer werden von ihrem Windows-Dasein befreit, einarmige Banditen platzen auf »

UND ANGRIFF!

Nahkampf statt Fernkampf

Im Gegensatz zu den taktischen Fernkämpfen eines »Ghost Recon: Advanced Warfighter« setzt »Vegas« mehr auf spannende, aber nicht minder taktische Nahkämpfe – vorrangig innerhalb von Gebäuden, weniger im freien Gelände. Das schnelle Erstürmen von Räumen

ist entscheidend. Wer nicht flink genug zuschlägt, wird schnell von Terroristen umzingelt, was die Lage ungemein schwieriger gestaltet. Ein Glück aber, dass das Stürmen so leicht wie nie ist: Per »SnakeCam« den Raum ausspionieren, Gegner markieren, Aufstellung beziehen und

zuschlagen. Ob mit Blind- oder Splittergranate, die Wahl liegt beim Spieler. Ob es dann eine kluge Wahl ist, muss sich zeigen. Eine Splittergranate in einem Raum voller Geiseln zum Beispiel, dürfte dem Erfolg einer Mission eher nicht zuträglich sein ...

1



Da hat Team Rainbow sich aber beim Kollegen Sam Fisher bedient. Mit der »SnakeCam« erspäht Logan Gegner und kann sie als Priorität markieren.

2



Wenn noch nicht geschehen, können seine beiden Kameraden nun Aufstellung beziehen. Ein simpler Druck auf die A-Taste genügt.

3



Ist die Taktik mit dem Digikreuz angewählt, stürmt das Team den Raum selbstständig. Und schießt sich hoffentlich nicht gegenseitig über den Haufen ...



» und verteilen ihren Inhalt auf dem Boden, oder Glasscheiben zerbersten mit lautem Geklirr. Unverwundbar sind Logan und sein Team nicht. Wird Logan getroffen, wird das Sichtfeld unscharf, zeigt völlig verfremdete Farben und sagt einem damit ganz offenkundig, dass es besser wäre, in Deckung zu gehen. Ist er dann eine Weile in Sicherheit, normalisiert sich das Ganze und der Soldat ist erneut voll einsatzfähig. Zwar scheiden sich bei dieser Art von Schadenssystem die Geister, unrealistischer als im Level verteilte Medikits ist es allerdings auch nicht.

um gegen Ende ganz woanders hinzureisen, nämlich nach ... aber wir wollen nicht zu viel verraten. Nett auch die Freiheiten bei der Bewaffnung: Zu Beginn jeder Mission darf der Spieler seine bevorzugte Waffe im Helikopter auswählen. Die Wahl hat er zwischen Maschinenpistolen wie der MP5N, Sturmgewehren wie dem G36C, Schrotflinten wie der SPAS12, Scharfschützengewehren wie dem M40A1 oder leichten Maschinengewehren vom Schlage eines MK46. Zwei »große« Waffen und eine Pistole kann Logan ein-

„Bildschirm verzerrt? Zeit, in Deckung zu gehen!“

Segnet Logan aber dennoch einmal das Zeitliche, startet das Spiel an einem der fair verteilten Rücksetzpunkte, was dank kurzer Ladezeit verschmerzbar ist. Haben die Kameraden wieder einmal einen kleinen Hänger in der KI und werden zusammengeschossen, kann sie Logan mit einem Druck auf die A-Taste ganz bequem wiederbeleben.

Viele solcher Kleinigkeiten sind eingebaut, die dieses Spiel vom Einerlei abheben. So Dinge wie die Ladepausen, die etwa durch Helikopterflüge komplett kaschiert oder zumindest sehr kurz gehalten sind. Man muss sich auch keine Sorgen machen, dass Vegas vielleicht zu klein wäre, und deshalb vielleicht die Schauplätze zu ähnlich aussehen. Erstens wechselt man oft genug zwischen Casinos, Restaurants und der berühmten Fremont Street mit ihrer übermächtigen TV-Decke – nur

packen. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, die Schießbrügel noch mit diversen Goodies auszurüsten, Laserzielfernrohren oder größeren Magazinen beispielsweise. Auch beim Handling der Waffen steckt einiges an Detailarbeit drin. Wüstes Dauergeballer gibt es nicht, da jede Waffe genau den Rückstoß verursacht, den man erwarten würde – und daher mal mehr, mal weniger verzieht. Bei den Sichthilfen wurde ebenfalls auf Realismus geachtet. So haben beide Sichtgeräte, also Nacht- und Wärmesicht, nur einen bestimmten Radius. Was sich außerhalb davon befindet verschwindet in totaler Unschärfe – oder im tiefen Blau, wie bei der Wärmesicht-Sehhilfe.

ONLINE-SOLDATEN

Wer sich rund zwölf Stunden lang durch die sechs langen Missionen

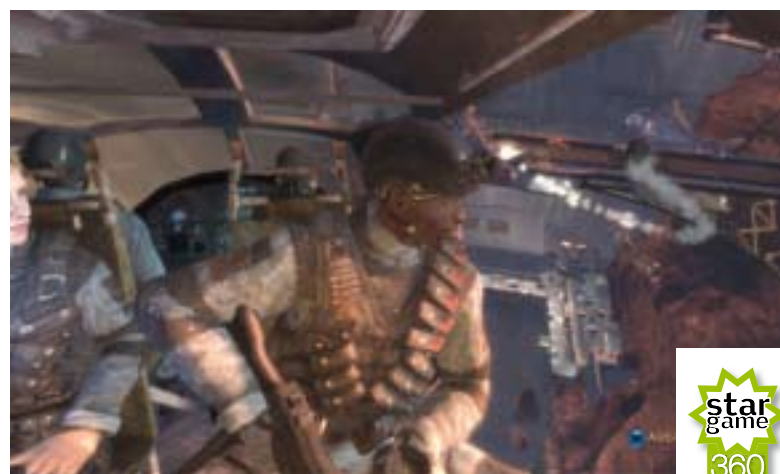
AUSRÜSTUNG

Die Qual der Wahl

Wer mit der Standardbewaffnung nicht zufrieden ist, kann vor dem Missionsstart im Helikopter ein wenig herumprobieren. Sämtliche Sturm-, Scharfschützen- und Maschinengewehre können zur Hand genommen, und mit Zielfernrohren oder größeren Magazinen ausgestattet werden. Merkt man im Verlauf einer Mission, dass man ein wenig unvorteilhaft ausgerüstet ist, ist aber noch nichts verloren. In den Levels stehen immer wieder Ausrüstungskästen herum, in denen die Bewaffnung getauscht werden kann. Zur Not kann man sich aber auch bei erlegten Feinden bedienen ...

AUFGEPASST!

Auf der berühmten Fremont Street verirren sich schon einmal Zivilisten zwischen den Fronten. Dann lautet die Devise: erst genau hinschauen und dann schießen ...



gekämpft hat, dürfte bestens gerüstet sein für die Online-Schlachtfelder auf Xbox-Live. Insgesamt acht Modi warten darauf, mit bis zu 16 Spielern ausgetragen zu werden. Neben den Deathmatch- und Capture-The-Flag-Varianten, sollte vor allem der neue »Angriff und Verteidigungs«-Modus für reichlich Spaß sorgen. Er erinnert an »Counter-Strike«: Ein Terroristen-Team beschützt Geiseln, pikante Akten oder eine tickende Bombe, während die Spezialeinheit das genaue Gegenteil erreichen muss. Damit der Spieler noch tiefer in die Online-Welt eintauchen kann, darf er sich per »Persistente Elite Creation«-System seine eigene Online-Identität aufbauen. Dazu erstellt er sich zunächst eine eigene Spielfigur aus vorgefertigten Gesichtsmodellen oder nutzt die Vision-Cam, um sein eigenes Antlitz ins Spiel zu übertragen. Hat in der Praxis sogar richtig gut funktioniert, wie im Kasten auf der vorherigen Seite zu sehen ist. Je mehr Erfolg er in den Online-Schlachten hat, desto schnell-

er steigt er in den Rängen auf und schaltet neue Ausrüstungsgegenstände frei. Sämtliche Waffen aus der Einzelspielerkampagne haben es auch in den Mehrspielermodus geschafft und dürfen nach Lust und Laune eingesetzt werden. Es ist also davon auszugehen, dass »Vegas« zu den meist gespielten Live-Titeln des Winters gehören wird, da die Community von Clancy-Fans nicht gerade klein ist. Bleibt nur zu hoffen, dass die Mannen von Ubisoft schnell für Kartennachschub sorgen.

UNREALES VEGAS

Zur Grafik gibt's nur eines zu sagen: Sie basiert auf derselben »Unreal 3«-Engine wie »Gears of War«, und sieht dementsprechend atemberaubend aus. Das geht schon bei den Helikopterflügen zwischen den Missionen los. Wenn unten am Boden Dutzende Polizeiautos mit Blaulicht umherrsassen, Rauchwolken diverse Brände vermuten lassen, dann wird einem klar, dass hier Großes im Gange ist. Und spätestens wenn man

Glasscheiben mit schönen Shader-Effekten zu Bruch gehen sieht, ist man vollkommen ins Spielgeschehen eingetaucht. Schade nur, dass das schöne Bild auf 4:3-Bildschirmen mal wieder von Balken eingeengt wird. Der dynamische Soundtrack trägt seinen Teil zur cineastischen Atmosphäre bei: minimalistische Industrial-Sounds, wenn sich das Team durch leere Gänge arbeitet, und flotte Elektro-Beats, sobald es zum Gefecht kommt. Ankreiden könnte man dem Spiel höchstens, dass es eine Chance verpasst: Seit wann trifft man in Las Vegas eigentlich so wenig Touristen? Man stelle sich dieselbe Terror-Situation vor, aber in einer Stadt voller zitternder und angsterfüllter Opfer – würde das die Schraube nicht noch mal spürbar anziehen? Dennoch: Taktikfans kommen an diesem intensiven Erlebnis nicht vorbei, und auch Actionfreunde werden aufgrund der hochdynamischen Steuerung viel Spaß haben – vielleicht sogar mehr als beim hoch gelobten »Advanced

Warfighter«. Man muss sich allerdings des hohen Schwierigkeitsgrades bewusst sein: Die Gegner schießen bereits auf dem unteren der beiden Schwierigkeitsgrade scharf.

Nicholas Buracas

Rainbow Six: Vegas

GRAFIK/

Sauber, flüssig, detailreich, ruckfrei und voller Lichteffekte.

9

SOUND/

Realistische Waffensounds, dynamischer Soundtrack.

9

STEUERUNG/

Situationsabhängig, handlich und schnell erlernt.

9

Mit ihrem Debüt auf der 360 trifft die Truppe direkt ins Schwarze. Ein Muss für Taktikfreunde!

8.7
aus 10



Lohnt sich's?

- Gegner-KI übertrifft alles bisher da gewesene, vier Schwierigkeitsgrade
- Gameplay wiederholt sich stellenweise, schmale PAL-Streifen

Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

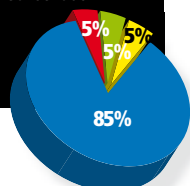
Publisher/ Vivendi Games
Hersteller/ Monolith/Day 1 Studios
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Horror-Shooter
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18

KURZ & KNAPP

Neben »Call of Duty 3« ganz klar der Ego-Shooter, den man haben muss. Ein einziger Nervenkitzel ...

DAS STECKT DRIN

- Humor
- Entspannung
- Alma
- Gänsehaut



F.E.A.R.

Fear heißt auf deutsch Angst. Der Name ist Programm ...

Hier braucht es nicht viele Worte. Liebhaber intelligenter Ego-Shooter mit Hang zum Schocker müssen »F.E.A.R.« haben - Punkt. Das Wichtigste wäre damit gesagt, dennoch bedürfen einige Dinge der näheren Erläuterung. Zum Beispiel, warum einen die Demo auf Xbox-Live in die Irre führen kann. Sie spiegelt nicht ansatzweise das wieder, was einen an der Vollversion so mitreißt. Wer sich davon abschrecken lässt, verpasst den Nervenkitzel des Jahres und die Antwort auf die Frage, zu welchen Gräueltaten Menschen fähig sind – genauer gesagt ein Typ namens Paxton Fettel, seines Zeichens Psychopath erster Güte. Wegen ihm wird die Spezialeinheit »First Encounter Assault Recon« – kurz: »F.E.A.R.« – gerufen. Sie soll Paxtons Machenschaften auf den Zahn fühlen. Zunächst geht alles seinen gewohnten Gang. Nach Briefing und Trainingsabschnitt seilt sich das Team vom Helikopter ab, man selbst stiehlt sich an Containern vorbei, hinein in Paxtons Schlupfwinkel. Aber dann dringen gellende Schreie ans Ohr; und wenig später sind von den

Teamkameraden nur noch Blut und Gebeine übrig. Was um Gottes Willen ist hier geschehen?

Die Suche nach Antworten führt den Spieler auf die Spur der Armacham Technology Corporation. Im Lauf der Zeit entfaltet sich eine Story, die von Menschen-Experimenten und einer Soldaten-Kaste erzählt, von Klon-Kämpfern mit Furcht erregenden Kräften. Ninja-Kriegern, die sich schnell wie das Licht bewegen, Geisterwesen, die wie aus dem Nichts materialisieren. Und von der achtjährigen Alma Barrow, für die Menschen nur ein diabolisches Spielzeug sind. Das Massaker beginnt. Körper werden zerfetzt und Leben vernichtet. Wer überleben will, muss den klugen Umgang mit Hightechwaffen beherrschen. Schrauben-Granaten, Schnellschuss-Kanonen und Subatomar-Blaster sollten jede Bedrohung in Staub verwandeln. In kritischen Situationen macht sich der Raffer gut. Er bremst die Zeit, dies verschafft einem für einige Sekunden große Vorteile. Das Waffen-Arsenal bildet den Gegenpol zu Offensiv-Kräften, deren beispie-



Die kleine Alma. Spielt offenbar lieber mit Gedärmen als mit Puppen ...

live und online

- Download-Maps. Kostenlos gibt es die Karte »Ecosphere«, ein 80 MB großer Download mit offenen Flächen und viel Vegetation
- Normal- und Ranglisten-Matches für bis zu 16 Teilnehmer auf einem Dutzend Karten
- Spielmodi: Deathmatch, Kampf um die Flagge, Eliminierung. Das alles zusätzlich als Zeitlupe- und Team-Variante
- Gamerpoints und 47 Erfolge
- PC-Addon »Extraction Point« als Download geplant



360

DEUTSCHLANDS UNABHÄNGIGES XBOX 360 MAGAZIN

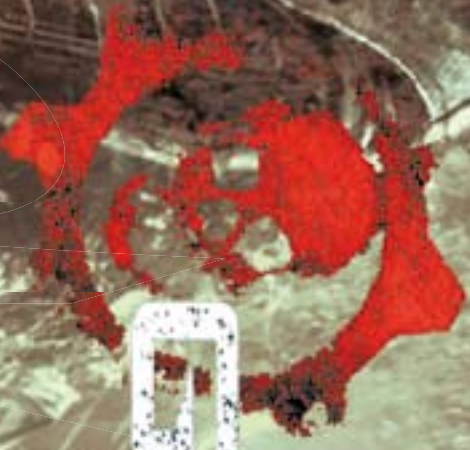
Gears of War and the Crimson Omen are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and/or other countries. All rights reserved. © 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Xbox, Xbox360, the Xbox logos, Xbox Live and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. gearsotwar.com

Microsoft
GAMES STUDIOS





OVERLAPERS OF WAR



TM



360

DEUTSCHLANDS WIRTSCHAFTSZEITSCHRIFT
IGLES XBOX 360 MAGAZIN

DEAD OR ALIVE 2 XTREME 2

TECMO

YOUNG GAMES



©2005/2006 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox 360 und Xbox Live sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corp. in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Die Namen von anderen Firmen und Produkten, die hier erwähnt werden, können die Warenzeichen ihrer eigentlichen Eigentümer sein.

1



WER IST ALMA?

Die rote Brut

In der ersten Viertelstunde macht »F.E.A.R.« den Eindruck eines konventionellen Ego-Shooters. Aber das gibt sich. Schon bald wird man in die erste alpträumhafte Vision von Paxton Fettel hineingezogen, wo entstellte Leichen und Blutbäder an den Nerven zupfen. Und immer wenn sich das Bild verzerrt, die Zeit bremst und ein kleines Mädchen im roten Kleid durch die Szenerie huscht, ist eines klar – weg hier, sonst gibt's Gehacktes. Wer die Kleine ist und was sie mit den Bluttaten zu tun hat, das ist eines der Geheimnisse, die sich im Spielverlauf enträtseln.



3

ACTION MIT HIRN

KI vom anderen Stern

Paxtons Super-Soldaten lauern überall. Sie umzingeln den Spieler, nutzen Deckung, arbeiten wie eine Gemeinschaft. Sie springen über Geländer, rollen sich ab, eilen von Deckung zu Deckung.

Die KI steht weit über dem, was man sonst aus Ego-Shootern kennt. Beispiel: man schießt den Gegner ins Knie, einmal, zweimal. Er ist noch 50 Meter entfernt, humpelt

davon, wir ihm nach. Dann dreht sich der Typ um, blickt einen in die Augen, dreht sich wieder weg, beschleunigt seine Schritte. Oder zieht die Knarre, oder ruft den Kameraden. Wer weiß ...

Denn das Beste ist: die Jungs nutzen keine vorprogrammierten Bewegungsmuster, sondern überraschen einen ständig, und sorgen so für eine Spannungsspitze nach der anderen.

2

3



2



hafte KI im Kasten erläutert wird. Das es einen hier ständig packt, hängt außerdem mit dem wohl dosierten Einsatz von Elementen aus dem Horror-Genre zusammen. Mit Licht und Schatten vor allem. Wenn in der Ferne eine Neonröhre pendelt und die Schatten von Regalen und Kisten hin- und herwandern, betont das die Gefahr, die hinter jeder Ecke lauert. Doch sie gibt sich selten zu erkennen. Falls doch, fährt einem der Schreck in den Glieder. Etwa, wenn sich riesige Abbilder an Wänden abzeichnen, von Gegnern, die vor Scheinwerfern patrouillieren, als wären es Projektoren. Wenn dann Pulverdampf den Raum füllt und Angreifer verbirgt, fühlt sich Kampf um das Überleben unfassbar intensiv an. Die Gegner bellen sich Befehle zu, die als wichtige Hinweise dienlich sein können. Ruft einer der feindlichen Soldaten zum Beispiel nach Verstärkung, kann man sicher sein, leichte Beute vor sich zu haben. Die Action-Kapitel sind mit Rückblenden, Kamerafahrten und Filmeinspielungen zu einem abwechslungsreichen Gesamtgefüge verbunden. Die Angst scheint zum Greifen nahe, egal ob man nun einen Helikopterabsturz erlebt oder bei einer Verfolgungsjagd gegen apokalyptische Motorradreiter ankämpft. Das alles so realistisch herüberkommt, hängt auch mit der Simulation physikalischer Gesetzmäßigkeiten zusammen. Beispiel: Man schießt auf ein Fass, erst unten, dann oben. Die Reaktion entspricht dem, was man erwarten würde, aber was in praktisch keinem Spiel pas-

siert – der untere Treffer verschiebt das Objekt, der obere lässt es kippen. Ähnlich realistisch reagieren Mauern, Holzdielen, Glasscheiben oder Patronen.

Zu kritisieren gibt es nichts? Doch, schon. Etwas Leerlauf zum Beispiel, weil sich einiges wiederholt und ausgeprägte Höhepunkte beziehungsweise Bossgegner-Fights fehlen. Kritik verdient außerdem die ab und zu einbrechende Bildwiederholrate. Blöd auch, dass einige Mitteilungen nur auf HD-Ready-Bildschirmen lesbar sind. Aber das stört kaum, weil das Spiel komplett übersetzt ist. Die Stimmen sind top besetzt, die Dialoge geschliffen, man kriegt immer alles mit. Selbst Radios düdeln deutsch. Etwaige Schnitte wegen des hiesigen Jugendschutzes gibt es keine. Blut, Splatter, Körpertreffer, Marionettenglieder-Effekte und braun verschmierte Toilettenschüsseln, es geht eklig genug zu. Angenehmer fallen die vielen Komfort-Details auf. Beispielsweise ist die Helligkeit der Grafik regelbar; geskriptete Szenen lassen sich auf Knopfdruck abrechen; die Kapitel werden nie durch Ladepausen unterbrochen. Speicherpunkte werden automatisch in fairen Abständen und so angelegt, dass sie nicht im Ansatz den Spielfluss unterbrechen. Außerdem praktisch: Man kann die Reihenfolge der Waffen festlegen, die einem »F.E.A.R.« zur Hand gibt, sobald das Magazin der aktuellen Büchse geleert ist. Und im Mehrspieler-Modus ist definierbar, wie viele Freunde und Gäste an einer Partie teilnehmen. Toll als Training für

Einzelkämpfer: vier Karten für Instant-Action-Fights gegen Hunderte Gegner. Dazu Countdown und Highscore-Liste, fertig ist die Herausforderung für Punkte-Jäger.

Richard Löwenstein

Fifa 07

GRAFIK/ Effektiv, geniale Licht- und Physik-Engine.

9

SOUND/ Etwas kratzige Effekte, aber extrem stimmungsvolle Musik.

8

STEUERUNG/ Handlicher geht es nicht. Etwas zu hart gegen Ende.

8

Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist aber ein Horror-Thriller erster Güte.

8.9

aus 10

AUF EINEN BLICK

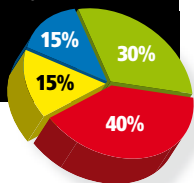
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Epic Games
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ungeprüft

KURZ & KNAPP

Wegen Titeln wie »Gears of War« lieben wir Videospiele. Dieses Game haut dich um. Punkt.

DAS STECKT DRIN

■ Gefechte
 ■ Knarren
 ■ Blut
 ■ Panik



GEARS OF WAR

Es stand vor drei Ausgaben in diesem Magazin: kein »Gears« für Deutschland. Wir testen den Kracher trotzdem. Und verraten, wo du ihn bekommst.

Mal Hand aufs Herz. Klar, es gibt ein paar großartige Spiele für die Xbox 360. Aber die meisten sehen halt doch nicht so viel anders aus als Games von der alten Xbox, oder? Zumindest, wenn man sie nicht gerade auf einer HD-Ready-Monsterglotze genießt. Tja, und jetzt kommt da ein »Gears of War« daher und krempelt alles um. Ein Spiel, das so niemals, nicht und auf gar keinen Fall auch nur annähernd auf einer Konsole der alten Generation machbar wäre. »Gears of War« ist in der Tat nahezu perfekt. Es fällt schwer, auch nur einen Kratzer in der funkelnden Rüstung zu finden.

ALLEIN DIESE GRAFIK!

Es ist ja nichts Neues, dass »Gears of War« das am besten aussehende Spiel für die 360 ist. Aber gut, dass muss man sehen, um es zu glauben. Allein schon diese Kulissen! Dieser dreckige Stil, dieser allgegenwärtige Zerfall, überall Schutt und Asche – das spiegelt deutlicher die Situation der Menschheit wieder als es Kamerafahrten oder Videoszenen je könnten. Wieso Schutt und Asche? Echt noch nicht mitgekriegt, dass die Locust über die Erde herfallen? Monströse Kreaturen also, die plötzlich überall auftauchen, sich aus dem Untergrund bohren, dann zerstören und morden. Diese Tatsache wird zusätzlich durch die geniale Kameraführung unterstrichen: das Objektiv wackelt immer hinter dem Helden her, wie bei einem Kriegsberichterstatter im Fronteinsatz. Welcher Held? Na, ein Aufräumer, einer

wie Marcus Fenix! Groß, breit und kantig. Er sitzt zu Beginn im Knast, wird aber mangels Alternativen in den Einsatz gerufen. Übrigens ohne jede Video-Unterbrechung, denn so was spart sich »Gears of War« komplett. Alle Schilderungen wurzeln in der Game-Engine und sind völlig nahtlos mit der Action verbunden. Unterbrechungen? Gibt's gar nicht, und Verschnaufpausen nur an ausgesuchten Stellen, damit sich der Herzschlag mal wieder beruhigen kann. Okay, jetzt aber zurück zu den Ereignissen.

FEUERN OHNE RÜCKSICHT

Marcus wird zusammen mit seinem Kumpel aus dem Gefängnis geholt, um gegen die Locust zu kämpfen. Diese Flucht aus dem Gefängnis, durch ein paar Korridore, hier eine Tür aufstoßen, dort Treppen rauf- und runterhetzen, dient als Training der Steuerung. Das braucht es auch, denn »Gears of War« fühlt sich schon ein bisschen eigen an. Nicht wie ein Ego-Shooter, nicht wie ein Action-Abenteuer, sondern irgendwo dazwischen. Marcus ist eher ein bodenständiger Kämpfer, schwingt sich nur auf Kommando über Hindernisse. Seine Stärke ist der Kampf mit Köpfchen. Im richtigen Moment vorwärtsstürmen und den Abzug ziehen, damit die Railgun ein paar Nägel in Richtung Locust speien kann. Aber dann, wenn irgendwo voraus Locust aus dem Boden hervorbrennen, gilt es sich im perfekten Sekundenbruchteil hinter Säulen oder Trümmern zu verschanzen. Das Hirn muss also immer mitkämpfen, und wer einige Feinheiten der Bedienung

Erscheint/ erhältlich



Wie man links sieht: die Version aus Österreich ist komplett unzensuriert...



Lohnt sich's?

-  Gewaltige Grafik, abartige Action, souveräne Steuerung. Macht fast alles richtig.
-  Hm. Vielleicht, dass nach zehn bis zwölf Stunden schon wieder alles vorbei ist?



Extreme Situationen werden durch schicke Bewegungsunschärfe und Verzerrungen am Bildrand extra betont



Große Teile der Action spielen sich innerhalb enger Räume ab



Bei Diskussionen mit den Locust greift Marcus schon mal zu heißen Argumenten ...

verinnerlicht, erleichtert sich das Leben zusätzlich. Zum Beispiel kann Marcus die Hand mit der Waffe über oder neben die Deckung halten und ungezielt eine automatische Salve abfeuern. Von den Kugeln trifft dann zwar kaum eine. Aber die Aktion sieht halt einfach viel zu cool aus, und vor allem zwingt sie die Aggressoren in die Deckung, sodass Marcus zu einem kurzen Sturmloch ansetzen kann.

Binnen kürzester Zeit macht man sich mit einer weiteren Eigenschaft vertraut, dem so genannten »Active Reload«. Beim Druck auf die rechte Schultertaste wird die Waffe konventionell nachgeladen. Gleichzeitig flitzt in einer Anzeige rechts oben ein Balken durch – beachtet man den nicht weiter, dauert die Nachladerei vielleicht ein bis zwei Augenblicke. Tippt man aber im richtigen Augenblick die Schultertaste ein weiteres Mal an, erhält die Munition einen entscheidenden Tick mehr Durchschlagkraft – und wer das Timing versaut, riskiert Ladehemmung und einen Fluch von Marcus. Binnen ein oder zwei Stunden hat man das »Active Reload« verinnerlicht und gewinnt wertvolle Vorteile. Wieder so eine Kleinigkeit, die Spannung aufbaut und die Atmosphäre verdichtet. Nach dem Training geht's per Helikopter zum ersten

Einsatzort. Der Vorgesetzte bellt einem den Auftrag entgegen: Das Militär hat eine Möglichkeit gefunden, die Erdhöhlen der Locust mit einer ultimativen Waffe ein für allemal auszulöschen. Für den Einsatz braucht es aber Zieldaten, die ein so genannter »Resonator« liefern soll. Blöderweise ist das Team mit dem »Resonator« verschwunden, ergo wird Marcus auf die Suche geschickt. Nett übrigens der Wortwechsel in dem Zusammenhang. Soldat: »Kriegen wir Unterstützung?« General: »Verarschen Sie mich? Du BIST die Unterstützung, mein Sohn!«

DIE RAKETE UNTER DEM ARM

Und weiter geht's im Takt. Das zentrale Gameplay – also Deckung nehmen, feuern, dann Sprint zur nächsten Deckung – wiederholt sich zwar, aber Epic hat alle paar Meter Schocks und Überraschungen integriert. Beispielsweise beginnt das Game bei Tag. Aber sobald die Nacht hereinbricht, sieht man sich mit neuen Gefahren konfrontiert: Fledermäuse ziehen in Schwärmen über den Nachthimmel. Kein Problem, solange man im Licht bleibt. Aber sobald Marcus in den Schatten taucht, stürzen die Viecher in Scharen herbei und unser Held ist sofort erledigt. Ergo: Im ►►

WOHER NEHMEN?

Das 360-Mag hilft! Und spart dir 5 Euro!

Kurios: da deutsch Epic Games doch tatsächlich alle Dialogszenen ein, sogar in der US-Version – die übrigens auch auf hiesigen Konsolen läuft. Und dann gibt es das Spiel überall auf der Welt zu kaufen, nur nicht in Deutschland. Denn es dürfte sich inzwischen herumgesprochen haben, dass Microsoft bei uns keine 360-Titel ohne USK-Freigabe veröffentlicht – und »Gears of War« kriegt halt keine. Verboten ist das Spiel trotzdem keineswegs. Wer also dieses beeindruckende 360-Game genießen, aber zwecks Kauf nicht zur Bundesgrenze reisen mag, dem können wir helfen: zusammen mit dem Versandhändler Wolfsoft bieten wir jedem volljährigen Interessenten die Möglichkeit, das Spiel für 64,99 Euro zu beziehen – also fünf Euro preiswerter als Kunden, die dieses schöne Magazin nicht in den Händen halten. Einfach die Telefonnummer 02622 / 88620 wählen und das Codewort »360 Magazin« nennen. Online-Besteller (die Adresse: www.wolfsoft.de) geben das Codewort bitte im Bemerkungsfeld ein. Mit etwas Glück ist sogar noch eine der extrem seltenen »Collector's Editions« (siehe Abbildung) vorrätig. Achtung: das Angebot gilt nur für Volljährige, Nachweis wird verlangt!





WIE DIE NASE DES MANNES ...

... so sein Johannes. Und wie sein Profil, so sein Projektil: Marcus Fenix trägt stets die passende Knarre zu seinem markanten Kinn bei sich. Mächtige Nagelkanonen und gewaltige Raketenwerfer zum Beispiel. Fast alle mit Primär- und Sekundärfunktion. Richtig dicke Dinger.

MAN ACHE AUF DEN MARMOR

Eine der schönsten Facetten an diesem Meisterwerk sind die Kulissen. Eigentlich schade, dass so selten Zeit bleibt, um die detailverliebten Meiselungen und Vertäfelungen an den Bauwerken zu bewundern.

DER TAUCHER

Genial, diese Mischung aus Action und Tiefgang. Zum Beispiel mag Marcus taff sein, aber er ist nicht unsterblich. Frontalangriffe enden daher schnell tödlich. Nur wer klug zwischen den Deckungen hin- und herhuscht, überlebt. Klappert leicht, ein Tastengriff genügt.

JE MEHR, DESTO BESSER

Im Mehrspieler-Modus können sich bis zu acht Krieger auf zehn Karten ausgeben: Kanal, Uhrenturm, Anstieg, Depot, Stillstand, Villa, Mausoleum, Dächer, Tyro-Station, Kriegsmaschine. Es gibt drei Spielmodi: Kriegsgebiet (Standard-Team-Deathmatch), Anschlag (Anführer des gegnerischen Teams töten) und Hinrichtung (Jeder gegen jeden). Das Beste daran: die Spielmechanik des Singleplayer-Modus bleibt erhalten, ohne doofes Gehäufte wie bei »Halo 2«.

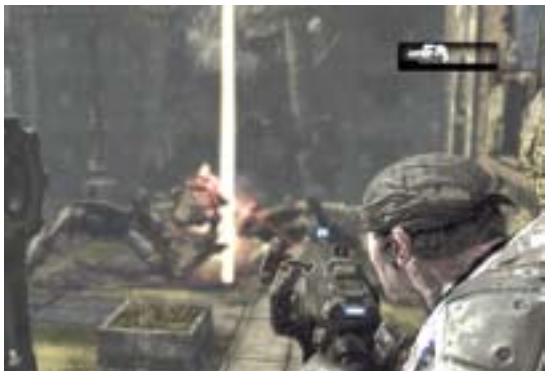
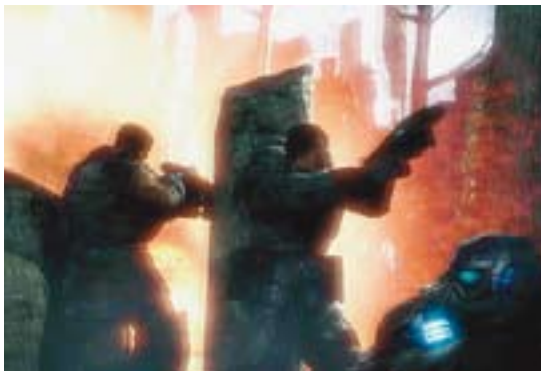
»Licht bleiben, oder durch Häuser bewegen – die Kreaturen greifen nur draußen an. Im Gedächtnis bleiben einem in dem Zusammenhang so einige Momente. Zum Beispiel die, wo ein Spieler einen am Dach montierten Scheinwerfer steuert und einen Lichtkegel bewegt, damit der zweite Spieler einen finsternen Platz überqueren kann. Oder der Moment, wo man einen futuristischen Hummer-Jeep steuert und mit dem Scheinwerfer am Heck angreifende Schwärme aufs Korn nimmt – übrigens die einzige Stelle in »Gears of War«, bei der Marcus ein Fahrzeug lenkt. Was wir damit sagen wollen: Abwechslung satt! Der Kampf beginnt in einer zerstörten Stadt, verlagert sich dann in unterirdische Höhlen, später in ein Treibhaus mit viel Grün, schließlich eine verfallene Fabrik, dann in Marcus' mittlerweile heruntergekommenes Elternhaus und in einen fahrenden Zug. Also nichts mit »nur durch Straßenschluchten laufen«, was aufgrund der bisher veröffentlichten Screenshots vielleicht so gewirkt

haben mag. Die Gegner geben sich mindestens so vielseitig: Neben den Standard-Locust gibt's zum Beispiel dickere Kollegen mit Raketenwerfern, die einem vor dem Schuss freundlicherweise ein nettes »Boooooooooom« entgegenbrüllen. Oder die Locust-Elitesoldaten mit ihren Bögen, die explosive Geschosse verschießen. Dann noch die »Kriecher«, kleine Gnome, die Wände hochkraxeln und an Decken entlanglaufen. Plus Zwischenbosse satt: der »Berserker« zum Beispiel, eigentlich eine Dame, die im Spiel dreimal vorkommt. Oder die »Säer«. Große Viecher, die aus einem gewaltigen Loch im Boden herausbrechen. Und noch einige mehr. Von großer Bedeutung ist auch, wie nahtlos und flüssig sich das alles spielt. Tempo, Tempo, Tempo, man wird nie rausgerissen. Denn Nachladepausen gibt es nicht. Selbst nach dem Heldentod wird Marcus nur wenige Meter zurückversetzt und man kann den Kampf sofort wieder aufnehmen. Die Speicherpunkte sind extrem fair gesetzt. Es gibt kaum mal eine Stelle, wo

man sich ärgern müsste und einem der Gedanken ins Hirn kriecht »verdammt, jetzt musst alles noch mal machen«.

SELTEN SO GEZITTERN ...

Deshalb kann man auch die vielen hoch spannenden Situationen halbwegs entspannt genießen. Das erste Zusammentreffen mit dem »Berserker« etwa. Da haben wir uns gegruselt, wie seit »Silent Hill« nicht mehr. Die Situation: Marcus rennt durch ein Gebäude, plötzlich bricht ein weißer Koloss durch die Wand. Der Typ zermalmt alles, was ihm in den Weg kommt. Gott sei dank sieht er nix, aber er hört uns. Wenn man einen Laut von sich gibt, schießt er auf einen zu. Der Rest ist die geilste, packendste, erschütterndste Panikszene, die wir in den letzten Jahren erlebt haben. Man rennt erschrocken vor dem Vieh weg und versteckt sich hinter einer Säule. Das Biest kommt mit lautem Gebrüll auf einen zugetrampelt, der ganze Raum vibriert unter



3

live und online

■ Insgesamt drei Mehrspieler-Modi. Für weitere Infos bitte auf die linke Seite gucken. ■ Ein Koop-Modus fehlt auch nicht. ■ Den spielt man entweder am Splitscreen an einer, oder an zwei direkt vernetzten Konsolen.

ACTION OHNE PAUSE

Drei gute Gründe

Immer neue Überraschungen pumpen einem das Adrenalin literweise ins Blut. Der dunkle Akt zwei zum Beispiel bringt Fledermäuse mit sich, die auf Licht allergisch reagieren. Also wenn man die herumstehenden Gasflaschen zur Explosion bringt, dann müsste das doch ...

Der erste richtig harte Bosskampf wartet am Ende des dritten Akts, leider unterirdisch – Mist, also keine Hilfe durch

den »Hammer der Morgenröte«. Ein Druck auf die Y-Taste verrät aber die Schwachstelle dieses Spinnenwesens namens »Corpser«: der Bauch. **Auf dem** niedrigsten Schwierigkeitsgrad ist der Sieg locker unser. Aber es folgen noch viele Mega-Biester. Unter anderem ein geselliger Typ namens »Raam«, der einen ganzen Schwarm der widerlichen Fledermäuse aus Akt-Zwo mitbringt.

2

3

1

2

star
game
360

seinen Tritten. Der Berserker knallt also gegen die Säule, wir dahinter, die Säule knickt um und fällt auf uns drauf – »Game over«. Trotzdem, selten so geil gestorben ... Aber wir lernen dazu, wissen jetzt, wie wir uns diesen Effekt zunutze machen können. Denn beim zweiten Versuch schleichen wir uns leise an eine – als brüchig erkennbare – Stelle an der Wand. Der Berserker trampelt erneut in unsere Richtung, diesmal hechten wir im letzten Moment zur Seite, der Typ knallt gegen die Wand – das ergibt ein Loch, durch das wir den nächsten Raum erreichen. Mit dieser Taktik lockt man den Berserker letztendlich nach draußen, wo der so genannte »Hammer der Morgenröte« auf seinen Einsatz wartet. Was das ist? Ein Laserpointer, der einen Satelliten im Orbit aktiviert. Sekunden nach der Aktivierung schießt ein weißer, todbringender Strahl vom Himmel. Eine ultimative Waffe, die aber nur im Freien einsetzbar ist, und leider auch nur in bestimmten Momenten im Spiel. Angeblich, weil »der Satellit nicht immer in Reichweite« sei. Was soll's: So lange es der Dramatik dient, geht so eine Notlüge schon in Ordnung.

OH JE, EINE KETTENSÄGE!

Ein paar Sätze noch zu der berühmten Kettensäge, die wohl letztlich die USK dazu bewogen haben mag, dem Spiel eine Altersfreigabe zu verweigern. Der Säger kommt als Sekundärfunktion der Schusswaffe nur im Notfall zum Einsatz, also wenn die Munition alle, ein Locust auf einen Meter herangerückt, und eh alles zu spät ist. Wir haben das Schneide-Gerät beim ersten Durchspielen genau einmal verwendet, nämlich im Training. Denn sofern man ein bisschen mit der Munition haushaltet, bleiben eigentlich immer genug Schüsse im Magazin.

Anders sieht es beim zweiten Durchspielen aus; auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad kommt es häufiger zum Nahkampf, da braucht es die Säge dann doch. Und im Mehrspieler-Modus ebenfalls: da ist es – wir geben es ehrlich zu – einfach ein diebischer Spaß, ein bisschen an den Mitspielern zu sägen. Und das macht sogar Sinn, wenn jemand in Deckung campt und man sich von hinten anschleicht. Umgekehrt geht einem selbst die Pumpe, wenn man gerade in einer vermeintlich ruhigen Ecke nachladen will und plötzlich dieses fiese Kreischen hinter sich hört. Insgesamt gibt sich aber auch der Mehrspieler-Modus ziemlich clever, es kommt sehr auf Teamarbeit an. Gerade beim Kampf Vier-gegen-Vier ist das Teamwork zwischen zwei Teilnehmern entscheidend. So kann, wenn einer stirbt, der Partner ihn wiederbeleben und sich ein paar Punkte zur Belohnung abholen. Vorteilhaft auch, wenn ein Spieler die Konkurrenz mit Granaten ablenkt, und der andere sich inzwischen von der Flanke her anschleicht. Ziemlich taktisch, das alles. Wer sich ein bisschen reinfuchst, wird zum Beispiel bald lernen: es kann schlaun sein, einen im offenen Gelände deponierten Granatwerfer nicht entgegenzusprinten – besser, man nutzt ihn als Lockvogel für etwas weniger erfahrene Mitspieler. Um es auf den Punkt zu bringen: es müsste schon mit dem Teufel zugehen, sollte sich der Mehrspieler-Modus nicht binnen kürzester Zeit zu einer der meistgespielten Herausforderungen auf Xbox-Live entwickeln. Und der Einzelspieler-Modus? Zu schade, dass nach zehn bis zwölf Stunden alles schon wieder vorbei ist – oder vielleicht auch nicht, das Ende gibt sich da ein bisschen vage. Aber anders als beispielsweise bei »Halo 2« wiederholt sich bis dahin nichts. »Gears of War« ist ein etwas kurzes, dafür aber ungeheuer intensives und packendes Vergnügen. Außerdem lohnt

mehrmaliges Durchspielen. Allein schon, um auch noch die Gamerpoints für den erst nach dem Finale aktivierten Schwierigkeitsgrad »Insane« abzugreifen. Wir wären jedenfalls überrascht, wenn uns in zwei Jahren nicht eine Fortsetzung von »Gears of War« auf die 360 käme. Dann hoffentlich ganz offiziell in Deutschland.

Richard Löwenstein

Gears of War

GRAFIK/

Können Bilder lügen? Nun, zumindest diese hier tun es nicht.

9

SOUND/

Super an einer 5.1-Anlage. Bass, Explosionen, geht gut ab!

9

STEUERUNG/

In der ersten Stunde gewöhnungsbedürftig, dann handlich.

9

Unglaublich temporeiche Action ohne Atempause, packend von A bis Z. Wow!

9.5
aus 10

Lohnt sich's?



Flüssig, abwechslungsreich und gut aussehend.



PAL-Balken, nur deutsche Untertitel, aber englische Sprachausgabe.



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

Publisher/

Activision

Hersteller/

Neversoft

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Sport

Spieler/ 1-8

Xbox Live?/ ja

USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Extrem skatebar: Das erste echte Next-Gen-Tony punktet mit Witz und einem Gameplay, das sogar Sportmuffel motivieren kann.

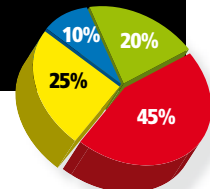
DAS STECKT DRIN

■ Tricks

■ Kombos

■ Musik

■ Skater-Tuning



TONY HAWK'S PROJECT 8

Extrem skatebar: das erste reinrassige Tony-Game für die 360

Mit frischen Ideen und einer modernen Erscheinung will der achte Teil aus der »Tony Hawk's«-Serie wieder alte Begeisterung wecken. Und, klappt's? Nun, der Skating-Contest pfeift auf eine Rahmenhandlung und konzentriert sich stattdessen auf Tricks und Kombos. Nach einer kurzen Ladepause geht es zur Sache. In einer Lagerhalle bringen einem Tony Hawk und Kumpels die Grundlagen von Skateboarding bei. Die Steuerung fußt auf dem, was die Serie seit jeher kennzeichnet. Sie ist durch Tricks getrieben, auf hochpräzises Timing fixiert und spornt einen durch Highscore-Kombos zur Perfektionierung des eigenen Könnens an. Einer schönen Tradition folgend, darf man sich zunächst im »Mach dir deinen Skater«-Baukasten seinen Pro basteln. Fünf Prototypen stehen zur Wahl: Kid, Punk, Surfer, Normalo und Girlie. Jedem von ihnen kann man jetzt Frisuren, Shirts, Hosen und Accessoires anlegen. Das selbst bei der Auswahl der Nieten-Armbänder immer wieder Markennamen über den Bildschirm flimmern,

wirkt ein bisschen aufdringlich, unterstreicht aber die Authentizität des Ganzen.

Der Ausgangspunkt ist ein amerikanischer Vorort, mit netten Nachbarn und gejähteten Vorgärten. Parks, Slums, Main Street, Fun Park, Schule, Capitol und der Rest der Welt sind zunächst durch Tore und Zäune abgeschottet und erschließen sich einem erst im Spielverlauf. Hier sucht Tony Hawk für sein Pro-Skater-Team acht Nobodys, die was draufhaben. Man macht sich einen Namen, indem man Wettbewerbe gewinnt, Areale mit Graffitis markiert und Skate-Videos dreht. Jedes Areal ist frei skatebar. Zwischen Straßen, Dächern, Gaps, Gärten, Parks und Pools finden sich hunderte Aufgaben – und

„Prägend ist letztlich die fabelhafte Balance“

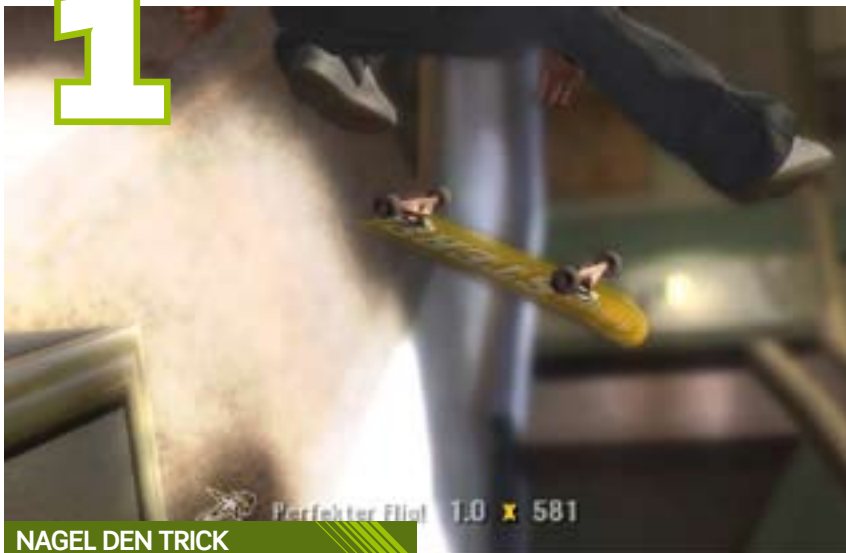


Die Skate-Pros versorgen einen mit Aufgaben und laden zum Wettbewerb ein

liveundonline

■ Acht Wettskating-Modi für maximal acht Skater in einer Arena. ■ Reservierungen für maximal sieben Freunde. ■ Zehn Karten für den Multiplayer-Modus. ■ Splitscreen-Herausforderungen für zwei Spieler an einer Konsole. ■ 49 Erfolge und 1000 Gamerpoints. ■ Download-Karten in Planung.

1



NAGEL DEN TRICK

Es kommt aufs Timing an

Die vielleicht interessanteste Neuerung nennt sich »Nail the Trick«. Dahinter verbirgt sich eine Ergänzung der bekannten Trickser-Steuerung. »Nail the Trick«. Sie kommt vor allem bei hohen und weiten Sprüngen zum Einsatz. Wer am Scheitelpunkt eines gesprungenen Bogens beide Analogsticks drückt, löst einen Zeitlupen-Modus aus.

Jetzt zoomt die Kamera ganz nah ans Deck heran, und man

kann relativ lässig Kickflips, Heelflips und Hardflips aneinanderreihen. Der linke Stick lenkt dabei den linken Fuß, der rechte den rechten.

Es kommt drauf an, die Sticks im perfekten Augenblick in die richtige Richtung zu drücken und genau dann loszulassen, wenn sich das Deck wieder unter die Füße dreht. Eigentlich einfach – aber knifflig, wenn man richtig Punkte sammeln will.

2

3

2



MULTIPLAYER

Wer kann mehr?

Dass zwei Spieler am Split-screen einer Konsole um Highscores kämpfen, ist in der Serie nichts Neues. Zusätzlich können sich maximal acht Skater via Xbox-Live messen. Die acht Spielmodi hören auf so neckische Namen wie »Kombo-Mambo«, »Loser« oder »Mauern«; letztendlich verbirgt sich dahinter aber immer die Idee, möglichst viele Tricks zu verketteten und Highscores zu schaffen. Witzig auch der Kniff, dass sich mehrere Spieler zum Team verbünden und ihre Scores addieren können. Gerade im Wettkampf mit einem gut trainierten Mitspieler eröffnet das Chancen.



3

star
game
360

wer weiß wie viele Lines. Also erst mal ein paar Grinds auf der Bordsteinkante und Blumenkübeln abziehen, ein paar 90-Grad-Spins auf den Briefkästen vor den Häusern, schon steigen die Werte für das Können auf dem Boden. Nach und nach klettert man die Rangliste der besten Skater empor, von Platz 200 bis an die Spitze. Auf dem langen Weg dorthin hinterlässt das Game einen ausgesprochen flüssigen Eindruck. Mitverantwortlich sind die nahtlose Einbindung der Aufgaben, das angenehme Tempo und reihenweise Kleinigkeiten, die das Leben lebenswert machen. Zum Beispiel kann man jederzeit speichern, gut gemacht ist auch die stylische Aufmachung, beispielsweise wenn man einen der Passanten wegen einer Aufgabe anspricht: sofort folgt ein Kamerazoom auf das Gesicht des Delinquenten, im Hintergrund schweben schicke Graffiti durch das Bild. Eine große Hilfe ist auch der Kompass. Will man eine bestimmte Aufgabe schnellstmöglich hinter sich bringen, zeigt er auf Knopfdruck die direkte Himmelsrichtung. Die Umgebung wird per Streaming in den Speicher geschaufelt, ohne Ladepausen. Dass das Bild dabei gelegentlich ruckt und dabei das Kombo-Timing stört, ist laut Hersteller auf unsere Testmuster-DVD zurückzuführen; wir gehen davon aus, dass die Verkaufsversion so flüssig läuft, wie die vorher von uns gespielten Preview-Versionen.

Was auch gut kommt, ist die Physik-Engine »Havok 2« – eine Simulations-Software, die physikalische Gesetze imitiert. Konkret führt sie zu einer sehr lebendigen Abbildung der Umwelt,

weil Zäune, Mülltonnen und ähnlicher Zierrat realistisch auf Einwirkungen und Kontakt reagieren. Ähnliches gilt für die Glieder des Skaters. Ist vor allem bei Stürzen gut zu sehen, wenn der Typ mit dem Rücken an einem Pfosten hängen bleibt und die Arme oder Beine unwirklich verdreht am Boden zu liegen kommen. Außerdem lebt das Spiel von Begegnungen mit den Stars der Skater-Szene. Sie tauchen als Lehrmeister auf der Straße oder als Wertungsrichter bei Skating-Ausscheidungen auf. Alte Bekannte sind beispielsweise der Namenspatron Tony Hawk und Rodney Mullen, Bam Margera, Paul Rodriguez und Bob Burnquist. Neu dabei sind Nyjah Huston, Lyn-Z Adams, Dustin Dollin und Christian Hosoi. Wo wird grad Namen aufzählen: The Ramones, Joy Division, die Claus Grabke Band und andere steuern 56 Stücke meist härterer Gangart bei.

Prägend bei »Project 8« ist letztlich die fabelhafte Balance zwischen Steuerung, Schwierigkeitsgrad und Siegen. Egal ob als Einsteiger oder Kenner, man spürt mit der Zeit, wie sich das eigene Können weiterentwickelt. Erst schafft man einen Trick, dann mehrere, oft legt es einen dabei hin, dann plötzlich klappen die Kombos. Ein befriedigendes Gefühl, das sich interessanterweise selbst bei Sportmuffeln einstellen kann. Liegt wohl daran, dass einen der Karrieremodus durch kompakt und klug gestaffelte Aufgaben von je zwei bis zehn Minuten Dauer vorwärtstreibt. Schön, wie sich das Spiel dabei einige Male selbst auf die Schippe nimmt. Zum Beispiel durch die fast in Comic-Klischees abdriftende

Darstellung. Und durch die Einbindung richtig böser Minigames. Wenn der eigene Skater als lebende Bowling-Kugel den Pins entgegenpoltert und sich an ihnen alle Gräten verbiegt, dann ist das einfach herrlich gemein.

Richard Löwenstein

Tony Hawk's Project 8

GRAFIK/

Schnell, bunt und herrlich animiert. Aber: etwas detaillarm.

8

SOUND/

Abwechslungsreiche Musik, dezente Effekte.

7

STEUERUNG/

Wenn man es erst kann, dann geht's nicht besser.

9

Hochmotivierender Skating-Contest mit perfekter Steuerung.

8.5
aus 10

Lohnt sich's?



Ungewöhnliche Inszenierung, zu zweit äußerst spaßig, keine PAL-Streifen



Grafik stellenweise nicht 360-gemäß, auf Dauer ein bisschen eintönig



Erscheint/ 27. November 06



In drei der 18 Etappen übernimmt Drachendame Saphira die Heldenrolle. Mit Feueratem werden Ra'Zacs und Königstruppen gebrutzelt

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Vivendi

Hersteller/ Stormfront Studios

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Action

Spieler/ 1-2

Xbox Live?/ nein

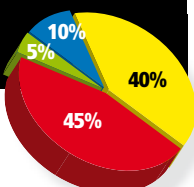
USK/ ab 18

KURZ & KNAPP

Gelungenes Lizenzspiel zum gleichnamigen Kinofilm der Fox Studios.

DAS STECKT DRIN

- Drachenritte
- Schwertergeklirr
- Fantasy
- Gekriptete Szenen



ERAGON

Schnitzel-Action fast wie bei Ninety-Nine Nights. Nur mit Hirn und Fantasy

Die Idylle trügt im Lande Alagaësia. Das wird bald auch Nachwuchsheld Eragon feststellen müssen. Noch geht er gemütlich auf die Jagd. Dabei findet er das wohl letzte Drachenei. Klar, dass er das bläulich schimmernde Oval mit nach Hause nimmt. Und er staunt nicht schlecht, als sich die schlüpfende kleine Echse bald als Drachendame Saphira entpuppt. Damit steht Eragon seiner Bestimmung als letzter Drachenreiter gegenüber. Dergleichen mag König Galbatorix nicht dulden, immerhin ist er derjenige, der den Clan der Drachenreiter auslöschen ließ. Ergo lässt er seine grausamen Urgals und Ra'Zacs von der Leine, auf dass sie Eragons Heimatdorf Carvahall vernichten. Der Gejagte flüchtet, sein Mentor Brom lehrt ihn erst den Umgang mit Schwert, Pfeil und Bogen, und steht ihm später mit Rat und Tat zur Seite. So steht es in Christopher Paolins Jugendroman geschrieben, und so wird es jetzt im Spiel und ab dem 14. Dezember im Kino erzählt.

Zu Beginn darf man sich in den Wäldern nahe Carvahall mit der Steuerung vertraut machen.

Rennen, ein bisschen hüpfen, und vor allem das Schwert schwingen, in allerlei Varianten. Sofort wird klar, dass das US-Studio Stormfront bei sich selbst klaut: »Eragon« fühlt sich ähnlich an wie Stormfronts früheres Fantasy-Spektakel »Herr der Ringe: Die zwei Türme«. Nach einem seichten Einstieg entwickelt das Spiel einen ziemlich Drive mit viel Schwertergeklirr, Hektik und Panik. Plötzlich stürmen drei, vier, sechs, zehn Gegner gleichzeitig den Bildschirm. Aber zu einem doofen Getümmel missrät das Ganze trotzdem nicht. Denn das Kampfsystem mit seinen vielen Kombos hat etwas Raffiniertes an sich, sofern man auf die Alte Schule steht und ein gutes Gedächtnis hat. Das hilft, etwa um sich die Tastenfolge Y-B-B

„Ein Lizenzspiel der besseren Machart“

liveundonline

■ Gamerpunkte und 37 Erfolge ■ Leider ist der tolle Koop-Modus nur an einer Konsole und nicht online spielbar ■ Auch Downloads sind uns keine aufgefallen

1



VOLL IM BILDE

Keine Szenen aus dem Film?

Wer die »Herr der Ringe«-Games kennt, erinnert sich sicher noch an die fabelhafte Verschmelzung von Actionszenen und originalen Filmsequenzen. Okay, auf Filmausschnitte verzichtet »Eragon«, stattdessen gibt es eine ziemlich skurrile Mischung aus Scherenschnitt- und Holzschnitt-Motiven, teils farbig, teils schwarzweiß, kombiniert mit modernen Renderszenen. Und alles nahtlos mit dem Kämpfen verbunden. Schön gemacht!



3

REISE DURCH ALAGAËSIA

18 Stationen bis zum Sieg

Los geht's in den Wäldern vor Carvahall, dem Heimatdorf des Helden Eragon, weit draußen im abgeschiedenen Palancar-Tal. Nach harmlosem Schlag- und Lauftraining greifen Galbatorix' Schurken an. Ein paar Handgemenge später flüchtet Eragon zusammen mit seinem Mentor Brom.

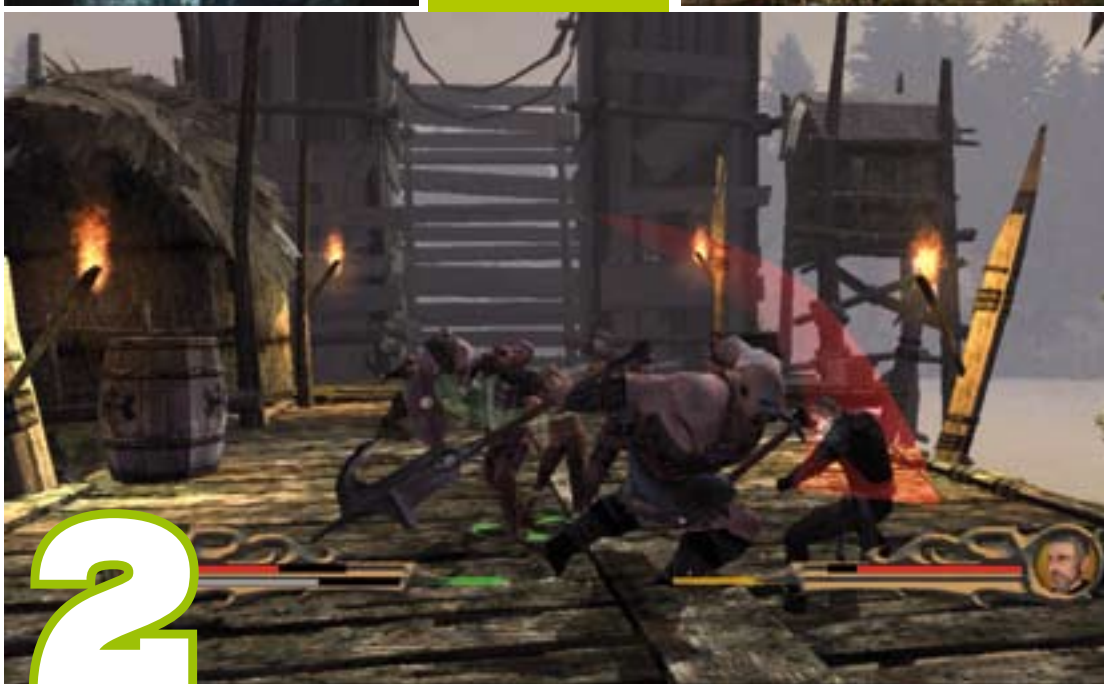
Schon bald erreichen Eragon und Brom über eine Hafenanlage die brennende Stadt Daret. Hier ziehen Spiel-

tempo und Schwierigkeitsgrad an, weil man einerseits haufenweise Barbaren und Ritter metzeln, und andererseits das Volk bei den Löscharbeiten schützen soll.

Farthen Dûr: In dieser alten Zwergenhauptstadt spielt sich der Showdown und damit das Ende des ersten »Eragon«-Buchs (und Films) ab. Eine riesige Armee greift an. Und nur Eragon kann das Schicksal verändern.

2

1



2

3

auf dem Controller für die gesprungene Stichattacke einzuprägen. Wer es draufhat, lernt mit der Zeit noch viel dazu. Aus der Rückenlage kontern, den Gegner werfen, ganze Gruppen mit zeitweiligen Superattacken meucheln, so was halt. Schön, dass von Station zu Station neue Fähigkeiten dazukommen. Recht bald schubst man Gegner per Telekinese von Stegen hinunter oder in Flammenwände hinein. Mit magischer Hilfe vermag Eragon außerdem Drachendame Saphira herbeizurufen, damit sie Belagerungstürme einreißt und Gegnergruppierungen abfackelt. Das klappt allerdings nur an definierten, klar markierten Stellen. Nur an solchen Punkten kann Eragon auch Tore öffnen oder lose Holzplanken wie von Geisterhand zu Brücken formieren. Dadurch wirken die Spielabläufe inszeniert, also nichts mit Bewegungsfreiheit, offener Welt und so. Aber warum auch nicht.

Zumal das Hauen und Stechen durchaus Sinn macht und eine Prise Taktik gefordert ist. Es empfiehlt sich beispielsweise, Prioritäten bei der Gegnerwahl zu setzen. Bogenschützen mit Flammenpfeilen sind immer eine ernste Gefahr und sollten zuerst neutralisiert werden. Und wer sich im richtigen Moment von Vier-Zentner-Äxten schwingenden Barbaren fernhält, kann darauf hoffen, dass Saphira vom Himmel stößt und ihre Krallen vorteilhaft einsetzt. Je fortgeschrittener das Spiel, desto mehr kommt es auf Timing und Planung an. Lieber die begrenzte Energie in magisch getunte Pfeile investieren, Gegner meucheln und so den Highscore steigern oder

die Energie sofort in den Bau einer Leiter investieren, die Feinde links liegen lassen und durchmarschieren? Schön, dass solche Freiheiten bleiben. So spielt sich »Eragon« angenehm flüssig, selbst wenn die Steuerung wegen der vielen Kombos nicht immer ganz einprägsam ist. Durch die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden lässt sich aber die Härte der Herausforderungen gut dosieren. Wer den lockeren Action-Spaziergang bevorzugt, kriegt ihn; wer das Kampfsystem in Perfektion beherrschen will, steigert sich halt rein.

Das heimliche Highlight ist der Zweispieler-Modus. Einfach einen zweiten Controller anschließen, Start drücken und mitmachen. Erst als Brom, später als Murthag, der verstoßene Sohn von Galbatorix' rechter Hand. Spielt man zu zweit, stören die mitunter auftretenden Längen im Gameplay weniger. In den drei Etappen, in denen man auf dem Rücken von Saphira durch Täler, Wälder und Höhen schwebt, steuert ein Spieler den Drachen, der andere nimmt Gegner mit dem Bogen aufs Korn. Ziemlich unterhaltsam, sofern eine technische Zwiespältigkeit nicht stört. Solange die Kamera auf Distanz bleibt, was meistens der Fall ist, stechen die gelungenen Animationen, die gestochenen scharfen Texturen und die lebendigen Kulissen ins Auge. Aber bei den Zooms, etwa bei Finishing-Moves, sieht man den Figuren der Grafik ihre Wurzeln in der Playstation 2 an. Zu kantig und hölzern wirken die Akteure. Angesichts vieler dunkler Etappen wäre außerdem eine Helligkeitsregelung von Vorteil gewesen. Dennoch, unter dem

Strich stimmt die Atmosphäre, nicht zuletzt aufgrund des originalen Filmsoundtracks und der souveränen Eindeutigkeit inklusive Sprachausgabe.

Richard Löwenstein

ERAGON

GRAFIK/

Schöne Kulissen, scharfe Texturen, aber hölzerne Figuren.

7

SOUND/

Original-Synchronsprecher, brachiale Effekte, Filmsoundtrack.

8

STEUERUNG/

Basissteuerung ist leicht erlernbar, plus viele Kombos.

7

Ziemlich geradliniges und durchaus reizvolles Vergnügen. Unser Tipp für zwei Spieler!

7.5

aus 10

Lohnt sich's?

- 🏠 Geschichte mit Witz und netten Charakteren, Sammel-Suchtfaktor
- 🎯 Auf Dauer einfallloses Monstergelocke, eine Autoziel-Funktion fehlt komplett

PHANTASY STAR UNIVERSE

Ein Japano-Rollenspiel als Online-Abenteuer, so wie bei »World of Warcraft«? Jein ...

AUF EINEN BLICK

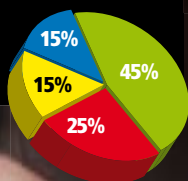
Publisher/ Sega
Hersteller/ Team Sonic
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1 - unendlich
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Online-Rollenspiel mit ernst zu nehmendem Einzelspieler-Modus als Bonus.

DAS STECKT DRIN

- Menschen
- Newmans
- Beasts
- Casts



Schon zu Zeiten der seligen Dreamcast-Konsole hat Sega die Spieler bei der Hand genommen und auf dem Planeten Ragol zusammengeführt. Von dort durften sie die Welt von »Phantasy Star Online« erkunden. Das ist jetzt gut vier bis fünf Jahre her. Zwischenzeitlich hat Sega die Herrschaft über das Genre der Online-Rollenspiele abgegeben, zum Beispiel an Blizzard. Deren erfolgreiche »World of Warcraft«-Serie verfügt im Unterschied zu »Phantasy Star Universe« allerdings nicht über einen ernst zu nehmenden Singleplayer-Part. Richtig gelesen: Kesse Figuren und rund 40 Stunden Spielzeit versüßen Offline-Abenteuern das Heldenleben. Eleganter werden Einsteiger mit allen wesentlichen Elementen des Rollenspiels vertraut gemacht. Nach und nach lernt man die synthetische Herstellung von Objekten, wie man Waffen aufwertet und seine Charakterklasse ändert.

Aber fangen wir von vorne an. Der Spieler schlüpft in die Rolle des jungen Ethan Waber, einem Heißsporn, der anfangs nicht gut auf die lokale Polizeigruppe zu sprechen ist. Aber er ändert schnell seine Meinung. Denn am hundertsten Jahrestag der Allianz bricht die Hölle los. Eine rätselhafte Alien-Rasse, die Seed, greift an und verbreitet ihre Sporen anschließend im gesamten Gurhal-System. Mittendrin im Getümmel der Wächter-Kolonie: Ethan und seine Schwester. Ein

Fluchtweg steht offen, doch Dickkopf Ethan will auf eigene Gefahr das Weite suchen. Prompt wird seine Schwester Lumia verschüttet und Ethan hat keine Wahl als zurückzueilen. Das Tutorial kann beginnen. Bewaffnet mit einem Lasersäbel schafft es Ethan, der Wächter-Elite beizutreten. Er wird ein Guardian und schwört, die Seed-Alien ins Jenseits zu schicken, bevor sie ihre Mutationen hervorruufenden Sporen über das gesamte Universum verbreiten.

SCHÖN ZUGÄNGLICH

Die Steuerung geht komfortabel von der Hand. Mit X schlägt Ethan zu, während mit der Y-Taste eine Sonderattacke ausgelöst wird. Hält er in der anderen Hand eine Schusswaffe, kann er mit dem rechten Button auf diese umschalten und die schleimigen Kreaturen auch aus der Ferne erledigen. Wenn die Zielautomatik denn einmal funktioniert. Oft muss der Spieler nämlich mit dem rechten Stick von Hand zielen. Dies kann besonders in hektischen Situationen ziemlich stressig und lästig sein. Ansonsten ist die Steuerung blitzschnell erlernt. Doch die angenehmen leichten Kämpfe sind leider der größte Fluch des Spiels. Denn nach einigen Spielstunden wird das Monsternetzeln im Akkord ein wenig eintönig. So fehlt es im Design der Missionen und Dungeons schlichtweg an Abwechslung. Mehr als Schlüsselcodes suchen wird »

Erscheint/ erhältlich

**liveundonline**

■ Bis zu sechs Spieler schnitzeln in einer Party Monster, sammeln Items und richten sich ihr eigenes Domizil ein ■ Kein Splitscreen-Modus mehr wie bei der Gamecube-Fassung von »Phantasy Star Online« ■ Zwölf Einzelspieler-Erfolge, einer pro Kapitel

ZU BESUCH BEI DEN RELICS

➤ Beschütz' den Eierkopf!

Gemeinsam mit seinem Kumpan Hyuga, der Vorgesetzten Karen und dem knorrigen Wissenschaftler Dr. Dorson sucht Ethan den Zugang zu den Katakomben einer ausgestorbenen Hightech-Zivilisation. Das Quartett marschiert über enge Pfade und offene Flächen, sucht Schlüssel und findet Ärger. Denn immer wieder materialisieren gruppenweise Monster aus dem Nichts und wollen unseren Helden an den Kragen. Endlich ist die Höhle gefunden, doch in Sicherheit

befinden sich die Recken keineswegs. Herden mannshoher Saurier-Viecher stellen sich in den Weg, riesige Nilpferd-Kreaturen toben durch die Gänge der Dungeons. Sie sind freilich alle nur ein Vorgeplänkel für das Duell mit dem mächtigen De Ragan. Zum Glück hat der Drache trotz Flammenodem gegen unser Quartett keine Chance. Mit der richtigen Taktik ist der Sieg unser. Zeit zum Verweilen bleibt trotzdem nicht, denn in den Ruinen der Relics wartet noch etwas ganz anderes auf die Helden ...



Bei so vielen Monstern bleibt kaum Zeit die Landschaft zu bewundern

1

» selten vom Spieler verlangt. Irgendwie schade, denn die spannende Geschichte rund um die rätselhafte Invasion kann durchaus begeistern. Und die durchgeknallten Charaktere sorgen – zumindest im Singleplayer – für vielfältiges Schmuzzeln. Sie sind typisch japanisch, mit all den liebenswerten Stereotypen: der kriegerische Heißsporn Ethan, der wichtigtuersche Weiberheld Hyuga, die penetrante kleine Lumia. Und ein paar wunderschöne Elfen in knappen Höschen.

KEINE KAMPFMORAL

Schade nur, dass die Begleiter die Weisheit nicht gerade mit Löffeln gefressen haben. So kommt es schon mal vor, dass die Jungs und Mädels spontan ihre Kampfeslust verlieren und unbeteiligt zuschauen, wie ein riesiger Bossgegner Ethan zum Aschepfosten verbrennt. Ärgerlich auch, dass die Gamedesigner mit einem erschreckend plumpen Trick die Spieldauer verlängern. Einzelne Kapitel nötigen einen zwei oder dreimal durch bereits bekannte Kulissen. Jedes Mal warten dort nur leicht mutierte Varianten bereits bekannter Monster auf den Tod. Eine Meuchelei, die bald nervt. In solchen Momenten muss der Spieler aufkommenden Frust beiseite schieben und sich durchbeißen.

Aber man kommt klar, bleibt wegen des maßvollen Schwierigkeitsgrades doch oft siegreich und kann unterwegs aufgegebene Reichtümer an diversen Handels-Standorten gegen allerlei Nettigkeiten tauschen. Klamotten, Heilmittel, Rüstungen, Schwerter, Doppel-Laserknarren, Waffen-Upgrades und sogar Innenausstattung für die eigenen vier Wände. Die Auswahl kennt kaum Grenzen. Wer für Heilobjekte nicht immer Geld ausgeben möchte, bekommt im Verlauf des Spiels eine Synthese-Ausrüstung geschenkt. Damit, und mit Hilfe von Ethans knuffigem Begleit-Roboter Pete kann der Spieler dann Objekte selbst herstellen, wenn er die dazu notwendigen Anleitungen und Rohmaterialien hat. Wer sich ein bisschen reinbeißt, kann später sogar Waffen »synthetisieren«, wie sich das hier nennt. Es gibt also gute Gründe, anstelle der Story-Missionen auch mal Zeit in den so genannten »Freien Missionen« zu verbringen. Denn wer fleißig freiwillig abenteuernd, findet bald Geld und Gegenstände satt im Inventar, und sammelt außerdem noch Erfahrungspunkte en masse. Für sich selbst, aber auch für die von der Konsole gesteuerten Mitstreiter. Die übrigens von Einsatz zu Einsatz wechseln. Man selbst ist ebenfalls nicht festgelegt. Im Hauptquartier der Guardians



Willkommen in den Katakomben der Relics. Hier warten die ersten Hinweise darauf, was es mit den Attacken der Seed auf sich hat



De Ragan ist einer der Bossgegner. Wer auf die taktischen Tipps von Karen hört, tut sich wesentlich leichter ...

2

„Typisch japanisch: der Macho-Typ, das Minirock-Mädel, ein Greis mit Kranich-Kampfstil“

kann Ethan jederzeit zwischen den Klassen Hunter, Ranger oder Force wechseln, ohne dass Stufe und Erfahrungspunkte verloren gehen. Für Einsteiger ist der Hunter am empfehlenswertesten, da er sowohl im Nah- als auch im Fernkampf geschult ist. Schön ist, wie die zwölf Kapitel verknüpft sind. Denn ein interessanter Kniff erweckt den Eindruck, als schaue der Spieler bei jedem Kapitelwechsel eine neue Folge aus einer Anime-Serie: Jedes Kapitel wird mit einem identischen Intro eingeleitet und einem eleganten »Rauschschmeißer« beendet.

ONLINE GEHT'S WEITER

Wer nach der Einzelspieler-Kampagne noch nicht genug vom Gurhal-System hat, oder wer den Solopart vielleicht auch gar nicht spielen mag, stürzt sich ins Online-Geschehen. Bevor es aber zum fröhlichen Monsterschnetzeln geht, muss der Spieler

erst einmal seinen Charakter erstellen – die Übernahme des Helden aus der Solo-Kampagne ist nicht möglich, wohl aus Gründen der Fairness. Anders als im Story-Modus, muss man sich nicht auf die menschliche Rasse beschränken. Der Spieler kann auch als Magie begabter Newman, halb-androider Cast oder wild gewordenes Beast losziehen. Dann noch schnell das Aussehen bestimmen und ab geht's zur Wächter-Kolonie. Diese ist nämlich auch online der zentrale Ausgangspunkt, von dem aus die Spieler ins Abenteuer auf die drei Planeten Parum, Moatoob und Neudaiz aufbrechen. Achtung: Wer ernsthaft überleben möchte, sollte auf Parum starten. Denn schon mit den wild gewordenen Koltova-Rindern ist anfangs nicht zu spaßen. Klar, dass es nicht zu einfach sein darf, schließlich sollen die Spieler bis Stufe 60 immer wieder neue Herausforderungen vorfinden.



Wenn die Charaktere mal so richtig mit den Waffen fuchteln, dann sieht man schon mal die Action vor lauter Effekte nicht



Wie in jedem Online-Rollenspiel gilt es also, so schnell wie möglich ein paar Mitspieler zu finden und in der Gruppe durch die Missionen zu marschieren. Denn mit einer gut durchmischten Party kämpft es sich viel leichter. Bestehen sollte die Truppe aus starken Nah- und Fernkämpfern, aber auch Magie-Nutzern, die die Fighter mit Heilmagie unterstützen. So fällt man sogar riesige Bossgegner wie den Gol-Dolva, gegen den ein Einzelgänger kaum eine Chance hat. Sind genügend Spieler beisammen, wird eine Mission gewählt. Das funktioniert über die »G-Flyer«-Basis, von der aus die Helden prompt ins jeweilige Missionsgebiet geflogen werden. Eigentlich alles genauso wie im Story-Modus. Die Gruppe schlägt Monstern den Schädel ein, sammelt Items und öffnet gelegentlich verschlossene Türen oder Kraftfelder. Was schon beim Vorgänger oder Spielen vom Schlag eines »Diablo« funktioniert hat, geht auch bei »Universe« wieder voll auf; ziemlich schnell packt den Spieler der Sammelwahn nach immer besseren

und selteneren Waffen, die auf den Schlachtfeldern zu finden sind.

ALTE SCHULE

Technisch gibt sich das Spiel passend zum Gameplay, nämlich ziemlich altmodisch. Zwar sehen die Figuren im Anime-Look hinreißend aus, allerdings sind halt doch eher Kanten an den Kostümen zu sehen, als Kleinigkeiten in den Kulissen. Seltsam auch, dass die Figuren ihre Lippen nie bewegen, egal was sie quatschen. Zudem nerven bei PAL-Videoauflösungen die Sprechblasen der Kameraden, zumindest wenn sie mitten im Kampf über den Bildschirm zoomen. Okay, einerseits sorgen beachtlich große Schriften für gute Lesbarkeit, andererseits verdecken die Texte gerne die entscheidende Action. Immerhin muss man dem Team Sonic aber zugute halten, dass sie den Code vorbildlich an die Unterschiede zwischen Röhren- und HD-Fernseher angepasst haben. Auf Flachbildschirmen wirken Menüs und Sprechblasen aufgeräumt und unaufdringlich, auf Röhren-Fernsehern fallen keinerlei schwarze Bildstreifen auf. Die

Eindeutigkeit der Texte geht auch halbwegs in Ordnung. Wäre aber schön gewesen, wenn die paar gesprochenen Dialoge in den Videoszenen nicht nur auf Englisch stattfänden. Und wo wir gerade meckern, kriegt auch die Kamera ihre Abreibung. Warum sucht sie sich in hektischen Situationen so unglückliche Positionen, dass man per rechtem Analogstick nachregeln muss? Trotz handwerklicher Mängel und einiger einfallsloser Abläufe hat »Phantasy Star Universe« aber etwas Fesselndes an sich. Es ist eine Empfehlung für jeden, der japanische Rollenspiele mag. Die Charaktere sind sympathisch, die Suche nach dem Geheimnis der Seed gestaltet sich spannend. Und ob einem der Online-Modus knapp zehn Euro pro Monat wert ist, muss jeder für sich selbst entscheiden. Eine andere Entscheidung hat Sega getroffen: 360-Besitzer spielen in ihrem eigenen Universum. Besucher von »Phantasy Star Universe« auf PC- und Playstation 2 haben keinen Zutritt. Irgendwo schade. Andererseits funktioniert so der Sprachchat wenigstens vernünftig.

Nicholas Buracas



Schwerter, Dolche und Laserpistolen helfen nicht nur gegen mutiertes Getier. Auch Blechbüchsen von bösen Weltraumpiraten lassen sich damit vortrefflich zerlegen ...



Huch, ein fliegender Bossgegner! Da wünscht man sich doch glatt eine funktionierende Zielerkennung herbei ...

BILLICH IS NICH

Große Abenteuer kosten eben

Wie viele andere Online-Rollenspiele auch, so erwartet »Phantasy Star Universe« von seinen Abenteuern eine gewisse finanzielle Zuwendung. Wer den Online-Modus nutzen und gemeinsam mit Tausenden Spielern aus aller Welt durch das Gurhal-System ziehen will, benötigt eine so genannte »Guardian«-Lizenz. Die kostet 9,99 Euro pro Monat. Einen vierwöchigen Schnupper-Modus, wie bei früheren »Phantasy Star Online«-Teilen, spendiert Sega diesmal leider nicht. Bezahl wird entweder mit Microsoft Points oder mit der Kreditkarte. Anders als bei »Final Fantasy XI« wird zusätzlich ein Xbox-Live-Gold-Account benötigt. Kleines Trostpflasterchen: Sega verspricht, dass alle zukünftigen Online-Inhalte der nächsten Monate im Preis inbegriffen sind. Dazu zählen neue Bossgegner, Zauber, Ausrüstungsgegenstände und Waffen.

Phantasy Star

GRAFIK/

Etwas kantig, aber stimmungsvoll und voller Effekte.

7

SOUND/

Mitreibende Musik, ein paar Brocken Sprachausgabe.

7

STEUERUNG/

Schon nach kurzer Zeit hat der Spieler fast alles unter Kontrolle.

8

Und noch ein typisches Japano-Rollenspiel, das offline auch Einzelkämpfer unterhalten kann.

8.0 aus 10

Lohnt sich's?

- Steile Grafik, hohes Tempo, unterhaltsames, gewaltfreies Gameplay
- Schwacher Mehrspieler-Modus, hakige Kameraführung, schmale PAL-Balken



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Sega
Hersteller/ Team Sonic

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Action

Spieler/ 1-2

Xbox Live?/ ja

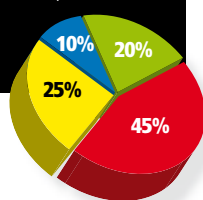
USK/ ab 6

KURZ & KNAPP

Das erste echte Next-Gen-Jump'n'Run. Oft weniger eine Hüpferei als vielmehr ein Reaktionstest ...

DAS STECKT DRIN

- Loopings
- Dingdongs
- Robotnik
- Tempo



SONIC

Der blaue Flitzer: fast wieder in Hochform

Mit den Download-Demos von Xbox Live ist das so eine Sache. Manchmal vermitteln sie einen falschen Eindruck. Wer sich zum Beispiel die »Sonic«-Demo saugt, könnte das Spiel für unsteuerbar halten. In der Demo reagiert Sonic völlig überzogen auf den kleinsten Tick am Controller, zackt willkürlich durch die Gegend, stürzt ständig in den Tod. Nach zehn Minuten liegen die Nerven blank. Ganz anders dagegen das, was wir mit dem Testmuster erleben durften. Segas Turbo-Igel Sonic wirkt wie ausgewechselt, lässt sich agil lenken und wird so zur zentralen Figur eines Geschicklichkeitstests, der sich schnell, flüssig und mühelos anfühlt. Ganz offensichtlich fügt Sega die in den letzten Monaten durchgeführten Feinarbeiten erst ganz zum Schluss zu einem fix-und-fertigen Game zusammen.

Mit diesem, seinem ersten Auftritt auf der Xbox 360 feiert Sonic den 15. Geburtstag. Der Blick zurück ins Jahr 1991 auf das Original für die Mega-Drive-Konsole zeigt uns ein Jump'n'Run, das vor allem durch Tempo, Tempo, Tempo gekennzeichnet ist. Genau wie jetzt die

360-Version. Schluss mit dem durchwachsenen Getue aus »Shadow the Hedgehog« oder den letzten »Sonic Adventure«-Games. Die 360-Version hat wieder richtig Kick. Es kommt sogar ab und an zu unerwarteten Szenen. Zum Beispiel gleich zu Beginn, mit einem aufwändig durchgestylten Introvideo, das Sonic mit der schönen Prinzessin Elise, mit Albträumen, Feuerfakeln und viel Feuerwerk zusammenbringt. Erinnert fast an aufwändige Rollenspiele Marke »Final Fantasy«. Das Ende vom Lied: Der machthungrige Doktor Robotnik kidnappt Elise, fliegt mit seinen Roboterarmeen von dannen, Sonic eilt zur Rettung.

Rund zwei Drittel des Gameplays bestehen aus Sprints, aus Tempo und Fluchtszenen.

„Da ist er wieder, dieser Rausch aus alten Tagen“



Sonic der Frauenheld: wahrscheinlich lässt er Prinzessin Elise nur entführen, damit er sie nach der Rettung abschleppen kann...

liveundonline

- Kein Live-Gameplay
- Gamerpoints und 23 Erfolge
- Zwei Spieler am Splitscreen, kooperativ oder gegeneinander bei der Ringe-Jagd

1



DA GEHT'S LANG

Ab durch die Schallmauer!

Ausgangspunkt ist das idyllische Küstenstädtchen Soleanna. Hier spaziert man frei Schnauze durch die Gassen, übt sich im hüpfen, springen und sprinten, probiert die Turbo-Igel-Attacke aus.

Anschließend Turbostiefel besorgen und auf einem kleinen Trainingsparcours die Stoppuhr schlagen.

Dann gilt's. Im ersten Kapitel namens »Wave Ocean« sprintet Sonic am Strand entlang, schlägt Salti, lässt sich von Flippem und Katapulten durch Loopings und die Hügel hinaufschleusen. Danach ein Sprung in die Wüste und

der erste Bossgegner-Fight: Kampf gegen einen Mega-Stier. Ihn bezwingt Sonic, indem er seinen Attacken ausweicht, ihm auf den Schädel springt und seine Hörner mehrfach Richtung Arena-Mauer lenkt.

Zum Ende hin verändert sich die Welt, der fröhliche Look weicht, die Kulissen driften mehr und mehr ins Höllenchaos ab. Anstelle von Robotniks Robotern sehen sich Sonic und seine Freunde jetzt mit Feuer spuckenden Ungetümen und haushohen Lava-Golems konfrontiert. Und einer faustdicken Überraschung.

2



2

DIE FAMILIE

Sonic ist kein Einzelkämpfer

Der Titel täuscht. Tatsächlich kommen im Spielverlauf neben Sonic noch viele der Figuren zum Einsatz, die Sega im Lauf der letzten 15 Jahre um sein Maskotten herum gruppiert hat. Der kleine Fuchs Tails zum Beispiel springt gleich in der ersten Episode ein paar Minuten lang für Sonic als Held ein. Richtige Hauptrollen neben Sonic haben Silver und Shadow. Während Letzterer die Dinge ähnlich sprintstark anpackt wie Sonic, sind die Etappen mit Silver etwas eingebremst. Dafür kann er per Telekinese Kisten, Felsen und feindliche Geschosse wie ferngesteuert aufnehmen und wegschleudern. Gegen Ende, beim großen Showdown, kommen so ziemlich alle Figuren noch mal abwechselnd an die Reihe und kämpfen gegen den Absturz der Welt ins Höllenchaos.



3

Vieles davon läuft ohne Zutun des Spielers ab, wie auf einer Achterbahn; aber wer eingreift, kann etwas abseits der Gleise feine Boni entdecken. Dazwischen ein paar Oasen der Ruhe, die sehr willkommen sind. Hier kann man sich umsehen, Kisten zertrümmern und das Gelände auf Container mit Extraleben oder Goldringen durchsuchen. Die Ringe sind wichtig, denn solange Sonic auch nur einen im Besitz hat, steckt er Treffer durch Robotniks Roboter locker weg. Der Kampf gegen sie läuft halbautomatisch. Man muss Gegnern nicht mehr präzise auf den Kopf hüpfen wie früher, sondern nur vage die Richtung anpeilen. Den tödlichen Sprungkick setzt Sonic auf Kommando per A-Taste von selbst. Das fühlt sich weniger nach einem Jump'n'Run-Präzisionstest alter Schule an, geht aber bei drei, vier, fünf Robotern zackzackzack und macht Spaß. An dieses grobe Gameplay-Raster halten sich auch spätere Etappen. Sie führen Sonic durch ägyptische Ruinen und apokalyptische Städte, durch Tempel und Höllentore, durch Landschaften, die durch Schnee und Wasser führen. Daraus entwickelt sich eine Hetzjagd, reich an Tempo und Abwechslung. Liegt zum Teil auch an der Physik-Engine. Dank ihr macht es einfach riesigen Spaß, dutzendweise Kisten in Splitter zu zerlegen und Mega-Morgensterne in hohem Bogen durch die Gegend zu katapultieren. Und immer wieder tut sich was. Zum Beispiel gibt Sonic seine Heldenrolle ab, mal kürzer, mal länger. Das bringt Würze rein, wie auch die Tatsache, dass sich das Gameplay

entwickelt und verändert. Die Kulissen wechseln, mit ihnen die Angreiferformationen und die Fähigkeiten der Helden. Wer unbedingt Vollgas im Jeep fahren oder beim Turbosprint auf rotierenden Röhren balancieren will, bitte, auch so was gibt es. Dazwischen setzen Bossgegner-Fights die Höhepunkte. Sie sind keine sonderlich originellen Auseinandersetzungen, aber schön und fair inszeniert. Und zwar so, dass man als Sieger mit stolzeschwellter Brust hervorgeht. Das passt zusammen, da stört nur wenig. Einiges aber doch: Grafikrucker hier und da, aufploppende Schatten, vor allem aber lästige Ladezeiten und knallharte Programmfehler. Zweimal ist uns Sonic durch die Kulissen gestürzt oder unwiderruflich an ihnen hängen geblieben. Mancher Besitzer einer LCD- oder Plasma-Glotze wird außerdem fluchen, weil er mangels Helligkeitsregelung im Spiel von Hand an seinem Fernseher nachjustieren muss. Dass dagegen immer nur am Ende einer Etappe gespeichert wird, hat etwas Konsequentes an sich. Ist wie früher bei den alten Arcade-Spielen. Man muss sich anstrengen, an sich arbeiten, die Fallen und Hindernisse, die Chancen und Abkürzungen auswendig lernen. Weil keine Etappe länger als zehn bis 15 Minuten dauert, sind Fehler und Heldentode trotzdem nicht gleich mit Frustrationschüttungen verbunden. Letztlich ist das vielleicht größte Kompliment, das man dem neuen »Sonic« machen kann, vielleicht dieses: fühlt sich fast so an wie der Sonic aus alten Tagen, sieht nur ungleich besser aus. Trotz

seiner Macken und obwohl richtig begeisternde Einfälle fehlen: Da ist er wieder, dieser Rausch, der einen mitreißt und immer wieder zu »nur noch diesen einen Versuch« anspornt.

Richard Löwenstein

Sonic The Hedgehog

GRAFIK/
Schnell, flüssig,
abwechslungsreich.

8

SOUND/
Gute Effekte, banale Musik,
nur englische Sprache.

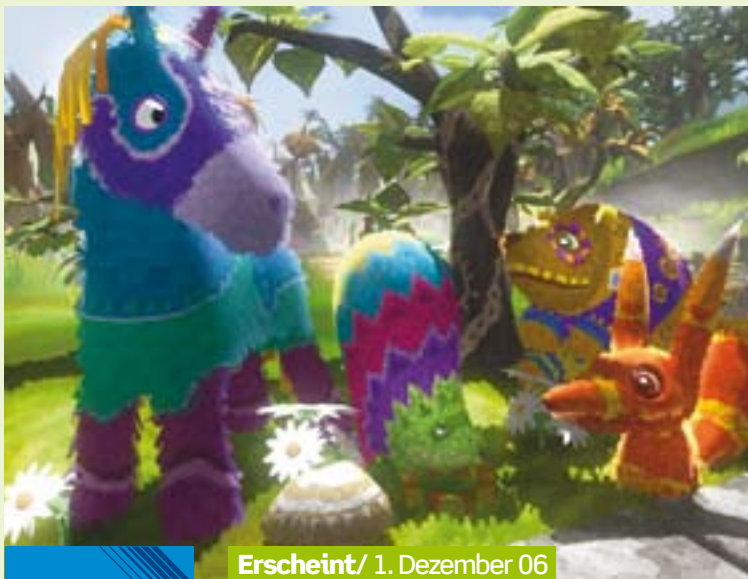
8

STEUERUNG/
Handlich, unkompliziert,
manchmal Sprünge ins Leere.

7

Geschwindigkeitstests mit
viel Tempo und ausreichend
Abwechslung.

7.5
aus 10



Erscheint/ 1. Dezember 06



AUF EINEN BLICK

Publisher/

Microsoft

Hersteller/ Rare

Preis/ ca. 65 Euro

Genre/ Simulation

Spieler/ 1

Xbox Live?! ja

USK/ ohne

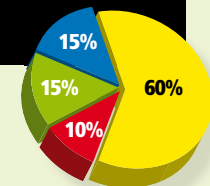
Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Darwin wäre begeistert: Evolution zum Mitspielen.

DAS STECKT DRIN

- Kampf ums Überleben
- Knuddel-Viecher
- gute Laune
- Pappe



VIVA PIÑATA

Witzige Konfettiparade auf Beinen

Wir sind von Rare ja schon einige abgedrehte Ideen gewohnt. Aber eine Lebenssimulation mit Süßli-gefüllten Papptierchen? Auf so etwas muss man erstmal kommen! Dabei ist die Grundidee von »Viva Piñata« gar nicht mal so neu, orientiert sie sich doch stark an Nintendos »Animal Crossing«: Ziel ist es, ein eigenes Ökosystem aufzubauen und so instand zu halten, dass sich die Bewohner darin wohl fühlen. Und dazu ist man nur allzu gerne bereit. Denn grafisch zählt »Viva Piñata« zum Süßesten, was die Xbox 360 bislang zu bieten hat. Vom ersten Dialog mit der guten Fee Leafos und der ersten Begegnung mit dem Wurm namens Whirlm schließt man das Spiel ins Herz; was nicht zuletzt auch daran liegen mag, dass Rare sich nicht nur bei der Spielidee von Nintendo-Produktionen inspirieren lässt, sondern auch bei Look (»Wind Waker«), Bedienung (»Wind Waker«) und Musik (huch ... schon wieder »Wind Waker«). Egal, ob stupsnäsige Igel, Purpur-Schweine oder dickbäuchige Honigbienen: jede Spezies ist in liebevoller Kleinstarbeit designt und weckt mit knallbuntem Look und riesigen Kulleraugen sofort ein Helfer-Syndrom. Und so sät man fleißig Gras für wuschlige Piñata-Schäfchen, pflanzt Karottenbeete für seine Kaninchenbrut, baut Fischchen den perfekten Lebensraum und schafft ausladende Tollwiesen für die knuffigen Konfettipferdchen. Knapp 60 Tierarten wollen so ein Zuhause finden. Und bei einem derart hohen Knuddelfaktor ist man auch gerne bereit, es ihnen zu bieten. Schon bald erwischt man sich dabei, wie man sein Grundstück wahllos erweitert, nur um seine Neugier zu befriedigen und so viele Rassen wie möglich auf sein Territorium zu locken. Das ist Sammelwut pur, wie wir sie seit »Pokémon« nicht mehr erlebt haben. Klasse!

SURVIVAL OF THE FITTEST

Leider beginnt mit der aufkommenden Artenvielfalt ein Problem, nämlich der Kampf ums Überleben. Einige Spezies können sich nämlich so gar nicht verknusen und machen sich schnell Revier und

Nahrungsvorräte strittig. Auch umherstreunende Piñata-Rassen fallen gerne mal ins Gebiet ein und bringen die ökologische Balance mit ihren Raubzügen ins Wanken. Die listigen Schlangen zum Beispiel, die den Überschuss an Mäusen auf dem Grundstück als willkommene Gelegenheit sehen, um sich hier dauerhaft niederzulassen. Oder die Vielfalt an gefährlichen Fleisch ... pardon ... Papierfressern, die unsere gezüchteten Konfettischäfchen reißen wollen. Da heißt es dann, Ruhe bewahren und Streithähne systematisch trennen. Mit dem Bau eines Zauns zum Beispiel. Oder durch den Einsatz von Helfer-Piñatas, die gegen ein entsprechendes Entgelt die ungebetenen Gäste aus unserer kleinen Farm vertreiben.

EIN KINDERSPIEL?

Man sieht, »Viva Piñata« ist deutlich vielschichtiger als es auf den ersten Moment erscheint. Das Spiel versteht sich bewusst als Vollblut-Simulation, die nach sanftem Einstieg schnell an Komplexität gewinnt. Das ständige Abwägen und Ausbalancieren der Rassen gegeneinander kann ab einer gewissen Artenvielfalt eine durchaus knifflige Aufgabe werden. Wie gut, dass sich die Steuerung so benutzerfreundlich gibt: Sowohl das Auswählen von Piñatas als auch der Kauf neuer Items oder das Dirigieren durch die Menüs geht problemlos von der Hand. Man findet sich binnen kürzester Zeit in der Papier-Welt zurecht und möchte am liebsten gar nicht mehr aufhören. Denn die Langzeitmotivation ist



enorm. Das liegt an der herzerwärmenden Präsentation und vielen Items, die sich über Xbox-Live herunterladen lassen – viel mehr aber noch am anspornenden Gameplay: selten wurde ein virtuelles Ökosystem so glaubwürdig umgesetzt. Vor allem die KI der Papptierchen erstaunt. Sie reagieren auf ihre Umgebung, lassen sich von Nahrung anlocken oder ziehen weiter, wenn ihnen das Futter ausgeht. Auch die ständige Bedrohung durch natürliche Feinde, das Fehlen von Artgenossen oder Platzarmut wirken sich aus, hindern beispielsweise den Fortpflanzungstrieb oder veranlassen Bewohner zur Flucht. Also quasi Bio-Unterricht zum Mitspielen, zudem technisch gut umgesetzt: kaum Ladepausen, angenehme deutsche Stimmen, keine PAL-Streifen – daran finden nicht nur die Kleinen unter uns Gefallen. Gibt es übrigens auch als »Special Edition« mit Bonus-DVD zum selben Preis wie die Normalversion.

Matthias Lausmann

Viva Piñata

GRAFIK/

Zuckersüße Piñata-Modelle in realistischer Umgebung.

8

SOUND/

Gute Eindeutschung, etwas lasches Hintergrundgedudel.

7

STEUERUNG/

Leicht erlernbare Kommandos, gehen gut von der Hand.

8

Zuckersüße Lebenssimulation, die mit Knuddel-Look und erstaunlich reifer Thematik gefällt.

8.3

aus 10



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

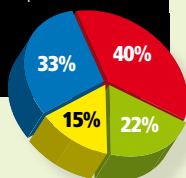
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/ EA
Tiburon
Preis/ ca. 65 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein
USK/ ab 12

KURZ & KNAPP

Wir lernen:
Comic-Games mit Bewegungsfreiheit und bärenstarkem Helden können auch frustrierend sein.

DAS STECKT DRIN

- Flugaction
- Frust
- Supermänner
- Superschurken



SUPERMAN RETURNS

Der Titel klingt fast wie eine Drohung ...

Kann es sein, dass an Kryptons Mann ein Fluch klebt? Ist es tatsächlich unmöglich, ein wirklich gutes Actiongame mit Superman zu inszenieren, dem bekanntesten aller Superhelden aus den DC Comics? Es scheint fast so. Schließlich sollte dieses Game ursprünglich schon im Sommer erscheinen, parallel zum gleichnamigen Film-Flop. Jetzt, nach gut einem halben Jahr Verspätung, könnte man den Eindruck gewinnen: Electronic Arts hat dieses Spiel einfach aus dem Haus geworfen wie ein ungeliebtes Kind. »Superman Returns« wirkt unfertig, bemüht und zäh.

FREI WIE EIN VOGEL!

Dabei stimmt das Konzept. Supermans Heimatstadt Metropolis als offenes Gelände, durch das man sich frei bewegen kann, wo mal hier und mal da Brennpunkte entflammen. Zu Fuß, am Boden und mit Überschallgeschwindigkeit in der Luft pendelt Superman zwischen den Vierteln der Stadt und greift ein, wo Not am Mann ist. Markierungen auf der Karte und am Bildrand zeigen, wo es brennt. Dazwischen bleibt Zeit, frei Schnauze die Gegend zu erkunden. Meistens gibt es Prügeleien mit überschaubaren Gegner-Gruppierungen, zwischen durch den einen oder anderen Bossfight als Höhepunkt. Da der Held selbst als beinahe unverwundlich gilt, greift Hersteller EA Tiburon zu einem Trick: Nicht Superman selbst nimmt Schaden, sondern die ihm anvertraute Stadt. Je mehr Schurken, Ganoven und Kreaturen ihr Unwesen vollenden, desto schlechter. Man muss also schon was tun für seinen Seelenfrieden. Und man muss auf eine nennenswerte Rahmenhandlung verzichten können.

METALLO MUSS FALLEN!

Insgesamt ähnelt das Gameplay ziemlich dem von Activisions hoch gelobten »Spider-Man«-Spielen für die Original-Xbox. Nur mit dem Vorteil, dass Superman fliegen und damit einen ordentlichen Adrenalinrausch auslösen könnte. Überhaupt ist Superman prinzipiell zu starken Aktionen in der

Lage; er kann ganze Häuser packen und seinen Gegnern an den Schädel werfen; kann mit dem Heizstrahl Meteoriten verbrennen, mit dem Kältestrahl Brände löschen, mit seinem XXL-Atem einen Riesentypen wie Metallo ins Straucheln bringen. Auch die Tatsache, dass das Spiel – ähnlich wie die Comics – keinen geradlinigen Weg verfolgt, sondern gelegentlich zwischen Zeiten und Universen wechselt, könnte grundsätzlich für Spannung sorgen. Gleich nach dem ersten Training beispielsweise entführt einen »Superman Returns« nach Warworld, in eine von Energiebarrieren umzäunte Kampfarena, wo Superman alias Kal-El reihenweise Moguls Gladiatoren aufmischt. Fans der Comics werden es sicher zu schätzen wissen, dass sie im Spiel außerdem auf Lex Luthor, Bizarro und jede Menge Figuren aus dem Superman-Universum treffen, teilweise im Rahmen neckischer Minigames.

LEIDER DRÜCKT DER SCHUH ...

... so ziemlich überall, der Funke springt nicht über. Das hängt weniger mit dem einfallslosen Kampfsystem – Button-Mashing mit ein paar Combos zwischendrin – zusammen, sondern eher mit reihenweise Designfehlern. Warum zum Beispiel wird nach jedem Heldentod eine halbe Minute lang nachgeladen, warum muss man dann längst gewonnen geglaubte Zweikämpfe wieder und wieder bestreiten? Weshalb bleibt Superman vor kniehohen Treppen wie angewurzelt stehen, statt sie einfach zu nehmen? Muss das sein, dass die Zielautomatik des Heiz-, Eis- und Atem-Strahls den



Kontakt zum erfassten Gegner verliert, sobald der links, rechts, oben oder unten den Bildschirm verlässt? Die mühselige Verfolgung mit der Kamera von Hand nervt! Ärgerlich, dass sich dabei immer wieder Bäume oder Gebäude vor die Action schieben. Schlimmer aber, dass sich die Steuerung so zäh anfühlt. Es dauert genau diesen einen Augenblick zu lang, bis Superman auf Kommandos reagiert. Gerade, wenn Gegner beim Kampf zwischen Boden und Luft wechseln, könnte man manchmal eher die Wände hochgehen als dass Superman endlich die gewünschte Richtung einschlägt. Wo bleibt da die Spritzigkeit? Die Grafik – immerhin ohne PAL-Balken – reißt auch keine Bäume aus. Dafür hat der überschaubare Spielumfang was für sich: Die 1000 Gamerpoints sind an nur 18 Freispiel-Erfolge gekoppelt. Das gibt vermutlich ein Fest für Jäger des Gamer-Highscore. Bei uns hat die Motivation ehrlich gesagt nicht bis zum Ende gereicht.

Richard Löwenstein

Superman Returns

GRAFIK/

Beeindruckende Stadt, aber lahme Grafik und Effekte.

6

SOUND/

Genretypische Orchestermusik, unauffällige Sounds.

7

STEUERUNG/

Zäh, umständlich und unhandlich.

4

Ziemlich schwache Filmumsetzung, die ihr Potenzial nicht ausschöpft.

5.1
aus 10

Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

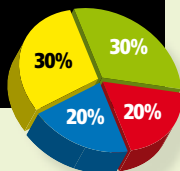
Publisher/ Activision
Hersteller/ Raven Software
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ Ja
USK/ ungeprüft

KURZ & KNAPP

Klassische Haudrauf-Action im »Gauntlet«-Stil, nur eben mit Helden aus dem Marvel-Universum.

DAS STECKT DRIN

- Superhelden
- Superklopperei
- Superschurken
- Super-Koopermodus



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Einmal Galactus vermöbeln bitte!

Sein eigenes Superhelden-Team zusammenstellen, welcher Comic-Freak träumt nicht davon? Mit »Marvel: Ultimate Alliance« wird dieser Wunschtraum nun wahr. Dabei schlägt das Spiel in die gleiche Kerbe wie die »X-Men Alliance«-Games auf der alten Xbox. In klassischer Draufsicht rennt der Spieler von Raum zu Raum, von Areal zu Areal, und vertrimmt mit seiner vierköpfigen Superhelden-Truppe viele finstere Gestalten.

DA STECKT WAS DRIN

Der Titel schöpft das Marvel-Universum voll und ganz aus. Auf Seiten der Guten kämpfen beispielsweise Spiderman, Thor, Silver Surfer, Nick Fury oder Wolverine. Nach und nach spielt man auch weitere Helden wie Daredevil oder Black Panther frei. Auf Seite der Superschurken stehen viele Gesellen in den Nebenrollen. Zu den Höhepunkten kommt es immer dann, wenn sich große Jungs in den Weg stellen: Dr. Doom, Galactus oder Loki; die Liste lässt sich locker fortsetzen. Marvel-Fans bekommen ordentlich Inhalt geboten.

ZUGÄNGLICH WIE NIX

Eine längere Einarbeitungsphase gibt es nicht. Mit A wird zugeschlagen, mit B ein starker Schlag vom Stapel gelassen. Mit Y springt der angewählte Held und benutzt nach nochmaligem Drücken eine Spezialfähigkeit. Dann schwebt Thor durch die Luft, oder Spiderman schwingt sich am Faden durch das Level. Ziemlich kombolastig das Ganze, aber angenehm anspruchsvoll und abwechslungsreich genug, sodass man bei der Stange

bleibt. Nach einigen geplätteten Schurken darf die Heldentruppe mit den so genannten »Shield Points« ordentlich getunt werden. Neue Attacken, stärkere Verteidigung, das volle Rollenspiel-Programm eben. In der Vierer-Gruppe kann der Spieler übrigens frei entscheiden, wen er übernimmt. Mit dem Digikreuz schaltet er ganz bequem hin und her. Prima Sache, dass sich Kumpels jederzeit ins laufende Game einklinken können.

MEHRSPIELER-SPASS

Schön auch, dass die Vier-Spieler-Action per Xbox-Live funktioniert, sogar der Spielstand der Kampagne lässt sich laden. Hängt man also mal fest, kann man sein Glück mit bis zu drei Kollegen erneut versuchen. Marvel-Fans und Koop-Spieler können also zugreifen, denn an Kloppereien und Höhepunkten fehlt es nicht. Grafik und Steuerung gehen zumindest in Ordnung, würde man in ähnlicher Form allerdings auch der alten Xbox zutrauen. Einen richtigen Rüffel verdient sich allerdings die fehlende Eindeutigkeit. Sogar die Packungsrückseite bleibt komplett englisch, und selbst an den Kosten für eine USK-Freigabe spart Activision. Gibt es wirklich so wenige Marvel-Fans in Deutschland? Die Wii-Version ist übrigens durch die USK durch Ergebnis: frei ab 12 Jahren.

Wertung

Hübsche und anspruchsvolle Action mit richtig Tiefgang. Aber leider stellenweise lieblos umgesetzt.

7.5
aus 10

JAGDFIEBER

Spaß für die Kleinsten

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Ubisoft **Hersteller/** Ubisoft
Preis/ ab 60 Euro **Genre/** Jump 'n Run
Spieler/ 1-4 **Xbox Live?/** nein **USK/** ab 6
Erscheint/ erhältlich

Am 9. November feierte das neu gegründete Trickfilm-Studio »Sony Pictures Animation« mit »Jagdfieber« sein Kinodebüt. Klar, dass das passende Spiel zum Kassenschlager nicht fehlen darf. Als Grizzly-Bär Boog oder Hirsch Elliot gilt es, das eigene Fell zu behalten, schließlich ist gerade Jagdsaison. In 25 Levels schleicht Boog an Jägern vorbei oder nutzt diverse Waldbewohner, wie Stinktiere oder Eichhörnchen, als Waffe.

LANGeweile im cartoon-land

Klingt witzig, macht aber nur ganz kleinen Spielern Spaß. Warum? Wegen der Missionen. Das Schleichen fühlt sich gezwungen an und die anderen Aufgaben gehen eigentlich nie über »Sammle zehn Schokoriegel« hinaus. Das enge Leveldesign mit dutzenden unsichtbaren Mauern sorgt außerdem für häufige Flüche. Lediglich einige nette Einlagen - Achterbahn-Fahrten auf Minen-Loren oder im Plumpsklo den reißenden Strom hinab - sorgen zumindest ab und zu für Tempo. Nachdem der »Karrieremodus« nur für einen Spieler ausgelegt ist, dürfen dafür bei den insgesamt sieben Mini-Games - fünf davon müssen frei gespielt werden - bis zu vier Spieler an einer Konsole ran.

UND SONST?

Allerdings merkt man dem Spiel wirklich an, dass mehr Augenmerk auf die detaillierten Charaktere und Landschaften gelegt worden ist als auf das Gameplay. Da tut sich einfach zu wenig, der Aufbau ist zu simpel. Und warum die Figuren in den Zwischensequenzen nicht einmal ansatzweise lippensynchron sprechen, und weshalb sie andere Stimmen haben als im Film, ist uns ein Rätsel. Na, wenigstens sprechen sie überhaupt deutsch. Insgesamt also 25 Levels voller seichter Unterhaltung, ohne Tiefe. Schade, mit den lustigen Figuren wäre mehr drin gewesen.



Wertung

Hübsche Grafik macht noch lange kein gutes Spiel. Ziemlich einfallsloses Filmlicenzspiel.

5.7
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 gewonnen hat, wenn wir also die Prämie zusenden dürfen.



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



TELEFON
Einfach anrufen: 089 / 74 73 44 76



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



GÜNSTIG!

Das Mini-Abo mit drei Ausgaben des 360-Magazins kostet nur 9,50 Euro. Das Jahres-Abo kostet 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 HOL DIR DIE ANGST NACH HAUSE EXKLUSIVE XBOX 360 IM F.E.A.R.-DESIGN ZU GEWINNEN!

JETZT SCHNELL SEIN! TEILNAHME NUR BIS ZUM 26. DEZEMBER



1. PREIS:

XBOX 360 IM EXKLUSIVEN F.E.A.R.-DESIGN. PLUS FAN-PAKET.

Der Testteil in dieser Ausgabe ist auch deshalb so stark, weil wir den packendsten Horror-Thriller des Jahres durch die Mangel drehen: »F.E.A.R.«. Mehr als nur ein Ego-Shooter, vielmehr ein Nervenkitzel wie momentan kein anderer Titel. Einer wie keiner, das gilt auch für den tollen Preis, den Sierra einem glücklichen Teilnehmer an diesem Gewinnspiel spendiert. Eine Xbox 360 nämlich, die es ganz genau einmal auf der Welt gibt. Anlässlich des Starts seines großartigen Horror-Ego-Shooters »F.E.A.R.« hat Sierra eine Xbox 360 von Hand veredeln lassen, mit einem starken Airbrush-Motiv aus dem grenzgenialen Action-Reißer. Zu sehen ist Alma, das Mädchen, das an deinen Nerven reißt und mit Blut nicht geizt. Selbstverständlich handelt es sich um eine Konsole in Vollausstattung, also mit Festplatte, Wireless-Controller und HD-Ready-Video kabel. Zur Komplettierung gibt's das Fan-Paket mit T-Shirt, Schlüsselband und Comic mit »F.E.A.R.«-Motiven.

2. & 3. PREIS:

DAS MEGASTARKE FAN-PAKET

Okay, je ein T-Shirt, Schlüsselband und Comic mit »F.E.A.R.«-Motiven, das hört sich vielleicht nicht so prickelnd an. Aber wie wär's dazu mit einer exklusiven Faceplate, also einer Oberschale, mit der du deiner Xbox 360 ein einzigartiges Design aufdrückst? Das Teil gibt es nirgendwo zu kaufen, sondern nur hier zu gewinnen. Wir drücken die Daumen!



**SO NIMMST
DU TEIL!**



POST

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



ONLINE

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

**TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!
NUR BIS ZUM 26. DEZEMBER!**

360 Gewinnspiel

Dezember 06

FOLGENDE SYSTEME HABE ICH INTERESSIEREN MICH

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

ICH NUTZE DAS INTERNET

regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

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

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

Vom Text her: _____

Von den Bildern her: _____

ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE 360-AUSGABE:

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

WENN ICH GEWINNE, INFORMIERT MICH BITTE HIER:

Name, Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Telefonnummer _____ Alter _____

E-Mail _____

Teilnahmeschluss ist der 26. Dezember 2006. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 27. Dezember 2006 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von PSM&W Kommunikation, Vivendi Games, 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

Alle Jahre wieder kommt das Christuskind. Und mit ihm immer die Qual des Wartens. Warten auf die Bescherung. Warten auf Geschenke. Aber was tun, um sich die Zeit zu versüßen? Am besten fleißig Briefe schreiben. So wie's die Leser und Leserinnen der folgenden Doppelseite gemacht haben. Frohe Weihnachten!

Richard Lauenstein

KONTAKT

E-MAIL UND XBOX LIVE

Der schnelle und direkte Draht zur Redaktion. Schreib an unsere E-Mail-Adresse: redaktion@360-live.de. Oder du benutzt deine Xbox 360. Schreib einfach eine Nachricht an den Gamertag »buzzybee70«. Hinweis: es tippt sich leichter, mit einer beliebigen USB-Tastatur. Die passt auch an die Xbox 360!

INTERNET

Komm uns auf unserer Homepage besuchen. 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

Top Thema

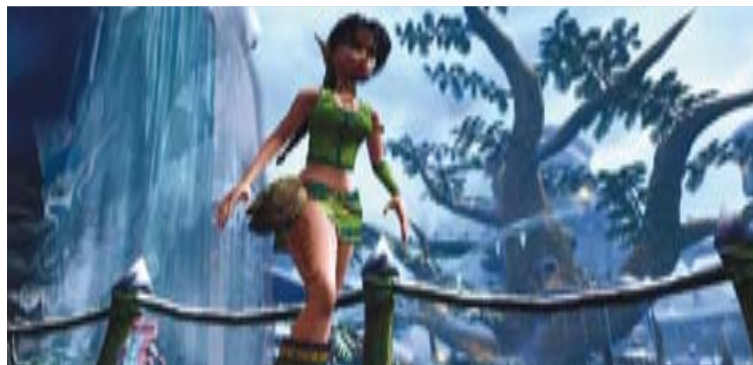
Da ich im Moment Ferien habe und mir deswegen jede Menge Freizeit zur Verfügung steht, hat mein Geist gerade etwas Urlaub. Und da kommen einem die seltsamsten Gedanken. Zum Beispiel der hier: Der Kontakt zwischen Fans und den 360-Leuten muss besser werden. Nichts gegen den

DAS ALTE LIED

□ Liebes 360 Team, ich muss jetzt erst mal was loswerden. Es nervt mich total, dass alle, die ich kenne und eine Playstation haben, totale Angeber sind. Wie kann man denn mit einer Playstation angeben? Die Xbox 360 ist doch viel besser und sieht auch viel geiler aus. Na ja, jetzt ist auch wieder gut.

Jonas Müller

Hast recht. Ist wirklich besser so. Das ganze Bashing können wir nämlich langsam nicht mehr hören.



DIE SACHE MIT DEM P

□ Hallo 360-Team, ich hätte da eine Frage an euch, ich habe mir vor einiger Zeit einen HDTV Fernseher gekauft und spiele »Kameo« momentan mit 720p, aber ich weiß nicht, was ich sonst noch nehmen könnte. Es gibt ja auch noch 1080i, das kann ich auch benutzen und dann gibt's zusätzlich noch 1080p. Ich weiß aber gar nicht, ob das mein Fernseher überhaupt darstellen kann. Es ist übrigens ein Samsung LE 32 T 51 B. Könnt ihr mir helfen?

Nico Coenen

Ja, können wir, und nein, kann er nicht. Du hast einen schönen Fernseher, der allerdings bezüglich der Elektronik auf eine Auflösung von maximal 1080i limitiert ist. Ob dich das

stören sollte? Nicht die Bohne. Selbst der Unterschied zwischen 720p und 1080i (was dein Fernseher kann) ist auf einem 32-Zoll-Gerät wie deinem, bei einem Betrachtungsabstand von über zwei Metern, kaum zu erkennen. Unsere Meinung zu dem Thema: 1080p mag schön und gut sein, hat aber außer für Angeber und Besitzer von unbezahlbaren Monsterglotzen momentan keine Bedeutung. Ist eher wieder so ein Marketing-Schlagwort, von dem man sich nicht kirre machen lassen sollte.

REHCHTSCHRAIBFÄHLA

□ Moin-moin! Ich bin vor zwei Monaten zufällig auf euer Magazin gestoßen und

kaufe mir seitdem jede Ausgabe. Ihr seid das beste Xbox-360-Magazin, das ich bisher gelesen habe, denn euer Heftdesign ist super (viele Bilder und schön gestaltet), die Artikel sind gut geschrieben, und in eurem Heft ist viel weniger Werbung, als in allen anderen Magazinen. Einziges Kritikpünktchen: die vielen Rechtschreibfehler. In jedem Heft sind mindestens fünf bei nur 80 Seiten.

Nicolas Jankuhn

Unser Heft hat 84 Seiten.

PREISSTURZ

□ Liebes 360-Team, zum Verkaufsstart der Playstation 3 soll der Preis für die Xbox 360 reduziert werden. Wisst ihr zufällig um wie viel ungefähr? Sind das eher 30 oder 100 Euro? Vielen Dank für eure Antwort

Euer Robert

Das sind alles Spekulationen, die immer wieder mal durch das Internet geistern. Wir rechnen vorerst nicht mit einer spürbaren Preissenkung, denn warum sollte Microsoft die durchführen? Nintendos Wii würde wohl eher nicht unterboten, und die Playstation 3 ist ohnehin teuer.

SAM PFEIFT DRAUF

□ Ich finde eure Zeitschrift wirklich genial gemacht. Sie ist für mich inzwischen zum monatlichen Pflichtkauf geworden. Nun aber zum eigentlichen Anlass meiner Mail: Im Test zu »Splinter Cell: Double Agent« (Ausgabe 8/2006) schreibt Nicholas Buracas Folgendes: »Mit dem Ultraschall-Gerät kann

derzeitigen Status Quo, der ist echt spitze, aber es geht definitiv mehr. Wie wäre es zum Beispiel, wenn Leser euch ab und an einen Blick in ihr Heiligstes gewähren und euch Bilder von ihren Zockerhöhlen schicken? Fände ich persönlich ganz witzig. Und würde sich bestimmt auch positiv auf das Klima zwischen euch und den Fans auswirken. Denn je privater und kumpelhafter der Umgang zwischen Ma-

chern und Verbrauchern, desto lauschiger die Community. Daher mach ich mal den Anfang und zeig euch mein Reich.

Liebe Grüße Maria

Wir sind ja persönlich nicht ganz sicher, inwiefern die blaue 70er-Jahre-Couch auf dem Foto hier zu einer besseren Atmosphäre beitragen soll, aber warum nicht? Danke zumindest für den Vorschlag. Auch wenn wir ihn nicht zum ersten

Mal hören. In unserem Forum existiert zu dem Thema seit letztem Jahr ein eigener Thread. Nur warst du aufopfernd genug, um zusätzlich noch die paar Cent für eine Briefmarke zu opfern. Eigentlich würden wir uns über mehr solche Fotos freuen. Also, immer her damit!



SAUSTALL GESUCHT!

□ Liebes 360-Team.

In einem Anfall von grenzenloser Wut hoffe ich, diesen Monat in eure Motzecke zu kommen. Wütend bin ich aber nicht auf irgendwelche Spiele oder Menschen in der Welt. Ich bin wütend auf mich selbst. Auf meine eigene Dummheit. Und zwar geht's um »Ninety-Nine Nights«. Denn ich wollte eurem Test nicht glauben. Zuviel hatte ich über die sagenhaften Massenschlachten gelesen, zu viele atemberaubende

Screenshots gesehen. Ich konnte nicht anders. Bar jeder Vernunft zog ich los in die Stadt, um mir das Game trotz der mittelmäßigen Wertung zu kaufen – und habe es bitter bereut. Das Gameplay ist ja primitivstes Button-Smashing! Und dann am Ende gibt's gerade mal 100 Gamepoints? Schwach, kann ich da nur sagen. Äußerst schwach. Aber Dummheit muss nun mal bestraft werden, schätze ich.

Klaus Daminski

LAß ES RAUS!
UNSERE MOTZECKE

Tja, dem ist wohl nichts hinzuzufügen. Immerhin beweist du Cleverness und Aufrichtigkeit, in dem du diesen Brief schreibst. Denn wie sagten schon die alten Griechen: Willst ins Klo du niemals greifen, darfst aufs 360-Magazin nicht pfeifen. Jawoll!

er Wachen anlocken; das Pfeifen hat Sam wohl verlernt.« Das stimmt so jedoch nicht. Pfeifen kann Sam von nun an mit »Steuerkreuz nach Unten«, um so Gegner anzulocken. Das Ultraschallgerät ist, soweit ich das weiß, auch eher dazu da, um die Gegner abzulenken, sprich, dort, wo man mit dem Gerät hinzielt, wird von den Gegnern ein Laut vernommen, weshalb sie dort nach dem Rechten schauen, und Sam kann den von ihnen verlassenen Posten durchqueren. So, das war's auch schon, könntet das ja in eurer nächsten Ausgabe verbessern ;))

Fabian Krengel per E-Mail

Potz Blitz, stimmt. Nick redet sich mit der veränderten Buttonbelegung raus, dass er auch so das Finale erreicht habe, und überhaupt laufe seine Ausbildung zum Geheimagenten noch. Wir schicken ihn für zwei Wochen ins Internierungslager nach Murmansk, um die Sache etwas zu beschleunigen und seine Fachkenntnisse zu vertiefen. Auch wenn er dort aus dem letzten Loch pfeift.

SCHUTZLOS AUSGELIEFERT

□ Liebe Leute, da lese ich erst vor ein paar Ausgaben, wie toll die Hefte beim Abo verpackt sind, und was ist jetzt? Bekomme ich heute mein Heft, und das liegt ohne Schutz im Briefkasten. Total zerknittert und nass, weil es geregnet hat. So bestelle ich mein Abo sicher wieder ab und kaufe es mir am Bahnhof. Leute, da müsst ihr euch schon etwas Mühe geben.

Heavenly aus dem Forum

Nick, der gerade durch den Münchner Schneeregen in Richtung Murmansk aufbricht, ruft noch was: Er meint, er wäre froh, wenn er jetzt ein Dach über dem Kopf hätte. So wie die Bettelbriefe, die er demnächst nach Hause schreiben würde. Die hätten es schön trocken in einem Ding, dass Nick als »Briefkasten« bezeichnet. Der würde Post zuverlässig vor Regen schützen. Du scheinst so etwas nicht zu besitzen, daher ist dein Ärger verständlich. Der Verzicht auf die Magazin-Tüten wurde leider nötig, als wir den Erscheinungszyklus auf monatlich hochgeschraubt haben. Denn mehr Ausgaben sind gleichbedeutend mit höheren Versandkosten. Wir suchen nach einer Lösung, versprochen.

AUFRUF ZUM BOYKOTT

□ Hallo! Ich habe gerade das neue 360-Magazin aufgeschlagen, und das Vorwort hat mir wirklich vor Augen geführt, wie wir

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Wie meinte neulich Microsofts Peter Moore? Dass er sich durchaus Verbesserungen am aktuellen 360-Controller vorstellen könne? Wie sehen das unsere Leser? Wir haben nachgefragt ... und Antwort erhalten:

1337 Ich finde den aktuellen Controller absolut genial, bis auf eine Kleinigkeit: Das Steuercross ist furchtbar. Man merkt echt, dass man das Steuercross höchstens noch zur Auswahl von Waffen oder Taktiken benutzen soll ... zum Spielen ist es zu ungenau.

01666 Ich habe an dem jetzigen Controller nichts auszusetzen. Er liegt echt super in der Hand. Einzige Auswahl verschiedenfarbiger Controller würde ich mir wünschen.

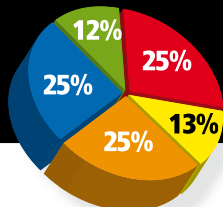
Thing Ich finde den Controller perfekt. Bloß wird er bei mir zu schnell schmutzig. Und ich bin sauber wie eine Waschente! Aber für neue Ideen bin ich immer offen!

dzy360 Ich benutze das Steuercross eh so gut wie nie, von daher ist mir das echt Latte, ob da was verändert wird oder nicht ... Mit Steuerkreuzen hat MS ja noch nie was zerrissen. Mit meinem Sidewinder-Pad für den PC zum Beispiel konnte man rein gar nichts spielen.

Lennart Ich finde den Controller auch gut. Was ich mir vorstelle, ist ein Controller, wie der Wii, der dann aber nur bei bestimmten Spielen genutzt wird, so eine Art »Touch Generations«.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Wieder mal »Halo 3«
- »Half-Life 2«-Euphorie
- PS3-Lob
- PS3-Tadel
- Wii-chtigkeiten



älteren Spieler benachteiligt werden. Ich würde auch gerne »Gears of War« oder »Doom 3« spielen, oder die neuen Outfits für »indiziert« vom Marktplatz laden. Jemand müsste mal Microsoft klar sagen, dass wir es sind, die das Geld bringen. Das 360-Magazin sollte zu einem Boykott aufrufen. Weiterhimmel (per Xbox Live)

Heavenly aus dem Forum

Erstmal riesigen Dank für eine Spitzenidee. Keine Ahnung, warum wir nicht selbst darauf gekommen sind, unserer Leser per Xbox-Live die Einsendung von Mails zu ermöglichen. Wir schreiben mal Nick die Schuld in die Schuhe, schließlich friert der gerade in Murmansk fest und kann sich nicht wehren. Was dein Anliegen betrifft: Wir haben eine Reihe vergleichbarer Zuschriften bekommen. Aber uns scheint Microsoft nicht in erster Linie verantwortlich zu sein. Denn sonst würde ein »Gears of War« wohl kaum weltweit erscheinen, außer bei uns. Der Fehler im System muss in Deutschland zu finden sein. Vielleicht liegt es an politischer Meinungsmache, oder an einer fehlenden Lobby für Videospiele innerhalb der Politik? Ein Boykott von Xbox-Live trafe wohl den Falschen. Obwohl, andererseits würde Microsoft so vielleicht zu einer Stellungnahme motiviert, vor der man sich bisher drückt? Nämlich für uns 360-Gamer, und gegen politische Polemik?

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

□ Ich finde euer Magazin echt erste Sahne, nur eine klitzekleine Sache stört mich jedes Mal aufs Neue: eure Poster. Nichts gegen die Motive, die sind geil. Das Problem ist die Anbringung im Heft. Dank der dämlichen Heftklammern rei ich die Dinger jedes Mal auseinander. Könntet ihr euch da vielleicht irgendeine andere Lösung ausdenken, damit ich zur Abwechslung mal ein Poster auch in einem Stück an die Wand hängen kann? Ich bin garantiert kein Grobmotoriker, daher denk ich, dass es einigen Fans eures Heftes ganz genauso geht wie mir. Liebe Grüße

King Karma

Kein Grobmotoriker? Hm, sagen wir's mal so: Dir fehlt vielleicht das jahrelange Training im Klammer-Aufbiegen, um die Superposter heil aus der »Bravo« raus zu kriegen, stimmt's? Sicher könnten wir die Poster auch einfach dem Heft ohne Klammerbindung beilegen. Ist halt nur die Frage, ob die dann auch im Heft bleiben und nicht beim Transport zum Händler oder in den Briefkästen verloren gehen. Dann hättest du plötzlich gar keine Poster mehr an der Wand, nicht mal mehr zerfledderte.

SMS-SCHNIPSEL

WISST IHR WARUM DIE 700GB-FESTPLATTE RAUSKOMMT? EUER GITARRENGOTT RIFF INVADE!

Gar nicht. War eine Presseente. Also ausgemachter Quak ... äh ... Quark.

ICH FINDE, IHR SOLLTET EINE WERBESEITE EURES HEFTES ENT-FERNEN UND DAFÜR EINE TIPPS- UND TRICKS-SEITE FÜR GAMES ENFÜGEN.

Unser Herausgeber findet das Thema leider nicht diskussionswürdig. Danke trotzdem.

EINE XBOX, EIN SPIEL, EIN ERLEBNIS. DAS IST ALLES, WAS ICH ZUM LEBEN BRÄUCHE. WER WILL DA NOCH SAGEN, SINGLES SEIEN ENT-SAMT UND UNGLÜCKLICH?

Ich.

HEY, DER MATTHIAS HAT IN DEN LETZTEN NEWS GAR NICHT DAS WORT BIER VERSTECKT!

Matthias lässt dir was ausrichten: Bier.

EUER HEFT IST SO GEIL, DASS MIR ITTER EINER ABGENT, WENN ICH ES LESE!

Wie heißt es noch in »Pulp Fiction«: Das ist ein bisschen mehr Information als wir uns gewünscht hätten ...

ICH WÜLL JA NIX SAGEN, ABER TOO HUMAN KOMMT AM 16.02.07 RAUS UND NICHT IM 4. QUARTAL 06, WIE ES IM HEFT STEHT.

Stimmt beides nicht. Weder dass das 4. Quartal 06 bei uns im Heft steht, noch dass das Spiel im kommenden Frühjahr erscheint. Wir tippen eher auf das 4. Quartal 07.

HARDWARE TEST

HD-DVD-LAUFWERK

Die volle Schärfe: endlich Movies gucken, so wie es Hollywood gewollt hat

Der eine oder andere hat sich vielleicht schon mal einen Kinotrailer in HD-Qualität vom Marktplatz geladen. Ein Aha-Erlebnis dürfte die Folge gewesen sein: in der hohen Auflösung von 720p oder gar 1080p springen einem die Bilder förmlich entgegen. Das Plus an Schärfe, die Brillanz der Farben, schon toll. Jetzt gibt es endlich einen Datenträger, der hoch auflösende Kinobilder zur Glotze transportiert. HD-DVD soll die populäre Video-DVD als Krönung der Schöpfung ablösen. Mit Microsofts Zusatzlaufwerk für die Xbox 360 ist man als Erster mit dabei. Im Special in der letzten Ausgabe sind wir den technischen Spezifikationen bereits auf den Grund gegangen. Darum an dieser Stelle nur noch mal ein Update unserer Eindrücke anhand eines verkaufsfreien Geräts.

DAS LAUFWERK IN DER PRAXIS

Aus der Schachtel purzeln einem Laufwerk, programmierbare Fernbedienung mit TV-Funktion, Netzteil, ein Ein-Meter-USB-Anschlusskabel, 84-Seiten-Anleitung und eine Installations-Disk entgegen. Letztere muss zuerst in die Xbox 360 eingelegt werden, danach die USB- und Strom-Strippen anbringen, fertig. Angeschlossen wird das Laufwerk am hinteren USB-Port der Konsole. Als Ersatz dafür sind am Laufwerk hinten zwei USB-Buchsen vorhanden. An die kann man zum Beispiel die Wireless-Antenne klemmen, die sonst hinten an der Konsole angebracht wäre.

Nach zwei Minuten ist alles erledigt, und es geht los. Wie gut die hoch aufgelösten Bilder zur Geltung kommen, davon kann man sich anhand der beiliegenden, mehrsprachigen HD-DVD von »Peter Jackson's King Kong« überzeugen. Wirklich gut! Auch der Sound kommt uns eine Nuance satter und brillanter vor als bei der Standard-DVD, gerade an 5.1-Anlagen. Audio- und Videosignale werden wie gehabt über den AV-Port der Konsole übertragen, das Laufwerk verfügt über keine eigene DVI- oder HDMI-Buchse.

KINOFREAKS: KAUFEN!

Die Steigerung der Bildqualität stellt sich natürlich nur auf Bildschirmen ein, welche die hohe Auflösung wiedergeben können. Das sind Fernseher mit HD-Ready-Logo oder solche, die eine Auflösung von mindestens 720p beherrschen. Im Praxisbetrieb klappt alles reibungslos: HD-DVDs starten schnell, spezielle HD-DVD-Features gehen prima von der Hand - beispielsweise das Setzen von Szenen-Marken oder das parallele Abspielen von Film und Regie-Extras als Bild-im-Bild bei »The Fast and Furious: Tokyo Drift«. Insgesamt ein tolles Angebot für 360-Cineasten, mit nur einem Komfort-Minus: das Laufwerk zieht auch bei ausgeschalteter Konsole Strom. Dadurch kann man zwar jederzeit die Schublade ausfahren und Filme einlegen, muss die Konsole dann aber trotzdem von Hand starten.

HD-DVD-Laufwerk

Für Heimcineasten ein Musskauf

- + fairer Preis
- + kaum Laufgeräusche
- + funktioniert. Punkt.
- für Spieler uninteressant

8.8
aus 10

AUF EINEN BLICK

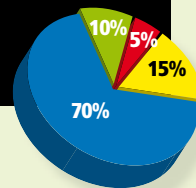
Hersteller/ Microsoft
Produkt/ Zusatzlaufwerk
Erscheint/ erhältlich
Preis/ ab 160 Euro

KURZ & KNAPP

Geniales Cineasten-Zubehör für HD-Ready-Glotzen-Besitzer.

DAS STECKT DRIN

- King Kong
- Fernbedienung
- Filmauswahl
- Bilddetails



zubehör
tipp
360



WIRELESS HEADSET

Live-Vergnügen ganz ohne störendes Kabel

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Microsoft **Produkt/** kabelloses Headset **Erscheint/** erhältlich **Preis/** ab 45 Euro

Welcher Live-Spieler kennt das Problem nicht. Es will einfach nicht klappen mit dem Sieg. Bei der zehnten Niederlage setzt es eine hektische Geste mit dem Controller, und schwups, reißt man sich das Headset vom Kopf. Microsofts kabelloses Headset macht Schluss damit. Inhalt des Blister-Pakets: Headset, zwei Haltebügel unterschiedlicher Größe, und ein Netzteil. Letzteres lädt den im Headset integrierten Akku. Der hält danach mindestens zwölf Stunden durch, und warnt 30 Minuten vor der totalen Entladung durch ein Pieps-Signal. Dann per Anschlusskabel an den Controller weiter daddeln, das wär's halt gewesen. Oder zumindest ein USB-Ladekabel haben. Aber na ja.

NICHT MEHR AN DER STRIPPE

Beim ersten Handgriff fällt die Größe auf. Das Headset ist nicht einmal halb so groß wie sein Verwandter mit Kabel. Es ähnelt Bluetooth-Headsets, wie man sie mit Handys benutzt. Der Haltebügel wird hinter dem Ohr verklemmt. Sieht unbequem aus, fühlt sich dank des hochwertigen Soft-Materials aber bald unauffällig an wie eine gute Sonnenbrille. Und das Headset sitzt satt, so dass ruckartige Kopfbewegungen kein Problem darstellen. Gut so, schließlich wollen auch die Tasten für Stummschaltung und Lautstärke am Ohrknopf bedient werden.

LUXUS FÜR MARATHON-SPIELER

Die Verknüpfung zwischen Controller und Headset klappt mit zwei Handgriffen und muss nur einmal durchgeführt werden. Die Tonqualität? In Ordnung, aber nicht berauschend. Insgesamt ein durchdachtes, praktikables und sehr schön verarbeitetes Teil, das allerdings seinen Preis hat: 45 Euro sind schon eine Ansage. Für Marathon-Livespieler aber in jedem Fall ein guter Kauf.



Wertung

- + Sprachqualität okay
- + bequemer Sitz
- Preis

8.3
aus 10

WIRELESS LENKRAD

Auch Microsoft setzt auf den Bleifuß der 360-Besitzer

Eine ganze Weile gab es nur ein Lenkrad für die Xbox 360, nämlich jenes des US-Herstellers Mad Catz. Nun legen die Jungs von Microsoft nach, und zwar richtig. Mit einem eigenen Lenkrad inklusive Force-Feedback-Effekten für das perfekte Racing-Gefühl. Okay, das Wort »Wireless« beziehungsweise »kabellos« in der Produktbezeichnung ist in dem Zusammenhang mit Vorsicht zu genießen, aber dazu später ...

AUFBAU UND EINDRUCK

Nach rund fünf Minuten auspacken und Kartonmüll entsorgen dann der erste Aha-Effekt: die Verarbeitung ist echt großartig! Das Lenkrad fasst sich an wie Leder, sieht stabil aus, keine Klagen. Kleinigkeiten fallen auf, zum Beispiel dass das Lenkradgehäuse durch unten ungebrauchte Gummileisten auch auf dem Schoss sicher sitzt. Puristen nutzen aber natürlich die beiliegende Schraubklemme zur unverrutschbaren Verankerung an einem Tisch. Sämtliche Knöpfe des 360-Controllers haben ihren Weg aufs Lenkrad gefunden, lediglich die beiden Analogsticks fehlen. Die LB- und RB-Tasten sind als Schaltgriffe links und rechts hinter dem Lenkrad angebracht und drehen sich mit ihm. Die LT- und RT-Tasten entsprechen den Pedalen. Den Pedalblock hält ein kleiner Trick davon ab, während des Rennens zu verrutschen: ein Rahmen an der Vorderseite dient den Fersen als Stütze und stabilisiert gleichzeitig die ganze Konstruktion. Gummipoppen unter dem Block geben weiteren Halt und schützen wertvolle Böden. Clever!

WIE SPIELT SICH'S?

Wir haben das Lenkrad mit dem – der Erstauflage beiliegenden – »Project Gotham Racing 3« getestet. Logisch, ist ja bisher das einzige 360-Spiel mit integrierter Force-Feedback-Unterstützung. Das Ergebnis: sehr überzeugend. Das Rütteln und Schütteln kommt stark herüber. Durch Force-Feedback spürt man tatsächlich den Unterschied bei der Härte, mit der man über Bordsteine brettet. Der Drehwinkel von rund 110 Grad nach links und rechts bringt Realismus und eine präzise Steuerung mit sich. Auch Gas und Bremse lassen sich genau dosieren und senken Rundenzeiten. Schade, aber verständlich, dass das Lenkrad mit dem beiliegenden Netzteil verkabelt werden muss, sofern man Force-Feedback-Effekte haben will. Wer auf die Rüttellei verzichtet, kann mit dem beiliegenden Satz Batterien rund 15 Stunden kabellos spielen. Praktisch: das Lenkrad nutzt die gleiche Akkuschale wie der Wireless Controller. Und es lädt die Akkus sogar auf, sofern das Netzteil angeschlossen ist.

SPIELEMANGEL?

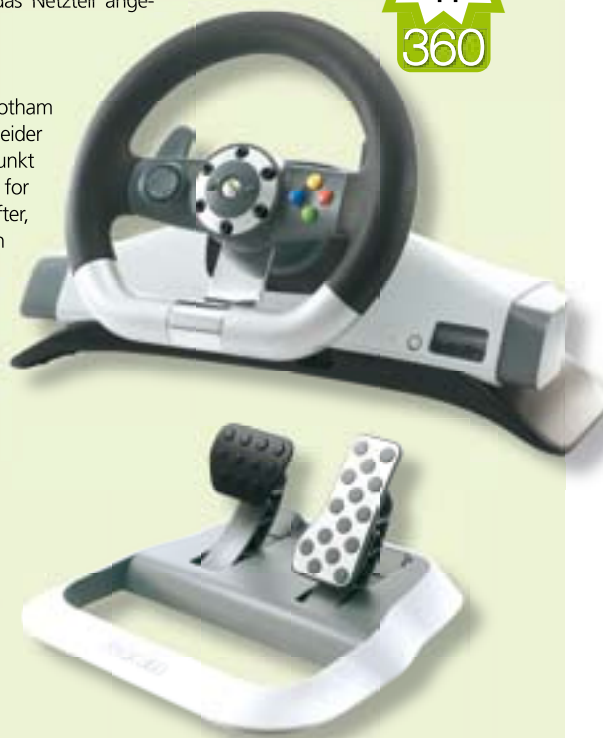
Blöd halt, dass bisher einzig »Project Gotham Racing 3« Force-Feedback nutzt, dabei aber leider auch keine Einstellung von Effekthärte, Totpunkt oder Sensibilität zulässt. Und ein »Need for Speed: Carbon« steuert sich zwar vorteilhafter, rüttelt aber nicht. Den richtigen Kick holt man wohl erst mit dem kommenden »Forza Motorsport 2« heraus, was ja ursprünglich zeitgleich mit dem Lenkrad erscheinen sollte. Unter dem Strich ein tolles Zubehör, nur halt seiner Zeit voraus.

Wireless Lenkrad

Griffig, ohne gravierende Schwächen

- + gute Verarbeitung
- + sehr gutes Spielgefühl
- Spielmangel

8.5
aus 10



AUF EINEN BLICK

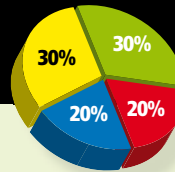
Hersteller/ Microsoft
Produkt/ kabelloses Lenkrad und Pedale
Erscheint/ erhältlich
Preis/ ab 120 Euro

KURZ & KNAPP

Kabelloses Lenkrad mit Vorzeige-Pedalen und Force-Feedback

DAS STECKT DRIN

- 1A-Verarbeitung
- Edles Design
- Stabil gebaut
- PGR3



zubehör
tipp

360

CHARGING STAND 4-IN-1

Laden, parken und kühlen

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Mad Catz **Produkt/** Ladestation
Erscheint/ erhältlich **Preis/** ab 25 Euro

Wer immer noch kein »Play&Charge«-Kit sein Eigen nennt, (ja, das gibt es wirklich noch) könnte sich für den »4-in-1 Charging Stand« interessieren. Eine Ladestation mit drei weiteren Funktionen also. Aha.

VIER GEWINNT ... ODER?

Mad Catz' »Charging Stand« wird per USB-Kabel an die Konsole angeschlossen, und zwar am hinteren USB-Port. Dann dient die Station zum einen als Parkplatz für eine – aufrecht stehende – Konsole. An liegenden Systemen fällt diese Funktion schon mal weg, schlecht auch, dass keinerlei Haken eine feste Verbindung zwischen Konsole und Zubehör herstellt – ein bisschen wackelig, die ganze Angelegenheit. Nun ja, Hauptgrund für eine Ladestation ist aber natürlich das Laden. Dazu liegt eine Batterieschale mitsamt aufladbaren Batterien dem Paket bei. So hat der Benutzer quasi immer eine Ersatzladung für seinen kabellosen Controller parat. Wem die Konsole immer mal wieder zu heiß läuft: die beiden im Boden integrierten Lüfter sorgen für Kühlung. Schön, dass die Laufgeräusche angenehm leise ausfallen.

UND FUNKTION VIER?

Die vierte »Funktion« der »Charging Stand«: sie dient als Lagerplatz für Microsofts DVD-Fernbedienung. Wer's braucht. Insgesamt also eher ein Kann-Kauf, zumal eine weitere Kleinigkeit stört: Die 360 schaltet sich stets nur noch in den Standby-Modus, solange die Ladestation an ihr hängt und der kleine Kippschalter hinten auf »on« steht. Wäre de-
verer gewesen, wenn sich das Teil von selbst abstellen würde, sofern nicht ein eingelegerter Akku nach Saft schreit.



Wertung

- + günstig
- + Akkus inklusive
- Ausschalten notwendig
- kein Einhängen im Fuß

7.1
aus 10

COMMUNITY

360

Was tut sich alles rund um Xbox Live?

SZENE

Xbox-Watch, Szene-News

NACHRICHTEN

Neues aus der Consoles Sport League

DOWNLOADS

Oblivion, Need for Speed: Carbon

XBOX LIVE ARCADE

Dig Dug, Gyruss

TABELLEN

Die Ladder-Meister der Consoles Sport League

CONSOLES SPORT LEAGUE

Erste Sieger der Premierships

Jetzt ist es soweit. Die ersten Gewinner der Premierships stehen fest. So konnte sich PATRICK von den »Deutschen Zocker Schinken« bei »FIFA Weltmeisterschaft 2006« an die Spitze setzen. Beim Shooter-Opa »Halo 2« konnte sich ebenfalls ein »DZS«-ler den Titel holen; ProGamEr hat hier zugeschlagen. Der dritte im Bunde, Dani1981, ist dagegen Meister der Ping-pong-Bälle. Aber nicht alle Titel gingen an die »DZS«. So konnte sich Johnson von »xTp« bei »Project Gotham Racing 3« durchsetzen. Die Sieger der restlichen drei Premierships standen zur Drucklegung leider noch nicht fest, wir reichen sie im nächsten Monat nach.

Consoles nun auch in Frankreich

Inzwischen gibt es die Consoles Sport League auch in Frankreich. Damit auch im Land der Baguettes und des Rotweins ein reibungsloser Ablauf aller Spiele gewährt ist, sorgen Szene-erfahrene Administratoren für Ordnung. Ein erster Schritt also, zu einer angestrebten Europa-Liga im Konsolen-eSport. Man kann gespannt sein!

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 Shoot-Outs im September hier:

FIFA Weltmeisterschaft 2006 - Patr1ck
Table Tennis - DZS Dani1981
Test Drive Unlimited - Bombay
Battle for Middle-Earth 2 - Cloud
Burnout Revenge - PurePlaya2097

Selbst einmal in dieser Liste stehen? Dann schnell zur CSL!



WWW.CONSOLES.NET

Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Ich bin ein Arcade-Fan. So sehr, dass ich in diesem Blog sogar schon einmal ein Arcade-Abo gefordert habe. Ich kaufe mir jedes Arcade-Game. Ich spiele jedes Arcade-Game. Und ich jammere auch nicht rum, wenn ich mal wie bei »Mutant Storm« bis in das letzten Level komme und dann hänge - mir also so jeder Erfolg verwehrt bleibt. Es dauert also wirklich lange, mich zu verärgeren. Richtig lange. Jetzt bin ich sauer. Richtig sauer. Es fängt damit an, dass ich für »Lumines« satte 1200 Points bezahlt habe. Na gut, das Spiel ist noch ziemlich neu, ein echter Blockbuster und im Gegensatz zu den anderen Arcade-Games also zeitgemäß. Im Spiel selbst habe ich dann aber erst gemerkt, dass ich gar nicht das ganze Game erworben habe. Ich soll mir schon für einen im Hauptmenü angezeigten Level-Modus ein Pack für 600 Points kaufen. Ich muss also satte 1800 Points ausgeben, um das ganze Spiel zu kaufen.

Nur nebenbei: Ich hätte in den saueren Apfel gebissen, und auch verrückte 1800 Points ausgegeben - wie gesagt ich bin ein Arcade-Junkie. Doch so fühle ich mich auf gut Deutsch einfach nur verarscht. Was für blöde Marketing-Spielchen! Ich fühle mich deswegen besonders getäuscht, weil »Lumines« bis heute auf der deutschen xbox.com-Seite überhaupt noch nicht erwähnt wird und ich mich so im Vorfeld gar nicht über die Einschränkungen informieren konnte. Im allgemeinen Text zum Spiel ist davon nämlich keine Rede. Hier wird mir suggeriert, dass ich das komplette Spiel erhalte und einige Artist-Packs nachkaufen kann. Im Grundpaket seien bereits zahlreiche Skins erhalten, und diese würde ich erweitern. Das ist so üblich, das habe ich gelernt und es ist okay.

für mich. Es stimmt nur nicht. Eine Recherche im Web ergab, dass ich nicht alleine dastehe mit dem Gefühl des Gefopptseins. 1up fasst die Geschehnisse gut zusammen. Sie fragten den Xbox-Live-Group-Manager Greg Canessa, was das soll. Zum einen schiebt Canessa die Verantwortung ab auf den Entwickler Q Entertainment, der diese Vorgaben gemacht habe. Auf die Nachfrage, dass dies auf Microsoft zurückzufälle, erwiderte Canessa nur, dass es Beschränkungen im Preis für Arcade-Games gebe. Um die nicht zu überschreiten, müsse man irgendwo Abstriche machen. Wirklich ärgerlich ist seine Erwiderung darauf, dass man bei »Lumines« das Gefühl habe, eine teure Demo gekauft zu haben. Wenn man »Lumines« kritisiere, könne man dies auch bei einer ganzen Reihe von anderen Arcade-Spielen tun. Na dann.



BIO

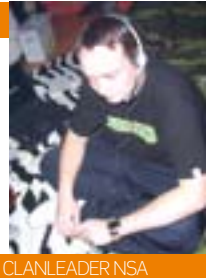
NAME/ Thomas Kaspar
SCHON GEWUSST?

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

INTERVIEW

Unter vier Augen mit National Shooter Alliance

NICOLAS HELWIG, »DER DON«, CLANLEADER NSA



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

NH: Das Wichtigste an einem Clan ist meiner Meinung nach das gemeinsame, taktische Spielen mit Leuten, die man teilweise schon Jahre kennt. Besonders bei uns kommt es relativ selten zu Veränderungen im Line-up, wir legen besonders großen Wert auf Freundschaft im Clan.

360: Wie oft trainiert ihr in euren einzelnen Squads pro Woche?

NH: Das ist unterschiedlich. Wenn Competitions anstehen wird selbstverständlich intensiver trainiert als sonst. Zurzeit haben wir nur einen wirklich aktiven Squad, und zwar im Bereich »Ghost Recon: Advanced Warfighter«. Da wird drei Mal die Woche abends trainiert, ansonsten natürlich auch mal relativ spontan. Weiterhin spielen ein paar von uns noch »Pro Evolution Soccer«, dort gibt es eigentlich keine festen Trainingszeiten.

„Die CSL ist definitiv ein Schritt in die richtige Richtung“

360: Was haltet ihr von der Consoles Sport League?

NH: Die CSL ist definitiv ein Schritt in die richtige Richtung. Wir werden uns in Zukunft hauptsächlich auf Turniere der CSL konzentrieren.

360: Was haltet ihr von der Entwicklung der eSports-Szene allgemein bei den Konsolen?

NH: Die Konsolen-eSports-Szene ist noch am Anfang, wird sich aber in den nächsten Jahren etablieren. Ein erster Schritt war der Release der Xbox 360, da gab es plötzlich jede Menge neuer Spieler und Clans schossen wie Pilze aus dem Boden. Aber dies ist wie gesagt erst der Anfang, auf Dauer werden die Konsolen dem PC aber den Rang ablaufen, hoffe ich zumindest.

360: Was sollte sich eurer Meinung nach bei Xbox-Live ändern? Oder seid ihr im Grunde zufrieden mit den vorhandenen Features?

NH: Eigentlich ist alles soweit ok. Ich würde mir nur wünschen, dass die Sache mit den kostenpflichtigen Downloads nicht überhand nimmt. Weiterhin wäre die Möglichkeit, mit mehreren Leuten gleichzeitig zu chatten wünschenswert.



OBLIVION

JETZT KOMMT'S DICKE

Seit 21. November gibt es das Add-on »Knights of the Nine« auf dem Marktplatz. Für Spieler, die schon wirklich alles im Reich Cyrodiil gesehen haben, bringt diese Erweiterung eine komplett neue Gilde mit sich, die Titel gebenden »Ritter der Neun«. Vergleichbar ist diese Gruppe mit der dunklen Bruderschaft, nur eben mit deutlich edleren Zielen. Rechtschaffende Spieler schließen sich diesen heiligen Rittern an und kämpfen gegen einen finsternen Magier und seine dämonischen Schergen. Ganz nebenbei erhält der Held einige Informationen über die Ayleid-Ruinen, die im ganzen Land verstreut sind. Um den Zauberer vernichten zu können, muss er sich auf die abenteuerliche Suche nach der heiligen Rüstung und den Waffen des »Göttlichen Kreuzritters« machen.

Wer sich die bisherigen Zusatzdownloads für »Oblivion« noch nicht auf die Festplatte gezogen hat, bekommt außerdem am gleichen Tag die Möglichkeit, das volle Programm auf einen Schlag zu erwerben. Und zwar im örtlichen Spieleladen. Denn Ubisoft schiebt »Knights of the Nine« nämlich in diesen Tagen auch zum Händler, komplett mit Verpackung und allen bisher erschienenen Downloads, alles auf einer Scheibe. Das heißt: »Horse Armor«, »The Orrery«, »Wizard's Tower«, »Vile Lair«, »Thieves Den«, »Mehrunes' Razor« und »Spell Tomes«. Also teilweise sogar Inhalte, die bisher in unseren Regionen nicht zum Download angeboten worden sind. Der Preis der Erweiterung liegt bei knapp 25 Euro.

HERBST-UPDATE MIT HÜRDEN

Preis/ gratis Herst./ Microsoft
Am 31. Oktober war es so weit. Das Herbstupdate für das Dashboard der Xbox 360 war da! Die Neuerungen: Unterstützung von 1080p-Auflösung und HD-DVD-Laufwerk, und der Marktplatz wurde noch neu geordnet. Außerdem müssen Live-Arcade-Spieler nicht mehr so lange warten, bis ihre Spiele angezeigt werden. Alles super also, wenn sich da nicht ein Problem eingeschlichen hätte. Viele User klagten darüber, dass das Update ihr System »zerschossen« hätte. Laut Boris Schneider-Johne gab es einen Problem in der Installationsroutine, sodass neue Konsolen oder frisch reparierte auf das Update mit einer Fehlermeldung reagiert haben. Also solche, auf denen bisher kein Update geladen wurde. Prompt kam einen Tag später eine fehlerfreie Version.

NEED FOR SPEED: CARBON

Preis/ 800

Herst./ Electronic Arts
Für alle, die keine »Collector's Edition« von Microsofts neuestem Racer besitzen, gibt es ein Update auf dem Marktplatz, das die normale Version für stolze 800 Points aufpimpt. Wer noch nicht genug Blingbling und dafür aber Geld übrig hat: Es gibt auch neue Tuningteile und Autos. Für einen Nissan Skyline GT-R werden beispielsweise 80 Points fällig. Zu guter Letzt dann noch das »Ultimate Performance Bundle« mit weiteren Extras. Wir finden es ja gut, dass so zeitnah zum Erscheinen eines Spiels insgesamt elf neue Inhalte verfügbar sind. Aber das Ausschachten zu einem Preis von insgesamt umgerechnet fast 50 Euro scheint uns doch sehr bedenklich.

PERFECT DARK ZERO

Preis/ gratis Herst./ Rare
Hurra, zwei neue Karten! Vor allem bei der Map »Facility« werden Veteranen wohl ins Schwärmen kommen. Dabei handelt es sich um eine Neuaufgabe einer Karte von Rares »Golden Eye« auf Nintendos N64. Die andere Karte »Ruin« fällt etwas ab, da sie der vor-handenen »Tempel«-Map zu sehr ähnelt. Trotzdem schön, dass neue Inhalte auch mal kostenlos sein können.

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

TURNIER-BERICHT

GHOST RECON 7ON7 CUP

Beim 7on7-Turnier in »Ghost Recon: Advanced Warfighter« konnten sich die Jungs von »eAxis.bigben« durchsetzen. Ohne größere Probleme besiegten sie Clans wie VEA, TESA oder die NSA im Finale. Lediglich gegen die »Charlie Company« wurde es so richtig spannend. Nach fünf gespielten Karten stand es da nämlich 5:5. Am Ende ging es aber mit 7:5 doch noch gut für »eAxis.bigben« aus. Momentan läuft ebenfalls ein 5on5-Cup. Wir sind gespannt, wer sich hier behaupten wird.

HALO-FREE FOR ALL TURNIER

Schon zum zweiten Mal zogen alle »Free for All«-Verrückten aus, die »Halo«-Welt ordentlich aufzumischen. Wie beim ersten Turnier, waren die 32 Slots ruckzuck besetzt. Einen Tag lang kämpften 32 Teilnehmer um einen Sieg im »Deathmatch«. Um 19 Uhr stand schließlich das Finale an, in dem sich die verbliebenen acht Spieler um den ersten Platz duellierten. Am Ende hat sich »Deadkenny« mit 50 Frags knapp vor »Sad I Thousand« (47 Frags) platziert, der das letzte FFA für sich entschieden hatte.

LIVE ARCADE TOTAL

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

DIG DUG

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

Buddeln macht Spaß! Das haben sich die Jungs von Namco anno 1982 wohl auch gedacht, als sie »Dig Dug« in die Spielhallen dieser Welt gebracht haben. Nun erscheint das Spiel um den Monster aufpumpenden Buddler auch auf Xbox-Live-Arcade. Leider kein bisschen aufgepeppt, lediglich mit einem neu designten Spielfeldrand. Also so, wie man es schon von »Galaga« gewohnt ist. Das Spielprinzip ist denkbar einfach. In jedem Level buddelt sich der Held unter die Erdoberfläche und muss eine bestimmte Anzahl an Monstern aufpumpen und zum Platzen bringen. Mit ein bisschen Geschick lässt er sogar Felsbrocken auf die Unruhestifter herabstürzen, was Extra-Punkte und vielleicht den einen oder anderen Erfolg mit sich bringt. Wer also mal wieder in alten Zeiten schwelgen möchte, kann sich das Spiel für 400 Points gönnen und die mittlerweile üblichen zwölf Erfolge und 200 Gamerpoints abgreifen. Die Grafik? Original,



nur den komischen Rahmen drumherum gab es früher nicht. Insgesamt ein eher behäbiges Vergnügen, wenn man uns fragt. Wer das Original nicht kennt, sollte besser erst mal die Schnupper-Version ausprobieren.

GYRUSS

Preis/ noch nicht bekannt **Hersteller/** Konami, Digital Eclipse **Schwierigkeit/** mittel

Nach »Galaga« schafft ein weiterer eher unbekannter Weltraum-Shooter aus alten Tagen den Sprung ins Live-Arcade-Portal. Im Jahr 1983 hat Konamis »Gyruss« in den Spielhallen das Licht der (Arcade-)Welt erblickt. Vom Grundprinzip ist das Spiel dem erstgenannten Klassiker von Namco halbwegs ähnlich. In insgesamt 24 Levels schießt der Spieler Dutzende von feindlichen Raumgleitern zu Klump, während er zu Neptun, Uranus, Saturn, Jupiter, Mars und zur Erde saust. Die Darstellung ist mit »Tempest« vergleichbar: Das eigene Raumschiff bewegt sich durch eine Art Zylinder, wodurch ein gewisser 3D-Effekt vorgetäuscht wird. Im Verlauf des Spiels sammelt der Spieler zudem ein paar unspektakuläre Extra-Waffen ein, Doppelschuss zum Beispiel. Alles ziemlich simpel, aber doch halbwegs spaßig, nicht zuletzt wegen der mitreißenden Musik. Der Rest ist typisch Digital Eclipse: das Bild lässt sich mal wieder nicht voll aufzoomen, der Unterschied zwischen Original- und Modern-Grafik ist kaum zu erkennen. Nett aber, dass man zu zweit gleichzeitig fiese Aliens ablasern kann. Jäger und Sammler greifen darüber hinaus zwölf Erfolge und 200 Gamerpoints ab.



LIVE ARCADE WAS SICH SONST SO TUT ...

ROBOBLITZ

In letzter Zeit gibt sich Xbox-Live-Arcade ja ziemlich retro mit seinen ganzen Oldie-Konvertierungen. Also ganz anders, als noch vor einem Jahr, wo Independent-Produktionen dominiert haben. Bald kommen wieder mehr solche Games kleiner Schmieden. »RoboBlitz« von Naked Sky Entertainment aus Los Angeles zum Beispiel. Der Spieler übernimmt die Rolle des Technik-Roboters Blitz und muss eine überdimensionale Kanone reparieren, die seinen Heimatplaneten schützt. Bei diesem Unterfangen machen ihm allerdings einige Roboter-Weltraumpiraten zu schaffen. Klingt ja nicht spektakulär. Allerdings kommt das Spiel in der »Unreal3«-Engine daher und sieht deshalb für einen Arcade-Titel überdurchschnittlich gut aus. Wenn jetzt auch noch das Gameplay mit Schießeinlagen und kleinen Physik-Rätseln stimmt, könnte das Spiel ein kleiner Hit werden.



ASSAULT HEROES

In den kommenden Wochen schieben die Mannen von Sierra Online einen ziemlich witzig aufgemachten Shooter ins Netzwerk von Xbox-Live-Arcade. Ein Game, vergleichbar mit dem Oldie »Ikari Warriors«, nur dass statt ausgewachsener Söldner vor Waffen strotzende Fahrzeuge Rabatz machen. Aus der Vogelperspektive zerstört man feindliche Vehikel oder Verteidigungsanlagen mit schwerem MG, Raketen- oder Flammenwerfer und vielen anderen Waffen. Ist schon jetzt Daueraction pur, sieht ansprechend aus und läuft vor allem butterweich. Ein richtiges Action-Fest gibt es spätestens dann, wenn ein Kumpel ins Spiel einsteigt, entweder an einer Konsole oder per Xbox-Live. Action-Fans sparen auf jeden Fall ihre Punkte für das Spiel.



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	●	1345	21
2	Mayo	▲	1320	18
3	wHite	▼	1313	19
4	system	▲	1219	28
5	Lourenco	●	1217	24



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	●	1363	28
2	Kommander	▲	1274	27
3	dieKrake	▲	1154	12
4	TCS Ryosama	▲	1142	13
5	nE. Homie	●	1090	11

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Nun ist es soweit, der sechste Teil von Konamis Kickerei ist an den Start gegangen und feiert sein 360-Debüt. Die besten »Pro Evo«-Spieler sind:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Nebukadnezar000	●	1220	13
2	PATR1CK	●	1200	24
3	CrEEKO	●	1083	11
4	ProfiCH	●	1082	23
5	Chricart	●	1076	7

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	European Elite Squad	▲	1124	26
2	VorteX	▲	1073	25
3	acX.GR I Team One	▲	1056	12
4	National Shooter Alliance	▲	1035	2
5	Team Blood Pack	▲	1033	13



FIFA 07

WM ade! Jetzt ist wieder normaler Fußball-Alltag angesagt. Die besten Torschützen von »FIFA 07« gibt es hier:

	Spieler		Punkte	Matches
1	ProfiCH	●	1313	30
2	acX StyLeZ P	●	1270	46
3	Homer2006	●	1238	50
4	Fernando	●	1225	39
5	TCS Archej	●	1204	64



GOTHAM RACING 3

Nach wie vor 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 Liga:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Moerte	●	1268	14
2	lol360	●	1229	17
3	Johnson	●	1223	13
4	Patohm	●	1222	15
5	TCS x PHOENIX x	●	1215	18

GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

Wir sprechen mit einem der besten deutschen Gamerpoints-Jäger: Ebo88 verrät seine Tricks



Name/ Andreas Ebenbeck **Age/** 17
Stadt/ Parkstetten **GamerPoints/** 43063
Weltrangliste/ Platz 170, Platz 5 in Deutschland

360: Was fasziniert dich so an der Jagd nach Gamerpoints?

AE: Am faszinierendsten ist für mich in einem Spiel die 100-Prozentmarke zu erreichen. Da sind die Gamerpoints dann eine nette Belohnung.

360: Was hältst du von Leuten, die ihre Erfolge mit Hilfe anderer schaffen?

AE: Bei Online-Erfolgen, die kaum zu schaffen sind, greift man gerne mal auf die Hilfe von anderen zurück. Man will sein Spiel ja schließlich komplett durchhaben.

360: Viele Gamerpoints-Jäger greifen inzwischen schon zu japanischen Xboxen, um für einige hier nicht erhältliche Titel die Punkte zu kassieren. Wäre das für dich eine Option?

AE: Ich persönlich bleibe dabei, dass ich diejenigen Titel spiele, die auf meiner »deutschen« 360 laufen. Zudem ist es ja auch eine Kostenfrage. Ob man unbedingt eine zweite Xbox im Zimmer stehen haben muss, nur wegen dem Gamerscore? Außerdem möchte man ja auch den Spielinhalt verstehen können und bei japanischen Spielen ist das bei mir eher nicht der Fall.

360: Was hältst du von Spielen wie »King Kong«, die einem quasi die vollen 1000er »schenken«? Ist dir das gerade Recht oder ist dir eine richtige Herausforderung lieber?

AE: Solche Spiele find' ich in der Regel einfach und auch nicht sehr anspruchsvoll. Spiele, die das gewisse Extra haben und einen länger fesseln können, die begeistern mich deutlich mehr. Hier besteht dann auch eine Vergleichsmöglichkeit mit anderen. Also wer den oder die Erfolge geschafft hat, oder ob man diesen bereits sich selbst zu Gute schreiben kann.

360: Würdest du bei dem System mit den Erfolgen irgendetwas ändern oder bist du damit soweit zufrieden?

AE: Vielleicht sollte vermieden werden, dass man mit einem Spiel zweimal Punkte sammeln kann, sprich »Quake 4« oder »Saints Row« in zwei unterschiedlichen Fassungen. Hier geht der Sinn vom Streben nach Erfolgen verloren, da es einem nur darum geht schnell seinen Gamerscore hoch zu pushen. Zudem sollte das Savegame-Cheaten unterbunden werden, denn hierbei geht der Wettkampf bei der Gamerscore-Jagd untereinander verloren. Leider hat Microsoft auch das Versprechen, die Xbox vor Hackern sicher zu machen, nicht wirklich eingehalten.

DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



LEGO STAR WARS II

Im Grunde sind alle Missionen ohne zu sterben leicht zu schaffen. Deshalb erst einmal diese Missionen beenden, danach kannst du ein »Freies Spiel« für den »ungeschlagen« Durchgang machen. Jetzt kannst du das jeweilige Level entweder mit einem »Ghost« Jedi (den gibt es nachdem du das Spiel durchgespielt hast) oder mit Boba Fett bestreiten. Leichte Angelegenheit!

Jabbas Palast ungeschlagen:	20
Endor ungeschlagen:	20
Bespin ungeschlagen:	20
Dagobah ungeschlagen:	20
Todesstern Flucht ungeschlagen:	20
Die Prinzessin befreien ungeschlagen:	20
Mos Eisley ungeschlagen:	20
Geheime Pläne ungeschlagen:	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 160

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT



Um diesen Gamerscore ohne Cheats zu bekommen, spiel auf »Bridge Too Far« als Amerikaner und geh als Scharfschütze zur Brücke Richtung Flagge 2. Auf der Brücke legst du dich ganz rechts auf die Lauer (damit irgendwelche bescheuerten Teamkameraden dich nicht überfahren) und wartest, bis dir ein Feind ins Fadenkreuz läuft. Geht dir der Laser oder die Munition aus, kannst du gemütlich zum Startpunkt zurückgehen.

Scharfschützen Experte: 25

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 25

NHL 2K7

Geh in den Roster-Management-Bildschirm und bau dir ein Superteam. Mach deine Transfers so, dass keines der regulären NHL-Teams alle guten Spieler hat. Jetzt einfach die Saison bis zu den Play-Offs simulieren lassen, die Play-Offs spielen (mit Shootouts für »Ziegelwand«) und du hast es geschafft!

Champions:	50
Dominanz:	75
Dynastie:	100
Ziegelwand:	75

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 300



SAINTS ROW

Vier geheime Erfolge werden frei geschaltet, wenn du 50 Geiseln nimmst, 30 Ladungen Diebesgut ablieferst, 50 Bewohner von Stilwater im Nahkampf tötest und 500 Meilen durch die Stadt fährst. Ein beschäftigter Nachmittag und das Konto ist um ein paar Pünktchen reicher.

Verhandler: 10
Professioneller Dieb: 10
Stilwater PD-Preis: 10
Tourist: 20

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 50



SCRAMBLE



Wer ein bisschen Durchhaltevermögen hat, sollte eigentlich alle rechts stehenden Erfolge ohne Probleme bekommen. Ok, »Tanken« ist ein bisschen kniffliger. Du musst jeden einzelnen Treibstoff-Kanister im ersten Level treffen. Dazu schmeißt du so früh wie möglich Bomben und machst zusätzlich einen Angriff mit deiner Bordkanone. Leichter geht es übrigens in der alten Grafik, weil die Trefferzonen bei der Neuauflage nicht ganz korrekt sind.

Level 1 geschafft: 10
Level 2 geschafft: 15
Level 3 geschafft: 15
Level 4 geschafft: 20
Scharfschütze: 10
Es ist ein Mysterium: 15
Tanken: 10

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 95

BOMBERMAN ACT: ZERO



Das neue »Quake«: Die Erfolge bei »Bomberman« sind mindestens genauso hart zu erringen. Ein bisschen was geht aber immer, so auch hier. Wenn du im Singleplayer nicht zu viele Leben verlierst, solltest du ohne Probleme Runde 10 überstehen. Danach brauchst du eigentlich nur einen Raum online aufmachen und für die restlichen einfach spielen. Gut schaffbar, Spaß macht es deswegen aber noch lange nicht.

Runde 10 überstanden: 10
Raum-Meister 5
Block Zerstörer 1000: 5
1000 Bomben 5

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 25

Deutschlands erfolgreichste Gamerpunkt-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	GT TheDante 	↑	63935	Football Manager 2006, Der Pate, NBA 2k7
2	i2za 	↑	51829	versteckt
3	The Third Wave 	↓	49019	Lumines Live!, Der Pate, Splinter Cell: Double Agent
4	Turambar360	↓	48790	Football Manager 2006, Saints Row, The Outfit
5	Ebo88	↓	43063	Just Cause, Test Drive Unlimited, Tischtennis

Quelle: www.mygamercard.net,
 Stand: 25. Oktober 06

GAMERPOINTS-NEWS

Wer bietet mehr?

Die traurig-teure Wahrheit über Gamerpunkte

Es gibt ja schon einige Methoden, um seinen Gamerscore nach oben zu treiben. Nach dem Account-Tausch oder der Nutzung fremder Spielstände tut sich nun eine weitere Methode auf, den Gamerscore hoch zu cheaten: man kauft ihn sich einfach. Enttäuschend, dass ausgerechnet der Führende in der Weltrangliste (laut www.mygamercard.net) auf den Trichter gekommen ist: RANCE6. Nachdem der Italiener mehrere Male der Unfairness bezichtigt wurde und sich deshalb im Herbst aus dem Rennen um den Gamerscore zurückziehen wollte, hat RANCE6 seinen Gamertag auf Ebay zum Verkauf angeboten. Das Angebot wurde von Ebay gelöscht, weil es gegen die Regeln des Online-Auktionshauses verstoßen würde. Da RANCE6 offenbar aber nicht auf den Kopf gefallen ist, hat er einfach seine Festplatte aus der Xbox 360 ausgebaut und ins Angebot gestellt, mit dem Gamertag als kleinen Bonus. Knapp 4600 Euro hat ihm das Ganze tatsächlich gebracht. Aber nicht nur private Verkäufer wollen ein Stück vom Kuchen. Die neue Website www.levelmy360.com bietet zockfaulen Spielern an, Gamerpunkte zu kaufen. Fast 317 Euro müssen beispielsweise für 7000 Gamerpunkte hingelegt werden. Spottbillig, oder? Einfach das Geld an LevelMy360 per Paypal abdrücken, das Microsoft Passport rausrücken und schon spielen diese Mannen die Spiele. Ist es jetzt schon so weit gekommen, dass man andere Leute bezahlt, die eigenen Spiele durchzuspielen? Alles wegen einer albern Zahl neben dem Gamertag! Wir wissen, dass es Laune macht, seinen Gamerscore nach oben zu treiben. Allerdings geht es doch darum, sein eigenes Können zu demonstrieren. Sorry, aber solche Methoden erinnern an Prostitution. Erbärmlich.





ELN JAHR 360

**Herzlich Glückwunsch zum Geburtstag!
Am 2. Dezember ist die Xbox 360 exakt
ein Jahr alt. Auf den folgenden Seiten
wirft Nicolas Buracas einen Blick zurück,
auf die interessantesten und skurrilsten
Momente aus dem noch so kurzen Leben
mit Microsofts Next-Generation-Konsole.**

Irgendwie schwer zu glauben, dass die 360 schon ein Jahr alt ist. Ist es wirklich erst zwölf Monate her, dass wir »Project Gotham Racing 3«, »Kameo«, »Perfect Dark Zero« und »Call of Duty 2« entgegengefiebert haben? Und nicht zu vergessen: dem Start der Xbox 360 selbst. Fragen über Fragen quälten uns damals. Wird es genügend Konsolen geben? Werde ich eine abkriegen? Lassen die Geier auf eBay wenigstens eine für mich übrig? Arbeiten die ersten Exemplare zuverlässig? Aus heutiger Sicht mag nicht alles glatt gelaufen sein, Zyniker sagen sogar, Microsoft habe durch den weltweiten Start selbst eine Knappheit geschaffen und Marktanteile verschenkt. Aber letztlich hat Microsoft eine hübsche Maschine geschaffen, mit der wir seit einem Jahr viel Spaß haben.

Als 2005 langsam in 2006 überging, hatte Microsoft seine Position im Markt gefestigt, weil sowohl Sony als auch Nintendo den Start ihrer Konsolen immer noch vorbereiteten. Und Spiele wie »Dead or Alive 4«, »Oblivion« und »Ghost Recon: Advanced

Warfighter« schafften es problemlos, zu zeigen, wie viel Power in der neuen Konsole steckt. Wie so oft folgte nach dem starken Frühjahr ein furchtbares Sommerloch, in dem wir uns durch zähe Schinken wie »Over G-Fighters« beißen mussten. Lediglich »Prey« konnte mit seiner starken Inszenierung fesseln, während wir eine ganze Weile durch die Online-Kampagne von »Chromehounds« gestapft sind. Während der Fußball-WM war trotzdem für genügend Action gesorgt. Und wenn es nur darum ging, Müllberge an Bahnhöfen gekonnt zu umrunden ... Doch nun rüstet sich die 360 zum alljährlichen Weihnachts-Wahnsinn mit einem Aufgebot an absoluten Hitspielen. Ob »Gears of War«, »Call of Duty 3« oder »Rainbow Six: Vegas«: Wenn die Zukunft der Konsole so aussieht, dann freuen wir uns schon jetzt auf ein tolles 2007. Nun aber erstmal zu den wichtigsten Ereignissen der letzten Monate. Viel Spaß!



NOVEMBER '05

Das Warten hat fast ein Ende

Nach einigem Stirnrunzeln und wilden Spekulationen ist es endlich soweit: Am 22. November geht die Xbox 360 an den Start. Er glückt, sofern man im Land der unbegrenzten Möglichkeiten lebt, vorausschauend eine Vorbestellung getätigt und 400 Dollar für das Komplettpaket aus Konsole, Festplatte und zwei Controller in der Tasche hat. Europäische Spieler müssen allerdings noch über eine Woche warten. Mit der Konsole werden 18 Titel veröffentlicht, darunter »Perfect Dark Zero«, »PGR 3«, »Kameo« und »Call of Duty 2«. Wegen der beschränkten Menge an Geräten, haben diejenigen ein gewisses Risiko, die keine Vorbestellung vorgenommen haben. Schnell kann es passieren, dass man schier verzweifelt nach einem Händler sucht, der noch Exemplare verkauft. Bis man schließlich in die hungerrigen Fänge von üblen eBay-Geiern gerät, die die Konsole für mehr als das

Doppelte des Ladenpreises verhöckern. Das alles hat die Lausbuben von www.smashmyxbox.com aber nicht davon abgehalten, die Welt der Spieler zu schockieren. Die Jungs haben sich eine der begehrten Konsolen gekauft, nur um sie anschließend auf dem Parkplatz mit einem Vorschlaghammer ordentlich zu bearbeiten. Aber nicht nur die neue Maschine hat ihren Start: Am 30. November erscheint die erste Ausgabe des 360-Magazins. Selbst, wenn die Konsole in Deutschland noch auf ihren Auftritt wartet, geben einige Händler zukünftigen 360-Besitzern schon ein kleines Stückchen Next-Generation-Feeling. So können findige Fans schon ein Exemplar von »Kameo« besorgen und sich darüber wie ein Schnitzel freuen. Klar, spielen fällt ohne Konsole flach. Das bloße Ansehen hat aber bei einigen schon gereicht, in himmlische Entzückung zu geraten.

“ WENN WIR GEWUSST HÄTTEN, WAS UNS BEI EINEM WELTWEITEN START ERWARTET, HÄTTEN WIR'S WOHL GELASSEN ”

PETER MOORE GIBT IN EINEM BBC-INTERVIEW ZU, DASS DER GLOBALE START EINER KONSOLE EIN PAAR NERVEN KOSTEN KANN.

BEI UNS ERSCHIENEN

KAMEO: ELEMENTS OF POWER 8/10



Hier der Beweis, dass eine 360 nichts gegen einen Vorschlaghammer entgegsetzen kann. Die arme!



Egal, wie viele fleißige Chinesen an Fließbändern geschuftet haben: die 360 war ruckzuck ausverkauft

UND SONST?

Mit Angela Merkel wird zum ersten Mal eine Frau ins Amt des Bundeskanzlers gewählt. Gebracht hat's, dass wir ab Januar über die erhöhte Mehrwertsteuer die Zeche zahlen.

Verkaufte Konsolen 352,902 N/A

DEZEMBER '05

Jetzt sind Europa und Japan dran!

Rund 400.000 Amerikaner spielen vor allem »Project Gotham Racing 3« oder »Call of Duty 2«, als endlich die europäischen und japanischen Gamer an der Reihe sind, in die nächste Generation einzutauchen und sich für ihre 360 in die Warteschlange einzureihen. Zuerst dürfen wir Europäer ran. Okay, wegen des Ladeschlussgesetzes öffnen bei uns die Geschäfte nicht schon um Mitternacht, wie zum Beispiel in England. Aber vor vielen Filialen der Saturn-Kette stehen sich Gamer die Füße in den Bauch, damit sie ja bei der extrafrühen Öffnung (6 Uhr) ganz vorne stehen. Allerdings verteilt Microsoft nur 300.000 Konsolen europaweit; da können fast nur Vorbesteller ein Gerät ergattern. Die Premium-Pakete sind für Wochen vergriffen, nur die abgespeckte Core-Variante gibt es an einigen Orten zu kaufen. Acht Tage später geschieht in Japan das Gegenteil: Die

Japaner reagieren deutlich gelassener auf den Start - um nicht zu sagen desinteressiert. Nicht mal die Hälfte der anfänglichen Auslieferungsmenge geht am Starttag über den Ladentisch. Man könnte natürlich davon ausgehen, dass der Grund im Mangel an nur sechs erhältlichen Spielen liegt, trotzdem ein alarmierendes Zeichen: Microsoft hat sich im Land der aufgehenden Sonne noch lange nicht etabliert.



“ ES IST NUR EIN ZIEL, ABER DIE EINE MILLION GERÄTE WOLLEN WIR IM SOMMER VERKAUFT HABEN ”

IM GESPRÄCH MIT DER ZEITSCHRIFT »DENGKI« BLEIBT XBOX-JAPAN-CHEF YOSHIHIRO DABEI, DASS DIE 360 IN JAPAN ETWAS REISSEN KANN. WENN ER MEINT ...

BEI UNS ERSCHIENEN

AMPED 3 8/10
CALL OF DUTY 2 8/10
FIFA 06 8/10
GUN 8/10
KAMEO 8/10
KING KONG 9/10
MADDEN NFL 06 7/10
NBA 2K6 8/10
NBA LIVE 06 8/10

NFS: MOST WANTED 9/10
NHL 2K6 8/10
PERFECT DARK ZERO 9/10
PROJECT GOTHAM RACING 3 9/10
QUAKE 4 7/10
TIGER WOODS 06 8/10
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND 8/10



UND SONST?

Nach 23 Tagen in Geiselhaft wird die deutsche Archäologin Susanne Osthoff im Irak wieder freigelassen. Nur um kurz darauf erneut in das instabile Land reisen zu wollen. Verrückte Welt!

Verkaufte Konsolen 281,441 68,414

MÄRZ '06

Jetzt geht's los: Hitbeschuss im 360-Lager

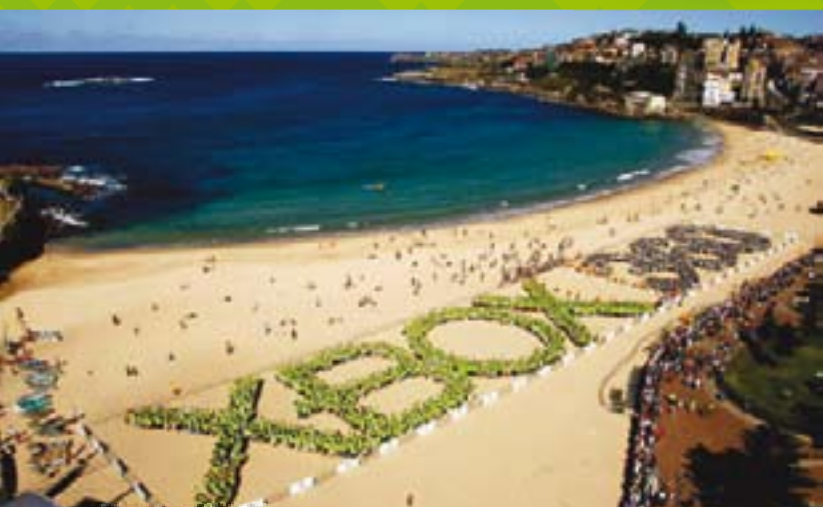
Nach einer kurzen Trockenperiode werden wir schnell daran erinnert, warum wir unsere 360 so lieben. Es ist Zeit für die typische Oster-Spielewelle, die so einiges zu bieten hat. »Burnout Revenge«, »GRAW«, »Fight Night Round 3«, »Oblivion«: Die 360 ist in Top-Form! Xbox-Live hat ebenfalls einen guten Monat und ist nun ganz offiziell populär. Zumindest laut Zahlen von Microsoft. Demnach hat sich nicht nur fast die Hälfte aller 1,7 Millionen 360-Besitzer online eingeklinkt, sondern 85 Prozent haben außerdem fleißig neue Inhalte heruntergeladen, während 40 Prozent von ihnen Live-Arcade-Spiele fast genauso häufig spielen wie Vollpreistitel. Das hat sicherlich so einige Motznasen und Besservisser überrascht, allerdings hat es scheinbar nicht dafür gereicht, dass die Mannen von Blizzard »World of Warcraft« auf die 360 bringen. Gleich mehrmals hat die

Firma unterstrichen, dass es momentan keine Pläne für eine Umsetzung ihres Online-Rollenspiel-Hits geben würde. Wenn man allerdings bedenkt, dass »WoW«-Spieler die Neigung haben, nach Mammut-Sessions vornüber zu kippen und den Löffel abzugeben, ist das vielleicht doch ein getarnter Segen. Außerdem kommen wieder einmal Gerüchte zu einem möglichen »Xbox«-Handheld auf. Autor Dean Takahashi bezieht sich auf Quellen, die er zur Recherche seines Buches »Xbox 360 Uncloaked« genutzt hat. Diese sollen ihn über einen PSP-ähnlichen Alles-in-Einem-Spiele/Video/MP3-Player informiert haben, den die Firma angeblich in der Pipeline hätte. Die Verwirrung um den Handheld hält an, derweil arbeitet Microsoft an einer weiteren Verbreitung der 360-Konsole. Nun sind Australien, Hongkong, Singapur und Taiwan dran.

„ES IST SCHMEICHELHAFT ZU SEHEN, DASS UNSERE KONKURRENZ SO VIEL VON XBOX-LIVE HALT, DASS SIE FEATURES IN IHR EIGENES PRODUKT INTEGRIEREN“
CHRIS LEWIS VON MICROSOFT GIBT EINEM SEITENHIEB AUF SONYS LIVE-MÄSSIGES PLAYSTATION-NETZWERK IN DER WIRTSCHAFTSZEITUNG »MCV«.

BEI UNS ERSCHIENEN

BLAZING ANGELS 8.0/10
BURNOUT REVENGE 8.8/10
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION 9.3/10
FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR 8.3/10
FIGHT NIGHT ROUND 3 8.5/10
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 9./10



UND SONST?

Der jugoslawische Ex-Präsident und Massenmörder Slobodan Milosevic wird tot in seiner Zelle im Internationalen Kriegsverbrecher-Tribunal in Den Haag aufgefunden. Die genauen Todesumstände bleiben aber ein Rätsel.

APRIL '06

Von Übernahmen und rechtlichen Problemen

Die »E3« ist nur noch wenige Wochen entfernt. Klar, dass die 360-Szene nur so von Intrigen, Gerüchten und Neuigkeiten vibriert. Den Anfang macht die Meldung, dass Microsoft Peter Molyneux' Studio Lionhead gekauft hat, was schon monatelang als Gerücht durch das Internet gewabert ist. Das erste 360-Projekt der Mannen, die der Spielewelt Perlen wie »Black and White« oder »Fable« spendiert haben, soll auf der »E3« enthüllt werden. Außerdem machen sich erste Gerüchte breit, dass die bärtige Oldschool-Legende Jeff Minter an einem Titel für Xbox-Live-Arcade werkelt. Für die modebewussten Zocker (besser gesagt: die mit zuviel Geld) hat Microsoft eine Faceplate-Reihe von namhaften Designern wie Karl Lagerfeld, Sonia Rykiel und Andre Putman gestartet. Es gibt aber nicht nur gute Neuigkeiten. So scheint es, als ob Microsoft unerlaubt ein wenig getrickst hat und etwas in die 360 eingebaut hat, dass eigentlich nicht hätte integriert werden dürfen. Dieses »Etwas« ist Teil der MPEG-2-Decoder-

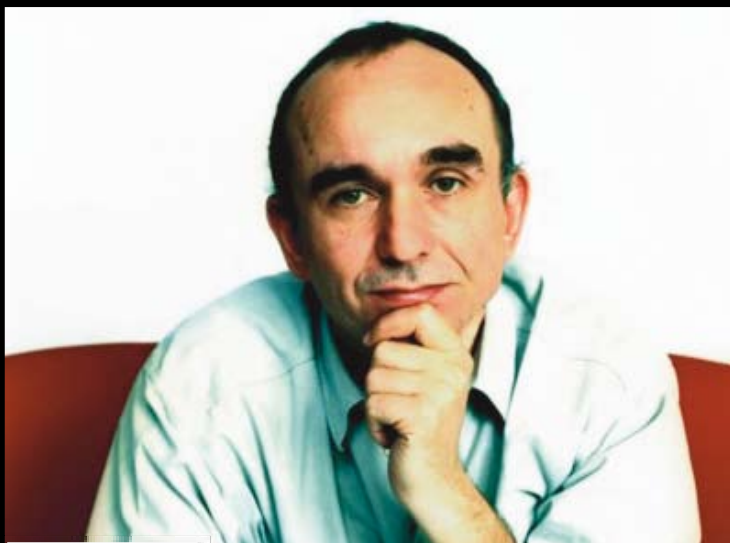
Software (damit man DVDs auf der Konsole glotzen kann) und gehört der Firma Lucent Technologies. Die Jungs von Lucent verschwenden keine Zeit, sondern ziehen gegen Microsoft vors Gericht. Nach dem Höhenflug im März, werden wir im April wieder auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. »Final Fantasy XI« erscheint und hat soviel optischen Reiz wie man ihn von einem fast fünf Jahre alten Playstation2-Spiel erwarten kann. Ein Glück also, dass mit »Tomb Raider: Legend« die Serie um Lara Croft scheinbar wieder zu ihrer einstigen Stärke gelangt ist. Danke, Crystal Dynamics!



„MAN KANN DIE XBOX 360 NICHT ALS ERFOLGREICH BEZEICHNEN, SO LANGE SIE NICHT IN JAPAN ERFOLGREICH IST“
TAKASHI SENSUI, VON MICROSOFT JAPAN, IM GESPRÄCH MIT DER FINANZZEITUNG »RAG NIHON KETZAI SHIMBUN«.

BEI UNS ERSCHIENEN

FIFA WELTMEISTERSCHAFT DEUTSCHLAND 2006 8.3/10
FINAL FANTASY XI 7.3/10
TOMB RAIDER: LEGEND 8.7/10



UND SONST?

Jetzt sind die Brasilianer also auch schon im All gewesen. Anfang April macht es sich Marcos Pontes in der Internationalen Raumstation ISS gemütlich und bleibt für insgesamt acht Tage oben.

Verkaufte Konsolen 192,000 8,248

Verkaufte Konsolen 295,381 10,701

MAI '06

Sonic wirbt in Akt 1, sponsored by Pepsi ...

Anfang des Monats kommt die Meldung, dass Microsoft ein Unternehmen für In-Game-Werbung kauft: Massive Inc. ist dem Software-Giganten umgerechnet 334 Millionen Euro wert, also quasi 3,88 Millionen pro Angestellter. Rund 60 Prozent aller 360-Besitzer spielen ab und zu online, wären also erreichbar für Werbung in Videospielen, die per Internet jederzeit und auf die Vorlieben des Benutzers angepasst und aktualisiert werden können. Wir rücken damit dichter heran an eine Welt, in der Werbung auf jeden Einzelnen zugeschnitten wird, fast so wie auf Tom Cruise in »Minority Report«. Als dann endlich die »E3« ihre Pforten öffnet, sind wir wieder einmal mit einigen Schocks und so mancher Farce konfrontiert. Einer alten Tradition folgend, überlässt Peter Moore in seiner Ansprache die wichtigste Botschaft nicht seinem Mundwerk, sondern seinem Arm: »GTA 4 kommt im Oktober

2007, und zwar für Xbox 360«. Außerdem hinterlässt Microsofts Gaming-Sprachrohr seinen weit verbreiteten Ausspruch, dass Nintendos Wii die perfekte Zweitkonsole für 360-Besitzer wäre. Phil Harrison von Sony ist anderer Meinung. Er findet, die Playstation 3 wäre der perfekte Partner für Wii. Interessant. Demnach wäre Wii für jeden Gamer geeignet und damit automatisch Marktführer. Nun, wir werden sehen ...

Tatsache ist: Sonys Pressekonferenz auf der »E3« hinterlässt so manchen ratlos. Denn bei einem Preis von 599 Euro sitzt der Schock tief – das ist doch sehr viel Geld für ein System, das zunächst mal nicht mehr kann als eine Xbox 360. Für Auflockerung sorgt immerhin Bill Rich, vom Studio Game Republic, bei seiner Präsentation von »Genji 2« für die Playstation 3. Dessen etwas seltsame Zitat müssen wir wohl nicht weiter kommentieren ...

„GENJI 2 IST EIN ACTIONSPIEL, DAS AUF DER GESCHICHTE JAPANS BASIERT. ALSO, ZUNÄCHST HABEN WIR HIER DIESE HAUSHOHE FEINDLICHE KRABBE ...“
BILL RICH, GAME REPUBLIC

BEI UNS ERSCHIENEN

HITMAN: BLOOD MONEY 8.5/10
TISCHTENNIS 8.3/10
RUMBLE ROSES XX 8.1/10
X-MEN: THE OFFICIAL GAME 6.7/10



Eigentlich 'ne coole Sache, das Tattoo auf der Schulter von Peter Moore. Aber was macht der gute Mann, wenn »GTA 5« erscheint?!

UND SONST?

Ein neues israelisches Kabinett wird unter dem neuen Ministerpräsidenten Ehud Olmert vereidigt, was für ein Ende der dreimonatigen politischen Instabilität sorgt, die nach dem Schlaganfall von Ariel Sharon im Land ausgebrochen ist.

Verkaufte Konsolen  221,000  6,000

AUGUST '06

Fußball ist 360-exklusiv. Oder nicht?

Auf der »Games Convention« spricht Microsoft-Mann Chris Lewis Klartext: »Microsoft besitzt Fußball«, weil man die exklusiven Rechte an den NextGen-Versionen von »FIFA« und »Pro Evo 6« eingesackt habe. Microsofts Action-Zugpferd »Gears of War« macht hingegen mit völliger Abwesenheit auf der Leipziger Messe von sich reden. Im 360-Magazin steht bereits zu lesen, dass das Spiel nicht in Deutschland erscheinen würde. Unsere Meldung wird teils dementiert, teils diskutiert, stellt sich aber Monate später als wahr heraus. Der Rest des Monats wird dafür vom erfolgreichen US-Start eines hier indizierten Horrorgames dominiert, inklusive Sequel-Gerüchte. Zudem gibt es immer wieder Meldungen um Preissenkungen für die 360. In Japan wird diese dann auch vom Großhändler Tsutaya in die Tat umgesetzt. Er reduziert den Preis der Premium-Variante um umgerechnet etwas mehr als 200 Euro, um wenigstens ein paar Geräte zu verkaufen. Leider ist nicht einmal das

genug, um die voreingenommenen Japaner vom Kauf zu überzeugen. So wandern weniger als 5000 Konsolen im August über den Ladentisch. Wenigstens geht es beim 360-Magazin gut voran. Wir erscheinen jetzt monatlich und bekennen uns zusammen mit unserem Partner »Consoles Sport League« zur Xbox-Live-Community. Spielermäßig hat auch in diesem Monat Xbox-Live-Arcade am meisten überzeugt. Zu wenige »richtige« Games finden ihren Weg in die Regale. Lediglich für Fans japanischer Kost gibt es neuen Stoff: Freunde einseitiger Hack&Slay-Action können sich mit »Ninety-Nine Nights« unterhalten, während »Enchanted Arms« für Nippon-RPG-Fanatiker 50 Stunden Arbeit beschert. Als kleinen Bonus zur »Games Convention« gibt es übrigens »Texas Hold'em Poker« zwei Tage lang zum kostenlosen Download. Schade, dass es genau die zwei Tage sind, an denen fast jeder passionierte Spieler in Leipzig ist und nicht daheim bei seiner 360. Aber der Wille zählt.

„MICROSOFT BESITZT FUSSBALL!“

CHRIS LEWIS, VIZEPRÄSIDENT FÜR EMEA UND HOME ENTERTAINMENT BEI MICROSOFT, GIBT STOLZ BEKANNT, DASS »FIFA« UND »PES6« EXKLUSIV FÜR DIE 360 ERSCHEINEN.

BEI UNS ERSCHIENEN

ENCHANTED ARMS 8.0/10
N3: NINETY-NINE NIGHTS 6.9/10



UND SONST?

Mel »Mad Max« Gibson wird offiziell wegen Trunkenheit am Steuer verurteilt. Vorausgegangen war seine Verhaftung im Juli, bei welcher der Star angeblich auch jüdenfeindliche Äußerungen zum Besten gegeben hat.

Verkaufte Konsolen  204,000  4,952

SEPTEMBER '06

Keine PS3 zu Weihnachten

Die größte Story kommt diesmal nicht von Microsoft. Stattdessen springt Sony in die Bresche. Der japanische Gigant hat sich mit seinem Blu-ray-Laufwerk für die Playstation 3 offenbar übernommen. Einige Teile des Laser-Abtastsystems sind schwieriger herzustellen als zunächst erwartet. Deshalb verschiebt Sony den Start in Europa, und zwar auf März 2007. Unglücklich auch, dass Sony gerade mal 500.000 Konsolen nach Japan und Amerika liefern will – viel zu wenig für das Weihnachtsgeschäft. Selbst der Vater der Playstation, Ken Kutaragi, scheint das begriffen zu haben und übt sich in Selbstkritik.

In Japan braucht er sich aber wohl immer noch keine Sorgen machen, denn die 360 liegt dort wie Blei in den Regalen. Deshalb kündigt Microsoft einen Relaunch für den 3. November an. Seltsamerweise soll aber diesmal das Core-System die Fahne hochhalten und zwar mit einem Preissturz um 10.000 Yen, also umgerechnet knapp 67 Euro. Pünktlich zum Ende des Monats ist dann noch einmal Messezeit. Die »X06« lädt nach Barcelona, während die »Tokyo

Game Show« Journalisten ins Land der aufgehenden Sonne lockt. Für uns steht Microsofts Event im Vordergrund. Dort gibt's auch einiges Neues zu bekannten Spielen anzutesten, aber auch die eine oder andere Überraschung wird geboten. Zumindest wir hätten nicht mit einem Echtzeitstrategiespiel im »Halo«-Universum gerechnet. Auch ein neues »Banjo Kazooie« lässt den Jump'n'Run-Fan in uns förmlich aufspringen. Zu guter Letzt kündigt »Herr der Ringe«-Regisseur Peter Jackson an, er wolle für die Xbox 360 arbeiten. An einem »Halo«-Projekt, irgendwas zwischen Film und Spiel. Man darf gespannt sein.



“WENN SIE MICH FRAGEN, OB SONY AN KRAFT VERLOREN HAT, WURDE ICH IM MOMENT ANTWORTEN, DASS DAS WOHL WAHR IST

KEN KUTARAGI, VATER DER PLAYSTATION

BEI UNS ERSCHIENEN

JUST CAUSE 8.7/10
LEGO STAR WARS II 7.9/10
BDFL MANAGER 2007 6.7/10
SAMURAI WARRIORS 2 6.3/10

TEST DRIVE UNLIMITED 8.5/10
DER PATE 8.1/10
SAINTS ROW 8.5/10
NHL 07 8.5/10



UND SONST?

Der beliebteste Krokodiljäger der Welt, Steve Irwin, stirbt durch den Stich eines Fisches. Die Gattung des Tieres: Stechrochen.

Verkaufte Konsolen  218,000  6,000

OKTOBER '06

Weniger Gequatsche, dafür mehr Action

Nachdem wir alle ein wenig erschöpft von der »X06« und der »TGS« ins heimische München zurückgekehrt sind, ist es an der Zeit, endlich die Spiele ausgiebig zu testen, über die wir schon monatelang berichtet haben. Erst kämpfen wir uns durch solche »Perlen« wie »Bomberman: Act Zero« und »Import Tuner Challenge«, bevor wir uns an »Splinter Cell: Double Agent« und »Pro Evolution Soccer 6« ranmachen dürfen. Neben dieser Welle an Toptiteln hat auch die Xbox-Live-Vision-Kamera ihren Weg in die Händlerregale gefunden und für einigen Schabernack bei »Texas Hold'em Poker« und »Uno« gesorgt. Der Konsolenkrieg brodeln weiter und Neil Thompson, Xbox-Boss in England, lässt es sich nicht nehmen, in einem Gespräch mit der Wirtschaftszeitung »MCV« einen Seitenhieb auf Sonys Probleme loszulassen. So kommt es ihm vor als ob Sony die »Playstation 3 nicht

als Spielkonsole sähe«. Zudem kündigt der 360-Chip-Hersteller Chartered Semiconductors eine verbesserte CPU für die Konsole an. Dieser Prozessor soll deutlich kleiner sein (65 nm statt 90 nm), wird aber nicht die Leistung der 360 in die Höhe treiben. Stattdessen soll das Hitzeproblem der ersten Geräte nun endgültig der Vergangenheit angehören. Ist ja schließlich auch etwas! Ach ja: Gamerscore-Jäger Nummer 1 »Rance6« stellt sein Gamertag auf eBay ein. Zwar wird die Auktion gestoppt, allerdings nicht, bevor das Höchstgebot bei 6000 Dollar (also knapp 4700 Euro) angelangt ist. Und das 360-Magazin? Entwickelt sich prächtig. Ganz neu ist zum Beispiel unser Blog. Hier lassen wir uns über Gott, die Welt und natürlich Spiele kräftig aus. Wer mitreden möchte, surft einfach mit im Internet: www.360-live.de/blog.

“WENN WIR AUFGRUND MEINER ERWARTUNGEN NOCHMAL EINEN AUSVERKAUF SCHAFFEN, WÜRD EICH VON BILL GATES WOHL ZUM RITTER GESCHLAGEN WERDEN.“
 EIN OPTIMISTISCHER NEIL THOMPSON MEINT GEGENÜBER »MCV«, DASS ES DIESMAL GENÜGENDE KONSOLEN ZU WEIHNACHTEN GEBEN WIRD.

BEI UNS ERSCHIENEN



Voller Monat: die Spielewelt rollt an, nach dem Sommerloch können wir endlich aus reichlich Spielen wählen

BOMBERMAN: ACT ZERO 4.7/10
FIFA 07 8.5/10
PRO EVOLUTION SOCCER 6 8.7/10
IMPORT TUNER CHALLENGE 5.1/10
NBA 2K7 8.7/10
NBA LIVE 07 8.8/10
NHL 2K7 8.7/10
TIGER WOODS PGA TOUR 07 8.5/10
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT 8.8/10
NEED FOR SPEED: CARBON 8.5/10



UND SONST?

Nord-Korea testet seine erste Atombombe. Sehr zum Ärger der Nachbarländer und so ziemlich jedem vernünftigen Menschen auf der Welt.



Verkaufte Konsolen  220,000  5,214

360 VORSCHAU

Jetzt monatlich:

» mehr Spiele » mehr Bilder » mehr Meinungen

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

TITELSTORY

LOST PLANET

Ist »Lost Planet« wirklich so gut, dass es »Gears of War« in den Schatten stellt? Klirrende Kälte, krabbelnde Aliens und jede Menge Blei verspricht Capcom für seinen Actionreißer. Ob das auch wirklich alles zutrifft, steht in unserem ausführlichen Bericht; plus: umfassender Mehrspieler-Check!



ADVANCED WARFIGHTER 2

Anlässlich der Veröffentlichung seiner Bilanzen hat Ubisoft die Katze aus dem Sack gelassen: 2007 kommt ein neues »Ghost Recon«! Wir schleichen uns in das Hauptquartier der Franzosen und versuchen erste Infos und Bilder zu organisieren.

MASS EFFECT

Biowares Science-Fiction-Rollenspiel nähert sich der Vollendung. Ob es für einen Test reicht? Auf jeden Fall lassen wir es uns nicht nehmen, das viel versprechende Projekt ausgiebig anzuspüren. Unser Raumschiff ist startklar.

HELL'S HIGHWAY

So großartig sich »Call of Duty 3« spielt, handelt es sich doch um eine relativ traditionelle Interpretation des Weltkriegs-Thema. Ubisofts neuer Ableger aus der »Brothers in Arms«-Reihe wagt sich dagegen an neue Ideen heran. Ein erster Frontbericht.

PLUS!

SHADOWRUN

Wir prüfen, ob Microsofts neues Konzept der Verbindung aus Xbox 360 und PC funktioniert. »Shadowrun« kommt uns da gerade recht. Auch wenn wir bei der Lizenz nach wie vor lieber ein Rollenspiel gesehen hätten.

TIMESHIFT

Nachdem die Entwickler von Saber Interactive dem Ego-Shooter noch eine ordentliche Portion Feintuning spendieren, wird es jetzt doch Zeit für einen Test. Sofern Michael Swift nicht die Zeit anhält.

REPORTAGE: UNGESUNDE VIDEOSPIELE?

Videospielen ist ungesund. Immer wieder stolpert man über diese These. Grund genug, der Sache einmal auf den Grund zu gehen. Ob man sich wirklich zu Tode spielen kann, zeigt unsere Reportage.

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 ...

»Army of Two«, »Battlefield: Bad Company«, »Forza Motorsport 2«, »Crackdown«, »Grand Theft Auto 4«, »Bullet Witch«, »Stranglehold«, »Lost Odyssey«, »The Outsider« und mehr, viel mehr ...

AM KIOSK, AB MITTWOCH, DEN 27. DEZEMBER 2006!

