



OFFIZIELL
SPIELBAR
AKTUELL

SHADOW OPS

RED MERCURY

3 SPIELBARE
DEMOS



16
UNZENSIERT!
"AB 16". DVD!

SHADOW OPS

SPIELBAR - Zum ersten Test gibt es die exklusive Demo.

AMPED 2

SPIELBAR - Es geht auf die Piste mit unserer Snowboard-Referenz.

WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY

SPIELBAR - Mehr Action als bei American Football.

DOWNLOAD-LEVEL

RAINBOW SIX 3

CARNIVAL - Der Festumzug wird zur Terroristen-Falle.

VIDEOS

STAR WARS BATTLEFRONT

VIDEO - Der Krieg der Sterne geht in die nächste Runde.

und vieles mehr ...

MEHR ZUM DVD-INHALT AB SEITE 79

WELTPREMIERE: Erster Test, spielbare Demo und Making-of-Video! S. 44



E3 2004

DIE WELTGRÖSSTE SPIELE-MESSE - UND SIE SIND MITTENDRIN.

- » HALO 2
- » SPLINTER CELL 3
- » BURNOUT 3
- » UND VIELES MEHR ...



4 195938 307997

DEIN MUT MAG DICH VERLASSEN. DEINE FREUNDE NICHT.



SPIELE ALS HARRY, RON UND HERMINE UND BESIEGE DIE DEMENTOREN.™

Harry Potter
END DER
GEFÄHRDUNG
VON
ASKABAN™

www.harrypotter.ea.com · www.harrypotter.com
www.eagames.de



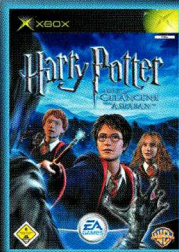
Sei Ron und erforsche
Hogwarts.™ Spiele Streiche
und überliste die
Slytherins.



Spiele Hermine und steuere
feuerspeieende Drachen,
beschwore Eis herauf und decke
Geheimnisse auf.



Stelle Harrys Mut auf die Probe,
während er Seidenschnebel™ fliegt, einen
Patronus heraufbeschwört und den
Wachen von Askaban gegenübertritt.



PlayStation®2



PC CD-ROM

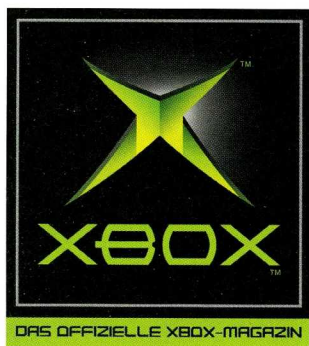
GAME BOY ADVANCE™



Challenge Everything™

© 2004 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und die "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "EyeToy" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO: " & © Warner Bros. Entertainment Inc. (2004)



OFFIZIELL

» ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR

» DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

AKTUELL

» NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



↑ DAS LAYOUT AUF GRAS. Von links nach rechts: Wojtek Pruchnicki (Layout), Lars Kromat (Layout), Florian Hannich (Layout). Diesmal leider nicht auf dem Bild ist im E3-Stress stehende Redaktion: Jean-Reiner Jung (Leitender Redakteur), Manfred Reichl (Redakteur vor Ort in L.A.), Bernd Holtmann (Redakteur), Janina Wintermayr (Volontärin), Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin).

9. November 2004

MIT JEDER MENGE Blut, Schweiß und Tränen haben wir es wie in jedem Jahr mal wieder geschafft: Die Berichterstattung über die E3, die größte Videospielemesse der Welt, ist genau pünktlich zum Redaktionsschluss fertig geworden und hinter uns liegen einige heftige Nachtschichten und ein durchgearbeitetes Wochenende.

Und endlich hat auch unser Vorschau-Bereich wieder einen Sinn. Nachdem jeder Hersteller es in den letzten Monaten vermied, auch nur irgendeine kleine Information über geplante Spiele herauszugeben, haben wir jetzt nicht nur genügend Material für diese Ausgabe, sondern bestimmt auch für das nächste halbe Jahr. Blättern Sie doch einfach mal auf Seite 12 weiter. Ab dort finden Sie einen großen Bericht unseres Messebesuchers Manfred Reichl und im Anschluss haben wir die wichtigsten Titel der E3 auf 26 Seiten zusammengetragen.

Das Tollste an der diesjährigen E3 war jedoch, dass endlich ein fester Termin für die Veröffentlichung von *Halo 2* angekündigt wurde: Am 9. November dieses Jahres kommt endlich der heiß ersehnte Nachfolger des beliebtesten Xbox-Spieles der Welt auf den Markt. Gedulden wir uns also noch ein wenig und genießen die Vorfreude auf dieses wichtige Datum. Mit den weiteren angekündigten Krachern werden diese fünf Monate sicherlich wie im Fluge vergehen.

In diesem Sinne:
Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DIE TOPTHEMEN

SHADOW OPS

Ballern ohne Ende ab Seite 44

SPLINTER CELL 3

Die fixe Fortsetzung ab Seite 32

E3-REPORTAGE

Manfred in L.A. ab Seite 12

THIEF: DEADLY SHADOWS

Pures Schleichen ab Seite 60

RED DEAD REVOLVER

Spaghetti-Western ab Seite 56





E3 2004
DIE GRÖSSTE VIDEOSPIELE-MESSE der
Welt auf 26 Seiten im Überblick!

012



↑ E3 - HALO 2 // 024



↑ E3 - STAR WARS: KOTOR 2 // 028



↑ E3 - SPLINTER CELL 3 // 032



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 07 / 2004

AKTUELL >>

- 010 CHARTS
- 008 HARDWARE
- 006 NEWS
- 011 WAS KOMMT WANN?

VORSCHAU >>

- 035 BURNOUT 3
- 036 COLIN MCRAE RALLY 2005
- 038 DEAD OR ALIVE ULTIMATE
- 026 DER HERR DER RINGE:
DAS DRITTE ZEITALTER
- 033 DESTROY ALL HUMANS
- 024 HALO 2
- 030 JADE EMPIRE
- 040 MASHED
- 039 MORTAL KOMBAT:
DECEPTION
- 034 PRINCE OF PERSIA 2
- 032 SPLINTER CELL 3
- 028 STAR WARS: KOTOR II
- 027 THE BARD'S TALE

TEST >>

- 043 STARTSEITE
- 068 TEST-ÜBERSICHT
- 048 GALLEON
- 054 HARRY POTTER UND DER
GEFANGENE VON ASKABAN
- 055 MEMORICK
THE APPRENTICE KNIGHT
- 055 MTV MUSIC GENERATOR 3
- 056 RED DEAD REVOLVER
- 044 SHADOW OPS: RED MERCURY
- 066 SYBERIA 2
- 052 THE SUFFERING
- 060 THIEF: DEADLY SHADOWS
- 058 UNREAL II
- 064 WORLD CHAMPIONSHIP POOL

GEWINNSPIEL >>

- 076 NOKIA N-GAGE

play:more >>

- 079 STARTSEITE
- 080 DEMO-ANLEITUNGEN
- 078 DVD-COVER
- 095 HINTS & CHEATS
- 085 KOMPLETTLÖSUNG:
SPLINTER CELL: PANDORA
TOMORROW
- 084 ONLINE CHALLENGE

RUBRIKEN >>

- 003 EDITORIAL
- 098 IMPRESSUM
- 004 INHALTSÜBERSICHT
- 074 LESERBRIEFE
- 042 REDAKTIONSVORSTELLUNG
- 005 SPIELE-INDEX
- 097 UMFRAGE
- 098 VORSCHAU

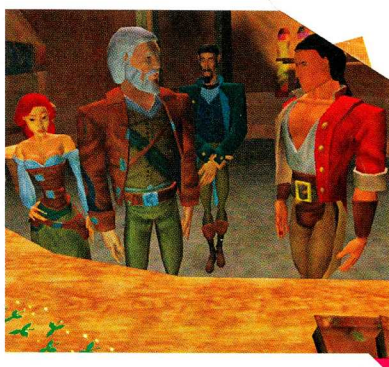


NUR FÜR
XBOX

SHADOW OPS: RED MERCURY

ACTION IN BESTER Hollywood-Manier

044



GALLEON

SECHS JAHRE Entwicklungsarbeit und so sieht es auch aus.

048



THIEF: DEADLY SHADOWS

PERFEKT! Unterschiede zur PC-Version muss man mit der Lupe suchen.

060



RED DEAD REVOLVER

SPAGHETTI HER! Sergio Leone hätte dieses Spiel abgöttisch geliebt.

056



DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

25 TO LIFE	016
BROTHERS IN ARMS	018
BURNOUT 3	035
CALL OF DUTY	020
CITIZEN ZERO	020
CROSS COMBAT	036
COLD WAR	020
COLIN MCRAE RALLY 2005	036
CONFLICT VIETNAM	018
DANCING STAGE UNLEASHED	035
DEAD OR ALIVE ULTIMATE	038
DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER	026
DESTROY ALL HUMANS	033
DREAMWORKS GROSSE HAIE - KLEINE FISCH	017
DYNASTY WARRIORS 4	016
FABLE	016
FAR CRY: INSTINCTS	020
FIFA 2005	019
FORZA MOTORSPORTS	018
FREAKY FLYERS	096
FREEDOM FIGHTERS	095
GALLEON	048
GETTING UP	019
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	017
HALO 2	024
HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN	024
INTERVIEW WITH A MADD MAN	018
JADE EMPHIRE	030
KAMELO: ELEMENTS OF POWER	016
MALICE	093
MASHED	040
MEADOWS: THE APPRENTICE KNIGHT	035
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	039
MTV MUSIC GENERATOR 3	055
OTOGI 2	020
OUTRIDER 2	036
PAINKILLER	016
PARIAN	017
PLAYBOY: THE MANSION	019
PRINCE OF PERSIA 2	028
PROJECT GOTHAM RACING 2	095
RED DEAD REVOLVER	056
ROGUE OPS	095
SECOND SIGHT	019
SHADOW OPS: RED MERCURY	044
SHIBUKAWA 2	037
SPLINTER CELL 3	037
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	085
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS	028
STAR WARS: BATTLEFRONT	017
STARCRASH: GHOST	018
SYBERIA 2	066
THE BARO'S TALE	027
THE LAST HOR	066
THE SUFFERING	052
THE URBZ: SIMS IN THE CITY	018
THIEF: DEADLY SHADOWS	060
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	017
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT	018
UNRAID	058
WORLD CHAMPIONSHIP POOL	064

SPIELBARE DEMOS AUF DVD!

DIE DEMOS

DEMO
AUF DVD

- » AMPED 2
- » SHADOW OPS: RED MERCURY
- » WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY

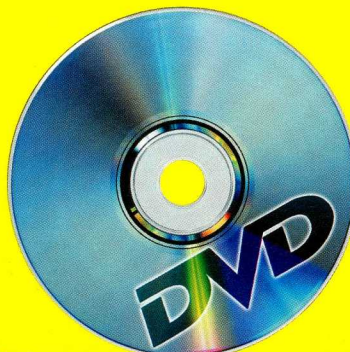
DIE DOWNLOADS

- » TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: CARNIVAL

DIE VIDEOS

VIDEO
AUF DVD

- » MORTAL KOMBAT: DECEPTION
- » RALLISPORT CHALLENGE 2
- » STAR WARS: BATTLEFRONT
- » MAKING-OF: SHADOW OPS
- » MAKING-OF: GALLEON



MEHR ZUM DVD-INHALT AB SEITE 79



TOP-THEMEN

CHRONICLES OF RIDDICK

Ein ganz heißer Tipp für laue Sommernächte

006

TWILIGHT OF LARELETH

Ellen auf dem Kriegspfad

007

BACKYARD WRESTLING 2

Blutige Hinterhofschlacht mit schrägen Charakteren

007

GEDANKENSPIELE

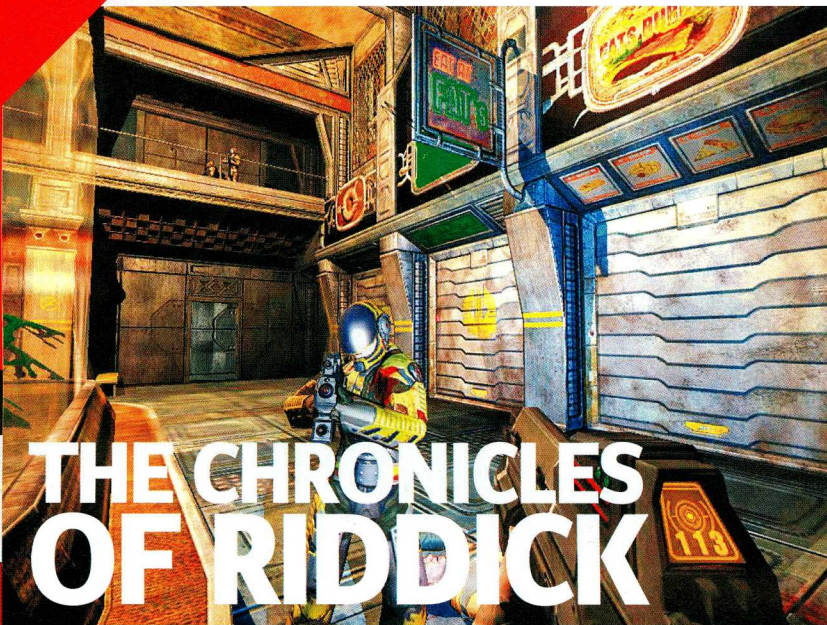


GEDANKEN VON:
Janina Wintermayr
(Volontärin)

WO BLEIBEN DIE KNALLER?

Kam Ihnen die E3 dieses Jahr nicht auch etwas ... nun ja, langweilig vor? Sicher, es wurden viele interessante und hitverdächtige Spiele präsentiert, doch die richtig große Überraschung fehlte. Vor allem Microsoft glänzte nicht gerade mit neuen und frischen Ideen: *Halo 2*, *Fable* und *Dead or Alive Ultimate* bekamen wir alle schon auf der letztjährigen E3 zu sehen. Und zum Rollenspiel *Jade Empire* gab es bereits vor der Spielemesse genügend Infos, Bilder und Videos zu bestaunen. Lediglich mit *Forza Motorsport* präsentierte Microsoft einen neuen Titel, der in die gleiche Kerbe wie *Need for Speed: Underground* schlägt. Die Fortsetzung zu Letzterem bekam man auf der E3 übrigens nicht zu sehen. Was die Geheimniskrämerie soll? Wir können auch nur raten, aber vielleicht bekommen wir die nicht gezeigten Spiele ja im August auf der Games Convention zu sehen.

Abgesehen von den mangelnden Spiele-Innovationen (jeder Publisher ist wohl der Ansicht, einen Taktik-Militär-Shooter im Sortiment haben zu müssen) wimmelte es auf der E3 dagegen nur so von Nachfolgern zu bekannten und erfolgreichen Spielen: *Splinter Cell 3*, *Tony Hawk's Underground 2* oder *Burnout 3*, um nur einige davon zu nennen. Wir haben nichts gegen Fortsetzungen, aber ein paar frische Ideen sind uns allemal lieber als eine verbesserte Grafik. Und der Rest? Darunter findet sich sicher die eine oder andere Spieleperle, im Großen und Ganzen aber nichts, wofür ich bis zum Release Ende 2004 oder irgendwann 2005 mein Geld auf die hohe Kante legen würde. Etwas Gutes hatte die E3 aber dann doch: Wir wissen nun endlich ganz genau, wann *Halo 2* erscheinen soll – nämlich am 9. November. Freuen wir uns also auf die nächste E3, die hoffentlich nicht wieder hauptsächlich Spiele von der letzten Messe aufwärmt.



THE CHRONICLES OF RIDDICK

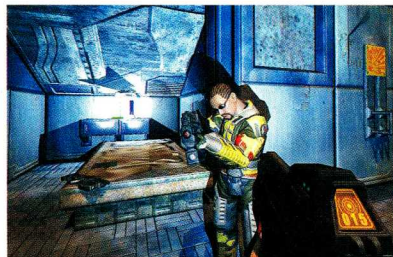
Knastausbruch brutal: Vin Diesel als schlagkräftiger Held sorgt im düsteren Sci-Fi-Shooter mit brillanter Optik für jede Menge filmreife Action.

„IST DAS DOOM 3?“ Diese Frage bekamen wir des Öfteren zu hören, als wir neulich ein Probespiel mit Starbreezes (*Knights of the Temple*) neuestem Action-Knüller *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* wagten. Die Verwechslungsgefahr besteht durchaus, nutzt der Titel doch den gleichen Echtzeitschatten-Effekt, der schon bei *Doom 3* für Aufsehen sorgte. Während es vom Activision-Ego-Shooter jedoch nur einige Bilder und Videos zu bestaunen gibt, gewährte uns Vivendi einen detaillierten Einblick in die spielerischen Features von *The Chronicles of Riddick*.

In der Rolle des griesgrämigen Polygon-Helden Riddick betreten wir in Handschellen den härtesten Knast des Universums – Butcher

Bay. Angesichts der miserablen Haftbedingungen ist der Entschluss zur Flucht schnell gefasst. Hilfe erhält Riddick dabei von Mithäftlingen, die ihn mit Tipps und nützlichen Gegenständen wie Brecheisen oder Schlüsselkarten versorgen. Doch statt seine Flucht auf der Planetenoberfläche fortzusetzen, führt das Abenteuer Riddick immer tiefer in den riesigen Gefängniskomplex und durch die von Mutanten bevölkerte Kanalisation bis zum Hochsicherheitstrakt und den Minen. Je nach Situation steuern Sie Riddick mit der Knarre in der Hand aus der Ego-Sicht durch die düsteren Schauplätze oder verfolgen aus der Third-Person-Perspektive, wie er Leitern hinaufklettert, an Vorsprüngen entlanghängelt oder seine Gesundheit an Erste-Hilfe-Stationen auflädt.

Trotz des rasanten und actionreichen Gameplays spielt aber auch Stealth eine große Rolle. Hier kommen dann Riddicks lichtempfindliche Augen zum Einsatz, die im Dunkeln für optimale Sicht sorgen und wie ein Nachtsichtgerät ein- und ausgeschaltet werden können. Lautlos gemeuchelt wird allerdings nicht nur in völliger Dunkelheit: Die spärlich beleuchteten Korridore bieten für Riddick genügend Möglichkeiten, sich von hinten unbemerkt an Wachen heranzuschleichen. Dank verschiedener Spezialattacken bricht der glatzköpfige Muskelprotz gekonnt Genicke oder wendet die Schusswaffen seiner Opfer gegen ihre Besitzer. Shooter- und Action-Fans können sich schon mal auf einen heißen Sommer freuen. (jw)



➔ Optisches Highlight sind die atmosphärischen Lichteffekte.



➔ Im Stealth-Modus verfärbt sich der Bildschirm blau.



TWILIGHT OF LARELETH

Neues Fantasy-Rollenspiel für Xbox-Live-Team-Spieler.

UM DIE FRIEDLICHE Idylle auf der Fantasy-Welt Lareleth war es mit einem Mal geschehen, als ein Meteoriteneinschlag nahezu alles Leben auf dem Planeten vernichtete. Fortan prügeln sich die beiden Spezies Elfen und Gnolls um die knappen Ressourcen des Planeten, bis schließlich die Elfen mit ihren magischen Fähigkeiten den Konflikt für sich entschieden. Mit der Verban-

nung der Gnolls in die Wüstengebiete war der Frieden auf Lareleth allerdings noch lange nicht wiederhergestellt ... Entwickler Spinning Reality schickt Sie deshalb im Action-RPG *Twilight of Lareleth* aus, ein neues Refugium für die Elfen zu finden. Als einer von vier Elfenkriegern durchstreifen Sie die über 40 Levels und erlernen neue Zaubersprüche und Fähigkeiten, um schließlich Ihr Volk

vor dem Untergang zu bewahren. Die so genannte FreeWander-Technologie erlaubt es Ihnen dabei, im kooperativen Modus für vier Spieler sowohl gemeinsam als auch alleine die umfangreichen Areale zu erkunden. Dies soll sogar online via Xbox Live möglich sein. Wann *Twilight of Lareleth* erscheint, steht noch nicht fest. Der Entwickler sucht noch nach einem Publisher. (jw)



↑ An der Grafik müssen die Entwickler noch einiges verbessern.

BACKYARD WRESTLING 2 THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

Kloppen Sie mit schrägen Hinterhof-Wrestlern, bis die Knochen brechen.

„DON'T TRY THIS AT HOME!“, prangte schon in großen Lettern auf der Spielepackung von *Backyard Wrestling* - und daran sollte man sich auch in der Fortsetzung der rüden Hinterhofkloppelei halten.

In Teil 2 mit dem schmeichelhaften Untertitel *There Goes the Neighborhood* schlüpft der Spieler wieder in die Rolle schräger Freizeit-Catcher, die sich im eigenen Wohnzimmer, auf der Grillparty oder im Talkshow-Studio gegenseitig die Birne weich klopfen. Als Kämpfer stehen Ihnen nicht nur Stars der Szene zur Ver-

fügung, im neuen Create-A-Wrestler-Modus dürfen Sie sich auch Ihren eigenen Kämpfer inklusive individueller Tattoos erstellen.

Für den Nachfolger verspricht Eidos außerdem mehr Interaktionen mit der Umgebung, neue Attacken und Combowürfe sowie ein überarbeitetes Schadenssystem und eine verbesserte Grafik.

Im Multiplayer-Modus darf man sich bei *Backyard Wrestling 2* sogar online kloppen. *There Goes the Neighborhood* soll im Herbst erscheinen. (jw)

↑ Das überarbeitete Kampfsystem erlaubt vielfältige Wurfattacken.



THIEF
DEADLY SHADOWS
AB 18.06.04 IM HANDEL.



AKTUELL

HARDWARE

Das OXM-Testcenter prüft Hardware auf Herz und Nieren, diesmal ...

SENNHEISER RS 120

HERSTELLER: SENNHEISER

TERMIN: ERHÄLTICH

PREIS: CA. € 100,-

WEBSITE: WWW.SENNHEISER.DE



WENN MAN ÜBER GUTE Kopfhörer spricht, fällt in den meisten Gesprächen der Name Sennheiser. Die Firma hat sich besonders im Hi-Fi-Bereich einen Namen durch hochwertige Geräte gemacht und baut mit dem RS 120 einen 230 Gramm schweren Kopfhörer, der ohne Kabelsalat auskommt, da er auf robuste Funktechnik setzt. Die Reichweite des Funkkopfhörers ist so groß, dass man selbst in einem anderen Stockwerk noch ein sehr gutes Klangsignal erhält. Der Akku ist nach einigen Stunden zwar leer, lädt

sich aber wieder auf, sobald Sie ihn auf die Metallhalterung des Funkempfängers hängen: Das Empfangsgerät dient ebenso als Ladegerät und wird über einen 3,5-mm-Klinkenstecker (kennt man von Disc- und Walkmans) mit dem Fernseher oder anderen Geräten verbunden. An der Vorderseite klären zwei Lampen Sie über den Strom- und Ladezustand des Kopfhörer-Akkus auf. Das verfügbare Klangspektrum des Kopfhörers reicht von theoretischen 22 Hz bis zu 19.500 Hz. In der Realität klingt der Bass überzeugend, dafür fehlt bei den Mitteltönen etwas Dynamik. Im Praxistest mit *Hitman: Contracts*, *Mafia* und der Test-Version von *Thief: Deadly Shadows* störte dies kaum. Fazit: ein teurer und hochwertiger Funkkopfhörer mit kleinen, aber verzeihbaren Schwächen. (bh)



WERTUNG

- PRAXIS-REICHWEITE: CA. 60 METER
- STARKER AKKU
- PRAKTISCHE LADESTATION
- MANUELLE KANALJUSTIERUNG

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



NIGHTFEVER X

HERSTELLER: MADRICS

TERMIN: ERHÄLTICH

PREIS: CA. € 20,-

WEBSITE: WWW.MADRICS.COM



IN AUSGABE 05/04 testeten wir bereits eine Xbox-Tanzmatte der Firma Logic 3. Die Nightfever-X-Matte der Firma Madrics kostet zwar auch 20 Euro, verfügt aber über die bessere Ausstattung. Leider verschieben sich bei schnellen Schrittfolgen trotzdem Ober- und Unterseite der Matte gegeneinander – da helfen selbst die vier beigelegten Klebestreifen nicht. Das Verbindungskabel fällt

mit drei Metern sehr lang aus. Für das Xbox-Live-Headset legt Madrics der Tanzmatte übrigens gleich ein Verlängerungskabel (ca. 1,5 Meter) bei – das gibt Pluspunkte bei der Ausstattungswertung. Fazit: guter Durchschnitt, gute Ausstattung. (bh)

WERTUNG

- STOLPERSCHUTZ IM KABEL
- KABELVERLÄNGERUNG FÜR HEADSET
- OBERSEITE VERRUTSCHT SCHNELL
- STARKER PLASTIKGERUCH

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



DIE HITLISTE

Name	Hersteller	Preis	Kommentar	Einschätzung
Controller				
Controller S	Microsoft	Ca. € 40,-	Der beste Controller im Testfeld	Elite
XS Controller	Bigben	Ca. € 20,-	Gewöhnungsbedürftige, analoge Buttons	Elite
Xbox Controller	Microsoft	Ca. € 40,-	Sehr groß, aber gutes Handling	Empfehlenswert
Game Pad	Logic3	Ca. € 30,-	Die Knöpfe sind ein wenig schwergängig, aber ansonsten ist das Pad gut.	Empfehlenswert
Control Pad	MadCatz	Ca. € 30,-	Fast ebenbürtig mit dem großen Original-Controller	Empfehlenswert
Lenkräder				
WilliamsF1 Team Racing Wheel	Joytech	Ca. € 50,-	Sehr viele Extras und ausgezeichnetes Lenkverhalten	Elite
Adrenalin Wheel	Saitek	Ca. € 60,-	Angenehmes Fahrgefühl; sehr stabil	Empfehlenswert
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 80,-	Sockel zur Kniebefestigung inklusive	Empfehlenswert
MC2 Racing Wheel	MadCatz	Ca. € 80,-	Keine sichere Tischbefestigung; kleine Pedale; gutes Lenkverhalten	Empfehlenswert
360 Modena GT Force Feedback	Thrustmaster	Ca. € 90,-	Schlechte Ergonomie, hat dafür aber Force Feedback	Okay
Memory Cards				
16M Memory Card	Bigben	Ca. € 40,-	Doppelt so viel Speicher wie alle anderen Memory Cards	Elite
Memory Card	MadCatz	Ca. € 40,-	Inklusive Hülle und Spielstände	Empfehlenswert
Flash Memory 8MB	InterAct	Ca. € 35,-	Controller-Stecker	Empfehlenswert
8MB Memory Card	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Verschiedene Designs	Empfehlenswert
Memory Unit	Microsoft	Ca. € 50,-	Recht teuer; keine Extras	Okay

Computer
Spiele
Testergebnis:
sehr gut



Dreckig, riskant und gnadenlos.



Microsoft
game studios



Du denkst also, du kennst deine Grenzen? Überfahre sie live mit RalliSport Challenge 2: auf 91 Strecken, mit einem der über 40 leistungsstarken Wagen – darunter jeder berühmt-berüchtigte Wagen seit 1979. Fünf neue Spielmodi, zum Beispiel das Crossover-Duell, ermöglichen packende Wettkämpfe, bis der Motor raucht. Steinschlag, Regen, Glatteis und mehr erschweren die Bedingungen. Überhole online über Xbox Live die weltweit besten Racer. Und natürlich auch jeden anderen, der es wagt, sich dir in den Weg zu stellen.



It's good to play together

xbox.com/rallisport2

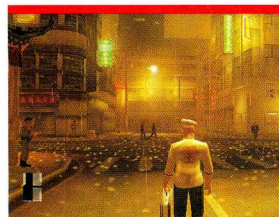
© 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox und die Xbox Logos, Xbox Live und die Xbox Live Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. Die BMW Marken sind Eigentum der BMW AG und werden hiermit genutzt. Hyundai, Accent und weitere assoziierte Logos, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Hyundai Motor Company und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. 2002 Hyundai WRC Livery sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Hyundai World Rally Teams und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Subaru, Impreza, WRX, STI Namen, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Eigentum der Fuji Heavy Industries, Ltd. und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Toyota und Corolla Namen, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Toyota Motor Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Miro & AUTOMOBILES PEUGEOT pour son aimable collaboration. Miro & RENAULT pour son aimable collaboration.



SATURN

DIE XBOX-SPIELE CHARTS

MONATLICH PRÄSENTIEREN WIR Ihnen die aktuellen Charts, ermittelt durch die Verkaufszahlen der deutschen Saturn-Märkte.



⬆️ **AUFTRAGSMÖRDER** schlägt Spezialagent: Diesen Monat meucheln Actionspieler lieber mit dem Profikiller 47 in *Hitman: Contracts*, anstelle als Spion Sam Fisher in *Splinter Cell* durch die Gegend zu schleichen. Nichtsdestotrotz ist auch beim dritten *Hitman*-Teil Taktik und Fingerspitzengefühl gefragt, um die potenziellen Opfer möglichst lautlos zu beseitigen.

1. HITMAN: CONTRACTS

PUBLISHER: EIDOS

Mit dem kahlköpfigen Killer 47 herrscht mörderische Hochspannung auf Platz 1.

NEU

2. DTM RACE DRIVER 2

PUBLISHER: CODEMASTERS

Codemasters startet mit dem zweiten Teil seines Rennspiel-Simulators richtig durch.

NEU

3. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

PUBLISHER: UBISOFT

Nach nur einem Monat muss Sam die Spitzenposition wieder abgeben.

✓

4. UEFA EURO 2004

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Im Gegensatz zu *FIFA 2004* landet das offizielle Spiel zur Euro 2004 ganz weit oben.

NEU

5. FIGHT NIGHT 2004

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Die technisch erstklassige Box-Simulation findet bei den Käufern besonders viel Anklang.

NEU

6. GRAND THEFT AUTO DOPPELPAK

PUBLISHER: TAKE 2

Verbrechen lohnen sich doch nicht, denn die Gangster-Simulation verliert drei Plätze.

✓

7. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Dem Tuning-Racer geht langsam der Sprit aus. Diesen Monat reicht es nur für Rang 7.

✓

8. GRABBED BY THE GHOULIES

PUBLISHER: MICROSOFT

Überraschenderweise landet Rares erster Microsoft-Titel in den Charts.

NEU

9. FIFA FOOTBALL 2004

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Von begeisterten Fußballfans kann diesen Monat keine Rede sein. *FIFA* verliert vier Ränge.

✓

10. HALO (CLASSIC)

PUBLISHER: MICROSOFT

Letzten Monat noch Platz 3, rutscht der preisgünstige Ego-Shooter ans Charts-Ende.

✓



⬆️ **WER AUF HERAUSFORDERNDE** Rennen und eine realistische Fahrphysik steht, kann entweder selbst in einem DTM-Auto Platz nehmen oder sich ganz einfach *DTM Race Driver 2* zulegen. Im Nachfolger des erfolgreichen Konsolentitels erwarten den Spieler neben einem motivierenden Story-Modus zudem spannende Online-Rennen.



⬆️ **AUCH SAM FISHERS** zweites Abenteuer bietet wieder Stealth in Perfektion: In der Rolle des zynischen Agenten schleichen Sie sich durch den indonesischen Dschungel, ein U-Boot und den Los-Angeles-Flughafen. Mit im Gepäck die handliche Pistole und allerlei nützliche Spionagegeräte wie Nachtsichtbrille und Dietrich.

LESER CHARTS

HALO UND NEED FOR SPEED: *Underground* dominieren auch weiterhin die Leser-Charts, dicht gefolgt von der Gangster-Simulation *GTA Doppelpack*. *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* konnte Boden gutmachen und platziert sich diesen Monat auf Rang 4. Neu in die Charts steigt das düstere Actionspiel *Hitman: Contracts* ein, während *Max Payne 2* ans Schlusslicht Ihrer Spielliste rutscht. Wieder mit dabei sind *Beyond Good & Evil* und der Tennistitel *Top Spin*.



1. (1) HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

2. (2) NFS: UNDERGROUND

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

3. (4) GTA DOPPELPAK

PUBLISHER: TAKE 2

4. (6) SPLINTER CELL 2

PUBLISHER: UBISOFT

5. (3) PROJECT GOTHAM RACING 2

PUBLISHER: MICROSOFT

6. (-) BEYOND GOOD & EVIL

PUBLISHER: UBISOFT

7. (-) TOP SPIN

PUBLISHER: MICROSOFT

8. (-) HITMAN: CONTRACTS

PUBLISHER: EIDOS

9. (10) DEAD OR ALIVE 3

PUBLISHER: MICROSOFT

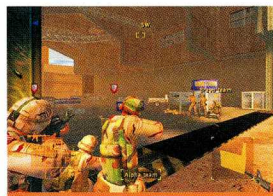
10. (5) MAX PAYNE 2

PUBLISHER: TAKE 2

(Platzierung des Vormonats in Klammern)

MOST WANTED

NICHTS NEUES bei den Most Wanted. Ganz oben auf Ihrer Wunschliste stehen wie jeden Monat die Ego-Shooter *Halo 2*, *Doom 3* und *Half-Life 2*. Im Zuge der E3 gab Microsoft auch endlich bekannt, wann denn nun die lang erwartete Fortsetzung zu *Halo* erscheinen soll. Bis dahin stehen uns aber zuerst die drei Top-Titel *Sudeki*, *Driv3r* und *Full Spectrum Warrior* ins Haus. Prügelfans müssen sich dagegen noch gedulden, bis *Dead or Alive Ultimate* herauskommt.



1. HALO 2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 9. NOVEMBER

2. DOOM 3

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 2004

3. HALF-LIFE 2

PUBLISHER: VIVENDI

TERMIN: 2004

4. DRIV3R

PUBLISHER: ATARI

TERMIN: JUNI

5. FABLE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: OKTOBER

6. SUDEKI

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 11. JUNI

7. DEAD OR ALIVE ULTIMATE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

8. JADE EMPIRE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

9. FULL SPECTRUM WARRIOR

PUBLISHER: THQ

TERMIN: 2. JULI

10. B.C.

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

WAS KOMMT WANN?

Alle Erscheinungstermine auf einen Blick (ohne Gewähr)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JUNI		
ARMY MEN: SARGE'S WAR	TAKE 2	22. Juni
BREAKDOWN	ELECTRONIC ARTS	18. Juni
COMBAT ELITE	ACCLAIM	4. Juni
DRIV3R	ATARI	Juni
GALLEON	SCI	11. Juni
HARRY POTTER U. D. GEFANGENE ...	ELECTRONIC ARTS	3. Juni
INDYCAR SERIES 2005	CODEMASTERS	Juni
MASHED	EMPIRE INTERACTIVE	26. Juni
MALICE	KOCH MEDIA	4. Juni
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	Juni
OBSCURE	ATARI	17. Juni
SHADOW OPS: RED MERCURY	ATARI	24. Juni
SHELLSHOCK: NAM '67	EIDOS	Juni
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING 3	ACCLAIM	Juni
SHREK 2	ACTIVISION	Juni
THIEF: DEADLY SHADOWS	EIDOS	18. Juni
WORLD CHAMPIONSHIP POOL	BIGBEN	9. Juni
JULI		
AMERICA'S 10 MOST WANTED	EMPIRE INTERACTIVE	Juli
FULL SPECTRUM WARRIOR	THQ	Juli
RICHARD BURNS RALLY	SCI	Juli
SUDEKI	MICROSOFT	Juli
2004		
ADVENT RISING	VIVENDI	4. Quartal
AREA 51	MIDWAY	4. Quartal
BACKYARD WRESTLING 2	EIDOS	4. Quartal
BLACK 9	VIVENDI	4. Quartal
BROTHERS IN ARMS	UBISOFT	4. Quartal
BURNOUT 3	ELECTRONIC ARTS	September
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	4. Quartal
CATWOMAN	ELECTRONIC ARTS	August
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	NOVALOGIC	4. Quartal
CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT	TAKE 2	4. Quartal
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	3. Quartal
CONFLICT: VIETNAM	SCI	September
CRASH BANDICOOT: UNLIMITED	VIVENDI	3. Quartal
CRASH 'N' BURN	EIDOS	4. Quartal
DEAD OR ALIVE ULTIMATE	MICROSOFT	3. Quartal
DEAD TO RIGHTS II	NAMCO	4. Quartal
DEF JAM FIGHT FOR N.Y.	ELECTRONIC ARTS	September
DOOM 3	ACTIVISION	2004
DUKES OF HAZZARD	UBISOFT	Oktober
ESPN NBA 2005	SEGA	4. Quartal
ESPN NFL 2005	SEGA	4. Quartal
ESPN NHL 2005	SEGA	4. Quartal
FABLE	MICROSOFT	Oktober
FAHRENHEIT	VIVENDI	4. Quartal
FAR CRY INSTINCTS	UBISOFT	4. Quartal
FATAL FRAME 2	TECMO	4. Quartal
FIFA 2005	ELECTRONIC ARTS	4. Quartal
FIGHT CLUB	VIVENDI	4. Quartal
FLATOUT	EMPIRE INTERACTIVE	September
FORD RACING 3	EMPIRE INTERACTIVE	4. Quartal
GHOST MASTER	VIVENDI	2004
GHOST RECON 2	UBISOFT	November
GOLDEN EYE: ROGUE AGENT	ELECTRONIC ARTS	4. Quartal
GROSSE HAIE - KLEINE FISCH	ACTIVISION	3. Quartal
HALF-LIFE 2	VIVENDI	2004
HALO 2	MICROSOFT	9. November
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	26. August
HDR: DAS DRITTE ZEITALTER	ELECTRONIC ARTS	3. Quartal
JUICED	ACCLAIM	September
KING ARTHUR	KONAMI	2004
LEISURE SUIT LARRY	VIVENDI	3. Quartal
LEMONY SNICKET'S	ACTIVISION	4. Quartal
MADDEN NFL 2005	ELECTRONIC ARTS	August
MEN OF VALOR: VIETNAM	VIVENDI	Oktober
MERCENARIES	ACTIVISION	4. Quartal
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	MIDWAY	2004
NASCAR 2005	ELECTRONIC ARTS	4. Quartal
NBA LIVE 2005	ELECTRONIC ARTS	Oktober
NHL 2005	ELECTRONIC ARTS	3. Quartal
OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	3. Quartal
OUTLAW GOLF	TAKE 2	Oktober

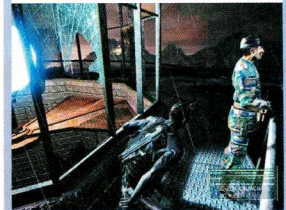
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OUTRUN 2	SEGA	4. Quartal
PAINKILLER	DREAMCATCHER	10. Oktober
PILOT DOWN! (BEHIND ENEMY LINES)	WANADOO	2. Quartal
PLAGUE OF DARKNESS	NAMCO	2004
PLAYBOY: THE MANSION	UBISOFT	4. Quartal
POWERDROME	KOCH MEDIA	3. Quartal
PREDATOR	VIVENDI	4. Quartal
PRINCE OF PERSIA 2	UBISOFT	4. Quartal
PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	4. Quartal
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	KONAMI	17. September
RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW	UBISOFT	19. August
RED NINJA: END OF HONOR	VIVENDI	Oktober
RESISTANT	SNOWCODE	2004
ROCKY LEGENDS	UBISOFT	4. Quartal
SAVAGE SKIES	BIGBEN	2004
SECOND SIGHT	CODEMASTERS	4. Quartal
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	4. Quartal
SNOWBLIND	EIDOS	4. Quartal
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	3. Quartal
SPONGEBOB	THQ	November
SPYRO: A HEROES TAIL	VIVENDI	November
STAR WARS: BATTLEFRONT	ACTIVISION	20. Dezember
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	ACTIVISION	3. Quartal
STARCRRAFT GHOST	VIVENDI	4. Quartal
STARKY & HUTCH 2	EMPIRE INTERACTIVE	4. Quartal
STREET FIGHTER ANNIVERSARY	CAPCOM	4. Quartal
STREET RACING SYNDICATE	NAMCO	4. Quartal
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2	KONAMI	2004
TERMINATOR 3: THE REDEMPTION	ATARI	September
THE BARD'S TALE	ACCLAIM	4. Quartal
THE CHRONICLES OF RIDDICK	VIVENDI	13. August
THE INCREDIBLES	THQ	November
THE MOVIES	ACTIVISION	2004
THE PUNISHER	THQ	3. Quartal
THE RED STAR	ACCLAIM	Oktober
THE URZB: SIMS IN THE CITY	ELECTRONIC ARTS	4. Quartal
TIGER WOOD'S PGA TOUR 2005	ELECTRONIC ARTS	3. Quartal
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	ACTIVISION	4. Quartal
TRIGGER MAN	CRAVE ENTERTAINMENT	3. Quartal
TRON 2.0: KILLER APP	BUENA VISTA GAMES	4. Quartal
TRUE FANTASY LIVE ONLINE	MICROSOFT	2004
TY THE TASMANIAN TIGER 2	ELECTRONIC ARTS	4. Quartal
UNREAL CHAMPIONSHIP 2	MICROSOFT	November
VOODOO ISLAND	10TACEL	Oktober
VULTURES	CDV	3. Quartal
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	CODEMASTERS	3. Quartal
WORLD RACING 2	TDK	2004
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	SEGA	2004
X-MEN LEGENDS	ACTIVISION	4. Quartal
XYANIDE	PLAYLOGIC	2004
2005		
100 BULLETS	ACCLAIM	1. Quartal
25 TO LIVE	EIDOS	2005
B.C.	MICROSOFT	2005
CHICKEN LITTLE	BUENA VISTA GAMES	3. Quartal
CITIZEN ZERO	MICRO FORTE	4. Quartal
CLOSE COMBAT: RED PHOENIX	TAKE 2	2005
COLD WAR	DREAMCATCHER	1. Quartal
CONKER: LIVE AND RELOADED	MICROSOFT	März 2005
DEAD RUSH: DRIVE TO SURVIVE	ACTIVISION	2005
DESTROY ALL HUMANS	THQ	Januar 2005
EMERGENCY MAYHAM	ACCLAIM	1. Quartal
FORZA MOTORSPORT	MICROSOFT	4. Quartal
INTERVIEW WITH A MADE MAN	ACCLAIM	4. Quartal
JADE EMPIRE	MICROSOFT	1. Quartal
KAMEO: ELEMENTS OF POWER	MICROSOFT	Januar 2005
MECHASULT 2: LONE WOLF	MICROSOFT	Januar 2005
NOTORIOUS: DIE TO DRIVE	UBISOFT	1. Quartal
OTOGI 2	FROM SOFTWARE	1. Quartal
PARIAH	GROOVE GAMES	März 2005
RETURN TO MIDWAY	SCI	2005
SPLINTER CELL 3	UBISOFT	2005
SPIKEOUT	SEGA	1. Quartal
STAR WARS: KOTOR 2	ACTIVISION	Februar 2005
THE CHRONICLES OF NARNIA	BUENA VISTA GAMES	4. Quartal
THE LAST JOB	ACCLAIM	April 2005
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT	ELECTRONIC ARTS	2005

HIT-KANDIDATEN

Eine kleine Auswahl hitverdächtiger Spiele



↑ THE CHRONICLES OF RIDDICK
Erscheinungstermin: 13. August



↑ SPLINTER CELL 3
Erscheinungstermin: 2005



↑ COLIN MCRAE RALLY 2005
Erscheinungstermin: 3. Quartal



↑ STAR WARS: KOTOR 2
Erscheinungstermin: Februar 2005



↑ PRINCE OF PERSIA 2
Erscheinungstermin: 4. Quartal



E3 - AKTUELLES AUS LOS ANGELES!

MICROSOFT BLÄST ZUM GROSSANGRIFF!



VERSAR

Halo 2 erhält einen Termin und
Electronic Arts kommt zur Vernunft!

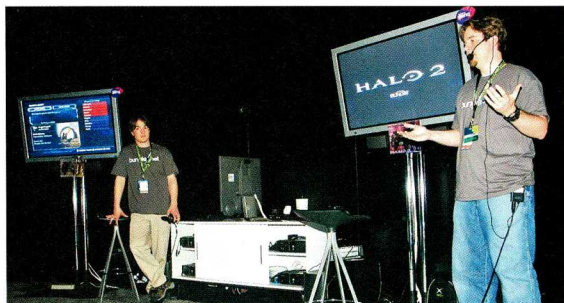
HAPPY BIRTHDAY, E3! Zehn Jahre wurde die riesige Messe für Computer- und Videospiele in diesem Jahr alt. Für die Publisher sollte dies doch eigentlich Grund genug sein, sich noch mehr ins Zeug zu legen als sonst, um der gesamten Gaming-Welt ein sensationelles Jubiläums-Programm unter die Nase zu halten. Sensationelle Ankündigungen - so mancher Fachjournalist sehnte sogar die Ankündigung neuer Sega-Hardware herbei - blieben allerdings wie im Vorjahr auch diesmal aus. Nintendo und Sony versuchten, mit ihren neuen Handheld-

Produkten zu überzeugen, die Xbox-Macher gaben ihren „Jüngern“ hingegen genau das, wonach diese schon lange lechzten.

Auf Microsofts E3-Pressekonferenz zwei Abende vor dem Messebeginn verkündete Peter Moore, Vize-Präsident der Marketing- und Publishing-Abteilung von Microsofts Home-Entertainment-Abteilung, im Shrine Auditorium (dort fand bis vor wenigen Jahren die Oscar-Verleihung statt) unter großem Jubel stolz den definitiven Release-Termin des wohl am sehnlichsten erwarteten Xbox-Sequels aller Zeiten, *Halo 2*. Am 9. November 2004 ist es so weit: Das Spiel wird endlich, endlich in den Läden stehen. »



↑ Rares Program Manager Lee Schuneman präsentierte uns Kameo.



↑ Zwei Bungie-Mitarbeiter zeigten uns den Multiplayer-Modus von Halo 2.



↑ Spider-Man gibt sich auf der E3 die Ehre und klettert die Fassade entlang.

» Sämtliche Pessimisten, die dem Titel die Veröffentlichung im Jahr 2004 nicht mehr zugetraut hatten, wurden damit ein für alle Mal Lügen gestraft. Im Laufe der Messe hatten wir sogar die Möglichkeit, für Sie den Multiplayer-Modus dieses Mega-Hits anzusehen. Unsere Erkenntnisse sind erhellend und enthusiastisch zugleich. Zum einen erfindet *Halo 2* das Multiplayer-Gaming definitiv nicht neu, dafür rockt es aber ganz gewaltig das Haus und wird mit allen anderen Mehrspieler-Shootern nicht zuletzt aufgrund der enormen Popularität seines Vorgängers den Boden aufwischen.

Die größte Bombe ließ allerdings an jenem Abend des 10. Mai 2004 Robbie Bach, Senior Vice President der Home-Entertainment-Abteilung von Microsoft, platzen. In einer oscarreifen Inszenierung hob sich der Vorhang der Bühne des Shrine Auditoriums und zum Vorschein kamen sieben Sport-

stars, jeweils als Repräsentant für ein Sportspiel von Electronic Arts. Landon Donovan, Amerikas populärster Fußballer, der beim Bundesligisten Bayer Leverkusen unter Vertrag steht, stand für *FIFA 2005* auf der Bühne. Schlichtweg sensationell war allerdings die Präsenz des Repräsentanten des Box-Titels *Fight Night: Muhammad Ali*, für viele der größte Sportler aller Zeiten, winkte in die tosende Menge! Der Anlass des gewaltigen Promi-Aufmarsches: Electronic Arts schwimmt endlich nicht mehr gegen den Strom und wird ab sofort ebenfalls Xbox Live unterstützen! Und dies gilt nicht nur für die Sportspiele des Software-Giganten, sondern auch für den Rest der Produktpalette. *Burnout 3* durften wir auf dem Messestand von EA sogar schon via Netzwerk gegen einige Spieler auf dem Stand von Microsoft ausprobieren und auch dieses Spiel fetzt gewaltig. »

DIE HIGHLIGHTS >>

AUCH AUF DER DIESJÄHRIGEN E3 gab es wieder unzählige Hitkandidaten und mögliche Mega-Gurken zu sehen. Die zehn Ereignisse und Spiele, die die OXM-Redaktion vor Ort in Los Angeles am meisten beeindruckt haben, sind in dieser Liste für Sie zusammengefasst.

1. HALO 2

PUBLISHER: MICROSOFT

Endlich hat das Spiel einen konkreten Release-Termin – und ja, der Multiplayer-Modus wird Xbox Live noch mal einen gehörigen Push nach vorne geben, jede Wette!



2. EA GOES XBOX LIVE

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Die Standardfloskel in Testberichten zu EA-Spielen, dass wieder mal keine Xbox-Live-Anbindung vorhanden ist, gehört der Vergangenheit an. Das war auch höchste Zeit.



3. SPLINTER CELL 3 (ARBEITSTITEL)

PUBLISHER: UBISOFT

Auch wenn wir „nur“ einer PC-Demonstration beiwohnen durften, kann man jetzt schon sagen, dass Sam Fishers drittes Abenteuer abermals deutlich an Spielspaß zulegen wird.



4. DESTROY ALL HUMANS

PUBLISHER: THQ

Gespickt mit allerfeinstem *Mars Attacks!*-Humor, hat uns diese Persiflage auf die klassischen *Alien*-Filme der Fünfzigerjahre mit ihrem Humor und Gameplay schlichtweg begeistert!



5. DEAD RUSH

PUBLISHER: ACTIVISION

Während *Resident Evil* gerade saniert wird, liefert uns Activision einen anderen Ansatz. Hoffentlich schafft es das brutale Zombie-Gemetzel überhaupt zu uns.



6. MUHAMMAD ALI

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

EA machte es möglich: OXM-Redakteur Manfred Reichl im selben Raum wie „The Greatest“ Muhammad Ali. Davon wird er noch voller Stolz seinen Enkeln erzählen!



7. KAMEO

PUBLISHER: MICROSOFT GAME STUDIOS

Grabbed by the Ghoulies war ein Ausrutscher, Rare ist stark wie eh und je. *Kameo* wird ein Spaß für die ganze Familie. Technik und Gameplay sind jetzt schon brillant.



8. JADE EMPIRE

PUBLISHER: MICROSOFT GAME STUDIOS

RPG-jünger und leitender OXM-Redakteur Jean-Reiner Jung staunte Bauklötze: Das Rollenspiel im Asia-Stil beeindruckte optisch mit genialen Animationen und Effekten.



9. FABLE

PUBLISHER: MICROSOFT GAME STUDIOS

Und noch ein fantastisch aussehendes Rollenspiel der MSG, das auch in puncto Gameplay zu einem absoluten Genre-Highlight werden wird. Nur noch fünf Monate Wartezeit!

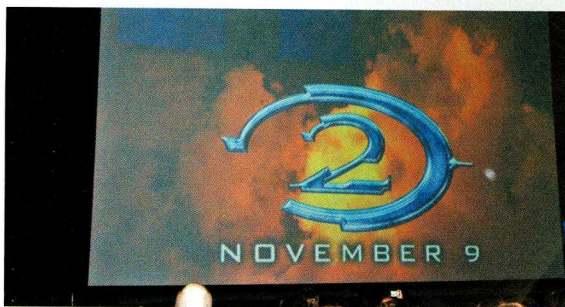


10. FORZA MOTORSPORT

PUBLISHER: MICROSOFT GAME STUDIOS

Rennspiel-Begeisterten geht das Herz auf! Noch nie versprach eine Renn-Simulation mehr Spiel-tiefe. Hoffentlich ist dafür keine Lehre als Kfz-Mechaniker vonnöten.





➔ Darauf hat die Xbox-Gemeinde gewartet: Der Termin für Halo 2 steht fest.



➔ Hey, die Hauptdarstellerin eines Spieles, das in Deutschland nicht rauskommt.

» Im Verlauf der drei Messetage wurde eines ohnehin ganz klar: Xbox Live ist nicht zu stoppen – und das nicht nur, weil EA nun mit an Bord sitzt. Microsoft selbst baut den Service konstant aus, die neuen Möglichkeiten Video Chat und Voice Messaging wurden von den Spielern in den USA bereits mit Begeisterung aufgenommen. Um die Weihnachtszeit wird auch Xbox Live Arcade an den Start gehen. Hier kann man sich diverse Arcade-Klassiker gegen eine geringe Gebühr auf die Festplatte der eigenen Xbox laden und sich mit diesen Kultspielchen online die Zeit vertreiben, während man noch auf die eigentliche Online-Verabredung, z. B. für Halo 2, wartet.

In erster Linie wird jedoch die aktuelle Software die Xbox-Live-Spieler bei Laune halten. Fast alle Entwickler haben erkannt, dass das Online-Gaming immer populärer wird, und versuchen mehr denn je, eine vernünftige Online-Unterstützung in ihre Produkte zu integrieren. Einige Studios gaben die Anbindung an den Xbox-Live-Service sogar als Schwerpunkt bei der Entwicklung ihrer Spiele an.

Doch Offline-Zockern muss nach wie vor nicht angst und bange sein. Die Xbox hat noch viele hervorragende Jahre und Spiele vor sich, auch für Offline-Gamer. Dies haben auch auf der diesjährigen E3 innovative Konzepte wie THQs *Destroy all Humans*, Activisions *Dead Rush: Drive to Survive* oder Fortsetzungen etablierter Spiele wie *Tom Clancy's Splinter Cell 3* (Arbeitstitel) deutlich bewiesen. Die Highlights der Messe haben wir in dieser Ausgabe so ausführlich wie möglich für Sie zusammengefasst.

SHANE KIM

Der General Manager der Microsoft Game Studios

VON: MANFRED REICHL

Shane Kim, der neue General Manager der Microsoft Game Studios und Nachfolger von Ed Fries, nahm sich während der E3 die Zeit für ein Interview mit uns.

OXM: Auf der Pressekonferenz zwei Abende vor dem Beginn der E3 meinte Robbie Bach (Senior Vice President der Home-Entertainment-Abteilung von Microsoft, Anm. d. Red.), dass es „Zeit ist, das Spiel zu ändern“. Soll das heißen, dass für die Xbox die Zeit als Neuling auf dem Konsolenmarkt endgültig vorbei ist und dass Sonys PlayStation nun vom Thron gestoben werden soll?

SHANE KIM: Langfristig gesehen war und ist natürlich schon immer die Position des Marktführers das Hauptziel in unseren Hinterköpfen. Wenn Sie diese Ankündigung nun aber als endgültiges Angriffssignal sehen wollen, dann nur zu! (Anm. d. Red.: Sprach's und grinste uns dabei lausbübbisch an.)

OXM: Ist in diesem Zusammenhang die Rennsimulation *FORZA Motorsport* vielleicht als Konkurrenz zu Sonys *Gran Turismo 4* gedacht und schon ein erster Wamschuss in Richtung Sony?

SHANE KIM: Nun ja, in erster Linie ist *FORZA Motorsport* unsere Xbox-exklusive Rennsimulation, ungeachtet dessen, was Sony macht. Wenn es uns allerdings gelingt, einige *Gran Turismo*-Fans auf *FORZA Motorsport* aufmerksam zu machen und diese sogar dazu bringen, sich *FORZA* und/oder eine Xbox zu kaufen oder sogar Xbox-Live-Kunde zu werden, dann wäre dies sicherlich eine sehr feine Sache für uns. (Anm. der Red.: Diesmal grinste er uns noch schelmischer an als nach der ersten Antwort.)

OXM: War es eine schwere Entscheidung, die XSN-Sports-Reihe der Microsoft Game Studios erst einmal auf Eis zu legen, oder war das sogar vielleicht eine Bedingung, um Electronic Arts dazu zu bringen, endlich Xbox Live zu unterstützen?

SHANE KIM: Nein, das war auf gar keinen Fall Bestandteil irgendeines Deals. Sicherlich war es aber eine sehr schwere Entscheidung. Noch schwerer war es aber, mit anzusehen, dass unsere Titel den Anforderungen der Kunden ganz einfach nicht gerecht werden. Und genau



darum geht es doch. Deshalb müssen unsere Titel ganz einfach besser werden und wir investieren nun auch etwas mehr Entwicklungszeit. Wir sind aber mehr als glücklich, dass wir die Sporttitel von EA und Sega auf unserer Plattform anbieten können, denn Sport ist ohne Zweifel eines der wichtigsten Genres überhaupt.

OXM: Wie zufrieden sind Sie bisher mit dem teuer eingekauften Entwicklerstudio Rare?

SHANE KIM: Ich glaube an Rare und setze große Hoffnungen auf dieses Studio! Es gibt nicht viele Unternehmen in unserer Industrie, die denselben Ruf genießen wie Rare. Zudem weiß ich ganz genau, welche heißen Eisen diese unglaublich talentierte Software-Schmiede noch im Feuer hat, und Sie nicht.

OXM: Dann verraten Sie es uns doch!

SHANE KIM: Ich wünschte, ich dürfte das. Auf der Messe haben wir bereits *Conker: Live & Reloaded* sowie *Kameo: Elements of Power* auf unserem Stand, das muss vorerst leider reichen.

OXM: *Grabbed by the Ghoulies* war aber als erstes Spiel schon mal nicht so beliebt und hat sich auch nicht gut verkauft.

SHANE KIM: Das stimmt natürlich, aber von uns hat Rare sämtliche Freiheiten, auch Experimente zu wagen. Sicherlich hat das Spiel nicht so eingeschlagen, wie wir uns das gewünscht hatten, aber die Jungs von Rare sind mit Sicherheit die Ersten, die – genauso wie wir bei Microsoft – ihre Lehren daraus ziehen.

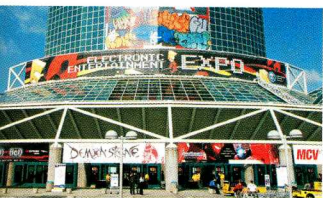
OXM: Hat ein Shane Kim bei all der Arbeit und Verantwortung auch noch Zeit, selbst ein Spiel in die Xbox einzulegen?

SHANE KIM: Hin und wieder schon, leider aber natürlich viel zu selten. *Project Gotham Racing 2* gefällt mir allerdings sehr gut.

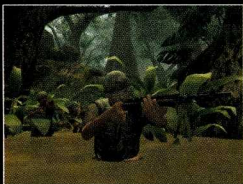
OXM: Dann freuen Sie sich jetzt wohl ganz besonders auf *FORZA Motorsport*?

SHANE KIM: Genauso ist es, aber alle unsere Spiele sind irgendwie meine „Babys“ und daher freue ich mich auf jeden neuen Titel.

OXM: Mr. Kim, vielen Dank für dieses Gespräch.



➔ Die E3 fand wie in jedem Jahr im L.A. Convention Center statt.



„Kein Ereignis in der Geschichte der USA wurde so oft missverstanden wie der Vietnamkrieg. Erst wurde falsch darüber berichtet, dann geriet er in Vergessenheit. Selten zuvor haben sich so viele Menschen über so vieles geirrt. Und nie waren die Folgen eines Missverständnisses so tragisch.“ – Richard Nixon

SHELLSHOCK™

NAM '67



PC
CD

 PlayStation 2



eidos 
www.eidos.com



E3-HIGHLIGHTS

So viele Neuheiten gab es noch nie für die Xbox! Auf den kommenden Seiten stellen wir Ihnen die größten Highlights der kommenden Monate vor.



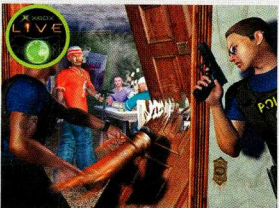
PAINKILLER

ENTWICKLER: People can fly

PUBLISHER: DreamCatcher

TERMIN: 4. Quartal 2004

Im Gegensatz zum PC-Spiel soll die Xbox-Version um vier bis fünf Multiplayer-Modi erweitert werden und zudem zwölf neue Karten enthalten. Die deutsche Fassung wird allerdings wie die PC-Fassung inhaltlich entschärft sein.



25 TO LIFE

ENTWICKLER: Avalanche Software

PUBLISHER: Eidos

TERMIN: 2005

Egal ob Polizist oder Gangster – um in den Straßen der Großstadt bestehen zu können, müssen Sie ihre Gesetze genau kennen! Per Xbox Live dürfen Sie sich sogar mit bis zu 16 Spielern heiße Straßenkämpfe liefern.



EA SPORTS

ENTWICKLER: Electronic Arts

PUBLISHER: Electronic Arts

TERMIN: 3. Quartal

Eine der wichtigsten Ankündigungen der E3 war, dass Electronic Arts ab sofort auch Titel mit Xbox-Live-Unterstützung veröffentlichen wird, sodass Sie Spiele wie *NHL 2005* oder *NBA Live 2005* nun auch online zocken können.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Kameo verzaubert die Xbox-Spieler

KULTENTWICKLER RARE arbeitet an einem Spiel, das in seiner Aufmachung stark an die wundervolle Welt von *Beyond Good & Evil* erinnert. In *Kameo: Elements of Power* spielen Sie eine kleine Elfe, deren Aufgabe es ist, Monster zu fangen und zu züchten. Im Kampf gegen den dunklen Trollkönig kann Kameo dann drei dieser Monster mit sich führen und sich in den Kämpfen verwandeln. Wie die gesamte Welt hat man die Monster dabei mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Auf der E3 wurde unter anderem gezeigt, wie Kameo sich in eine Fleisch fressende Pflanze, einen Steinbeißer oder einen Drachen verwandelt und wie sie gegen eine alte, knorrige Eiche und ein gigantisches Eismonster antreten muss. Und dies alles in einer bezaubernden Grafik mit genialer Weichheit, superflüssigen Animationen und vielen liebevollen Einzelheiten.

SPIELE-INFO

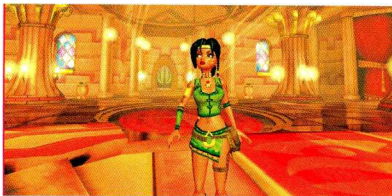
ENTWICKLER: RARE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: JANUAR 2005



↗ Ein gar schreckliches Eismonster!



↗ Das gesamte Design des Spiel ist sehr fröhlich.



↗ Kameo muss gegen die böse, alte Eiche kämpfen.

FABLE

Nur Sie bestimmen über Ihr Leben!

DIE ENTWICKLER VON Big Blue Box und den Lionhead Studios setzen Ende dieses Jahres im Bereich Interaktion völlig neue Maßstäbe: In ihrem Rollenspiel *Fable* hat vom Knicken einer Blume bis zum Streit mit dem Bürgermeister wirklich alles irgendwie Einfluss auf das weitere Geschehen. Als kleiner Junge beginnen Sie ein Leben, das bis zum hohen Alter eine Menge Herausforderungen (Echtzeitkämpfe) für Sie

bereithält. Dabei haben nur Sie allein es in der Hand, sich die Sympathien Ihrer Umgebung zu erwerben, vielleicht sogar eine schöne Frau für sich zu gewinnen und diese am Ende gar zu heiraten. Die Grafik des Spiels kann sich ebenfalls sehen lassen: Bei solch vielen Details, dem stimmungsvollen Flair und tollen Effekten in den Echtzeitkämpfen kann man selbst kleinere Ruckler verschmerzen.

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: BIG BLUE BOX/LIONHEAD STUDIOS

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: SEPTEMBER 2004



↗ Die Kämpfe finden in Echtzeit statt.



↗ Sie müssen viele Herausforderungen meistern.



GOLDENEYE ROGUE AGENT

Ein Doppelnul-Agent als Bösewicht?

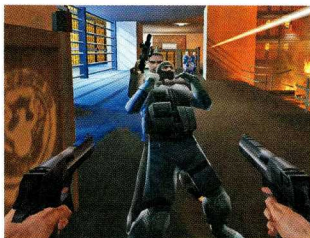
„WARUM DIE WELT RETTEN, wenn man sie beherrschen kann?“ Dies ist der Grundsatz des Hauptdarstellers in Electronic Arts' neuem Videospiel im Bond-Universum. In *GoldenEye: Rogue Agent* schlüpfen Sie in die Rolle eines ehemaligen Doppelnul-Agenten, welcher vom MI6 entlassen wurde und nun auf die Seite der Bösewichter gewechselt ist. Als Mitglied von Auric Goldfingers Schurkenbande kämpfen Sie gegen den brillanten Wissenschaftler Dr. No um die Herrschaft über die größte Verbrecherorganisation der Welt. Im Verlauf des Spiels verspricht es Sie an aus den Filmen wohl bekannte Orte und Sie begegnen alten Feinden wie Xenia Onatopp, Scaramanga und Pussy Gallore.

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: ELECTRONIC ARTS

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

TERMIN: 3. QUARTAL 2004



↑ Der Ex-Agent als fieser Schurke.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Erobert der Tiger den Thron zurück?

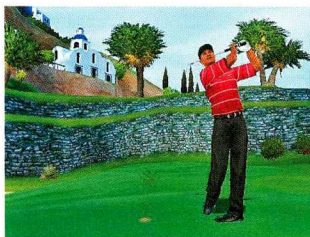
DAS ERFOLGREICHE GOLFSPIEL geht mit vielen Neuerungen in die nächste Runde. Es erwarten Sie PGA-Tour-Stars wie Tiger Woods und John Delay und zudem 14 neue Fantasie-Charaktere. Mit diesen dürfen Sie sich auf den altbekannten Grüns oder auf einem der zehn neuen Kurse wie Coeur d'Alene oder Colonial Country Club (exklusiv für Konsole) in zahlreichen Spielmodi messen. Zusätzlich verfügt das Spiel im Vergleich zum Vorgänger über noch mehr Möglichkeiten, sich einen individuellen Spieler zu erstellen, und Sie dürfen sich auch einen eigenen Golfplatz ganz nach Ihren Wünschen zusammenbasteln. Neben diesen Erweiterungen haben die Entwickler auch an der Steuerung noch weiter gefeilt. So sollen Sie nun insbesondere beim Putten oder Chippen eine erheblich bessere Kontrolle über den Ball haben.

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: EA REDWOOD SHORES

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

TERMIN: 3. QUARTAL 2004



↑ Es warten viele Neuerungen auf Sie.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Harte Schlachten über Xbox Live!

IN *STAR WARS: BATTLEFRONT* dürfen Sie jetzt direkt in die legendärsten Schlachten des *Star Wars*-Universums eingreifen. Das Spiel führt Sie dabei nicht nur an aus den Kinofilmen bekannte Orte wie Hoth, Endor oder Tatooine, sondern auch an wichtige Stätten der Klonkriege wie Kamino und Geonosis. Natürlich dürfen Sie dabei selber entscheiden, ob Sie in den Kämpfen auf der Seite der Allianz, des Imperiums oder auf jener der Republik-Klonkrieger stehen wollen. Via Xbox Live dürfen Sie mit bis zu 16 Spielern an einem Kampf teilnehmen, via System Link sogar mit bis zu 32. In riesigen AT-STs, wendigen X-Wing-Fightern oder kleinen Speedbikes kämpfen Sie dann um den Sieg!

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: PANDEMIC STUDIOS

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 20. DEZEMBER 2004



↑ Über Xbox Live gibt es harte Kämpfe.



↑ Sie als imperialer Sturmtrupp auf Hoth.



↑ Mit den AT-STs durch den Wald von Endor.



PARIAH

ENTWICKLER: Digital Extremes

PUBLISHER: Hip Interactive

TERMIN: März 2005

In diesem Ego-Shooter dürfen Sie auf einem Gefängnisplaneten 15 Missionen bestreiten oder per Xbox Live gegen andere zocken. Grafik und Leveldesign haben uns schon jetzt beeindruckt.



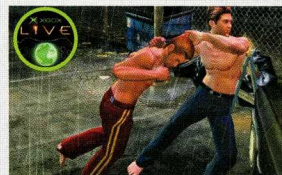
CLOSE COMBAT

ENTWICKLER: Destineer

PUBLISHER: Take 2

TERMIN: 1. Quartal 2005

Ein weiterer Militär-Taktik-Shooter im Stil von *Full Spectrum Warrior*. Ein zusätzliches „Psychologie-Feature“ sorgt dafür, dass Ihre Feinde bei überlegenem Beschuss die weiße Fahne schwenken.



FIGHT CLUB

ENTWICKLER: Genuine Games

PUBLISHER: Vivendi Universal Games

TERMIN: 4. Quartal 2004

Als einer von zehn Kämpfern müssen Sie sich in blutigen Kämpfen – auch via Xbox Live – Ihrer Haut erwehren. Bricht man Ihnen dabei einen Knochen, ist die entsprechende Taste fortan deaktiviert.



STARCRRAFT: GHOST

ENTWICKLER: Blizzard Entertainment

PUBLISHER: Vivendi Universal Games

TERMIN: 4. Quartal 2004

Endlich konnten wir die Superagentin Nova in Aktion erleben! Ihre Stealth-Fähigkeit, mit der sie sich jedem Hintergrund anpassen kann, hat uns grafisch auf jeden Fall beeindruckt.



DREAMWORKS GROSSE HAIE - KLEINE FISCH

ENTWICKLER: Edge of Reality

PUBLISHER: Activision

TERMIN: 3. Quartal 2004

Das Spiel zum neuen Dreamworks-Film: In der Rolle des kleinen, aber lauffähigen Fisches Oskar schwimmen Sie durch die funky Unterwasser-Metropole Reef City und müssen dabei viele groovige Abenteuer bestehen.



OUTRUN 2

ENTWICKLER: Sega

PUBLISHER: Sega

TERMIN: 4. Quartal 2004

Exklusiv auf der Xbox dürfen Sie im neuen Teil des Kult-Arcaderacers in acht verschiedenen Ferrari-Modellen online die Straße unsicher machen. Zudem dürfen Sie in einem Missions-Modus mehr als 100 Aufträge erledigen.

NUR FÜR
XBOX

XBOX LIVE ARCADE

ENTWICKLER: Microsoft

PUBLISHER: Microsoft

TERMIN: Noch nicht bekannt

Mit Xbox Live Arcade will Microsoft Ihnen eventuelle Wartezeiten beim Online-Spielen versüßen. Wenn Sie also mal wieder viel zu lange auf einen Ihrer Freunde im Netz warten müssen, können Sie sich demnächst für den ziemlich hohen Preis von ungefähr 10 \$ pro Titel kleine Arcade-Spielchen herunterladen. Diese werden wahrscheinlich in dem Stil sein, wie man sie auch bei den Midway Arcade Treasures finden kann.



FAR CRY: INSTINCTS

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal

PUBLISHER: Ubisoft

TERMIN: 4. Quartal 2004

Die auf der E3 erstmals präsentierte Konsolenversion des PC-Ego-Shooters offenbarte technisch noch einige Schwächen. Bis Xbox-Spieler mit Jack Craver auf Söldner-Jagd gehen können, bleibt den Entwicklern aber noch Zeit.

BROTHERS IN ARMS

Authentizität statt Simulation

AUF DER E3 STELLTE UBISOFT uns seinen neuesten Militär-Shooter vor. Im Gegensatz zu Militär-Simulationen wie zum Beispiel *Full Spectrum Warrior* wurde *Brothers in Arms* unter Zuhilfenahme von Bildern des Nachrichtendienstes der Armee, der Luftaufklärung und von Augenzeugenberichten den wahren Ereignissen des Zweiten Weltkrieges nachempfunden. Als Sgt. Matt Baker erleben Sie acht Tage der Invasion in der Normandie und müssen einige schwerwiegende Entscheidungen treffen: Rette ich einen meiner Männer oder stelle ich das Missionsziel über alles andere? Durch eine einfache Teamkontrolle sollen auch unerfahrene Spieler schnell ins Spielgeschehen eintauchen oder im Multiplayer-Modus ein Dreimannteam kommandieren können.

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: GEARBOX SOFTWARE

PUBLISHER: UBISOFT

TERMIN: 4. QUARTAL 2004



↑ Sie fällen die Entscheidungen.

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

Das Kleinstadt-Leben ist zu langweilig?

DIE SIMS ZIEHEN IN DIE GROSSSTADT! Klar, dass die Sims in einer Stadt, die niemals schläft und in der man sich nur durch herausragende Leistungen von der Masse abheben kann, etwas anders gehen. Erschaffen Sie sich ein schickes Alter Ego und lassen Sie sich in einem der neun Distrikte nieder. Nun ist es an Ihnen, die Spitze der Karriereleiter zu erklimmen, um nicht mehr selber Teller waschen zu müssen, sondern andere für sich schuften zu lassen. Dann liegt jedoch die volle Verantwortung auf Ihren Schultern, sodass Sie alleine schuld sind, wenn Ihnen die Gäste nach einem schlechten Essen das Lokal vollkotzen. Als weiteres neues Feature werden dieses Mal auch Haustiere im Spiel enthalten sein.

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: MAXIS

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

TERMIN: 3. QUARTAL 2004



↑ In der Großstadt pulsiert das Leben.

FORZA MOTORSPORT

Mit Microsoft in den Tuning-Himmel

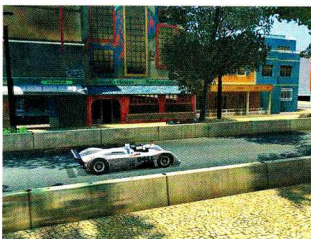
NACH *PROJECT GOTHAM RACING 2* und *RalliSport Challenge 2* schickt Microsoft nun seinen dritten Racer ins Rennen. Und weil *Forza Motorsport* den Anspruch der perfekten Simulation erhebt, wird Realismus in allen Bereichen groß geschrieben. Spielerisch wollen die Entwickler mit der Genre-Referenz *PGR 2* gleichziehen, grafisch aber nicht nur unglaublich detaillierte Autos, sondern auch ein einzigartiges Schadensmodell bieten. Dieses soll sowohl Schäden an den Fahrzeugen als auch der Umgebung authentisch darstellen. Dabei stehen dem Spieler über 200 Autos von 60 namhaften Herstellern wie Ferrari, BMW oder Mazda zur Auswahl, die nach Herzenslust getunt und dekoriert werden können. Die revolutionäre Drivatar-Technologie erlaubt zudem individuell zugeschnittene KI-Gegner.

SPIELE-INFO

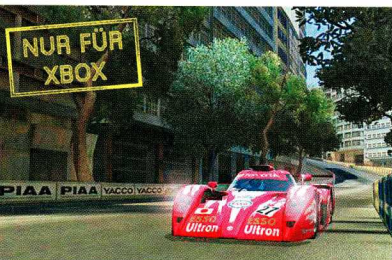
ENTWICKLER: MICROSOFT GAMES STUDIOS

PUBLISHER: MICROSOFT

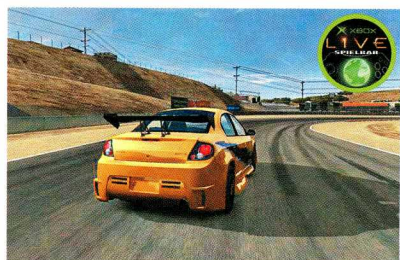
TERMIN: 4. QUARTAL 2005



↑ Die Umgebungen wirken etwas steril.



↑ Forza bietet sowohl reale wie fiktive Strecken.



↑ Grafisches Highlight sind die detaillierten Autos.



DOOM 3

Das Tor zur Hölle wurde geöffnet

AUF DIE FRAGE, wann *Doom 3* denn nun endlich für die Xbox erscheint, bekam man von den Entwicklern auf der E3 nur zu hören: „Wenn es fertig ist.“ Glücklicherweise ist man bei id und Vicarious Visions nur in puncto Erscheinungstermin so verschwiegen, denn auf der Spielemesse durften wir zumindest die erste Demo-Version des heiß erwarteten Ego-Shooters anspielen. Und die sah grafisch wahrlich bombastisch aus. Vor allem die stimmigen Licht-und-Schatten-Effekte in Echtzeit und die schauerlichen Höllenwesen sorgten für unheimliche Gruselatmosphäre. Doch die Konkurrenz (*Halo 2* und *Far Cry*) schläft nicht und Vicarious Visions sollte sich mit der Xbox-Version wirklich beeilen – schon allein damit wir endlich in den vollen Genuss des düsteren Sci-Fi-Shooters kommen.

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: ID/VICARIOUS VISIONS

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 2004



⬆ Schauerlich dank dynamischem Licht.

CONFLICT: VIETNAM

Von der Wüste in den Dschungel

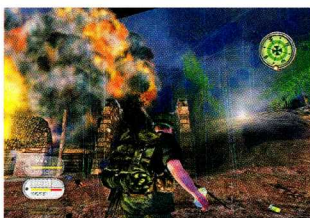
NICHT INS DSCHUNGELCAMP, aber in den Urwald geht es beim neuesten Titel der *Conflict*-Reihe: Sie übernehmen die Führung einer vierköpfigen Soldatentruppe, die im vietnamesischen Dschungel strandet und sich zur sicheren Basis durchkämpfen muss. Anders als in den Vorgängerspielen setzt sich die Gruppe aber nicht mehr aus Elite-Soldaten, sondern aus gewöhnlichen Frontkämpfern ohne Spezialfähigkeiten zusammen. Letztere können Sie den Teammitgliedern jedoch beibringen, indem Sie die Bonus-Punkte auf Begabungen verteilen. So lässt sich beispielsweise ein Charakter zum absoluten Elite-Scharfschützen ausbilden. Zudem wurde das Kommando-Interface überarbeitet und um die doppelte Anzahl an Befehlen erweitert.

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: GATHERING

PUBLISHER: SCI

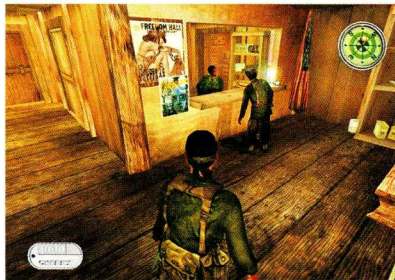
TERMIN: SEPTEMBER 2004



⬆ Kein Elitekämpfer, sondern Soldat.



⬆ Auch zu Wasser greift Sie der Vietcong an.



⬆ Rüsten Sie sich im Camp mit neuen Waffen aus.

SPIDER-MAN 2

Kein Durchhänger bei Peter Parker

SPIDER-MAN SCHWINGT SICH IM SOMMER nicht nur durch die Kinosäle, auch auf der Konsole im heimischen Wohnzimmer kämpft der Superheld wieder für das Gute. Im zweiten *Spider-Man*-Spiel muss es Peter Parker mit dem genialen Wissenschaftler Dr. Octavius und dessen metallenen Tentakelarmen aufnehmen. Primär folgt der Spieler zwar der Storyline des Films, kann und sollte aber auch zahlreiche Hilfsdienste für Passanten übernehmen oder in Not geratenen Bürgern zur Seite stehen. Seine Spinnenfäden setzt Spider-Man sowohl als Transportmittel wie zur Verbrechensbekämpfung ein: Ganoven können mit den Netzfäden eingefangen und dingfest gemacht werden.

SPIELE-INFO

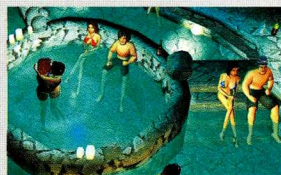
ENTWICKLER: TREVARCH

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 3. QUARTAL 2004



⬆ Gegner werden einfach aufgehängt.



PLAYBOY: THE MANSION

ENTWICKLER: Cyberlore Studios

PUBLISHER: Ubisoft

TERMIN: 4. Quartal 2004

In der verschärften *Sims*-Simulation schlüpfen Spieler in die Rolle des Playboy-Chefs Hugh Hefner und bauen sich ein Bunny-Imperium samt Hochglanz-Magazin und Playboy-Villa auf.



TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

ENTWICKLER: Free Radical Design

PUBLISHER: Electronic Arts

TERMIN: 2005

Gemeinsam oder im Coop-Modus bereisen Sie in dem Comic-Ego-Shooter Epochen zwischen 1914 und 2401, um die TimeSplitter-Aliens dingfest zu machen.



SECOND SIGHT

ENTWICKLER: Free Radical Design

PUBLISHER: Codemasters

TERMIN: 3. Quartal 2004

Eingespart, für Tests missbraucht und mit PS1-Kräften gesegnet: In *Second Sight* schlüpfen Sie in die Rolle eines Soldaten, der erst herausfinden muss, wie er heißt und was mit ihm geschehen ist.



OTOGI 2

ENTWICKLER: From Software

PUBLISHER: Sega

TERMIN: 1. Quartal 2005

From Software lässt auch mit dem zweiten Teil des japanischen Actionspieles wieder ein Grafikfeuerwerk allererster Güte auf der Xbox los. Diesmal kann man sogar mehrere Charaktere steuern.



FIFA 2005

ENTWICKLER: EA Canada
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 3. Quartal 2004

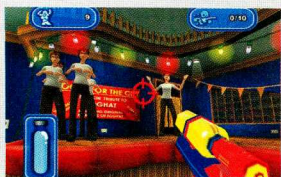
Auch in der 2005-Version wird wieder Fußball vom Feinsten geboten: Neben noch detaillierteren Spielerfiguren darf man sich auf zahlreiche Gameplay-Verbesserungen freuen.



CITIZEN ZERO

ENTWICKLER: Micro Forté
PUBLISHER: Micro Forté
TERMIN: 4. Quartal 2005

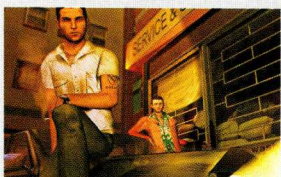
Micro Fortés ambitioniertes Multiplayer-Online-Rollenspiel lässt trotz neuer Infos und Bilder noch bis Ende 2005 auf sich warten. Erst dann dürfen Spieler via Xbox Live eine Gefängnis-Kolonie erforschen.



LEISURE SUIT LARRY - MAGNA CUM LAUDE

ENTWICKLER: High Voltage
PUBLISHER: Vivendi
TERMIN: 4. Quartal 2004

Mehr nackte Tatsachen in Europa: Larrys sexy Dating-Abenteuer erscheint hierzulande in einer härteren Fassung mit weniger Zensurbalken. Arme, prüde Amis.



INTERVIEW WITH A MADE MAN

ENTWICKLER: Acclaim
PUBLISHER: Acclaim
TERMIN: 4. Quartal 2005

Das authentischste Mafia-Spiel aller Zeiten nach einem Skript von Mafia-Kenner David Fisher: Verfolgen Sie den Aufstieg von Joey Verola in der Mafia.

COLD WAR

Ein Journalist auf Abwegen

ZUR FALSCHEN ZEIT AM FALSCHEN ORT: Eigentlich wollte der freischaffende Journalist und Protagonist in *Cold War* nur eine Story über Gorbatschow schreiben. Doch kurz nachdem er in Moskau eingetroffen ist, wird er bewusstlos geschlagen und in ein KGB-Gefängnis für politische Gefangene geworfen. Verzweifelt versucht er nun, seine Unschuld zu beweisen und gleichzeitig eine internationale Verschwörung aufzudecken. Als Hilfsmittel stehen dem Journalisten nur Waffen und Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung, die er an den verschiedenen Schauplätzen wie dem Lenin-Mausoleum oder Tschernobyl gefunden hat. Das Gameplay von *Cold War* erinnert sehr stark an das Stealth-Action-Adventure *Splinter Cell*, wenngleich es weniger linear ausfallen soll.

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: MINDWARE STUDIOS
PUBLISHER: DREAMCATCHER
TERMIN: 1. QUARTAL 2005



↑ Schleichen Sie sich an Wachen heran.



↑ Auf der Flucht finden Sie viele coole Gadgets.



↑ Wie Sam Fisher seilt sich der Journalist ab.

THE LAST JOB

Gangster-Quartett im Parallel-Play

EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN: In Acclains Kleptomanie-Adventure steuern Sie ein Team aus vier Kriminellen, die gemeinsam verschiedene Einrichtungen (Bank etc.) ausrauben. Nacheinander schlüpfen Sie in die Rolle eines jeden Diebes, um mit seinen charakteristischen Fähigkeiten die ihm zugeteilte Aufgabe zu erfüllen. Der Erfolg des Einbruchs hängt davon ab, wie gut die Teammitglieder zusammenarbeiten. Der Fehler eines Einzelnen hat dabei Auswirkungen auf den Handlungsstrang der restlichen Ganoven. Entwischt beispielsweise dem Aufpasser eine Wache, trifft diese wenig später auf den zweiten Dieb, der dann natürlich in Schwierigkeiten gerät - Parallel-Gameplay nennen die Entwickler dieses innovative Feature.

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: ACCLAIM
PUBLISHER: ACCLAIM
TERMIN: 1. QUARTAL 2005



↑ Diesen Tresor gilt es zu knacken.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Schonungsloser Kriegs-Ego-Shooter

MIT *FINEST HOUR* kommt die auf dem PC erfolgreiche Shooter-Reihe *Call of Duty* nun auch auf die Xbox. In über ein Dutzend Missionen schickt Sie Entwickler Spark Unlimited (ehemalige *Medal of Honor*-Entwickler) als Frontsoldat an hart umkämpfte Schauplätze des Zweiten Weltkriegs, von Nordafrika über Stalingrad bis nach Belgien. Dabei kämpfen Sie sich aus der Ego-Sicht abwechselnd als britischer, amerikanischer und russischer Soldat durch insgesamt drei Alliierten-Kampagnen. In dem schonungslosen Kriegsspektakel treffen Sie auf Panzer und Fußsoldaten, werden von der deutschen Luftwaffe bombardiert und von Flak-Stellungen unter Beschuss genommen.

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: SPARK UNLIMITED
PUBLISHER: ACTIVISION
TERMIN: 4. QUARTAL 2004



↑ Technisch beeindruckender Luftangriff.

Vertretern
erkt von
eimbund
n in der
atur auf-
on Alex
sch ver-
on JC
eimen
nfinzig
das
seine
eller
nen
/er-
ung
der



Screenshot aus Deus Ex: Invisible War

TESTURTEIL Deus Ex: Invisible War

ENTWICKLER
Ion Storm

ANBIETER
Eidos

SPRACHE
Deutsch

USK-FREIGABE
Ab 16 Jahre

TERMIN
Out now

INTERNET
www.deusex.com

GRAFIK	—%
SOUND	—%
STEUERUNG	—%
ATMOSPHÄRE	—%
SPIELDESIGN	—%
MEHRSPIELER	—%

Leider können wir euch noch keine Bewertung abgeben.
Wir sind noch am Spielen. Nur so viel: Vorsicht! Extrem hohe
Suchtgefahr.

—%

100 % Gameplay.

STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTICH.

GRATIS-DEMO-CD UNTER WWW.DEUSEX.DE BESTELLEN.



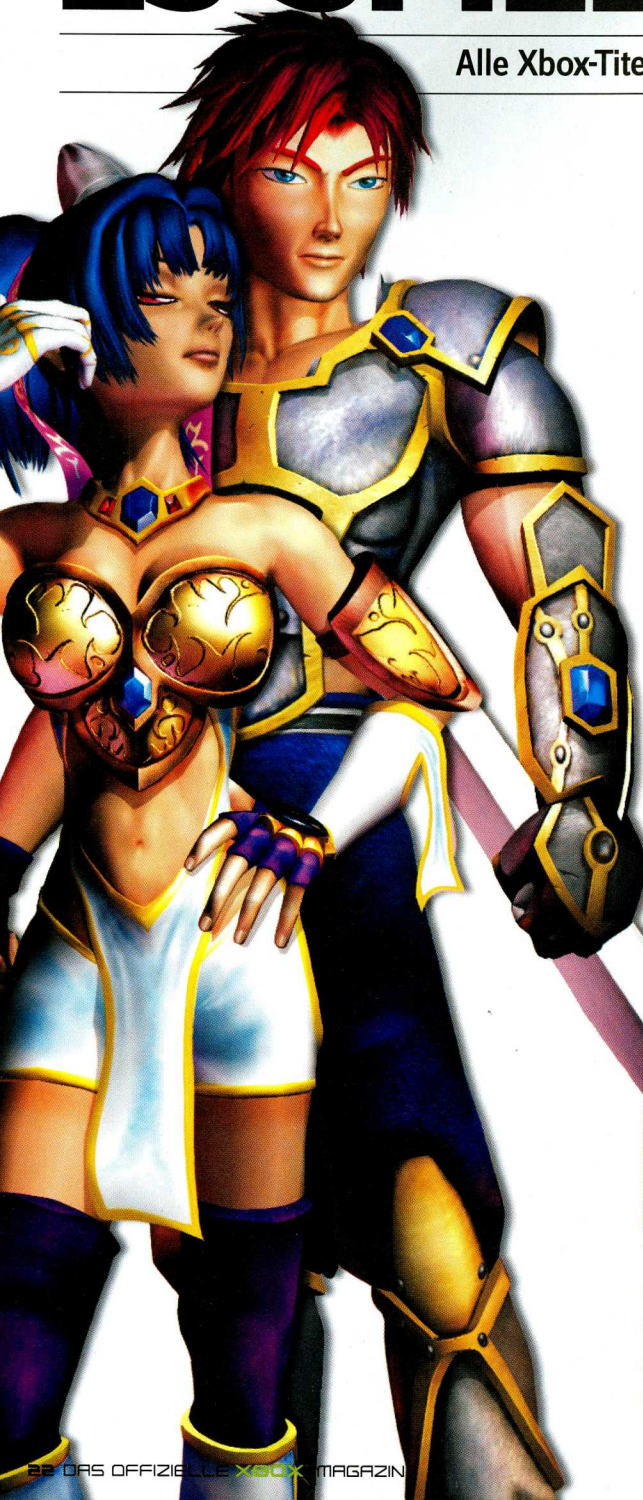
Deus Ex: Invisible War © Ion Storm, 2003. Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.



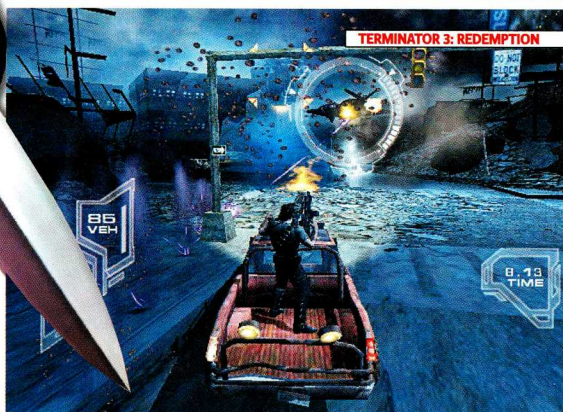
E3 - AKTUELLES AUS LOS ANGELES!

E3-SPIELEINDEX

Alle Xbox-Titel der E3 auf einen Blick (ohne Gewähr)



TITEL	HERSTELLER	TERMIN	EINSCHÜTZUNG
ACTION-SPIELE			
100 BULLETS	ACCLAIM	1. QUARTAL 2005	★
ADVENT RISING	MAJESCO	4. QUARTAL	★★★
ARMY MEN: SARGE'S WAR	TAKE 2	22. JUNI	★★★
CATWOMAN	ELECTRONIC ARTS	12. AUGUST	★★★
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	4. JUNI	★★★
DEAD TO RIGHTS II	NAMCO	4. QUARTAL	★★★
EMERGENCY MAYHEM	ACCLAIM	1. QUARTAL 2005	★★★
FLATOUT	EMPIRE	4. QUARTAL	★★★
FUTURE TACTICS: THE UPRISING	CRAVE	4. QUARTAL	★★★
GETTING UP!	ATARI	2005	★★★★
GOTCHA	TAKE 2	4. QUARTAL	★★★
GUN GRIFFON	TAKE 2	4. QUARTAL	★★★
MECHASSAULT 2: LONE WOLF	MICROSOFT	4. QUARTAL	★★★★
METAL SLUG 3	SNK	3. QUARTAL	★★★★
METAL SLUG 4+5	SNK	4. QUARTAL	★★★★
OTOGI 2	SEGA	1. QUARTAL 2005	★★★★
PREDATOR	VIVENDI	4. QUARTAL	★★★
RED NINJA	VIVENDI	OKTOBER	★★★
RETURN TO MIDWAY	SCI	2005	★★★
ROBOTECH: INVASION	TAKE 2	2004	★★
SAMURAI WARRIORS	KOEI	4. QUARTAL	★★★
SAVAGE SAFARI HUNT	CRAVE	4. QUARTAL	★★★
SECOND SIGHT	CODEMASTERS	4. QUARTAL	★★★★
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	3. QUARTAL	★★★★
STARCRRAFT: GHOST	VIVENDI	4. QUARTAL	★★★★
STAR WARS: BATTLEFRONT	LUCASARTS	20. DEZEMBER	★★★
STATE OF EMERGENCY 2	TAKE 2	4. QUARTAL	★★
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	KONAMI	2004	★★★
TERMINATOR 3: REDEMPTION	ATARI	SEPTEMBER	★★★
THE INCREDIBLES	THQ	NOVEMBER	★★★
THE PUNISHER	THQ	3. QUARTAL	★★★
THE RED STAR	ACCLAIM	OKTOBER	★★★
THE SHIELD	SAMMY STUDIOS	2005	★★★
TRIGGER MAN	CRAVE	4. QUARTAL	★★★
XYANIDE	PLAYLOGIC	4. QUARTAL	★★★



ROLLENSPIELE

FABLE	MICROSOFT	OKTOBER	★★★★
HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER	ELECTRONIC ARTS	3. QUARTAL	★★★★
JADE EMPIRE	MICROSOFT	1. QUARTAL 2005	★★★★
KAMEO: ELEMENTS OF POWER	MICROSOFT	JANUAR 2005	★★★★
STAR WARS: KOTOR 2	LUCASARTS	FEBRUAR 2005	★★★★
SUDEKI	MICROSOFT	11. JUNI	★★★★
THE BARD'S TALE	ACCLAIM	4. QUARTAL	★★★★
X-MEN LEGENDS	ACTIVISION	4. QUARTAL	★★★



TITEL	HERSTELLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
EGO-SHOOTER			
AREA 51	MIDWAY	4. QUARTAL	★★★★
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	4. QUARTAL	★★★★
CHRONICLES OF RIDDICK	VIVENDI	13. AUGUST	★★★★
CITIZEN ZERO	MICRO FORTE	4. QUARTAL 2005	★★★
DARKWATCH	SAMMY STUDIOS	2004	★★★
DOOM 3	ACTIVISION	2004	★★★★
FAR CRY: INSTINCTS	UBISOFT	4. QUARTAL	★★★★
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	ELECTRONIC ARTS	4. QUARTAL	★★★★
HALO 2	MICROSOFT	9. NOVEMBER	★★★★
MEN OF VALOR	VIVENDI	4. QUARTAL	★★★★
PAINKILLER	DREAMCATCHER	10. OKTOBER	★★★★
PARIAH	HIP INTERACTIVE	MÄRZ 2005	★★★★
SHELLSHOCK 'NAM 67	EIDOS	JUNI	★★★★
SNOWBLIND	EIDOS	4. QUARTAL	★★★
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	LUCASARTS	3. QUARTAL	★★★★
THE CHRONICLES OF RIDDICK	VIVENDI	13. AUGUST	★★★★
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT	ELECTRONIC ARTS	2005	★★★★
TRON 2.0: KILLER APP	BUENA VISTA GAMES	4. QUARTAL	★★★★
UNREAL CHAMPIONSHIP 2	MICROSOFT	4. QUARTAL	★★★★



TAKTIK-SHOOTER

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT	TAKE 2	4. QUARTAL	★★★★
CONFLICT: VIETNAM	SCI	SEPTEMBER	★★★★
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	NOVALOGIC	4. QUARTAL	★★★★
FULL SPECTRUM WARRIOR	THQ	JULI	★★★★
GHOST RECON 2	UBISOFT	3. QUARTAL	★★★★
RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW	UBISOFT	19. AUGUST	★★★★
BROTHERS IN ARMS	UBISOFT	4. QUARTAL	★★★★
OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	3. QUARTAL	★★★★
THE MERCENARIES	LUCASARTS	4. QUARTAL	★★★★

ACTION-ADVENTURES

25 TO LIFE	EIDOS	2005	★★★★
CALL OF CTHULHU	BETHESDA	4. QUARTAL	★★★
COLD WAR	DREAMCATCHER	1. QUARTAL 2005	★★★★
CONKER: LIVE & RELOADED	MICROSOFT	MÄRZ 2005	★★★★
DEAD RUSH: DRIVE TO SURVIVE	ACTIVISION	1. QUARTAL 2005	★★★★
DESTROY ALL HUMANS	THQ	1. QUARTAL 2005	★★★★
DRIV3R	ATARI	JUNI	★★★★
FATAL FRAME 2	TAKE 2	4. QUARTAL	★★★
GROSSE HAIE - KLEINE FISCH	ACTIVISION	4. QUARTAL	★★★
HEADHUNTER: REDEMPTION	ATARI	26. AUGUST	★★★★
INTERVIEW WITH A MADE MAN	ACCLAIM	4. QUARTAL 2005	★★★★
IRON PHOENIX	SAMMY STUDIOS	4. QUARTAL	★★★
KING ARTHUR	KONAMI	2004	★★★
LEISURE SUIT LARRY - MAGNA CUM LAUDE	VIVENDI	3. QUARTAL	★★★★
PRINCE OF PERSIA 2	UBISOFT	4. QUARTAL	★★★★
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	MIDWAY	17. SEPTEMBER	★★★★
SILENT HILL 4	KONAMI	4. QUARTAL	★★★★
SPLINTER CELL 3	UBISOFT	2005	★★★★
THE CHRONICLES OF NARNIA	BUENA VISTA GAMES	4. QUARTAL	★★★
THE LAST JOB	ACCLAIM	APRIL 2005	★★★★

STRATEGIE-SPIELE

B.C.	MICROSOFT	2005	★★★★
HEROES OF THE PACIFIC	ENCORE	4. QUARTAL	★★★
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADES	PHANTAGRAM	4. QUARTAL	★★★
PLAYBOY THE MANSION	UBISOFT	4. QUARTAL	★★★
THE MOVIES	ACTIVISION	2004	★★★★
THE URBZ: SIMS IN THE CITY	ELECTRONIC ARTS	4. QUARTAL	★★★★
WORM FORTS: UNDER SIEGE	SEGA	2004	★★★

TITEL	HERSTELLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
SPORTSPIELE			
CLUB FOOTBALL 2005	CODEMASTERS	2004	★★★
ESPN NBA 2005	SEGA	4. QUARTAL	★★★★
ESPN NFL 2005	SEGA	4. QUARTAL	★★★★
ESPN NHL 2005	SEGA	4. QUARTAL	★★★★
FIFA FOOTBALL 2005	ELECTRONIC ARTS	4. QUARTAL	★★★★
MADDEN NFL 2005	ELECTRONIC ARTS	AUGUST	★★★★
NBA LIVE 2005	ELECTRONIC ARTS	OKTOBER	★★★★
NCAA FOOTBALL 2005	ELECTRONIC ARTS	4. QUARTAL	★★★★
NCAA MARCH MADNESS	ELECTRONIC ARTS	4. QUARTAL	★★★★
NHL 2005	ELECTRONIC ARTS	3. QUARTAL	★★★★
OUTLAW GOLF	TAKE 2	OKTOBER	★★★
SPIKEOUT	SEGA	1. QUARTAL	★★★★
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	ELECTRONIC ARTS	3. QUARTAL	★★★★
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	ACTIVISION	2004	★★★★

MUSIK

DANCING STAGE UNLEASHED 2	KONAMI	2004	★★★★
GET ON DA MIC	EIDOS	4. QUARTAL	★★★★

RENNSPIELE

ATV OFFROAD FURY 3	ACCLAIM	4. QUARTAL	★★★
BURNOUT 3	ELECTRONIC ARTS	SEPTEMBER	★★★★
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	3. QUARTAL	★★★★
CRASH 'N' BURN	EIDOS	4. QUARTAL	★★★
IHRA PROFESSIONAL DRAG RACING 2005	BETHESDA	4. QUARTAL	★★★
DUKES OF HAZARD	UBISOFT	OKTOBER	★★★
FLAT OUT	EMPIRE	SEPTEMBER	★★★★
FORZA MOTORSPORT	MICROSOFT	4. QUARTAL 2005	★★★★
INDYCAR SERIES 2005	CODEMASTERS	JUNI	★★★★
JUICED	ACCLAIM	SEPTEMBER	★★★★
LAMBORGHINI FX	TITUS	4. QUARTAL	★★★★
MIDNIGHT CLUB III	TAKE 2	2004	★★★★
OUTRUN 2	SEGA	4. QUARTAL	★★★
STREET RACING SYNDICATE	NAMCO	2004	★★★



BEAT 'EM UPS

BACKYARD WRESTLING 2	EIDOS	4. QUARTAL	★★★
DEAD OR ALIVE ULTIMATE	TECMO	3. QUARTAL	★★★★
DEF JAM: FIGHT FOR NY	ELECTRONIC ARTS	SEPTEMBER	★★★
FIGHT CLUB	VIVENDI	4. QUARTAL	★★★★
GODZILLA: SAVE THE EARTH	ATARI	2004	★★★
LEGENDS OF WRESTLING 3: SHOWDOWN	ACCLAIM	2004	★★★
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	MIDWAY	2004	★★★★
ROCKY LEGENDS	ELECTRONIC ARTS	4. QUARTAL	★★★★
STREET FIGHTER ANNIVERSARY	CAPCOM	4. QUARTAL	★★★
SVC CHAOS: SNK VS. CAPCOM	SNK	4. QUARTAL	★★★
THE KING OF FIGHTERS	SNK	4. QUARTAL	★★★★

JUMP & RUN

ASTRO BOY	SEGA	4. QUARTAL	★★★
CHICKEN LITTLE	BUENA VISTA	2. QUARTAL 2005	★★★
CRASH BANDICOOT: UNLIMITED	VIVENDI	3. QUARTAL	★★★
JIMMY NEUTRON	THQ	2004	★★★
LEMONY SNICKETS	ACTIVISION	4. QUARTAL	★★★
SCALER	TAKE 2	2004	★★★
SHREK 2	ACTIVISION	3. QUARTAL	★★★
SPYRO: A HERO'S TALE	VIVENDI	4. QUARTAL	★★★
TAK 2: THE STAFF OF DREAMS	THQ	OKTOBER	★★★
THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE	THQ	4. QUARTAL	★★★
TY THE TASMANIAN TIGER 2	ELECTRONIC ARTS	4. QUARTAL	★★★



↑ Nicht nur der Ghost wurde grafisch mächtig aufpoliert.



↑ In den Multiplayer-Modi erwartet uns jede Menge Action.



↑ Darauf haben wir alle sehnsüchtig gewartet: Spielen Sie mit anderen Halo-Fans Capture the Flag über Xbox Live!

HALO 2

Auf der E3 durften wir endlich selber den Controller zücken und loszocken!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: BUNGIE

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1-16 (XBOX-LIVE)

TERMIN: 9. NOVEMBER 2004

WEBSITE: WWW.BUNGIE.NET

EINE DER HÄUFIGSTEN Fragen, die Sie uns in den letzten Monaten in Ihren Leserbriefen stellen, ist: „Wann kommt denn nun endlich *Halo 2*?“ Während wir bisher nur mit einem leichten Achselzucken und einer vagen Vermutung antworten konnten, können wir Ihnen jetzt endlich eine definitive Antwort geben: *Halo 2* erscheint am 9. November dieses Jahres! Und nach dem, was wir auf der Messe gesehen haben, wird es mit seinen Neuerungen so überragend, wie wir es uns erträumt haben.

Da wären als Erstes die vielen Verbesserungen gegenüber dem an sich schon extrem genialen ersten Teil. Was den Master Chief angeht, heißt dies, dass er nun mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen kann, wobei noch nicht ganz klar ist, ob man wirklich alle Waffen miteinander kombinieren kann: Zwei Raketenwerfer gleichzeitig zu benutzen, stellen wir uns nämlich doch ein wenig schwierig vor! An neuen Waffen sind bisher eine verbesserte Version der Assault Rifle, die Battle Rifle, welche im Gegensatz zum Vorgänger wahrscheinlich über eine Zoomfunktion verfügen wird, und eine ähnlich gear-tete Waffe der Allianz, die Covenant Carbine, bekannt.

In seinem Kampf ist der Master Chief jedoch nicht nur auf die „kleinen“ Handfeuerwaffen angewiesen. Sie dürfen sich wie im Vorgänger auch stationärer Geschütztürme bedienen, welche jetzt auch über Boden-Luft-Waffen verfügen und zum Teil um einiges durchschlagskräftiger sind. Da man am Boden trotz des Spezialanzugs ein leicht zu



↑ Der Chief kann zwei Waffen führen.



↑ Ein wirklich guter Überblick.



DIE ALLIANZ ►►

MIT DER OPTION, IN DEN MULTIPLAYER-MODI jetzt auch die Rolle der Allianz übernehmen zu können, bekommen die Verbesserungen von Aussehen und Kampffähigkeiten der Allianztruppen noch einmal ein ganz neues Gewicht. Plötzlich werden nämlich sowohl Schwächen als auch Stärken Ihrer bisherigen Gegner zu Ihren eigenen!



1 Dürfen wir demnächst mit dem neu kreierten Brute mit all seiner geballten Power gegen den Master Chief und seine Kumpanen antreten?



2 Die geheimnisumwitterten Propheten werden dann auf Ihrer Seite sein. Wir sind gespannt, was im fertigen Spiel alles möglich sein wird!

„Die Fahrzeugsteuerung im zweiten Teil ist nun wesentlich realistischer gestaltet.“

►► treffendes Ziel ist, wurde in *Halo 2* die Zahl der benutzbaren Fahrzeuge erweitert. Die Fahrzeugsteuerung wurde mit der Hilfe einiger erfahrener Microsoft-Rennspielentwickler wesentlich realistischer gestaltet. Die Übernahme eines Fahrzeuges ist dieses Mal allerdings nicht mehr ganz so einfach wie im ersten Teil: Fahrer der Allianz kann man nun nicht mehr mit einem Schuss vom Sitz schießen und wenn man gleich eine ganze Salve auf sie loslässt, riskiert man, das gesamte Gefährt in die Luft zu jagen. Sie sollten also entweder den Fahrer gezielt mit einem Scharfschützengewehr ausschalten oder aber bei langsamer Fahrt auspringen, um ihn persönlich aus dem Sitz zu schubsen. Ecken Sie dann durch eine zu wilde Fahrweise irgendwo an, so erleidet das Fahrzeug dank eines völlig neuen Schadensmodells exakt an der betroffenen Stelle Schaden, was aufgrund der Rumble-Funktion deutlich zu spüren sein wird.

All diese Neuerungen werden Sie während des Spiels recht häufig zu sehen und zu spüren bekommen, da Sie die im Vergleich zum Vorgänger etwa viermal größeren Areale wohl kaum zu Fuß bewältigen können! Welchen Wendungen der Geschichte Sie dabei im Verlauf des Spiels folgen werden, ist auch nach der diesjährigen E3 immer noch das am besten gehütete Geheimnis der Bungie-Entwickler. Sicher ist nur, dass die Allianz die Erde angreift und nur der Master Chief die Menschheit vor der Vernichtung bewahren kann ...

Worüber wir Ihnen hingegen schon jetzt definitiv neue Infos liefern können, sind die Multiplayer-Modi des Spiels, welche auch via Xbox Live spielbar sein werden. Auf der E3 konnten wir bereits eine Multiplayer-Karte anspielen und unsere Kollegen vom amerikanischen OXM durften bei einem Besuch bei Bungie sogar drei verschiedene Karten und Spielmodi zocken. Obwohl anscheinend noch nicht alle Neuerungen integriert waren, die bisher für den Einzelspieler-Modus angekündigt wurden, machte das Zocken schon jetzt Lust auf MEHR! Vor allem die Veränderungen an den Fahrzeugen konnten voll und ganz überzeugen.

Auch die flüssigen Animationen, die im Vergleich zum Vorgänger mit mehr Liebe zum Detail gestalteten Umgebungen und die neuen Waffen haben uns gut gefallen. Zudem soll es in einigen Multiplayer-Modi sogar möglich sein, die Seite der Allianz zu übernehmen: Statt also wie sonst den grafisch stark verbesserten und mit guten Waffen ausgestatteten Außerirdischen hinterherzujagen, machen Sie dann dem Master Chief und seinen Marines ordentlich Feuer unterm Hintern! *

ERSTER EINDRUCK

Kommen wir ohne Umschweife zum Wesentlichen: Was wir an neuen Bildschirmfotos und bewegten Bildern im Multiplayer-Modus gesehen haben, hat uns überzeugt, dass diesen Herbst kein Xbox-Spieler an *Halo 2* vorbeikommen wird!



► Bei langsamer Fahrt können Sie die Fahrzeuge entern.



► Der Einsatz von Fahrzeugen wird in *Halo 2* eine große Rolle spielen.



↑ Hdr: Das dritte Zeitalter wird über ein rundenbasiertes Kampfsystem verfügen.



↑ Während des Spiels kreuzen Sie auch den Weg der Gefährten.

HERR DER RINGE DAS DRITTE ZEITALTER

EA schickt sich an, einen großen Wunsch vieler Herr-der-Ringe-Fans zu erfüllen.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: EA REDWOOD SHORES

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

TERMIN: 3. QUARTAL 2004

WEBSITE:

WWW.ELECTRONIC-ARTS.DE



Ein Rollespiel im Herr der Ringe-Universum? Eine wirklich knifflige Aufgabe! Da die eingefleischten Fans des Fantasy-Klassikers bekanntlich äußerst kritisch an alles herangehen, was sich mit dem Titel „Herr der Ringe“ schmückt, muss man bei einem solchen Vorhaben noch mehr als sonst auf jede Kleinigkeit achten. Die EA-Redwood-Shores-Studios wagen es nun, diese schwierige Aufgabe in

Angriff zu nehmen, und tatsächlich sah das erste Material, das auf der E3 gezeigt wurde, durchaus vielversprechend aus.

Wie EAs frühere Herr der Ringe-Produktionen *Die zwei Türme* und *Die Rückkehr des Königs* basiert auch *Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* auf den New-Line-Cinema-Kinofilmen. Sie dürfen sich dieses Mal jedoch nicht nur an bekannte Orte wie die Minen von Moria oder Helms Klamm begeben, sondern erforschen auch im Film nicht vorkommende Gebiete wie zum Beispiel die Hochebenen des weißen Gebirges. Als Spielfiguren stehen Ihnen dabei im Gegensatz zu allen anderen bisher veröffentlichten Herr der Ringe-Titeln nicht die berühmten Helden wie Aragorn, Gimli oder Legolas zur Verfügung, sondern einige neu kreierte Figuren. Im Verlauf des Spiels sollen Sie jedoch auch auf die Gefährten

und andere bekannte Charaktere wie den Balrog treffen. Ob Sie im Spiel generell eher der Hauptstoryline folgen oder sich lieber mit spannenden Sidequests befassen wollen, soll dabei ganz Ihnen überlassen sein.

Besonders interessant ist, dass Sie sich dieses Mal auch für die böse Seite entscheiden können. So stehen Sie als Diener Saurons beispielsweise vor der Aufgabe, Helms Klamm zu zerstören. Die Schlachten werden hierbei in einem rundenbasierten Kampfsystem stattfinden. Dabei sollen dann auch innovative Elemente wie das Reiten von Wargen, den aus dem Film bekannten Reitwölfen der Orks, oder Pferden möglich sein. Den von Ihnen gesteuerten Helden beziehungsweise Schurken können Sie zudem ganz nach Ihren Wünschen weiterentwickeln, indem Sie bestimmte Fähigkeiten steigern und ihn mit Ausrüstungsgegenständen im

Herr der Ringe-Stil ausstatten. Grundsätzlich wird das Spiel wahrscheinlich ebenfalls punkten können, da man sich anscheinend stark an der optischen Aufmachung von EAs Herr der Ringe-Action-Adventures orientiert hat. Hoffen wir also, dass *Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* auch spielerisch dem bisher abgelieferten guten Qualitätsstandard entsprechen wird. Ist dies der Fall, so erfüllt EA vielen Herr der Ringe-Fans mit diesem Rollespiel sicherlich einen ihrer größten Wünsche. 

ERSTER EINDRUCK



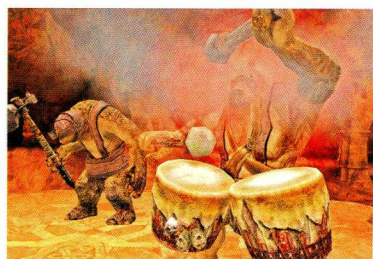
Mit seinem Konzept, nicht Tolkiens Helden in den Mittelpunkt des Spiels zu stellen, sondern unbekannte Figuren, geht EA erfrischend neue Wege. Besonders interessant ist die Option, sich auch auf Saurons Seite schlagen zu können.



↑ Dieser Koloss ist aus den Filmen wohl bekannt.



↑ Neben Waffen dürfen Sie auch Magie einsetzen.



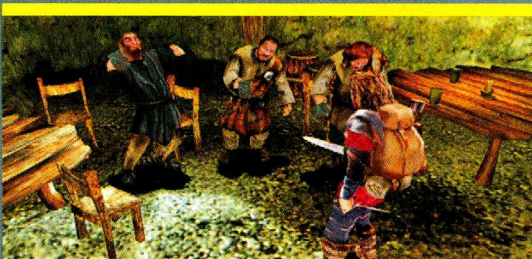
↑ Man kann auch auf der Seite von Sauron kämpfen.



↑ Unser „Held“ beschwört Kreaturen, um sich seiner Feinde zu erwehren.

BIER, BIER, BIER >>>

IN DIESEM SPIEL ist vieles nicht so, wie man es von anderen Rollenspielen gewohnt ist. Wähle man normalerweise einen entsprechenden Trank aus seinem Inventar aus, um sich für einen Kampf zu stärken, so läuft der Hase in *The Bard's Tale* völlig anders, denn dort gibt es gar kein Inventar. Dort genehmigen Sie sich einfach ein ordentliches Bierchen und schon erhöht sich ihre Stärke für einige Minuten um ein paar Punkte.



Beer, Beer, Beer, Tiddly Beer, Beer, Beer

↑ Ein Bierchen in Ehren kann keiner verwehren!

THE BARD'S TALE

Hier werden klassische Rollenspiele ordentlich auf die Schippe genommen!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: INXILE ENT.

PUBLISHER: ACCLAIM

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

TERMIN: OKTOBER 2004

WEBSITE: WWW.ACCLAIM.DE

 VErSETZEN SIE SICH einmal in folgende Situation: Sie, ein stattliches Mannsbild in den besten Jahren, erfahren, dass eine schöne Prinzessin in einem zugigen, alten Turm gefangen gehalten wird. Wer würde sich da nicht sofort auf die Socken machen, die Holde zu befreien, ihr Herz zu erobern, um bis ans Lebensende glücklich und zufrieden mit ihr im Schloss zu wohnen? In *The Bard's Tale* jedoch würde sich

der Held wahrscheinlich beschweren: „Warum muss es verflucht noch mal IMMER ein Turm sein? Wieso werden die Leute heutzutage eigentlich nicht mehr im Erdgeschoss gefangen gehalten?“ Mit diesem kleinen Beispiel wollen die Entwickler zeigen, dass die Uhren in diesem Rollenspiel ein wenig anders gehen! Sie spielen keinen hoch motivierten Superhelden, der wieder einmal die Welt retten darf, sondern einen normalen, recht zynisch veranlagten Mann, der seine Prioritäten einzig und allein danach ausrichtet, wie viel Gewinn eine Sache für ihn abwirft.

Es ist klar, dass solch materialistisch-zynische Typen nicht unbedingt ohne anzuecken durchs Leben gehen werden. Das war auch ein Grund, warum die Story des Titels nicht linear gestaltet wurde. Je nachdem, wie Sie sich in einer bestimmten Situation benehmen, ändern sich die nachfolgenden Ereignisse. So haben Sie bei

der Antwort auf eine Frage beispielsweise die Wahl zwischen einer freundlichen Erwiderung oder einer zynisch-sarkastischen Entgegnung. Während des Spielverlaufs stolpert unser Barde also von einer interessanten Situation in die nächste – die Entwickler haben hier ihrem schwarzen Humor freien Lauf gelassen. In den 35 bis 40 Spielstunden geht es also nicht so sehr darum, eine Story zu verfolgen, sondern sich voll auf die abgedrehten Persönlichkeiten dieses Rollenspiels einzulassen. Neben den albernen Elementen finden sich aber auch Merkmale eines klassischen Rollenspiels: So sind beispielsweise die Dungeons nach althergebrachter Art mit Fallen, versteckten Durchgängen und ähnlichen Extras gespickt.

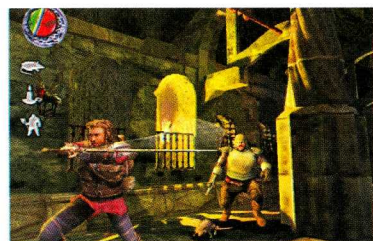
Ähnlichkeiten mit Spielen wie *Baldur's Gate: Dark Alliance II* und *Fallout* sind dabei – schon aufgrund der Verwendung derselben Grafik-Engine –

nicht von der Hand zu weisen. Außer durch seinen beißenden Humor unterscheidet sich *The Bard's Tale* jedoch auch durch sein Kampfsystem von diesen Titeln. Statt eine Attacke oder einen Zauber direkt auszuführen, beschwören Sie Kreaturen, die diese Aufgabe erledigen. Natürlich haben auch diese ihre ganz eigene Persönlichkeit – ein Bastardschwert glänzt da nicht gerade mit guten Manieren und ein Sucher nach versteckten Fallen hält Ihnen einen Monolog über die möglichen Risiken. 

ERSTER EINDRUCK



Mehr als 15 Jahre ist es her, dass die ersten drei *The Bard's Tale*-Teile auf Amiga und C64 für Furore sorgten. Jetzt will ihr Erfinder Brian Fargo mit neuen Ideen und guter Grafik frischen Wind ins erste Rollenspiel-Genre bringen.



↑ In den Dungeons müssen Sie auf Fallen achten.



↑ Grafisch ähnelt das Spiel der Baldur's-Gate-Reihe.



↑ Ein paar Helfer wären jetzt nicht schlecht!



EA - AKTUELLES AUS LOS ANGELES!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: OBIIDIAN ENTER.

PUBLISHER: LUCASARTS

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

TERMIN: FEBRUAR 2005

WEBSITE: WWW.LUCASARTS.COM

FÜNF JAHRE NACH dem Ende von *Star Wars: Knights of the Old Republic* wird ein Jedi an Bord eines Raumschiffes aus der Stasis geweckt. Als Veteran des Madalorischen Krieges kehrt Ihr Alter Ego gerade erst aus dem Exil zurück und hat keine Erinnerung an die Ereignisse des ersten Teils. Zum Glück gibt es jedoch zwei Personen, die Ihnen ein wenig auf die Sprünge helfen: Kreia, die weise, alte Frau, die Sie geweckt hat und Sie nun als Ihr Mentor im Gebrauch der Macht unterweist, und ein Schmuggler namens Atton. Dieser schließt Ihre Gedächtnislücken, indem er Ihnen kurz über die Geschehnisse des ersten Teils und die neuesten Ereignisse berichtet. Auf diese Weise soll wohl vor allem jenen Spielern ein leichter Einstieg verschafft werden, die *KOTOR I* nicht durchgespielt haben. Schon sehr bald werden Sie die Hilfe der beiden zu schätzen wissen, denn wie sich schnell herausstellt, steht die Republik kurz vor ihrem Untergang und in der gesamten Galaxie herrscht Chaos. Assassinen der Sith haben die Jedis fast bis zu ihrer Ausrottung verfolgt und nun wurde auch auf Sie, anscheinend den letzten lebenden Jedi, die Jagd eröffnet. Es liegt nun ganz bei Ihnen, ob Sie als guter Jedi gegen die Sith Lords angehen oder aber den Versuchungen der dunklen Seite der Macht nachgeben.

Obwohl *Star Wars KOTOR II: The Sith Lords* dieses Mal nicht von BioWare entwickelt wird, sondern von Obsidian Entertainment, wird es nur leichte Abweichungen gegenüber dem ersten Teil geben. Sowohl die Grafik-Engine als auch das Grundspielprinzip wurden vollständig übernommen, sodass man die Veränderungen im Detail suchen muss. Der größte Unterschied ist natürlich durch die neue Story vorgegeben: Der Spieler soll zwar auch auf einige altbekannte Charaktere wie den Droiden T3-M4 treffen, ansonsten begegnen Sie jedoch jeder Menge neuen Charakteren, die auch dieses Mal wieder durch eine aufwendige Sprachausgabe und individuelle Charakterzüge glänzen. Wie im Vorgänger wird es Ihnen möglich sein, eigene Mitstreiter - maximal allerdings zehn Personen - >>

STAR WARS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Das Schicksal der Galaxie liegt in Ihren Händen.



DAS INVENTAR >>> Gegenstände einfacher verwalten und ein neues Action-Menü

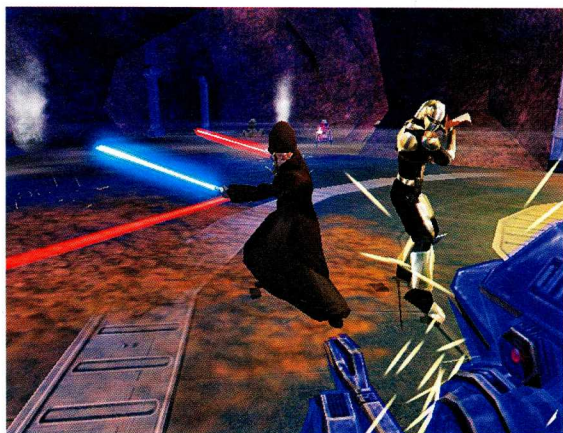
DAS VERWALTEN VON Gegenständen war in *KOTOR* schon fast eine Wissenschaft für sich, sodass man sich nun dazu entschlossen hat, dies beim zweiten Teil deutlich einfacher zu gestalten. Doch nicht nur das Herausfiltern nützlicher Dinge soll jetzt leichter sein, auch was den Kampf angeht, wurde einiges verbessert. So wird es möglich sein, zwei verschiedene Waffenkonfigurationen wie zum Beispiel ein Laserswert und eine Handfeuerwaffe zu bestimmen. Zwischen diesen beiden kann man dann während des Kampfes mithilfe eines Action-Menüs schnell hin und her wechseln.



1 Im einen Moment halten Sie noch Ihr Laserswert ...



2 ... im nächsten schießen Sie mit Ihrem Blaster.



Die Assassinen der Sith sind Ihnen auf den Fersen.



In diesem Spiel treffen Sie mehrere hundert neue Charaktere.



Neben neuen Waffen gibt es auch dreißig neue Machtfähigkeiten.



Die Grafik ist im Grunde genommen doch die gleiche geblieben.

» um sich zu scharen. Jeder Charakter hat dabei eigene Fähigkeiten, die Ihnen beim Lösen des Hauptplots oder in den Sidequests sicher nützlich sein werden. Auf Ihrem Weg besuchen Sie sieben neue Planeten, darunter die Minenkolonie auf Peragus oder die verwüsteten Lande auf Telos.

Die meisten Neuerungen hat das Entwicklerteam bei der Kreation zusätzlicher Charakterfähigkeiten vorgenommen. Waren im Vorgänger die Jedikrieger unverhältnismäßig viel

nützlicher als die übrigen Teammitglieder, so versucht man dies nun durch neue Begabungen speziell für Nicht-Jedis auszugleichen. Doch auch die Machtfähigkeiten wurden erweitert: Die über dreißig neuen Möglichkeiten erlauben es Ihnen nun beispielsweise, Feinde mit einer schwachen Mentalstärke zu verwirren und so in einem Kampf gegeneinander zu hetzen. Sie können aber auch durch Türen schauen oder gar die Gesinnung Ihres Gegenübers erkennen. Eine der größten Neuerungen ist aber,

dass Sie sich in *Star Wars KOTOR II: The Sith Lords* bis zum Ende nicht für eine Seite der Macht entscheiden müssen. Die Entwickler von Obsidian waren nämlich der Ansicht, dass nicht einmal Darth Vader ausschließ- lich der dunklen Seite verfallen war.

Obwohl nicht nur bei den Umgebungen mit Schnee- und Regeneffekten, sondern auch bei den Charakteranimationen grafische Verbesserungen angekündigt wurden, konnten wir auf der E3 noch keine Fortschritte gegenüber dem Vorgänger feststellen.

Was nicht ist, kann zwar vielleicht noch werden, letztendlich ist jedoch kaum mit tief greifenden Änderungen zu rechnen.

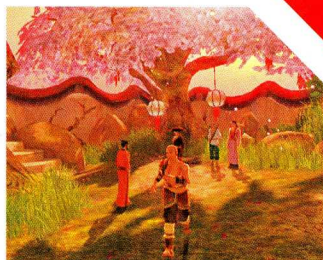
ERSTER EINDRUCK



Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords unterscheidet sich zwar hinsichtlich Gameplay und Grafik kaum von seinem Vorgänger, wird aber mit seiner neuen Story sicher wieder alle Fans in seinen Bann schlagen.



↑ Treten Sie in unzähligen Kämpfen an, um am Ende ein Meister der Martial Arts zu werden.



↑ Das Spiel glänzt mit schönen Hintergründen.



↑ Bei den Kämpfen geht es hart zur Sache.

JADE EMPIRE

Werden Sie zum größten Martial-Arts-Meister des Jade Imperiums!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: **BIOWARE**

PUBLISHER: **MICROSOFT**

GENRE: **ROLLENSPIEL**

SPIELER: **1**

TERMIN: **MÄRZ 2005**

WEBSITE:

WWW.JADE.BIOWARE.COM

WARUM IN DIE Ferne schweifen, wenn das Gute liegt so nah. Auf diesen Grundsatz könnte sich BioWare bei der Idee zu seiner aktuellen Entwicklung besonnen haben. Nachdem man mit *Star Wars: Knights of the Old Republic* in die Weiten des Alls aufgebrochen war, schickt man sich jetzt an, in die mysteriöse Welt des mythischen China zu reisen. Dort stehen Sie vor keiner geringeren Aufgabe, als sich zum größten Martial-Arts-Kämpfer des ganzen Jade-Imperiums (englisch Jade Empire) emporzuschwingen.

Als Spielfigur können Sie sich hierzu einen vorgegebenen Kämpfer auswählen oder nach Ihren eigenen Vorlieben einen Charakter erschaffen. Neben einem individuellen Aussehen und einer eigenen Stimme unterscheiden sich die Figuren vor allem durch die unterschiedliche Gewichtung ihrer drei Grundwerte. So können Sie einen bestimmten Wert, Geschwindigkeit, Stärke oder Magie, fokussieren oder aber alle drei Attribute möglichst gut ausbalancieren.

Wenn Sie anschließend Ihre Laufbahn starten, beherrschen Sie zunächst nur einen Kampfstil. Im Verlauf des Spiels können Sie allerdings unter den wachsenden Augen eines Meisters neue Kampfrichtungen hinzulernen. Die über dreißig verschiedenen Stile gliedern sich dabei ganz grob in drei Kategorien: Zum einen gibt es klassische Martial-Arts-Fähigkeiten wie beispielsweise *Legendary Fist* oder *Storm Dragon*. Als zweites gibt es kraftvolle Magien, welche Sie zum Teil sogar in übernatürliche Wesen verwandeln, um so Ihren Feinden stärker zusetzen zu können. Drittes gibt es schließlich die Möglichkeit, Waffen wie Doppel- ➤



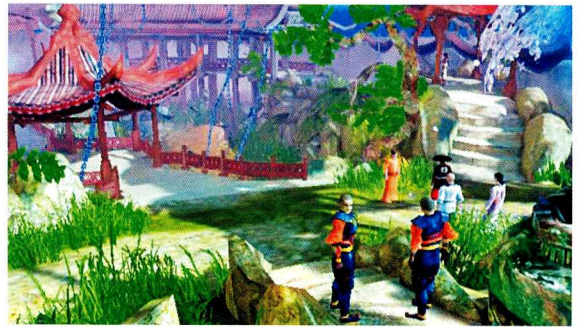
↑ Die Charakter-Animationen sehen sehr flüssig und realistisch aus.



↑ Es wird Kampfstile sowohl mit als auch ohne Waffen geben.



↑ Mithilfe von Magie können sich die Kämpfer in große Monster verwandeln.



↑ Mit diesen detaillierten Umgebungen macht Jade Empire Sudeki Konkurrenz.

» äxte, Kampfstäbe oder gar einen Stuhl zu benutzen. Den Stuhl erhalten Sie einfach dadurch, dass Sie Ihre Umgebung mit in den Kampf einbeziehen. Diese Interaktion soll teilweise sogar unbedingt erforderlich sein, um gewisse Gegner auszuschalten. Je nach Wunsch können Sie versuchen, im Spielverlauf alle Stile in ihren Grundlagen zu erlernen oder aber sich auf einige bestimmte spezialisieren, um so das besonders gut anwenden zu können, was Ihnen am meisten liegt. Was dabei aber auf jeden Fall zu beachten ist: Jeder Kampfstil hat auch sei-

nen Schwachpunkt. Deshalb werden Sie während der schnellen Echtzeitkämpfe oft erst einige Fähigkeiten durchprobieren müssen, um Ihren Gegner an seiner schwachen Stelle zu erwischen. Dieser wird in der Zwischenzeit natürlich genau das Gleiche bei Ihnen versuchen.

Wie in *Star Wars: Knights of the Old Republic* ist die Gesinnung Ihres Charakters nicht von Anfang an vorgegeben, sondern hängt davon ab, wie Sie sich in bestimmten Situationen verhalten. Neben den Kämpfen müssen Sie sich vor allem bei dem Aufbau einer eigenen Martial-Arts-Schule

beweisen. Je mehr Prestige Sie in den Auseinandersetzungen erwerben, desto eher werden wissbegierige Schüler zu Ihnen kommen, die von Ihnen ausgebildet werden wollen. Haben Sie sich erst einmal etabliert, können Sie von Ihrer Schule aus zu immer neuen Abenteuern im gesamten Empire aufbrechen.

Doch nicht nur, was das Gameplay angeht, ist *Jade Empire* sehr vielversprechend. Auch die Grafik des Spiels macht einen wirklich guten Eindruck. Die schönen Areale sollen zerstörbar und interaktiv sein und auch die Bewegungen sahen insbe-

sondere bei Kämpfen mit Waffen extrem flüssig und sehr authentisch aus. Die Entwickler denken zudem über spätere Downloads via Xbox Live nach, was aber bisher leider noch nicht sicher ist.

ERSTER EINDRUCK

BioWare scheint uns ein geniales Rollenspiel nach dem nächsten präsentieren zu wollen, und das mit innovativen Gameplays sowie auf hohem grafischen Niveau. Auf diese Weise kommt endlich mehr Abwechslung ins Rollenspiel-Genre.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

COME PLAY

SPIEL | SPASS | ABENTEUER | WISSEN

19.08.-22.08.04

DAS MESSE-EVENT FÜR GAMES, LERNSOFTWARE UND HARDWARE



GAMES CONVENTION
WWW.GC-GERMANY.COM

Offizielle Medienpartner:





SPLINTER CELL 3

Der Meister des Stealth bittet zu einer neuen Runde Spielerischen Hochgenusses.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: UBISOFT MONTREAL

PUBLISHER: UBISOFT

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

TERMIN: NOCH NICHT BEKANNT

WEBSITE: WWW.SPLINTERCELL3.COM



KEINE RUHEPAUSE für Sam Fisher: Verhinderte der smarte Agent gerade erst in *Pandora Tomorrow* einen Terroranschlag mit tödlichen Pockenviren, wird er bereits zum nächsten Krisenherd gerufen. Im Jahre 2008 hängt in Nordkorea der Haussegen schief, seit Japan eine Spionageabwehrinheit gebildet und damit gegen die Nachkriegsverfassung verstoßen hat. Als die japanische Regierung Nordkorea aufgrund gefälschter Daten eines Angriffs beschuldigt, eskaliert der Konflikt und die USA sind zur militärischen Intervention gezwungen. Sam soll nun im Auftrag des Weltfriedens die drei Unruhestifter – einen japanischen Admiral, einen Computer-Hacker und den Anführer einer paramilitärischen Einheit – zum Schweigen bringen. Dafür muss der Geheimagent erneut all seine Fähigkeiten einsetzen und auf seine moderne Ausrüstung vertrauen.

Dass Sam Fisher trotz ergaunter Haare noch lange nicht zum alten Eisen gehört und selbst als alter Hund neue Tricks lernen kann, bewies Ubisoft bereits in *Pandora Tomorrow*. Nach dem SWAT-Turn und einem neuen Spagatsprung übt sich der Super-Spion im dritten *Splinter Cell*

Teil in Nahkampfkrobatik: Neben dem Würgegriff setzt Sam nun verstärkt auf Messerattacken, um feindliche Soldaten auszuschalten. Routiniert schleicht er sich dabei an einen Gegner heran, schnappt ihn an der Gurgel und rammt ihm das Messer in den Bauch. Bei den weniger brutalen Kampfmanövern greift Sam kopfüber aus einem Ventilationsschacht hängend einen Feind am Kragen und zieht ihn nach oben. Außerdem kann er Wachen gewaltsam von erhöhten Positionen aus, etwa einem Aussichtsturm, in den Tod stoßen.

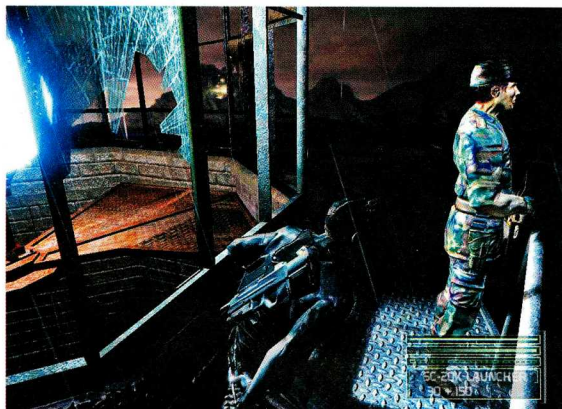
Zu Sam Fishers Ausrüstung zählen wieder Dietrich, Nachtsichtgerät und Haftkamera, aber auch mit experimentellen Waffen wie dem „Land Warrior“-System wird der Spieler im Laufe des Abenteuers konfrontiert. Das Gameplay soll zudem weit weniger linear sein als in den Vorgängertiteln und unterschiedliche Lösungswege für eine Mission bieten. Technisch will man laut Ubisoft mit *Splinter Cell 3* „die beste je da gewesene Optik auf allen Plattformen“ präsentieren.

Die hier vorliegenden Informationen und Bilder stammen allesamt von der für Ende des Jahres angekündigten PC-Version. Eine Umsetzung für Konsole wird es geben, wann diese erscheinen soll, steht allerdings noch nicht fest.

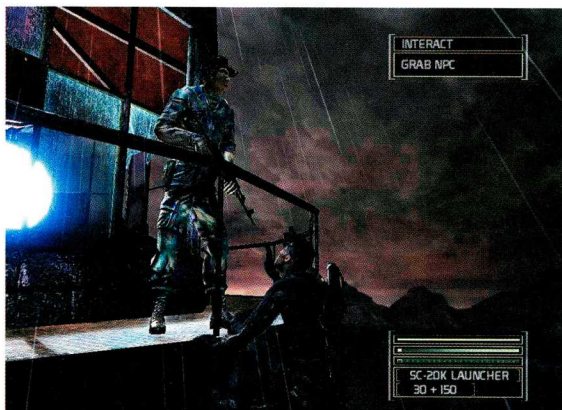
ERSTER EINDRUCK



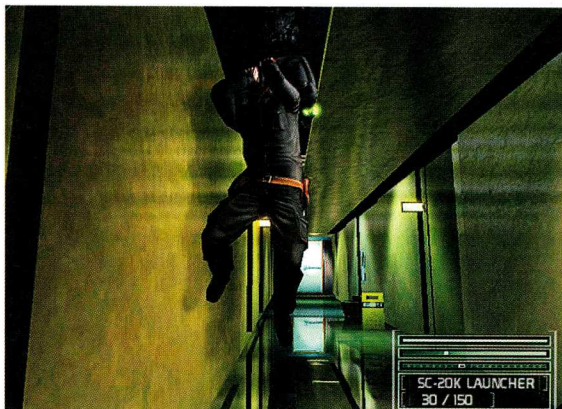
Alle guten Dinge sind drei: Mit *Splinter Cell 3* will Ubisoft nicht nur spielerisch Maßstäbe setzen, sondern auch technisch eindrucksvolle Spielkosten liefern. Wir sind gespannt, was Sam Fisher bei seinem dritten Abenteuer alles zu bieten hat.



↑ Grafisch soll *Splinter Cell 3* noch beeindruckender als die Vorgänger werden.



↑ Gleich greift sich Fisher den Soldaten und zieht ihn über das Gelände.



↑ Der Tod kam von oben: Gegner können nun auch kopfüber angegriffen werden.

SPIONIEREN IM TEAM

DER MEHRSPIELER-MODUS von *Splinter Cell 3* soll im Unterschied zu den Matches in *Pandora Tomorrow* verstärkt auf teamorientiertes Gameplay ausgelegt sein. Die Spieler infiltrieren dabei gemeinsam ein Gebäude oder eine Einrichtung und müssen sich in bestimmten Situationen gegenseitig helfen. Um etwa über eine hohe Mauer zu gelangen, hievt zunächst ein Spieler seinen Kollegen mittels Räuberleiter nach

oben. Dieser zieht seinen Mitspieler dann an einem Seil hoch.



↑ Deathmatch in *Pandora Tomorrow*.



↑ Fackeln Sie mit dem Laser der fliegenden Untertasse ganze Straßen ab. War eh Zeit für einen Straßenerneuerung.



↑ Crypto-137 hasst alle Menschen.



↑ Schweben mit dem Jet-Pack.



↑ Durchschlagend: die Alien-Waffen.

DESTROY ALL HUMANS

Der Name ist Programm: Bereiten Sie als graues Männchen eine Alien-Invasion vor.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: PANDEMIC STUDIOS

PUBLISHER: THQ

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

TERMIN: 2005

WEBSITE: WWW.THQ.DE



IRGENDETWAS MUSS an der Menschheit unglaublich faszinierend sein, dass sie immer wieder Ziel von außerirdischen Angriffen wird. Das einzelne Alien Cryptosproidium-137 aber als Invasion zu bezeichnen, wäre übertrieben. Dennoch sollte man den kleinen, grauen Vertreter einer technisch und geistig hoch entwickelten Spezies nicht unterschätzen. Allerdings scheint es bei Crypto-137 mit der überlegenen Intelligenz nicht weit her zu sein, verwechselt das Alien doch bei seiner Ankunft Menschen mit Rindviechern und steckt bald knietief in Kuchscheiße. Davon lässt es sich jedoch nicht aufhalten und beginnt mit seinem Auf-

trag, die menschliche Gesellschaft der 50er-Jahre zu erforschen und zu vernichten. Zu diesem Zweck werden Menschen und Tiere für medizinische Untersuchungen gekidnappt, ganze Städte mit dem Laserstrahl des UFOs platt gemacht oder öffentliche Einrichtungen ausspioniert.

Doch wie mischt man sich als kleines, glubschäugiges Wesen unter die Erdbewohner, ohne aufzufallen? Einerseits lassen sich die geistig beschränkten Menschen wunderbar hypnotisieren und willenlos durch die Gegend lenken. Andererseits kann Crypto-137 die Gestalt anderer Wesen (Tiere wie Menschen) annehmen, um sich unbemerkt Zugang zu Gebäuden zu verschaffen. Des Englischen scheint der Außerirdische auch nur bedingt mächtig zu sein, was zu unfreiwillig komischen Aussprache-problemen führt. Crypto-137 kann aber nicht nur Gedanken lesen und die Form wechseln, zu seinen weiteren Fähigkeiten zählt auch Telekinese. Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wird von dem Außerirdischen durch die Luft geschleudert und als potenzielle Waffe missbraucht. Falls alle subtilen Mittel wie Hypnose und

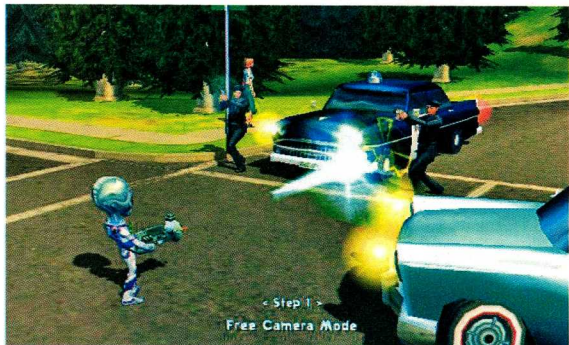
Gedankenkontrolle versagen, bleibt dem Alien noch der Griff zur futuristischen Waffe: Ob Ionen-Detonator, Brain-Exploder oder Zap-O-Matic – die ultigsten Schießweisen dienen einzig und allein dem Zweck, alle Menschen zu vernichten!

Die Aufmachung der insgesamt fünf Schauplätze erinnert dabei an billige Alien-Filme aus den 50er-Jahren, während der Humor des Spiels mit Tim Burtons Sci-Fi-Persiflage *Mars Attacks* vergleichbar ist. Zur kultigen

Atmosphäre tragen auch verschiedene Songs aus jener Zeit wie etwa „Lollipop“ von Alice Babs bei. 

ERSTER EINDRUCK

Das Alien-Invasionen nicht immer düster und brutal wie bei *Halo* sein müssen, zeigt uns Pandemic mit *Destroy all Humans*. Es macht einfach Spaß, als kleines Alien dümmliche Menschen zu manipulieren oder mit dem UFO für Chaos zu sorgen.



↑ Ein Außerirdischer im Straßenverkehr: Die Polizei ist schockiert!



⬆ Der Prinz entgeht (an dieser Stelle erfolgreich) seinem Schicksal - dem Tod.



⬆ Dieser Riese ist nur am Kopf verwundbar, die Bodengegner hier kein Problem.

PRINCE OF PERSIA 2

Er ist der bekannteste Thronfolger der Konsolen-Welt - und auf ihn wartet der Tod!



⬆ Die vier kennen die neuen Kampftricks des Prinzen noch nicht - so ein Pech.



⬆ Hier verwendet der Prinz einen Gegner als Schild und kämpft dabei einhändig.

VON: BERND HOLTMANN

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: UBISOFT MONTREAL

PUBLISHER: UBISOFT

GENRE: ACTIONSPIEL

SPIELER: 1

TERMIN: 4. QUARTAL 2004

WEBSITE: WWW.UBISOFT.DE



SIEBEN JAHRE NACH seinem ersten Abenteuer greift der sportliche Prinz wieder zu seinen Säbeln: Er hat einen Termin mit dem Schicksal. Während der E3-Messe in Los Angeles zeigte uns Ubisofts Pressesprecher, was Sie im Nachfolger des Prinzen-Spektakels *Prince of Persia: The Sands of Time* (Test in OXM 03/04, 89%) erwartet.

Zu Beginn des Spiels wird unser mittlerweile sieben Jahre älterer Helden der nahe Tod prophezeit. Damit will sich der schnelle Säbelschwinger aber nicht abfinden und macht sich deshalb mit raffinierten neuen Kampftricks auf den Weg, um sein Ableben zu verhindern. Das ist aber leichter gesagt als getan. Schließlich macht das Schicksal selbst Jagd auf den jungen Königssohn - und zwar in Form des stark gepanzerten und unsterblichen Riesen Dahaka. Offensichtlich will es sich für die bisherigen Zeitmanipulationen rächen ...

Damit der Prinz nicht vorzeitig das Zeitliche segnet, muss er in der Zeit zurückreisen, um dort ein paar Dinge wieder gerade zu rücken. Ihre bisherigen Fähigkeiten hat die junge Herrschaft auch in ihrem zweiten Xbox-Abenteuer nicht vergessen - der Prinz kann immer noch an Wänden entlang-

laufen oder die Zeit beeinflussen. Allerdings hat der Bursche auch einiges dazugelernt und kann durch den Dolch der Zeit einzelne Gegner verlangsamen oder sich selbst stark beschleunigen, um Gegnern auszuweichen.

Anhand der Messe-Version konnten wir uns in Los Angeles auch einige der neuen Kampftechniken anschauen, darunter die Fähigkeit, einen Feind hinterrücks zu entwaffnen, um ihn dann mit zwei Schwertern brutal zu köpfen. Sie merken es bereits: *Prince of Persia 2* wird deutlich düsterer als der farbenfrohe Vorgänger. Gleichzeitig soll es ebenso unterhaltsam sein wie *Prince of Persia: The Sands of Time* - und nach dem, was wir bisher gesehen haben, verspricht Ubisoft nicht zu viel.

Die Controller-Steuerung des ersten Teils will man umfassend verändern - nicht zuletzt, um die neuen Kampftechniken unterzubringen. Die etwas nervenden Kampfeinlagen des ersten Teils will Ubisoft aber nicht abschwächen, stattdessen spendieren die Programmierer den Gegnern eine flexible und herausfordernde KI. Welche Änderungen es in die fertige Version schaffen und ob das zweite auch das letzte Abenteuer des Perserprinzen sein wird, erfahren wir wohl erst gegen Ende des Jahres.

ERSTER EINDRUCK



Der Perser-Prinz ist immer noch flink und gelenkig. Im zweiten Teil verleiht Ubisoft nicht nur dem ursprünglich zweidimensionalen Charakter, sondern auch dem Spiel mehr Tiefe. Für uns ist *Prince of Persia 2* ein Hitkandidat für den Winter!



VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: CRITERION

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: RENNspiel

SPIELER: 1-2, 1-6 XBOX LIVE

TERMIN: SEPTEMBER

WEBSITE: WWW.EAGAMES.DE

BURNOUT 3

Schneller, als die Polizei erlaubt: Criterions High-Speed-Racer setzt auf riskante und aggressive Fahrweise.



HAPPYEND im Online-Streit: Die beiden Softwareriesen Microsoft und Electronic Arts sind in puncto Xbox-Live-Unterstützung endlich zu einer Einigung gekommen. Der lachende Dritte im Bunde ist der Xbox-Spieler, der nun 15 kommende EA-Spiele wie *FIFA 2005*, *NBA Live 2005* und *TimeSplitters: Future Perfect* online zocken darf. Aufatmen werden besonders die Rennspielfans, die im September mit *Burnout 3* in den Genuss rasanter Live-Matches kommen. Denn seit EA die schnellste Rennspielserie für Konsolen übernommen hatte, sah es erst einmal für Online-Wettkämpfe auf der Xbox zappenduster aus. Schließlich

hat sich dann doch noch alles zum Guten gewendet und so dürfen ab Herbst auch Xbox-Besitzer weltweit gegeneinander um die Wette rasen.

Der neue Multiplayer-Modus von *Burnout 3* beschränkt sich nicht nur auf die üblichen Kopf-an-Kopf-Rennen, sondern bietet auch die beliebte Spielvariante „Crash for Cash“ für teamorientierte Wettkämpfe. Ganz wie im Solo-Modus provozieren bis zu sechs Spieler gemeinsam spektakuläre Massenunfälle, um eine möglichst hohe Versicherungssumme abzukassieren. Damit nicht genug der Zerstörungswut: Die Entwickler haben die Unfälle zudem für den Spieler gewinnbringend in

normale Rennen eingearbeitet: Indem Sie Ihre Kontrahenten in den Gegenverkehr und die Streckengrenzungen rammen, erhalten Sie wertvolle Boost-Energie. Weitere Tempo-Maximierer gibt es natürlich wieder für das Fahren auf der falschen Straßenseite, Drifts und knap-pes Verfehlen anderer Autos.

An fahrbaren Untersätzen wird es in *Burnout 3* nicht mangeln, versprechen die Entwickler von Criterion doch zwölf Fahrzeugklassen sowie insgesamt 72 Rennwagen, und damit deutlich mehr Auswahl als im zweiten Teil. Auch in puncto Streckenvielfalt lässt der Arcade-Racer seinen Vorgänger weit hinter sich zurück: 40 Rennkurse quer durch

die USA, Europa und Asien locken zu halsbrecherischen Wettkämpfen um den Meisterschaftstitel.

In technischer Hinsicht darf man sich natürlich wieder auf superflüssige Rennen, ein herausragendes und detailliertes Schadensmodell sowie eine ansehnliche Streckenoptik freuen.

ERSTER EINDRUCK

Sie haben genug von trockenen Renn-Simulationen und Ihnen steht mehr der Sinn nach einem Funracer? Dann können Sie sich auf September freuen, denn *Burnout 3* sorgt für rasanten Fahrspaß mit Dauer-Action - auch via Xbox Live.



↑ Drängen Sie Ihren Gegner in den Gegenverkehr und damit aus dem Rennen.



↑ Bei Unfällen wird nicht mit beeindruckenden Grafik-Effekten gespart.



↑ Der Crash-for-Cash-Modus kann mit bis zu sechs Spielern online gezockt werden.



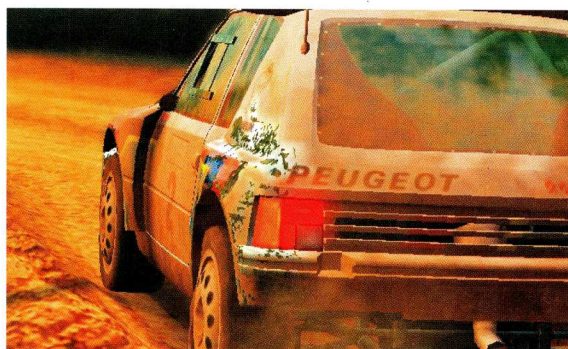
↑ Boost-Energie gibt es diesmal auch für das Schubsen anderer Mitfahrer.



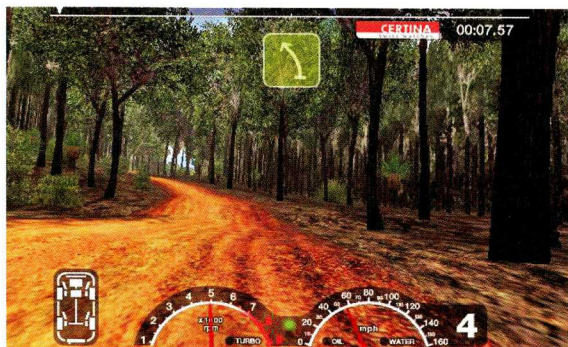
↑ Made in Germany: In Colin McRae Rally 2005 dürfen Sie erstmals auf Strecken in Deutschland um den Rallye-Weltmeistertitel fahren.

COLIN MCRAE RALLY 2005

Der Rallye-König meldet sich mit neuen Features und verbesserter Grafik zurück.



↑ Kratzer im Lack werden ebenso akkurat dargestellt wie großflächige Schäden.



↑ Im fünften Teil stehen dem Spieler vier Kameraperspektiven zur Verfügung.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: CODEMASTERS

PUBLISHER: CODEMASTERS

GENRE: RENN Spiel

SPIELER: 1-4, 1-8 XBOX LIVE

TERMIN: 4. QUARTAL

WEBSITE:

WWW.CODEMASTERS.DE/COLINMCRAE2005

A LLE JAHRE WIEDER stehen Konsolenbesitzern Neuauflagen diverser Sporttitel ins Haus, die pünktlich zum Saisonstart des Live-Vorbilds mit aktuellen Statistiken und aufpolierter Grafik erscheinen. Zu den alljährlichen Wiederkehrern zählt auch die *Colin McRae Rally*-Serie, die nun schon in der fünften Auflage (für die Xbox erst die dritte) zur Schlamm Schlacht mit PS-starken Offroad-Boliden bittet. Freilich beschränkt sich Codemasters bei seinem Flaggschiff aber nicht auf bloße Updates der Rennstatistiken: Für die im Herbst erscheinende Fortsetzung lockt der Entwickler und Publisher sowohl mit einer umfangreichen Solokampagne als auch mit einem spielbaren Online-Modus. Via Xbox

Live können dann bis zu acht Spieler gleichzeitig über staubige und schlammige Strecken heizen. Um fatale Zusammenstöße und damit unfaire Situationen bei den Kopf-an-Kopf-Rennen zu vermeiden, werden die Konkurrenzautos lediglich als schemenhafte Modelle, so genannte Ghosts, dargestellt. Über die Rennfortschritte Ihrer Gegner sind Sie dank eingebildeter Streckenzeiten dennoch immer im Bilde. Darüber hinaus stehen Ihnen wie schon bei *Colin McRae Rally 04* wieder Online-Highscore-Listen zur Verfügung, die Sie im Einzelnen über die Leistung der anderen Spieler informieren.

Aus dem Vollen schöpft Codemasters aber nicht nur in puncto Xbox-Live-Unterstützung, auch offline will der Entwickler die ganze Bandbreite des Rallyesports abdecken. Dazu trennt man sich erstmals vom bewährten Wettkampfmodell und setzt auf einen nichtlinearen Karriere-Modus: Sie starten als unerfahrener Neuling bei einem Team Ihrer Wahl und kämpfen sich durch 32 unterschiedliche Renn-Events bis an die Weltspitze hoch. Am Ende der insgesamt 300 Wertungsprüfungen verspricht Codemasters als Belohnung eine riesige Überraschung – wir sind gespannt, was sich dahinter verbirgt.

Die Abkehr vom gewohnten Laufbahnmodell bot den



NEUES IM RALLYELAND » Mehr Strecken, mehr Autos

COLIN MCRÆ RALLY 2005 bietet im Vergleich zum Vorgänger nicht nur technische Verbesserungen wie aufgepepptes Schadensmodell oder bessere Grafik, sondern es wurde auch inhaltlich überarbeitet und erweitert. Unter anderem stehen Ihnen nun mehr Kurse und Fahrzeuge zur Verfügung.



↑ **NEUE AUTOS:** In über 30 Offroad-Fahrzeugen verschiedenster Hersteller und Klassen, vom 2-Rad- und 4-Rad-Antriebler über Gruppe-B-Autos bis hin zum Classic-Rallye-Boliden, darf der Spieler Platz nehmen - darunter so bekannte Namen wie Volkswagen Golf MK5, Toyota Celica GT-Four sowie Mitsubishi Lancer Evo VIII.



↑ **NEUE STRECKEN:** Zu den acht internationalen Schauplätzen des Vorläufers (Großbritannien, Schweden, USA, Finnland, Australien, Spanien, Griechenland und Japan) gesellt sich nun auch Deutschland. Hier geht es auf insgesamt acht fiktiven Etappen durch die für Deutschland charakteristische Rennlandschaft.



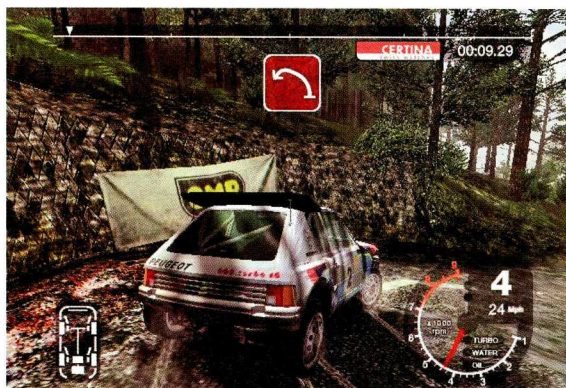
↑ Vor allem die Hintergründe wurden grafisch aufgebessert.



↑ Das neue Schadensdisplay zeigt, welche Autoteile wie stark beschädigt sind.



↑ Panoramafahrt: Im Replay fängt die Kamera die hübsche Landschaftsszenerie ein.



↑ Dynamische Licht-und-Schatten-Effekte sorgen für eine noch realistischere Grafik.

» Entwickeln auch die Gelegenheit, Offroad-Boliden verschiedener Hersteller einzubauen: Über 30 Rallyefahrzeuge, darunter der New Beetle RSi, der Lancia Stratos und der Audi A3, stehen Ihnen diesmal zur Verfügung. Analog zum Fuhrpark wurde auch die Streckenauswahl um einige Etappen erweitert. Deutsche Rallyebegeisterte werden sich besonders freuen, denn in *Colin McRae Rally 2005* dürfen die Spieler mit ihrem Auto erstmals auf fiktiven Kursen in Deutschland durch die Landschaft heizen. Damit erhöht sich die Anzahl der Länder im Ver-

gleich zum Vorgängertitel von acht auf neun.

Neben dem größeren Spielumfang gibt es bei *Colin McRae Rally 2005* noch einige weitere Änderungen: So wurde die dezente Grafik des Vorläufers aufpoliert und die Strecken wurden mit animierten Zuschauern und interaktiven Randobjekten versehen. Wenn Sie nun mit voller Wucht gegen einen Baum krachen, erzittert dieser und Blätter fallen zu Boden. Optischer Feinschliff wurde auch bei den Fahrzeugen betrieben, die mit noch mehr Details und einem verbesserten Schadensmodell glänzen. Letzteres gibt wie gehabt realistische

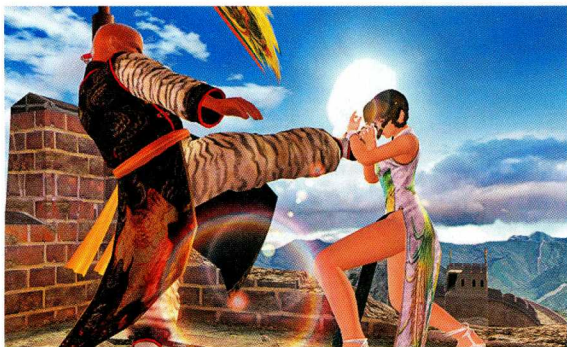
Beschädigungen des Autos wie abgefallene Türen oder eine zerbeulte Karosserie wieder, aber auch feine Lackkratzer werden nun akkurat dargestellt. Ein neues Schadensdisplay hält Sie zudem ständig über den Zustand Ihres Rennwagens auf dem Laufenden. Ob angebrochene Achse oder drohender Plattfuß: Mit einem Blick auf das Display am linken Bildschirmrand erkennen Sie Ausfälle schon frühzeitig. Besonders schwere Unfälle werden neuerdings aber nicht nur mit beträchtlichen Fahrzeugschäden quittiert, ein so genanntes „Benommenheits“-Feature lässt zudem für kurze Zeit den Blick ver-

schwimmen. Ansonsten sorgen vier Kamera-Ansichten für den optimalen Durchblick. Zu der gewohnten Verfolger- und Cockpit-Perspektive gesellen sich im fünften *Colin McRae Rally*-Ableger eine weitere Verfolger- und eine Motorhaubensicht. 

ERSTER EINDRUCK

Auch beim fünften Colin McRae Rally-Teil haben sich die Entwickler nicht auf ihren Lorbeeren ausgerichtet und fleißig am Gameplay und der Technik gefeilt. Neben den neuen Features verspricht vor allem der motivierende Karriere-Modus viel Spaß.





↑ Die Grafik der beiden Titel wurde von den Entwicklern aufgepeppt.



↑ Cool: Heiße Duell auf kalten Bergspitzen.

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Die Beachvolleyballzeit ist vorbei! Die DOA-Babes sind zurück in der Arena!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: TECMO

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: BEAT'EM UP

SPIELER: 1-4

TERMIN: SEPTEMBER 2004

WEBSITE: WWW.TECMOINC.COM



NACHDEM DEAD OR ALIVE 3 seit dem Xbox-Launch für eine sehr lange Zeit die Beat'em Up-Referenz auf der Xbox gewesen ist, fand dieser Zustand mit dem Release von Soul Calibur II im vergangenen Herbst ein jähes Ende. Da *Dead or Alive 4* jedoch erst für die Xbox 2 entwickelt werden soll, versucht Team Ninja nun zunächst mit *Dead or Alive Ultimate* im September dieses Jahres die Genrespitze zurück zu erobern. Im Gegensatz zu ihrem härtesten Konkurrenten setzen die Entwickler dabei vor allem auf eine breite Xbox Live-Unterstützung.

Beim Kauf von *Dead or Alive Ultimate* erhalten Sie im Herbst sogar gleich zwei Teile der beliebten Prügelspielserie. Der erste ist das Original *Dead or Alive*, welches im Jahr 1997 nur in Japan für den Sega Saturn und PSOne erschienen ist. Auf der Xbox findet es nun endlich auch den Weg zu uns in den Westen und wurde für bei der Umsetzung grafisch aufpoliert.

Der wohl aber durchaus interessantere Teil in *Dead or Alive Ultimate* ist die überarbeitete Version von *Dead or Alive 2*, welches ursprünglich im Jahr 2000 das erste Mal für PlayStation 2 und Sega Dreamcast herausgekommen ist. Dieser Teil wurde von Team Ninja dank einer

völlig neuen Engine komplett überarbeitet, so dass sowohl Charaktere als auch Hintergründe in neuem Licht erstrahlen. Laut Ankündigung soll die geliftete Version mehr unterschiedliche Kampfarenen enthalten, als irgendein anderer Teil der Serie zuvor. Fans der Reihe dürfen sich also schon einmal auf ein paar Überraschungen gefasst machen. Die Schauplätze wurden zudem so gestaltet, dass die Umgebung jetzt interaktiv in die Kämpfe mit einbezogen ist.

Auch bei den Charakteren soll es einige Neuerungen geben: Neben neuen Moves wurde dabei vor allem Wert auf das Äußere gelegt, so dass wir wohl auf einige scharfe Kostümenheiten hoffen dürfen. Tecmo kündigte zudem an, dass die zum Teil immer noch im Dunkel liegenden Vorgeschichten der Charaktere weiter beleuchtet werden sollen. Dies soll vor allem durch schön gestaltete neue Anfangs- und Endsequenzen geschehen.

Ein weiteres Hauptaugenmerk bei der Entwicklung lag definitiv auf den diversen Onlinefeatures und den sieben verschiedenen Online-Spielmodi. Prügelspielfans dürfen sich also schon kräftig auf diesen Herbst freuen, denn mit *Mortal Kombat: Deception* und *Dead or Alive Ultimate* starten gleich zwei der erfolgreichsten Beat'em Up-Serie per Xbox Live durch. 

ERSTER EINDRUCK



Tecmo hat die Volleyballsachen im Schrank verstaubt, sich wieder auf die alten Werte besonnen und liefert uns noch dieses Jahr einen bisher wirklich Erfolg versprechenden Aufguss der beiden ersten *Dead or Alive* Spiele!



↑ Wie auch in DOA Xtreme Beachvolleyball kriegen Sie viel von den Girls zu sehen!

HEISSE STRANDDUELLE

OBWOHL DIE HEISSEN Hauptdarstellerinnen der *Dead or Alive*-Serie eigentlich endlich den Strand mit seinen Volleyballfeldern hinter sich gelassen haben sollten, scheinen Sie sich dafür jetzt - zur Freude vieler männlicher Xboxbesitzer - heiße Kämpfe in und am kühlen Nass zu liefern.



↑ Meine Herrr: Hier gibt's wieder eine Menge zu bestaunen!



↑ Auch in *Mortal Kombat: Deception* wird wieder nicht mit Blut gespart.



↑ Insgesamt dürfen Sie in diesem Teil auf 18 Spielfiguren zurückgreifen.

Der Beat-'em-Up-Klassiker mit neuen Modi und Xbox-Live-Unterstützung!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: MIDWAY

PUBLISHER: KONAMI

GENRE: BEAT 'EM UP

SPIELER: 1-2

TERMIN: 4. QUARTAL 2004

WEBSITE: WWW.MIDWAY.COM



DIE MORTAL KOMBAT-Serie steht seit jeher in dem Ruf, mehr harte Action zu bieten als andere Prügelspiele.

Nach dem, was uns bisher an Informationen zum neuesten Teil *Mortal Kombat: Deception* ins Haus geflattert ist, wird man diesem Motto absolut treu bleiben, sodass sich auch dieses Mal sicher wieder die Frage stellt, wie lange das Spiel in Deutschland zu erwerben sein wird. Fans der Serie sollten dann auf jeden Fall die Augen nach einer Version offen halten, denn im Vergleich zum Vorgänger versprechen die Programmierer etliche Verbesserungen an Spielmodi und Grafik.

Im Test zu *Mortal Kombat: Deadly Alliance* bemängelte Manfred damals unter anderem, dass die Arenen nicht interaktiv genutzt werden können. Diesen Schwachpunkt scheinen sich die Entwickler in *Mortal Kombat: Deception* gründlich vorgenommen zu haben. So gibt es erste Bilder zu sehen, in denen Charaktere durch Glasscheiben fliegen oder das Gelände einer Brücke durchbrechen. Als neues Feature soll nun auch das Ausschalten Ihres Gegners mithilfe von Fallen möglich sein: Riesige Pressen oder rotierende Stacheln sorgen dann für ein schnelles Ende. Kenner der Serie ahnen bei diesen Beschreibungen sicherlich

schon, dass auch dieses Mal wieder nicht mit Blutspritzern gezeigt werden wird.

Über diese Interaktionsmöglichkeiten hinaus sollen in vielen Arenen jetzt auch Waffen zu finden sein. Mit insgesamt 18 Charakteren, sechs Figuren aus *MK: Dark Alliance*, sechs neuen Kämpfern und sechs aus den älteren Serienteilen bekannten Haudegen dürfen Sie in den Arenen offline und via Xbox Live so richtig draufloskloppen. Hierbei wird jeder Charakter über zwei der berühmt-berüchtigten Finishing Moves verfügen. Als neues Feature soll es zudem erstmals möglich sein, sich durch eine Harakiri-Aktion selbst umzubringen. Auf diese Weise können Sie zwar nicht dem Tod von der Schippe springen, aber immerhin den Kampf auf ein Unentschieden bringen. Wie diese Option im Spiel jedoch konkret anwendbar sein wird, ist noch nicht bekannt.

Neben dem gängigen Arcade-Modus werden außerdem noch drei neue Spielmodi zu finden sein: Im Puzzle-Kombat-Modus 'spielen' Sie eine Art Tetris, wo am unteren Rand zusätzlich zwei Kämpfer zu sehen sind. Je besser Sie puzzeln, desto stärker setzt Ihr Kämpfer dem anderen zu. Im Chess-Kombat-Modus dürfen Sie ein blutiges Schachduell austragen und in einem Konquest-Modus gar eine ganze Fighter-Karriere starten.

ERSTER EINDRUCK



Mit den neu integrierten Spielmodi geht Midway gegenüber seinen härtesten Konkurrenten *Soul Calibur II* und *Dead or Alive Ultimate* in die Offensive. Bleibt noch abzuwarten, ob der Titel auch grafisch überzeugen kann.



MORTAL KOMBAT DECEPTION



↑ Im Chess-Kombat-Modus geht es ebenfalls hart her.



↑ In dieser Falle hat Ihr Gegner kaum eine Überlebenschance.



↑ Ausgeschiedene Spieler können die anderen Fahrer mit Raketen bombardieren.



↑ Diesmal ist der Luftangriff erfolgreich und die rote Karre fliegt in die Luft.

MASHED

Party-Zocker aufgepasst: Hier kommt der Mega-Multiplayer-Spaß mit gefährlich hohem Suchtfaktor!

VON: MANFRED REICH

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: SUPERNATIC SOFTWARE

PUBLISHER: EMPIRE INTERACTIVE

GENRE: FUN-RACER

SPIELER: 1-4

TERMIN: JUNI

WEBSITE: WWW.GETMASHED.NET



„WER DEN ANSCHLUSS VERLIERT, der explodiert!“, heißt es in der offiziellen Produktbeschreibung von Publisher Empire Interactive zu *Mashed*. Und mit diesem kurzen, aber prägnanten Slogan ist das Spielprinzip des Fun-Racers auch schon vollständig erklärt.

Bis zu vier Fahrzeuge heizen in diesem Spektakel gleichzeitig um 13 verschiedene Rennstrecken und beharken sich dabei aufs Äußerste – sei es durch aggressive Rempel oder durch Waffengewalt. Wer zu weit zurückfällt, sieht seinen Boliden in Rauch aufgehen. Einen Gewinner gibt es also in jedem Wettkampf immer genau dann, wenn nur noch einer der Fahrer übrig ist, weil der Rest in die Luft gesprengt wurde.

Doch selbst wenn Sie in *Mashed* einmal etwas den Anschluss an die Konkurrenz verlieren, sind Sie noch nicht geschlagen. In den Arealen sind in den meisten Spielmodi nämlich zahlreiche Power-ups verstreut, mit denen Sie Ihren Kontrahenten ordentlich einheizen können. So können Sie auch in diesem Spiel die Fun-Racer-obligatorischen Öllachen auf die Fahrbahnen schütten und Ihre Gegner dadurch ins Schleudern bringen. Noch eindrucksvoller sind allerdings Schießprügel, mit denen Sie Granaten

und Raketen auf die anderen Fahrer abfeuern können. Und wenn Sie einmal kein Power-up im Gepäck haben, besteht immer noch die Möglichkeit, sich die abwechslungsreichen Fahrbahnen zunutze zu machen. Selbst mit kleinen Schubsern können Sie die Rennen nämlich für sich entscheiden. Enge Kurven, steile Abgründe und sich bewegende Hindernisse bieten Ihnen hierfür allerlei Gelegenheiten.

Auch wenn das Spielprinzip fast ein wenig anspruchslos klingen mag, entpuppte sich *Mashed* während unseren ersten Anzock-Runden als wahrer Arbeitsblocker. Denn vor allem im Multiplayer-Modus spielt der Titel seine ganze Stärke aus und die Redaktion war über einen längeren Zeitraum nicht mehr von den vier Controllern wegzubekommen. Bis zu vier Zocker gleichzeitig können bei diesem Spiel mitmachen. Dabei finden sämtliche Duelle auf ein und demselben Bildschirm statt. Selbst wenn Sie sich einmal im Mehrspieler-Modus aus dem Renngeschehen verabschieden, bietet *Mashed* immer noch jede Menge Spaß. Dank des Air-Strike-Features können Sie nämlich nach Ihrem Ausscheiden mit einem Fadenkreuz die noch aktiven Teilnehmer markieren und einen Raketenhagel auf diese niederprasseln lassen.

Der einzige Wermutstropfen: Die spaßige Raserei ist nicht über Xbox Live spielbar.

ERSTER EINDRUCK



Das Spielprinzip mag schlicht sein, dennoch ist *Mashed* ein Mordsspaß. Vor allem jene Xbox-Besitzer, die gerne reale Mitspieler zu sich einladen, um sich gemeinsam zu amüsieren, sollten sich den Release-Termin ganz dick im Kalender anstreichen!



↑ Explosionen, steile Kurven, rabiate Gegner – in Mashed tobt das Chaos.



↑ Auf Eis arten die Rennen in gefährliche Rutschpartien aus.



↑ Spektakuläre Sprungpassagen dürfen in keinem Fun-Racer fehlen.



SATTE 50 % SPAREN

Testen Sie jetzt DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN und sparen Sie dabei noch schlappe 50%. Wir senden Ihnen zwei aktuelle Hefte mit den neuesten Spieledemos auf DVD für nur € 7,99!

Bequemer und schneller
online abonnieren:

oxm.computec.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN und aller COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Fax: 0043-6246-8825277

Das Angebot ist aus lizenzrechtlichen Gründen auf Deutschland, Österreich und die Schweiz beschränkt!

☒ Ja, ich möchte das Miniabo von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN mit DVD für € 7,99!

Absender (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gefällt mir Das Offizielle Xbox-Magazin mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte Das Offizielle Xbox-Magazin mit DVD jeden Monat frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 88,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,40/Ausgaben; Österreich € 97,20/12 Ausgaben) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag unverzüglich nach Erhalt der beiden Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

☐ Bequem per Bankinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

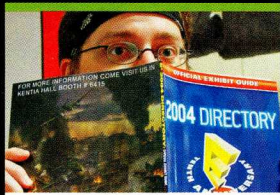
Kontoinhaber

☐ Gegen Rechnung

TEST

Hier geben wir Ihnen einen Überblick über die Redaktion, unser Wertungssystem sowie die Bedeutung unserer Icons.

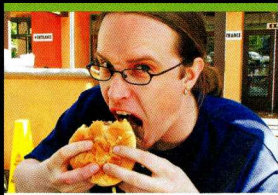
DAS TEAM



JEAN-REINER JUNG (32)
// LEITENDER REDAKTEUR

Kampf dem Winterspeck! Nachdem er sich wochenlang in diversen Fahrrädern herumgetrieben hat, fährt Jean jetzt täglich mit seinem neuen Drahtesel die zehn Kilometer ins Büro und wieder zurück.

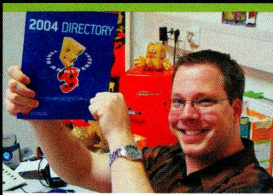
SPIELT DERZEIT: Shadow Ops: Red Mercury, Crimson Skies (Xbox Live) und Power Strike II (Sega Game Gear)
SCHAUT DERZEIT: Zwei glorreiche Helikopter (Gold-Edition) und Dr. Mabuse, der Spieler.



MANFRED PATRICK REICHL (29)
// REDAKTEUR

Manfred verweilt in den drei Wochen vor dem Erscheinen dieser Ausgabe auf der E3 in LA und tourte anschließend zwei Wochen durch den Westen der USA. Dabei beschäftigte er sich vor allem mit der Burger-Kultur des Landes.

SPIELT DERZEIT: Gar nichts, weil er nach dem Spiele-Overkill auf der E3 erst mal die Schnauze voll hat.
WARTET DAFÜR SEINSCHEITIG AUF: Halo 2, Kameo, Doom 3, Splinter Cell 3 u. s. w.



BERND HOLTSMANN (25)
// REDAKTEUR

Versucht nach dem *Thief* permanent, seine Finger bei sich zu lassen. Damit er nicht als Kleptomane von den Kadi kommt, geht er auch tagtäglich gebeugt den Wacheuten in der Nürnberger Altstadt aus dem Weg.

SPIELT DERZEIT: Thief: Deadly Shadows, Shadow Ops: Red Mercury (Co-Op - das rockt!)
LEIST DERZEIT: Ist ausschließlich den Musikexpress, das ist seine monatlich erscheinende Musikbibel.



JANINA WINTERMAYR (22)
// VOLONTÄRIN

War letztesmal einmal wieder bei IKEA und wollte sich eigentlich nur ein neues DVD-Regal zulegen. Ein Regal hat sie zwar nicht gefunden, dafür haufenweise Kleinkram. Jetzt liegen die DVDs aber immer noch am Boden rum.

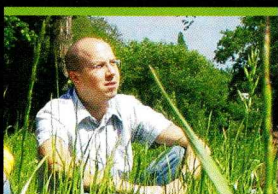
SPIELT DERZEIT: DTM Race Driver 2, Red Dead Revolver und nach langer Zeit mal wieder Blinx.
TRAIERT DERZEIT: Reißig für den zweiten OMM Cup. Sie will ja nicht so schlecht wie Manfred abschneiden ->



JANA MAHNKE (25)
// FREIE MITARBEITERIN

Da geht man nach etlichen Jahren endlich mal wieder zum Hamburger Hafengeburtstag und statt des erhofften milden Abends mit einem kühlen Bierchen gab es nur Regen, Regen und nochmals Regen! Typisches Hamburgewetter halt!

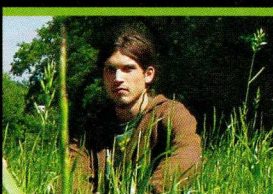
SPIELT DERZEIT: Phantasy Star Online Episode 1 & II, Brute Force, Halo (wieder einmal)
FREUT SICH DERZEIT AUF: Ihr alljährliches, sommerliches Geburtstagsnachfeiern mit lieben Freunden.



LARS 'DER ALTE' KROMAT (31)
// LAYOUT

Da alle E3-Artikel erst kurz vor Redaktionsschluss eintrudeln, konnte Lars sich ein paar schöne Tage auf der Firmenwiese machen. Nur um dann letztendlich ein paar Nachschichten einzuschleppen.

SPIELT DERZEIT: Kapitän in seiner Badewanne und übt das Zellen in seinem Wohnzimmer.
FREUT SICH DERZEIT AUF: Full Spectrum Warrior, GTA San Andreas, Thief 3 und den Sommer.



FLORIAN HANNICH (20)
// AZUBI MEDIENGESTALTER

Hat endlich seinen Bausparvertrag geköpft, ist zum Media Markt gewandert und hat prompt 2.000 Euro für Sachen, die man nie braucht, zum Fenster rausgeschmissen. Ist da wohl die Wertvorstellung abhängig vom Kontostand?

SPIELT DERZEIT: Hitman Contracts ohne Schleichen, Tony Hawks Underground und Amped 2.
FREUT SICH DERZEIT AUF: Doom 3 und hofft, dass der neue Kiti nicht von der Einfallslosigkeit verschluckt wird.



WOJTEK PRUCHNICKI (23)
// AZUBI MEDIENGESTALTER

Da er durch den enorm stressigen Produktionsplan der letzten Wochen keinen Urlaub nehmen konnte, musste er mit einer uralten Tradition seiner Freunde brechen: das alljährliche Männertag-Wandern. Sorry, Folks!

SPIELT DERZEIT: Hitman Contracts, das ihm so heilig ist, dass er es in einem Aluminium-Koffer aufbewahrt.
LEIST ZURZEIT: „Die Bibel nach Biff“ von Christopher Moore. Danke Natascha und Flo.

DIE ICONS



XBOX-ELITE

Jedes Spiel, das über 85 % erreicht, erhält den Elite-Award. Wenn Sie das Icon sehen, können Sie einen genialen Titel erwarten.



SPIEL DES MONATS

In jeder Ausgabe verleiht die Redaktion des OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS ihrem Lieblingsspiel diesen Award.



BUDGET

Sollte ein Spiel für wenig Geld zu haben sein, dann markieren wir es in unserer Test-Übersicht mit diesem auffälligen Logo.



NUR FÜR XBOX

Wenn dieses Icon am Anfang eines Spieltests steht, dann können Sie sicher sein, dass dieses Spiel nur für die Xbox erscheint.



SPIELBARE DEMO AUF DVD

Dieses Icon wird von uns verwendet, wenn Sie auf unserer DVD eine spielbare Demo zum vorgestellten Titel finden.



VIDEO AUF DVD

Dieses Icon weist auf Filmsequenzen des vorgestellten Titels auf der DVD hin. Dank der Filmstreifen an der Seite nicht zu verwechseln.



XBOX LIVE SPIELBAR

Wenn Sie dieses Symbol bei einem Spiel entdecken, so können Sie mit diesem Titel online antreten.



XBOX LIVE DOWNLOADS

Dieses Icon weist darauf hin, dass das Spiel zwar onlinefähig ist, aber nur Downloads zur Verfügung stehen.

DIE WERTUNGEN

85 % - 100 %

XBOX-ELITE - DAS BESTE, WAS SIE SPIELEN KÖNNEN

75 % - 84 %

ÜBERZEUGEND - SOLLTEN SIE NICHT VERPASSEN

65 % - 74 %

GUT - JEDOCH MIT KLEINEREN MÄNGELN

51 % - 64 %

DURCHSCHNITT - BIETET NICHTS AUSSERGEWÖHNLICHES

26 % - 50 %

SCHLECHT - DAMIT SOLLTEN SIE SICH NICHT BESCHÄFTIGEN

00 % - 25 %

OHNE WORTE - WER DAS EIN SPIEL NENNT, HAT KEINE AHNUNG!

DIE WERTUNGSSTERNE

***** Elite: Absolut herausragend

***** Gut: Eine echte Bereicherung

**** Okay: Macht Spaß

*** Na ja: Wirkt aufgesetzt

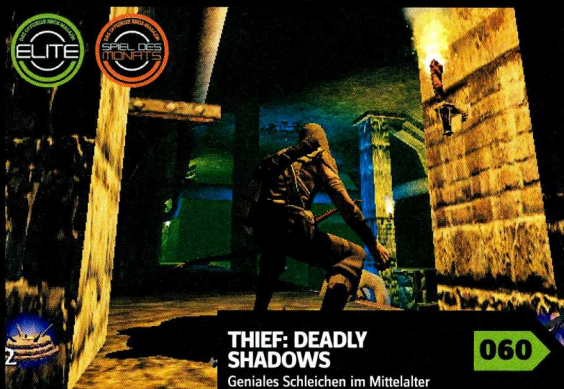
* Schlecht: Echt übel

SO TESTEN WIR

EINZIG UND ALLEIN europäische Verkaufsversionen werden von uns getestet - genau die Produkte, für die Sie Ihr Geld ausgeben. Titel aus Japan oder USA unterscheiden sich oft von Spielen, die in Europa in den Handel kommen. Deshalb werden Sie bei uns nicht durch Rezensionen importierter oder unfeigiger Spiele in die Irre geführt.

Microsoft hat weder Zugriff noch Einfluss auf die Inhalte des OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS. Es gibt keine Absprachen mit den Spiele-Herstellern. Allerdings bekommen wir viele Infos, Bilder und Spiele vor jedem anderen Magazin. Das Ergebnis sind objektive und kompetente Spieltests - genau das, was Sie für Ihre Kaufentscheidung brauchen.

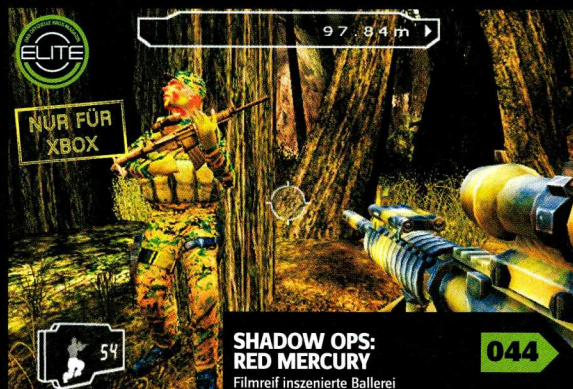
Da Xbox-Spiele in der Regel um die € 70,- kosten, haben wir uns entschlossen, sehr hart zu bewerten. Jedes Spiel, das bei uns einen Elite-Stempel bekommt, ist sein Geld wert.



THIEF: DEADLY SHADOWS

Geniales Schleichen im Mittelalter

060



SHADOW OPS: RED MERCURY

Filmreif inszenierte Ballerei

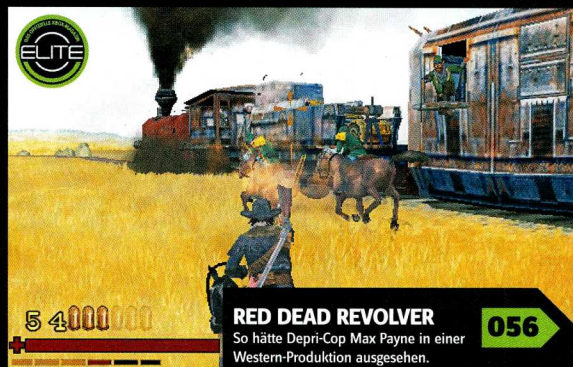
044



GALLEON

Sechs Jahre in Entwicklung und es sieht immer noch aus wie auf der PSone.

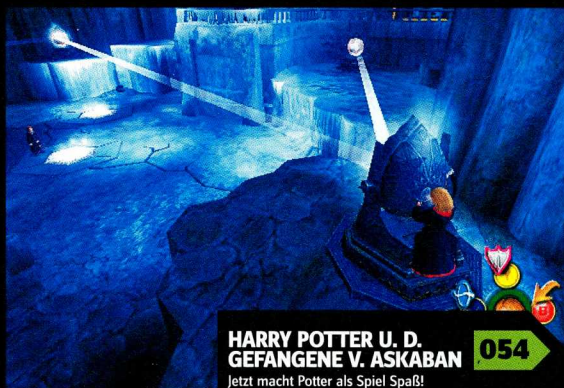
048



RED DEAD REVOLVER

So hätte Depri-Cop Max Payne in einer Western-Produktion ausgesehen.

056



HARRY POTTER U. D. GEFANGENE V. ASKABAN

Jetzt macht Potter als Spiel Spaß!

054



UNREAL II

Auf dem PC war es ein Hit. Auf der Xbox wird es dem Ruf nicht gerecht.

058



SYBERIA 2

Die verzwickte Geschichte um eine verschollene Insel geht weiter.

066

WEITERE TESTS

MALICE

Oh, meldet sich der ehemalige Launchertitel doch noch mal zum Test!

053

MEMORICK - THE APPRENTICE KNIGHT

Ein kleines, nettes Jump & Run

055

MTV MUSIC GENERATOR 3

Bei dieser Anwendersoftware verzichten wir auf eine Wertung.

055

THE SUFFERING

Die gruseligsten Schnitte der Videospielgeschichte

052

WORLD CHAMPIONSHIP POOL

Ungewöhnliche Mischung, aber nett: Billard trifft Xbox Live

064

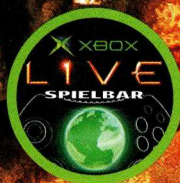
In bester Hollywood-Manier rettet Elite-Soldat Frank Hayden die Welt vor der Atom-Katastrophe. Wir schlagen vor, Sie holen sich schon mal das Popcorn!

SHADOW OPS RED MERCURY



DEMO
AUF DVD

VIDEO
AUF DVD



**NUR FÜR
XBOX**

KURZ & KNAPP

Ein actionorientierter Militärschooter mit starken Hollywood-Anleihen, filmreifen Zwischensequenzen, sehr gutem Soundtrack sowie Co-Op- und Xbox-Live-Modus.

VON: BERND HOLTMANN

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ATARI

GENRE: EGO-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-2, 1-16 (XBOX LIVE),
1-8 (SYSTEM LINK)

TERMIN: 24. JUNI

WEBSITE: WWW.SHADOWOPSGAME.COM

ACTIONFILME SIND kurze, weiche, bequeme Unterhaltung. Auf der Leinwand riskiert ein strahlender Held für eine edle Sache Kopf und Kragen, während man selbst faul auf der Couch sitzt, sich das Spektakel anschaut,

wenn die linke Hand zu den Chips und die rechte zur eisgekühlten Cola greift. Nach unserem *Shadow Ops: Red Mercury*-Test dürfen wir Ihnen einen Tipp geben: Finger weg von den Süßigkeiten und ran an den Xbox-Controller. Hier dürfen Sie selbst die Rolle dieses Helden übernehmen und die Welt retten. Bereits der Spiel-Anfang katapultiert Sie in eine packende Handlung, die sich wie der Umschlagtext eines neuen Tom-Clancy-Romans liest: Als Elite-Soldat Captain Frank Hayden müssen Sie eine Mini-Atombombe aufspüren, die einigen Terroristen in die Hände gefallen ist. Das ist aber leichter gesagt als getan, denn Ihre Gegenspieler hüten ein dunkles Geheimnis, das Sie erst im Laufe der hektischen Hetzjagd über die Kontinente lüften.

In *Shadow Ops: Red Mercury* erwarten Sie 25 lineare Missionen, die so voller Action stecken, dass selbst ein James Bond vor Anerkennung den Hut ziehen würde.

Um die Welt vor dem Atom-Attentat zu bewahren, setzt Held Hayden aber nicht auf Charme, Smoking und Martinis, sondern auf Tarnklamotten, Teamarbeit und ein protziges Arsenal. Je nach Mission stehen ihm Blend- und Splittergranaten, Desert Eagle, Uzi, M4 Karabiner, diverse Schrotflinten, Raketenwerfer und Scharfschützengewehre zur Verfügung. Im Gegensatz zur Taktik-Shooter-Konkurrenz *Rainbow Six 3* werden die Waffen pro Mission vorgegeben.

Um Sie nicht vorsätzlich von der Action abzulenken, erspart man Ihnen auch unnötige Briefings. Stattdessen gibt es eine stets abrufbare Liste mit Missionszielen. Außerdem zeigt Ihnen das Spiel am oberen Bildschirmrand die Richtung und Entfernung zum nächsten Ziel an – und löst Sie Abschnitt für Abschnitt durch das Spiel.

Da selbst bei alten Armee-Hasen nicht immer alles nach Plan verläuft, muss Haydens Team häufig improvisieren ➤



↑ Im Co-Op-Modus zählt Teamwork. Wenn einer stirbt, startet die Mission für beide von vorn.



↑ Geschütze erledigen anstürmende Gegner.



↑ Tote Gegner hinterlassen Erste-Hilfe-Pakete.

ROTES QUECKSILBER? ➡

IN *SHADOW OPS: RED MERCURY* spielt Quecksilber-Oxid eine wichtige Rolle, denn es dient als Basisstoff für die Mini-Atombombe. In der Realität gibt es das rote Quecksilber allerdings gar nicht – die Hintergrundgeschichte ist also grober Unfug.

Aufgeklärte Wissenschaftler schmunzeln bei dem Begriff, denn die Fachwelt ist sich einig: Es gibt kein kernwaffenfähiges Material namens Red Mercury. Aber woher kommen die vielen Mythen rund um diesen Namen? Einige Verschwörungstheoretiker behaupten immer noch, dass es rotes Quecksilber gibt und dass es für Atombomben ebenso tauglich sei wie zur Tarnbeschichtung von Kampfflugzeugen. In den Neunzigern behaupteten einige Medien sogar, dass die ehemaligen Sowjets eine „Mini-Atombombe“ entwickelt hätten, bei der rotes Quecksilber die Zündfunktion für atomare Sprengköpfe übernehmen sollte. Die beste Erklärung für diesen Humbug ist wohl der Codename, den die Russen in der Frühzeit der sowjetischen Kernwaffenentwicklung für hoch angereichertes Uran oder Plutonium verwendeten: Red Mercury.



BONUS INFO

➡ **SHADER-EFFEKTE**
Wenn Ihr digitales Alter Ego in eine explodierende Blendgranate blickt, färbt sich der Bildschirm zunächst weiß. Zombie verwendet DirectX-8-Shader, um die wiederkehrende Sicht außerdem noch verschwommen aussehen zu lassen.

➡ **WAFFEN-DETAILS**
Die Waffen in *Shadow Ops: Red Mercury* wurden sehr penibel nachgebildet. Kein Wunder, denn Zombie-Firmenchef Mark Long war selbst Major in der US Army. Während seines Redaktionsbesuchs im April verriet er uns aber nicht nur dieses Detail, sondern erklärte uns auch, warum er außerdem so viel Wert auf Realitätsnähe legt: „Wenn wir auch nur ein kleines Detail der Waffen vergessen oder falsch modellieren, bombardieren uns die Spieler mit Beschwerdebriefen – und das wollen wir doch nicht. [lacht] Ich meine, dass die Umgebung und die Waffen realistisch aussehen sollen, aber das gesamte Spiel eher auf Action ausgelegt ist.“

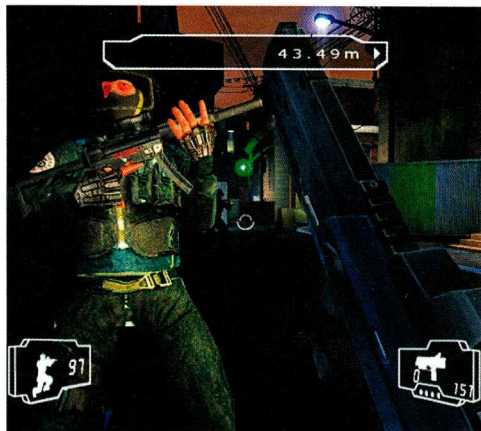
„Shadow Ops ist kurzweilige Action, gepaart mit unterhaltsamer Story und fetzigen Filmsequenzen.“

➡ – und diese stimmungsvollen Stellen sind die Stärken von *Shadow Ops*. In einer Mission sind Sie zunächst allein unterwegs, um zwei Gastanks mit Sprengladungen zu zerstören. Kurz nachdem das erledigt ist, hören Sie die Schreie Ihrer Kollegen über Funk: „Wir werden von einem Scharfschützen auf dem Lagerhaus angegriffen! Hayden, komm hier rüber und bring den Typen um!“ Die Zielkoordinaten ändern sich und aus Angst um die Kamera-

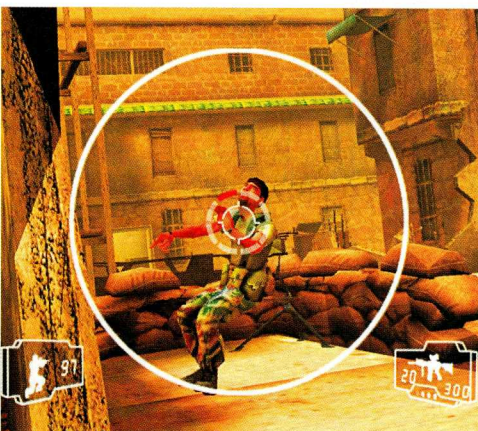
den hetzen Sie zum Heckenschützen. Nachdem der erledigt ist, helfen Sie den Kollegen im Hafen – mit dem eigenen Scharfschützen-Gewehr.

Auf technische Details der Waffen, die Gesundheitsanzeige der Kollegen oder koordinierte Angriffe müssen Sie in *Shadow Ops: Red Mercury* verzichten. Daran merkt man einmal mehr, dass knallharte Action im Vordergrund steht – und die bekommen Sie zuhause.

Damit Sie im Feuereifer nicht vom feindlichen Kugelhagel durchsiebt werden, müssen Sie in Deckung gehen – mal hinter Kisten, Containern oder Felsvorsprüngen, in anderen Missionen hinter Häusercken, Autowracks oder Straßenblockaden. Im Spielverlauf agieren die Gegner immer raffiniert und wenden Armee-Taktiken an. In den Kongo-Missionen zu Beginn des Spiels sind die Soldaten noch taktische Laien und versuchen Sie durch ➡



↑ Ein französisches Sonderkommando steht Ihnen tatkräftig zur Seite.



↑ Solche Schnellschüsse sind ohne Neigung zur Seite nicht möglich.

Wenn Tom Clancy, die James-Bond-Produzenten und Meisterregisseur Ridley Scott zusammen an einem Spiel arbeiten würden, käme vermutlich *Shadow Ops: Red Mercury* heraus. Wir zeigen Ihnen, welche Filme die Entwickler besonders beeinflusst haben.

BLACK HAWK DOWN (2001)



Regisseur: Ridley Scott
Filmmusik: Hans Zimmer

Handlung: Im Film wird gezeigt, wie US-Truppen die somalische Hauptstadt Mogadischu im Oktober 1993 belagern. Nachdem zwei Black-Hawk-Hubschrauber über der Stadt abgeschossen werden, artet die ursprünglich für 45 Minuten geplante Mission in einen 16-stündigen, blutigen Häuserkampf aus. Wie Zombie-Chef Mark Long selbst zugibt, bedient sich *Shadow Ops: Red Mercury* besonders stark an Elementen aus diesem Film und seinen packenden Actionszenen.

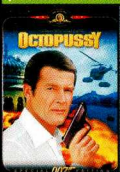
PROJEKT: PEACEMAKER (2002)



Regisseurin: Mimi Leder
Filmmusik: Hans Zimmer

Handlung: Unbekannte Terroristen aus Osteuropa stehlen eine Atomwaffe aus alten Beständen der Roten Armee. Ihr Ziel: Sie wollen den Erstschatz gegen die USA durchführen. Eine junge Nuklear-Expertin (Nicole Kidman) und ein Special-Forces-Colonel (George Clooney) müssen die Terroristen und die Bombe finden, bevor es zu spät ist. Der Handlungsstrang der entweichenden Atombomben-Attentäter war ebenfalls eine Inspiration für die Zombie-Leute.

JAMES BOND: OCTOPUSSY (1983)



Regisseur: John Glen
Filmmusik: John Barry

Handlung: Auf der Spur der schönen und gewitzten Schmugglerin Octopussy erfährt Bond von den Plänen des russischen Generals Orlov. Dieser will mit einem Atomsprengkopf eine deutsche Militärbasis in die Luft jagen und den vermeintlichen Unfall den Amerikanern in die Schuhe schieben. Auf diese Weise möchte der General die weltweite Abrüstung forcieren und mit seinen eigenen Truppen angreifen. Doch der Russe hat seinen Plan ohne Bond gemacht ...

>>> DECKUNG

Wenn Sie in geduckter Haltung hinter einem Objekt Stellung beziehen, können Sie sich mit der Links-Taste und dem linken Analog-Stick beliebig weit zur Seite neigen und nach oben lugen. Aber denken Sie daran: Wenn Sie den Feind sehen, dann kann er Sie auch sehen.

>>> HILFREICHE TIPPS

Während der einmaligen Ladezeit zu Beginn jeder Mission erscheinen hilfreiche Taktik-Tipps in Telegrammform auf dem Bildschirm. Das hilft besonders Einsteigern dabei, sich an die taktische Vorgehensweise von Spezial-Einheiten zu gewöhnen.

>>> FEUER FREI

Sie können auch ohne den Ziel-Modus (Links-Taste) feuern. Ihre Schüsse sind dann zwar ebenso präzise, allerdings ist die Sicht nicht so gut. Im Ziel-Modus zoomt das Spiel je nach der verwendeten Waffentart die Gegner heran. Beim Scharfschützengewehr dürfen Sie die Zoom-Stufe sogar mit dem digitalen Steuerkreuz verändern.

>>> GRANATENSTARK

Mit der weißen Taste rollen Sie Granaten in Richtung Ziel. Sie können die explosiven Eier aber auch mit der schwarzen Taste werfen. Damit schalten Sie kleine Stoßtrupps aus, ohne viel Munition zu verschwenden.

>>> MEHRSPIELER-SPASS

Im Co-Op-Modus müssen Sie gemeinsam und trotzdem sehr vorsichtig vorgehen. Sobald ein Spielcharakter stirbt, müssen beide Spieler den Level von vorne beginnen. Das ist für Anfänger zwar frustrierend, sorgt aber für eine steile Lernkurve im Umgang mit schließwütigen Terroristen.

>>> FORTSETZUNG FOLGT?

Der Name deutet bereits an, dass *Shadow Ops: Red Mercury* als Spiel-Serie ausgelegt ist. Hoffen wir also, dass Zombie den Elite-Soldaten möglichst bald auf den nächsten Einsatz schickt. Wer weiß, ob aus dem Techtelmechtel mit der russischen Doppelspionin noch etwas wird? Ups, haben wir vielleicht zu viel verraten?

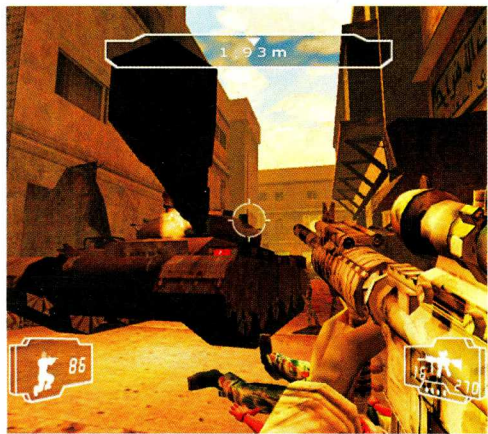
„Weder Rainbow Six 3 noch Hitman: Contracts oder Splinter Cell gestalten den Front-Einsatz so unterhaltsam.“

>>> plumpes Blindfeuer zu erledigen. Später treffen Sie aber auf immer besser ausgebildete Elite-Terroristen, die Sie zum Beispiel mit Blendgranaten aus der Deckung jagen, um Sie dann aufs Korn zu nehmen. Häufig folgen fest programmierte Überraschungsangriffe dicht hintereinander, die einen Spannungsbogen wie im Film erzeugen. Solche Angriffe finden oft

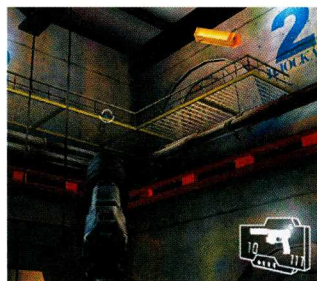
auch von mehreren Seiten statt. In diesen Patt-Situationen wechseln Sie mit der Links-Taste in den Ziel-Modus und lehnen sich mit dem linken Analog-Stick beliebig weit zur Seite. Dieses System der stufenlosen Neigung ist übrigens ein Genre-Novum und besonders in zermürbenden Häuserkämpfen sehr hilfreich. Weder *Rainbow Six 3* noch die strategischer ausgeleg-

ten Schleich-Shooter *Hitman: Contracts* oder *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* gestalten das Front-Versteckspiel so einfach und unterhaltsam wie *Shadow Ops*.

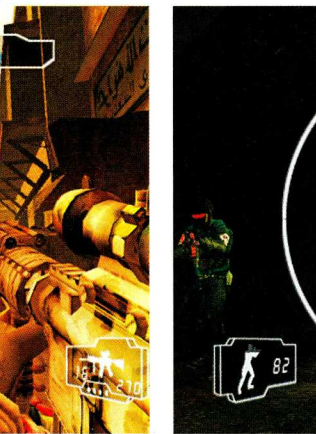
Die drei Schwierigkeitsgrade des Spiels unterscheiden sich übrigens nicht - wie bei so vielen anderen Ego-Shootern - in der Anzahl der Gegner. Mit steigendem Anspruch verringert sich stattdessen >>>



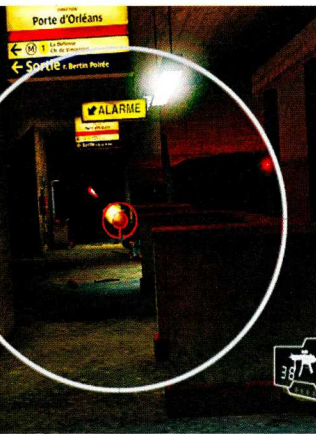
↑ Dieser Panzer taucht plötzlich auf. Eine Sprengladung schaltet ihn aus.



↑ Kugeln fliegen realistisch zur Seite.



↑ Vor dem Showdown stehen Sie in der Pariser U-Bahn unter Beschuss.



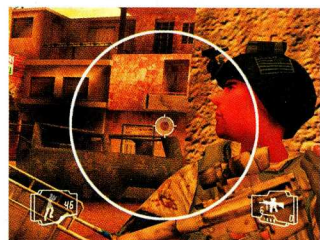
↑ Unfair: Verstecken spielen im Tarnanzug.



➤ Es sind knapp 30 Meter bis zum nächsten Abschnitt. Der Russe rechts erlebt unseren Vorstoß vermutlich nicht mehr.



➤ In einer Filmsequenz explodiert Red Mercury.



➤ Sehr detailliert: Ausrüstung und Waffen.



➤ Die Explosionen sehen okay aus.

„Im schweren Spielmodus ist Taktik angesagt, denn Munition ist knapp.“

» die Wirkung von Erste-Hilfe-Paketen und die Menge herumliegender Munition. Während die meisten Spieler den einfachsten Modus („Ranger“) ohne Munitionsmangel locker in 10 bis 15 Stunden durchspielen, brauchen selbst erfahrene Xbox-Spieler im schwierigsten Modus („Delta Force“) fast doppelt so lang.

Grafisch wirkt *Shadow Ops* etwas angestaubt und kann mit kommenden Knüllern wie *Doom 3* oder *Chronicles of Riddick* nicht mithalten. Deshalb gehört das Spiel aber keineswegs zur alten Grafik-Garde, denn die eingesetzte *Unreal-Engine* haben die Entwickler mit dem Karma-Physik-Modell und einer Lippsynchron-Technik verfeinert. Außerdem griff man auf zahlreiche Motion-Capturing-Aufnahmen mit ehemaligen Special-Forces-Mitgliedern zurück – und das sieht in der Bewegung sehr realistisch aus.

Besonderes Lob gebührt den vorher berechneten Filmsequenzen zwischen den Missionen. Die entstanden zwar mithilfe der etwas angestaubten Spiele-Engine, wurden aber durch geschickte Kameraführung so aufwendig in Szene gesetzt, dass selbst gestandene Hollywood-Regisseure neidisch werden könnten.

Um die Actionfilm-Stimmung und die sehenswerten Zwischensequenzen auch klangtechnisch zu unterfüttern, hat man den TV-Serien- und Spielekomponisten Inon Zur (www.inonzur.com) engagiert. Das Ergebnis wurde von einem echten Orchester eingespielt und klingt vor allem mit einer angeschlossenen Dolby-Digital-Anlage erstaunlich gut.

Auch die verwendeten Soundeffekte sind absolut filmwürdig – nicht zuletzt, weil sie im gleichen Hollywood-Studio entstanden wie die der Filme *Kill Bill* oder *Black Hawk Down*. Tatsächlich hört man heraus, ob ein Schuss nun aus einem engen Korridor, einem Hof oder von einem offenen Feld abgefeuert wurde.

Ist der Einzelspieler-Modus einmal abgefeiert, brauchen Sie *Shadow Ops* aber noch nicht ins Spiele-Archiv zu stellen. Auch im Mehrspieler-Modus bekommt man eine Menge geboten, genauer gesagt zehn abwechslungsreiche Co-Op-Levels, die Sie der Reihe nach per Splitscreen freispielen können. Via Xbox Live können Sie in zehn weiteren Karten sogar als Teams gegeneinander antreten und klassische Modi wie Capture the Flag und die beliebte VIP-Eskorte spielen.



BERND MEINT:

Ich liebe Film-Soundtracks und lese gerne Tom-Clancy-Romane – *Shadow Ops* ist wie für mich gemacht! Die Handlung ist packend und die Videos verdienen die Beschreibung „Film-Sequenzen“. Die Skript-Sequenzen stören mich kaum – schließlich muss ich keine gute Levelwertung einfahren. Auch wenn es kein perfektes Spiel ist, macht *Shadow Ops* auch im Co-Op-Modus genauso viel Spaß wie *Halo* und ist mein Geheimtipp fürs Sommerloch.

GRAFIK

82%

SOUND

91%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



POSITIV

- STIMMUNGSVOLLE MUSIK UND SOUNDEFFEKTE
- FILMREIFE ZWISCHENSEQUENZEN
- PACKENDE HANDLUNG
- UNTERSCHIEDLICH STARKE GEGNER
- LEICHT ZUGÄNLICHE STEUERUNG

NEGATIV

- PERFORMANCE-EINBRÜCHE IN DEN LETZTEN LEVELS
- GESKRIPTETE ABLÄUFE
- VERWENDET DIE IN DIE TAGE GEKOMMENE UNREAL-ENGINE

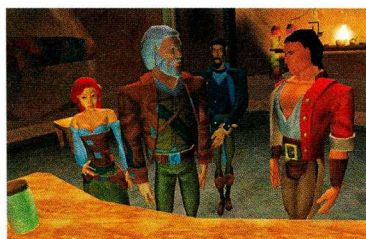


DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

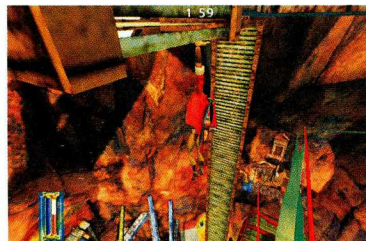
85%



↑ Die Kämpfe in schwindelerregender Höhe setzen Adrenalin frei! Da ist Ihre volle Konzentration gefordert.



↑ Diese kleinen grünen Blätter haben große Macht.



↑ Welcher Architekt ist für diese Leiter verantwortlich?

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

PUBLISHER: UBISOFT

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 11. JUNI

WEBSITE: WWW.GALLEON-GAME.COM

Schiff ahoi! Sind Sie bereit für ein Seefahrerabenteuer?

GALLEON

KURZ & KNAPP

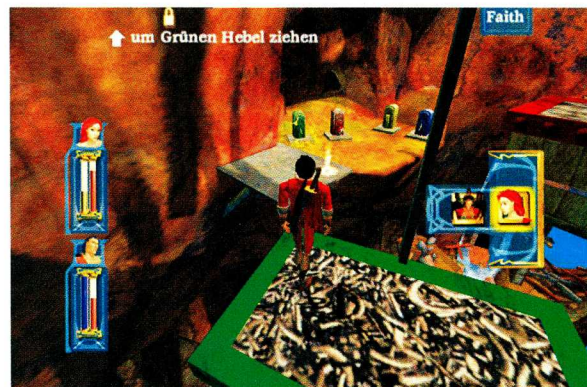
GRAFISCH WENIG ansprechendes Action-Adventure mit einer schönen Story, aber zum Teil sehr hohem Frustrationsfaktor.

EIN MUSKELBEPACKTER KAPITÄN, eine bezaubernde junge Frau und ein machthungriger Oberfiesling – drei wichtige Erkennungszeichen eines romantisch verklärten Seefahrerabenteuers. Wer sich schon lange nach einer solchen Geschichte verzehrt hat, wird in *Galleon* voll auf seine Kosten kommen, da die Entwickler eigentlich keines der gängigen Klischees ausgelassen haben. Der Held des Spiels ist Rhama Sabrier, der geachtete Kapitän eines Handelsschiffes, der auf seinen Fahrten schon viel von der Welt gesehen hat. Aus diesem Grund, und weil er als eine ehrliche Haut bekannt ist, bittet ihn der alte Wissen-

schaftler Areliano per Brief, zu ihm zu kommen, um einen mysteriösen Fund zu begutachten: Es handelt sich um ein verlassenes Segelschiff, welches ein Kraut mit mächtigen Heilkräften mit sich führt. Kurz nachdem Rhama sich als Helfer auf der Suche nach dem Ursprungsort dieses Krauts angeboten hat, überschlagen sich die Ereignisse: Arelianos Gehilfe Jabez zeigt sein wahres Gesicht, bringt die Pflanzen an sich und zerstört das Anwesen des Gelehrten. Geradeso gelingt es unserem Helden noch, die schöne Faith vor einigen herabfallenden Deckenbalken zu retten, für Areliano kommt jedoch jede Hilfe zu spät. Als Rhama von Faith erfährt, dass das Kraut nicht nur die Kräfte des Guten, sondern auch jene des Bösen verstärken kann,

gibt es für ihn nur noch einen Weg: Er heftet sich Jabez an die Fersen, um die Welt vor dem Bösen zu bewahren.

Zum Glück müssen Sie als Kapitän Rhama diese schwere Aufgabe nicht ganz alleine bewältigen. Obwohl Sie nur Rhama direkt steuern können, haben Sie die Möglichkeit, Ihren treuen Begleitern Anweisungen zu geben. So dürfen Sie beispielsweise die schöne Faith bitten, Sie nach einem harten Kampf zu heilen oder einen bestimmten Schalter zu betätigen, damit Sie einen neuen Abschnitt erreichen. Neben Faith steht Ihnen zeitweise auch kampfkraftige Unterstützung zur Seite. Die wendige Mihoko und Ihre rechte Hand Bosun lassen in den zahlreichen Kämpfen ordentlich die Fäuste sprechen und



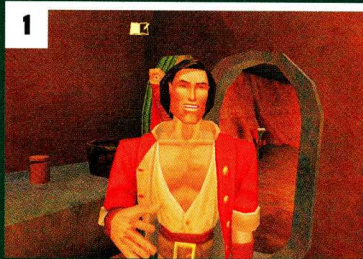
↑ Nur indem Sie beide Charaktere einsetzen, kommen Sie hier weiter.



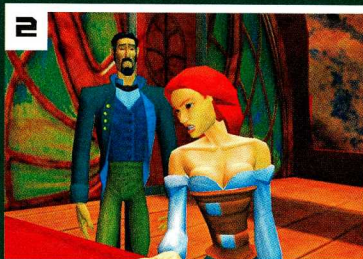
↑ Größeren Gegnern muss Rhama erst auf den Rücken klettern.

DRAMATIS PERSONAE >>> Die Entwickler lassen kaum eines der gängigen Klischees aus.

 **ALS KIND HAT MAN SIE GELIEBT**, die Geschichten über Seefahrer und Piraten, schlimme Schurken und tapfere Helden, schöne Frauen und funkelnde Schätze. In diesem Spiel werden Sie ebenfalls all diesen Merkmalen eines klassischen Seefahrer-Abenteuers begegnen. Neben Kisten voll Edelsteinen und beeindruckenden Segelschiffen stechen dabei vor allem die Hauptfiguren besonders positiv heraus.



1 Rhama, Kapitän eines erfolgreichen Handelsschiffes, Piratenschreck und ein rundum feiner Kerl. Schlau, hilfsbereit und ein echter Frauenschwarm! Wenn einer die Welt retten kann, dann er!



2 Kein Seefahrer-Abenteuer ohne eine schöne Frau, die aus den Klauen des Bösewichts befreit werden muss. Doch Faith glänzt nicht nur durch ihre Schönheit, sondern auch durch ihre magischen Fähigkeiten.



3 Der Bösewicht: hinterlistig, durchtrieben und ohne Skrupel. Bereit, jedes Risiko einzugehen, um mehr Macht und Ruhm zu erlangen. Dieser Mann zieht Schurken an wie das Licht die Motten.

>>> BONUS INFO

>>> STEUERUNG

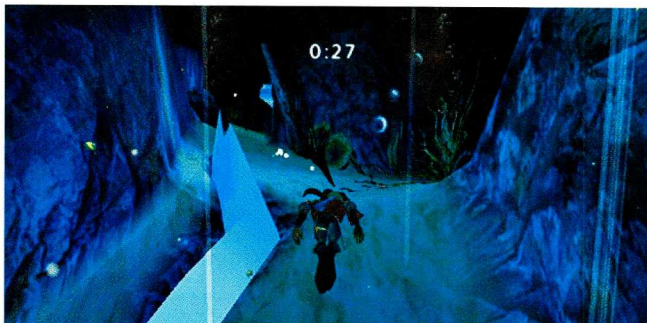
Insbesondere bei der Steuerung merkt man diesem Spiel an, dass es eigentlich nicht für die Xbox entwickelt worden ist. Die Bewegung nur mit dem linken Ministick zu steuern, scheint ursprünglich auf den Controller des Dreamcast abgestimmt worden zu sein, welcher nämlich nicht über einen zweiten Analogstick verfügte.

>>> RHAMAS LOGBUCH

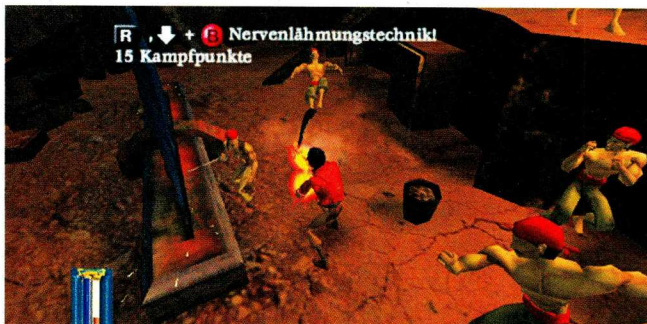
Da einem vielfach nicht genau erklärt wird, welchen Weg Sie als Nächstes einschlagen oder welche Aufgabe Sie in Angriff nehmen sollen, bleibt häufig nur der Blick in Rhamas Logbuch. Dort finden Sie wichtige Hinweise, ohne die ein Vorwärtsschritt manchmal gar nicht möglich ist. Es wäre schöner gewesen, wenn man dem Spieler hier direkt im Spielgeschehen mehr kleine Hinweise gegeben hätte, damit er die Aufgabe durch ein wenig Nachdenken selber hätte lösen können!

>>> helfen beim Lösen gewisser Aufgaben und Rätsel: Eine Tür mit zwei Riegeln kriegt man alleine nur schwerlich auf, und ist diese gar durch Magie versiegelt, ist Rhama voll auf das Können von Faith angewiesen.

Hört sich so weit eigentlich ja alles ganz vertraut an. Was *Galleon* jedoch von anderen Action-Adventures unterscheidet, ist seine ungewöhnliche Steuerung. Wer sich mittlerweile ans Lenken der Bewegung mit dem linken Ministick und ans Umschauen mithilfe des rechten Ministicks gewöhnt hat, wird sich umstellen müssen. In *Galleon* lenken Sie die Figur nur mit dem linken Ministick. Durch Rechts- oder Linksdrehen bestimmen Sie die Richtung, in welche Rhama gehen soll, und mit „Oben“ und „Unten“ bewegen Sie ihn dann vorwärts beziehungsweise rückwärts. Sie können dabei zwei verschiedene Gangarten anschlagen: Wenn Sie sich sehr langsam bewegen, achtet Rhama automatisch darauf, nirgendwo runterzufallen; laufen Sie dagegen schneller, können nur Sie allein ihn davor bewahren, in den Abgrund zu stürzen. Eine Kombination beider Bewegungsarten ist sinnvoll, um in verschiedenen Situationen voranzukommen: Hoch über einem Abgrund schleicht man lieber wie eine Schnecke, aber dafür sicher umher, in den weißläufigen Arealen und bei



Als echter Seemann ist das Wasser sein Element. Aber Vorsicht vor den Quallen und Muränen!



Bei besonders harten Schlägen beginnen Rhamas Arme rot zu glühen.



Auf diese Art möchte wohl niemand sein Leben beschließen?!

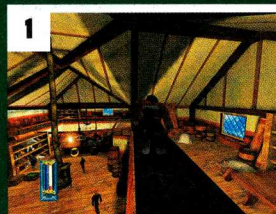


Rechts unten wird Ihnen die Gesundheit eines Endgegners angezeigt.

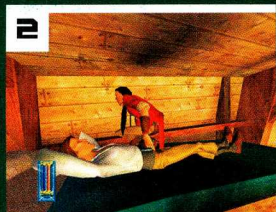
GRENZENLOS

Rhama scheint über jede Angst erhaben!

WAS AN GALLEON wirklich bemerkenswert ist, sind die scheinbar unbeschränkten Bewegungsmöglichkeiten. Sie können Rhama quasi überallhin steuern: Er klettert auf Tische, Bänke, Geländer, krabbelt unter noch so niedrige Vorsprünge und hangelt sich in atemberaubenden Manövern an den Felswänden entlang. Und das Schönste ist, dass auch seine Gegner über die gleichen Bewegungsfreiheiten verfügen.



1 Auf dem Balken haben Sie einen Trank erspäht, welchen Sie sich nun vorsichtig balancierend holen können.



2 Rhama macht wirklich vor nichts Halt: Was er wohl bei seinen Matrosen im Bett zu finden hofft?



3 Ohne Zögern klettert und hangelt Rhama sich an rauen Felswänden oder auch an Leitersprossen entlang.



4 Faith kann mit Ihren magischen Kräften Rhamas Gesundheit wieder aufrischen.

weiten Sprüngen braucht man dagegen eine hohe Geschwindigkeit und viel Schwung. Was sich eigentlich ganz einfach anhört, bringt Sie jedoch während des Spielens in so manch frustrierende Situation: Da man aufgrund der stets hinter dem Charakter befindlichen Kamera häufig nicht genau erkennen kann, wie der Weg weitergeht, braucht es vielfach mehrere Versuche, um einen Abschnitt mit der richtigen Bewegung zu meistern. Besonders kompliziert sind jene Passagen, in denen Sie Rhamas Kletterkünste nutzen müssen: Hier dreht sich die Perspektive manchmal dermaßen schnell in die entsprechende Blickrichtung, dass man schon bald nicht mehr weiß, wo oben und wo unten ist.

In den Kämpfen wirkt sich die ungewöhnliche Steuerung mit ihrer starren Perspektive hingegen nicht negativ aus, was jedoch nicht bedeutet, dass Sie die Gegner mit links fertig machen können. Die zuhauf auf Sie einströmenden Piraten erfordern Ihre volle Aufmerksamkeit. Setzen Sie allerdings den effektiveren, schweren Angriff ein, wird auch etwas von Ihrer eigenen Gesundheit abgezogen, sodass man lieber einen Gegner nach dem anderen vernichten sollte. Bei den größeren Zwischengegnern hat man es etwas einfacher, weil dafür eine bestimmte Strategie erforderlich ist. So müssen Sie beispielsweise großen Gegnern auf den Rücken klettern, um an die verwundbaren Stellen am Kopf zu gelangen. Da Ihre Fäuste dabei nur wenig Schaden anrichten, dürfen Sie auch auf Säbel und Pistolen zurückgreifen.

Was die Grafik angeht, werden Sie bei diesem Spiel große Abstriche in Kauf nehmen müssen: *Galleon* sollte ursprünglich einmal für Dreamcast und PSone erscheinen, demnach dürfen Sie nichts Atemberaubendes erwarten. Lediglich die Animationen der Figuren sind wirklich gut gelungen. Die Areale leiden hingegen an Texturarmut, sind dafür aber komplett begehbar, was dafür sorgt, dass Rhama und seine Gegner zum Teil an scheinbar unmöglichen Orten ihre Duelle austragen. Die deutsche Synchronisation ist im Gegensatz zu vielen anderen Spielen wirklich sehr gut gelungen, sodass *Galleon* trotz langweiliger Grafik und frustrierender Actionpassagen insgesamt ein ganz passables Action-Abenteuer mit echtem Seefahrer-Flair ist.



5 Mit den Krabben wird Rhama recht schnell fertig.



6 Häufig wird unser Held von vielen Gegnern umzingelt.



JANA MEINT:

Obwohl *Galleon* grafisch nicht dem heutigen Standard entspricht, versprüht das Spiel mit seiner kitschigen Story und den überzeichneten Charakteren den Charme eines romantischen Seefahrer-Abenteuers. Leider kann man dies nur kurzfristig genießen, da es einfach zu häufig Passagen gibt, in denen man nur durch nerviges Probieren weiterkommt. Statt genusslichem Spielen ist daher oft Frust angesagt! Ungeduldige und unerfahrene Spieler sollten lieber die Finger von diesem Titel lassen.

GRAFIK

67%

SOUND

75%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- GUTE DEUTSCHE SYNCHRONISATION
- RICHTIG SCHÖN KITSCHIGE CHARAKTERBILDER
- GUTE CHARAKTER-ANIMATIONEN

NEGATIV

- UNKLARE AUFGABENSTELLUNGEN
- FRUSTRIERENDE ACTIONPASSAGEN
- HARTE ZEITLIMITS

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

76%

ObsCure

IN DER SCHULE LERNST DU DINGE,
DIE DU NIEMALS WISSEN WOLLTEST.

FEATURING:
SUM 41, SPORTFREUNDE STILLER
UND SPAN



WWW.OBSOURE-GAME.COM

Eine nächtliche High School. Fünf Teenager.
Und eine übernatürliche Bedrohung.

Ein Action-Adventure wie ein
verstörender Horror-Film.

„Exzellenter Teenie-Horror mit einem
erstklassigen Kooperationsmodus.“

Play Playstation 04/2004

AB JUNI 2004



© 2004 M2 - Hydravision. All rights reserved. Developed by Hydravision. Published by M2. Distributed by Atari. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

www.slr.cc

ATARI



↑ Als Riesenmonster metzelt sich Torque ohne Probleme durch die Feindeshorden.

Midway präsentiert die Geschichte eines Knastbruders, der Besuch aus der Hölle bekam.

THE SUFFERING

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

PUBLISHER: KONAMI

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: KEINE JUGENDFREIGABE

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.MIDWAY.COM

KURZ & KNAPP

DÄMONEN FALLEN über ein Gefängnis her und peinigten den Todeskandidaten mit Halluzinationen und brachialer Gewalt.

WER HÄTTE DAS gedacht? Die Tore zur Hölle öffnen sich manchmal an den ungewöhnlichsten Orten. So war Knacki Torque bestimmt schon der Meinung, in den Niederhöhlen gelandet zu sein, als er in die Todeszelle

eines amerikanischen Gefängnisses gesteckt wird. Doch als nach einem Erdbeben eine Horde messerschwingender Dämonen durch die Anlage strömt, wird der recht unangenehme Aufenthaltsort noch ungemütlicher. Nachdem alle Wächter innerhalb kürzester Zeit erledigt wurden, kramt Torque ein paar gefundene Waffen zusammen und unternimmt den wohl schauerlichsten Gefängnisaustritt aller Zeiten. Dabei setzt er sich nicht nur mit allerlei gruseligem Getier auseinander, sondern auch mit seinem eigenen Unterbewusstsein. Diverse Flashbacks

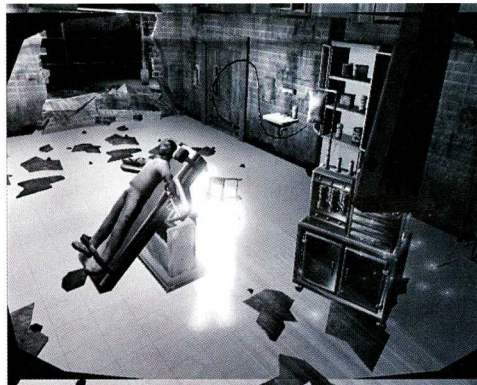
und komische Stimmen aus dem Nichts sind dabei erst der Anfang. Im Laufe des Abenteuers merkt Torque nämlich, dass er, sobald seine Raserei-Anzeige vollständig aufgeladen ist, sich in ein wildes Monster verwandeln kann. Eine Fähigkeit, die sich besonders effektiv gegen große Gegnerhorden einsetzen lässt.

Ungewöhnlich für einen Vertreter aus dem Genre des Survival-Horror ist sicherlich, dass Sie die totale Kontrolle über die Kameraführung haben. Genau wie bei *Splinter Cell* oder *MechAssault* richten Sie hier mit dem rechten Analogstick die Kamera aus und haben stets alles im Überblick. Klingt eigentlich ganz gut. Das Problem ist jedoch, dass durch diese Lösung sehr viel vom Kinoflair des Survival-Horror-Genres verloren geht. Stellen Sie sich einfach vor, dass hinter einer Ecke der coolste Gruseffekt der Welt lauert, Sie aber nichts davon haben, weil Sie gerade in die andere Richtung schauen. So verpasst man fast die Hälfte aller spannenden Szenen.

Die deutsche Version von *The Suffering* ist ein zweischneidiges Schwert. So merkt man auf der einen Seite, dass hier wirklich professionelle Sprecher am Werk waren, die mit ihren Kommentaren die ganze Surrealität der Umgebung übermitteln. Auf der anderen Seite hat man, um einer Indizierung vorzubeugen, an allen Ecken und Enden Szenen eingeschwärzt. Trotz einer USK-Einstufung ohne Jugendfreigabe bleibt so mancher Schockmoment den deutschen Spielern vorenthalten. Das hätte man auch geschickter lösen können.



↑ Das fiese Drogenmonster versucht, unseren Helden anzufixen.



↑ Der Geist ist nur mittels Überwachungskamera zu sehen.



JEAN MEINT:

Ja, schade eigentlich. Die Story von *The Suffering* ist gut gelungen, die Grafik sehr ansehnlich und die Synchronisation zählt zum Besten, was man bisher gehört hat. Der Rest ist leider nur Durchschnitt: Eine durchschnittliche Steuerung verbindet durchschnittliche Kampfsequenzen mit durchschnittlicher Rätselkunst. Sollten Sie jedoch ganz, ganz dringend neues Gruselmaterial für die Xbox suchen und sich nicht an diesen Zensurschnitten stören, empfehlen wir, *The Suffering* einmal anzupspielen.

GRAFIK
70%

SOUND
75%

MULTIPLAYER
NICHT MÖGLICH

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH

POSITIV

- GELUNGENE SYNCHRONISATION
- NETTE STORY

NEGATIV

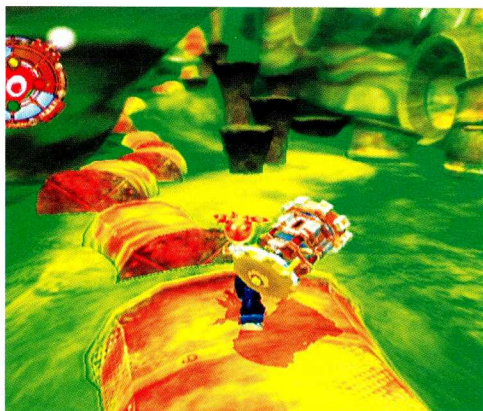
- STARK GESCHNITTEN
- TECHNISCHE SCHWÄCHEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

69%



↑ Hammerhart: Als Waffe dient der vorlauten Heldin Malice ein riesiges Schlagwerkzeug.



↑ Sprungpassagen spielen neben Kämpfen eine große Rolle.

Mit etlicher Verspätung erscheint das rothaarige Girlie mit dem Hammer nun doch noch auf der Xbox.

MALICE

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: KOCH MEDIA

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: ENGLISH; TEXT: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 7. JUNI

WEBSITE:

WWW.EVOLVEDGAMES.COM/MALICE

KURZ & KNAPP

UNTERHALT-SAMES, aber auch sehr kurzes Third-Person-Adventure mit der rotzfrechen Göttin Malice.

DAS ROTHAAARIGE Mädchen Malice hat ein Problem: Im Kampf gegen den bösen Hundegott verliert sie den Kopf und damit ihr Leben. Doch der Sensenmann kann mit der Mächtegergöttin nichts anfangen und schickt die kürzlich Verstorbene wieder ins Reich der Lebenden zurück. Hier soll der vorlaute Rotschopf mit Hilfe einer sprechenden Maschine, die sich selbst als Wächter des Universums bezeichnet, dem Hundegott erneut gegenüber treten. Vorher muss Malice allerdings acht Schlüssel finden, die sie zum Versteck des besagten Köter-Königs führen. Dumm nur, dass sich die Schlüssel im Besitz der fiesen Handlanger des Hundegottes befinden. Und gegen die kommt Malice trotz göttlicher Selbstsicherheit und frechen Mundwerks nicht an. Abhilfe schafft der stets zuvorkommende Metallwächter, der im Laufe des Abenteuers

neue Waffen sponsert. So tauscht Malice als bald die popelige Keule gegen den durchschlagenden Uhrwerkhammer und später die vernichtende Quantenstimmgabel ein. Damit wäre das Waffenarsenal zwar schon erschöpft, acht erlernbare Magie-Fähigkeiten gleichen den Mangel an handlichen Schlagstöcken aber wieder aus.

Durch Drücken der Schultertaste in Kombination mit der A-, X-, B- oder Y-Taste löst der Spieler Zaubersprüche mit verschiedenster Wirkung aus: Mithilfe der Schwebemagie gleitet Malice beispielsweise sanft zu Boden, während die Schadensschild-Fähigkeit vor Angriffen schützt. Das Wirken von Magie verbraucht allerdings Mana, weshalb fleißig blaue Energie-Kristalle aufgesammelt werden müssen. Analog zur Magie-Energie regeneriert sich auch Malices Gesundheit, indem der Spieler Herzsymbole aufnimmt. Geht der rothaarigen Göttin einmal die Lebensenergie aus, so landet sie erneut beim Sensenmann am Strand der Seelen. Aufgrund des sehr leichten Schwierigkeitsgrades bekommen aber selbst Anfänger den Tod nur selten zu Gesicht. So hüpf und kämpft man sich recht unbehelligt durch die abwechslungsreich gestalteten Levels und ärgert sich höchstens über die teilweise störrische Kamera und die niedrige Framerate.

Zur eigentlich geplanten Veröffentlichung 2002 sollte *Malice* mit seinem übertrieben eingesetzten Bump Mapping und verschwenderischen Licht- und Schatten-Effekten die Grafikvorteile der Xbox präsentieren. Zwar sieht der Titel immer noch recht ansehnlich aus, zwei Jahre nach Erscheinen der Konsole haut die Optik aber niemanden mehr vom Hocker.



↑ Annahme verweigert: Der Tod schickt Malice zurück ins Leben.



JANINA MEINT:

Was lange währt, wird endlich gut - oder auch nicht. Von dem einstigen Vorzeigetitel, der zum Launch der Xbox in den Läden stehen sollte, ist nach zwei Jahren nicht mehr viel übrig geblieben. Die farbenfrohen und abwechslungsreichen Levels sowie die skurrilen Charaktere können nicht über das schwache Gameplay und die technischen Mängel hinwegtäuschen. Routinierte Zocker haben das solide Action-Adventure zudem in etwa sechs Stunden durchgespielt.

GRAFIK

67%

SOUND

62%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- SKURRILE CHARAKTERE UND WITZIGE DIALOGE
- ABWECHSLUNGSREICHE LEVELS

NEGATIV

- MIT UNTER UNGÜNSTIGER KAMERA-PERSPEKTIVE
- ZU LEICHT
- ZU KURZ
- NIEDRIGE FRAMERATE



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

65%



↑ Verflüxt, die Dementoren haben es auf Harry und Ron abgesehen.



↑ Ab und zu dürfen Sie Hedwig steuern.



↑ Die Rückkehr der Schieberätsel.

Aller guten Potter-Filmumsetzungen sind drei!

HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 4. JUNI

WEBSITE: WWW.ELECTRONIC-ARTS.DE

KURZ & KNAPP

STEUERN SIE Harry, Ron und Hermine durch die Hogwarts-Schule und lösen Sie kleine, putzige Rätselaufgaben.

HABEN SIE SCHON den Film gesehen? Oder zumindest Ausschnitte? Ja? Es ist schon beängstigend, wie schnell die Potter-Darsteller gewachsen sind, gel? Wo in den ersten beiden Teilen vorlaute

Kinder durch bunte Computer-Umgebungen gewuselt sind, laufen jetzt forsche Teenager und knackige Backfische durch Hogwarts. Na ja, im Film zumindest. Denn die Helden der Videospielumsetzung wurden von der Pubertät bisher noch nicht eingeholt, sodass wir bei *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* immer noch die rotzfrechen Mächtigsten-Zauberer-Blagen auf dem Bildschirm haben.

Damit hätten wir auch schon die einzige Altlast, die dieser Titel von seinen Vorgängern übernommen hat. In Sachen Gameplay hat sich nämlich seit *Harry Potter und der Stein der Weisen* und *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* einiges getan. In besagten früheren Teilen wurden einzel-

ne kleine Spielepisoden durch lange Video-Sequenzen notdürftig zusammengehalten. Im dritten Teil spielen Sie zwar immer noch die Handlung des Filmes nach, aber bei weitem nicht mehr so festgefahren und aufgesetzt. Im Großen und Ganzen spielt sich der dritte Harry-Potter-Teil jetzt wie ein normales Action-Adventure althergebrachter Machart, ohne dabei jedoch den hohen Standard eines *Beyond Good & Evil* zu erreichen.

Zum ersten Mal braucht Harry sein Abenteuer nicht alleine zu bestehen. In den meisten Levels können Sie nämlich per Druck auf die B-Taste zwischen Harry, Ron und Hermine hin- und herschalten. Wählen Sie beispielsweise Harry, so haben Sie den Athletischsten der Dreiergruppe. Große Sprünge und Kletterpassagen sind für den Titelhelden überhaupt gar kein Problem. Ron hat wiederum die Fähigkeit, versteckte Räume und Geheimgänge zu entdecken, während Hermine sich als schlankste der drei durch enge Ritzen quetschen kann.

Technisch macht der dritte Potter-Teil eine ordentliche Figur, obwohl auch hier mal wieder deutlich zu sehen ist, dass man bei EA zuerst für die PS2 entwickelt und die Xbox dann mit einer müden Umsetzung abspeist, die die überlegene Technik nicht berücksichtigt.

Wie die Darsteller im Film ist auch das Videospiel ein wenig erwachsener geworden, was die Entwickler jedoch nicht davon abgehalten hat, den Schwierigkeitsgrad eher an ein jüngeres Publikum anzupassen. Richten Sie sich also schon mal darauf ein, das gesamte Abenteuer um den Gefangenen von Askaban an einem Wochenende durchgespielt zu haben. *



↑ Nur gemeinsam können Harry und Ron diese Tür öffnen.



JEAN MEINT:

Ich bin extrem überrascht. Nach den Potter-Fehlzündungen um den Stein der Weisen und die Kammer des Schreckens hatte ich befürchtet, mit dem Gefangenen von Askaban wieder so einen verkorksten Genre-Mix zum Test zu kriegen. Aber was soll ich sagen: Hier hat sich EA endlich mal Mühe mit einer Potter-Filmumsetzung gegeben. Neben der Quidditch-WM kommt dieser Titel als zweites Harry-Potter-Spiel in meine persönliche Sammlung.

GRAFIK
70%

SOUND
78%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- DIE BESTE HARRY-POTTER-FILM-UMSETZUNG
- ABWECHSLUNGSREICHES SPIELPRINZIP

NEGATIV

- DIVERSE GRAFIKMACKEN
- NUTZT NOCH DIE ALTEN CHARAKTERMODELLE
- ZU EINFACH

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

77%

Achtung: Das ist doch ein Kinderspiel!

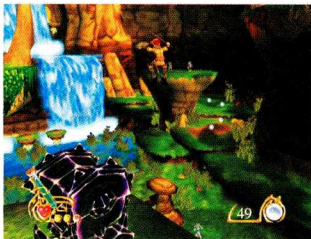
MEMORICK - THE APPRENTICE KNIGHT

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: BORGMEIER MEDIA
GENRE: ACTION-ADVENTURE
TERMIN: ERHÄLTICH

MEMORICK IST EIN JUNGE, der zwar gut mit dem Holzschild umzugehen vermag, von seinem Zaubermeister Merlin aber noch einiges lernen kann. Beide leben auf der schwebenden Welt Avalon, die von der bösen Göttin Maab befreit wurde, in letzter Zeit jedoch von Goblins angegriffen wird. Memorick wird von Merlin ausgesandt, um der Sache auf die Spur zu kommen. Auf seinem Weg sammelt er kleine, weiße Kugeln – so genannte Sphären – ein und erkauft sich

damit den Zugang zum nächsten Levelabschnitt. Sie ahnen es bereits: *Memorick - The Apprentice Knight* ist in erster Linie für Kinder gemacht. Grafik und Gameplay sind überraschend einfach, aber gut. Für die Wasser-Darstellung setzt man aufwendige Shader-Effekte ein, die Bildwiederholrate ist konstant hoch und Gegner wie auch Landschaften sind im hübschen Comicstil gehalten. Allerdings gibt es auch einen Kritikpunkt: Der deutschen Anleitung fehlen sämtliche Informationen über Sphären und Runen, sodass man in der ersten Stunde das Spielprinzip selbst herausfinden muss. Trotzdem ist *Memorick* für Kinder sicherlich ein lohnenswerter Spaß, bei dem in raffinierten Sprung- und Kampfeinlagen die Geschicklichkeit im Vordergrund steht.



↑ Memorick ist ein sehr sprunghafter Typ ...



↑ Das Spiel zeigt sich komplett im Comicstil.

GRAFIK
76%

SOUND
67%

MULTIPLAYER
NICHT MÖGLICH

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



BERND MEINT:

Lange Sprungsequenzen über sich bewegende Plattformen machen schließlich nur Kindern Spaß, oder? Mir jedenfalls nicht, denn spätestens nach dem fünfzehnten Fall in die Tiefe reißt mir der Geduldsladen. Immerhin muss ich gestehen, dass *Memorick* für ein Kinderspiel einen durchaus grafisch polierten Eindruck macht: Tiefenunschärfe und erstklassige Wassereffekte heben die Grafikwertung. Erwachsene sollten *Memorick* meiden wie der Teufel das Weihwasser. *Rayman 3* (88 %, Test in OXM 03/03) halte ich persönlich für die bessere Jump&Run-Alternative.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

73%



↑ Zuerst kämpft Memorick mit dem Holzschild, dann mit Excalibur.

Machen Sie mit der Xbox doch selbst Musik!

MTV MUSIC GENERATOR 3

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: CODEMASTERS
GENRE: -
TERMIN: ERHÄLTICH

ACHTUNG, AUSNAHMETITEL! Kurz vor Redaktionsschluss trudelte ein Testmuster in die Redaktion ein, das sich eigentlich in kein aktuelles Genre einsortieren lässt. Der *MTV Music Generator 3* ist ein Programm, mit dem man bestehende Samples zu einem eigenen Lied zusammenmischen kann. PC-Anwender können das Programm am besten mit der *Music Maker*-Serie der Firma Magix vergleichen. Damit Sie auch nur von den Besten lernen, wie man mit dem Pro-

gramm Musik macht, können Sie bereits abgemischte Tracks von Carl Cox, Sean Paul, Snoop Dogg, OutKast und anderen Musikern laden. Alle Menüs präsentieren sich im hippen MTV-Look, sind aber sehr unübersichtlich. Die einzelnen Menüpunkte lassen sich nur umständlich ansteuern – intuitiv kann man das leider nicht nennen. Glücklicherweise zeigt Ihnen in jedem Bildschirm eine Leiste, welche Tasten eine Funktion besitzen. Das Musikkochen macht schon eine Menge Laune, zumal sich die eigenen Tracks abspeichern und mit einigen 3D-Effekten auch als Video anschauen lassen. Da der Spaßfaktor aber eher von der musischen Begabung und Kreativität eines jeden Spielers abhängt, vergeben wir eine eingeschränkte Empfehlung.

GRAFIK
75%

SOUND
-

MULTIPLAYER
NICHT MÖGLICH

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



BERND MEINT:

Mit dem *Music Generator 3* vergeht die Zeit wie im Fluge. Selbst Musikkollegen können gleich loslegen und ein wenig herumspielen. Schwups sind auch schon zwei unterhaltsame Stunden vorbei. Dabei ist das hier kein Spiel, sondern ein Anwenderprogramm, das es ebenso für den PC geben könnte. Aus den vorgefertigten Tracks können Sie raffinierte Übergänge abkupfern und mit ein paar Gesangspassagen entsteht Ihr eigener Song in Minutenschnelle. Interessierten Einsteigern können wir den *Music Generator 3* trotz gewöhnungsbedürftigem Interface ohne Zweifel empfehlen.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

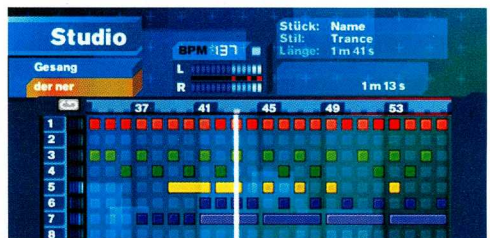
KEINE WERTUNG



↑ Im Mixer ändern Sie Kanaleinstellungen.



↑ Der Remixer lässt Sie Songs abmischen.



↑ Im Studio können sich kreative Musikkollegen so richtig austoben.



↗ Bei den abwechslungsreichen Missionen hetzen Sie schon mal einem Zug hinterher.



↗ Mit der Gatling-Gun nimmt Red die Banditen im Hof unter Beschuss.

Kein Western von gestern, sondern eine actionreiche Prärie-Knallerei.

RED DEAD REVOLVER

KURZ & KNAPP

ATMOSPHÄRISCHE und abwechslungsreiche 3D-WesternAction mit grandioser Sounduntermalung.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: TAKE 2

GENRE: ACTION

SPRACHE: ENGLISCH; TEXT: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 28. MAI

WEBSITE: WWW.REDDADEAREVOLVER.DE



RACHE GEHÖRT zu einem guten Western wie Pferde, schöne Frauen und rauchende Colts. Klar, dass in Rockstars actiongeladener Western-Adaption die blutige Vendetta eines schweigsamen Revolverhelden nicht fehlen darf. Hauptfigur ist hier Red Harlow, der im Knabenalter mit ansehen musste, wie seine Eltern Banditen zum Opfer fielen. Jahre später ist aus dem Greenhorn ein gefürchteter

Kopfgeldjäger geworden, der den Mördern seiner Eltern bittere Rache geschworen hat. In den insgesamt 27 Missionen des Storymodus folgt der Spieler aber nicht nur Reds Rachefeldzug, sondern schlüpft in einigen Episoden auch in die Rolle fünf weiterer Spielcharaktere. Während Sie als Rancherin Annie Stoakes mit bleihaltigen Argumenten einen Banditenüberfall auf die väterliche Farm verhindern müssen, räumen Sie als englischer Gentleman und Scharfschütze Jack Swift mit den schrägen Vögeln eines Wanderzirkus auf. Einen ganz anderen Schauplatz besuchen Sie mit dem namenlosen Buffalo-Soldaten: Auf einer rasanten Postkutschenfahrt durch die Prärie gilt es, den fahrbaren Untersatz gegen berittene Räuber und Indianer zu verteidigen. Apropos Indianer: Ein Kapitel lang schleichen Sie als Rothaut Shadow Wolf durch die Bear Mountains, um Cousin Red aus der Patsche zu helfen. Welche Rolle der bärbeißige Mexikaner General Diego in der Western-story über Verrat und Vergeltung spielt, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. In dessen Szenario nehmen Couch-Cowboys

jedenfalls Kanonenstellungen der US-Army unter Beschuss. Einige der Charaktere kämpfen in späteren Missionen sogar Seite an Seite mit Red gegen Banditen, Desperados und andere Gesetzlose.

Um im Steppenkampf gegen die meist in Überzahl agierenden Feinde bestehen zu können, vertrauen der titelgebende Revolverheld und seine Waffenbrüder nicht nur auf ihr Arsenal an antiken Schießseisen. Mit dem so genannten Dead Eye, einem Spezialangriff, lassen sich mehrere Gegner bequem und einfach erledigen. Jeder Charakter verfügt dabei über eine andere Dead-Eye-Fähigkeit: Während bei Red das Spielgeschehen auf Knopfdruck in Zeitlupe umschaltet und er mehrere Ziele (sowohl Körperzonen als auch Gegner) anvisieren kann, fegt Annie mit einem Explosionschuss die Banditen von den Beinen. Allerdings steht Ihnen das Feature nicht unbegrenzt zur Verfügung. Nur indem Sie fleißig feindliche Pistoleros erledigen, erhalten Sie kontinuierlich Dead-Eye-Energie. Zusätzlich bekommen Sie für jeden getöteten Gegner ein Kopfgeld ausbezahlt, das



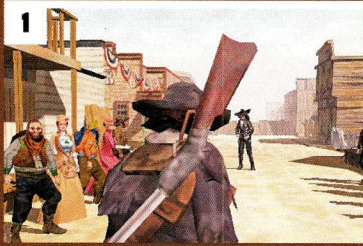
↗ Mit Dead Eye kann Red so viele Gegner anvisieren, wie er Kugeln im Magazin hat.



↗ Cowgirl Annie muss ihre Farm gegen plündernde Banditen verteidigen.

SCNELLER ALS DER TOD >>> Ein stilechtes Wildwestduell

IN DEN MISSIONEN müssen Sie des Öfteren ein Duell gegen einen oder mehrere Banditen bestreiten. Wer bei einem Duell verliert, braucht allerdings nicht zu verzagen: Bis auf wenige entscheidende Showdowns geht das Spiel nach dem Schusswechsel mit angekratzter Energieleiste weiter.



1 ⬆️ Gespannt wartet die Menge, dass die Cowboys zu ihren Waffen greifen. Der Showdown beginnt, sobald die Kamera das Pistolenhalter im Bild zeigt.



2 ⬆️ Zum Ziehen der Waffen muss der Spieler im richtigen Moment den rechten Ministick zuerst nach unten und dann nach oben bewegen.



3 ⬆️ Sobald der Spieler die Waffe gezogen hat, wechselt das Spielgeschehen in Zeitlupe. Jetzt heißt es den Gegner schnell anzuvisieren und Trefferzonen zu markieren.

BONUS INFO

>>> **KOPFGELDJÄGER**
Nach Beenden der Story-Kampagne wird der Spieler mit einem neuen Spielmodus, dem Kopfgeldjäger-Modus, belohnt. Unter bestimmten Auflagen (Zeitlimit, Combo-Anzahl) können dann fast alle Missionen nochmals gespielt und somit neue Multiplayerkarten und Cheats freigeschaltet werden.



⬆️ Bei der Saloonprügelei will das Weibsvolk beschützt werden.



⬆️ Die Splitscreen-Darstellung sorgt oft für Unübersichtlichkeit.



⬆️ Der Spezialangriff des Buffalo-Soldaten haut gleich mehrere Banditen aus dem Sattel.

>>> Sie gegen neue Waffen, Lebensenergie-Erweiterer oder Multiplayerkarten sowie Charaktere eintauschen können. Ein weiteres wichtiges Gameplay-Element sind die westertypischen Duell-Sequenzen. Hier steht Red einem oder mehreren Banditen gegenüber, die er im traditionellen Showdown besiegen muss. Während eines solchen Duells schaltet das Spielgeschehen wie bei Red's Dead-Eye-Fähigkeit in Zeitlupe um. Jene Schusswechsel machen besonders im Multiplayermodus High Noon mit ein bis vier Spielern eine Menge Spaß. Neben dem tempo- und actionreichen Gameplay begeistert *Red Dead Revolver* vor allem durch seine enorme Spielvielfalt: Red ballert sich

nicht einfach durch Präriestädte, sondern hetzt auf seinem Gaul schon mal einer Postkutsche hinterher, nimmt mit einer Gatling-Gun gleich dutzendweise Gegner ins Visier oder balanciert über das Dach eines Zuges. Leider trüben einige technische Schwächen die erstklassige Western-Atmosphäre: Kantige Charaktere stolpern durch teilweise grob texturierte Levels, von unschönen Clipping-Fehlern und Tearing (leichtes Nachziehen der Grafik) ganz zu schweigen. Keinerlei Kritik kommt dagegen beim stimmigen Soundtrack auf, der zahlreiche Stücke bekannter Italo-Western-Komponisten wie Ennio Morricone (*Spiel mir das Lied vom Tod*) beinhaltet.



JANINA MEINT:

Mit dem unvergesslichen Charme eines Italo-Western spielt sich *Red Dead Revolver* in die Herzen der Action-Spieler. Schade nur, dass die technische Seite nicht mit der spielerischen Vielfalt mithalten kann: Dem abwechslungsreichen Gameplay mit den spannenden Duellen stehen eine grobe Grafik und die hakelige Kamera gegenüber. Dafür verwöhnen Originalmusikstücke verschiedenster Spaghetti-Western Ihre Ohren. Ein Muss für jeden Western-Fan!

GRAFIK

74%

SOUND

83%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- ABWECHSLUNGSREICHES GAMEPLAY
- STIMMIGER SOUNDTRACK
- COOLER DUELL-MODUS
- GELINGENES WESTERN-AMBIENTE

NEGATIV

- ABSURDE BOSSKÄMPFE
- SCHWACHE GEGNER-KI
- STUPIDE SALOONPRÜGELEI
- DEZENT GROBE OPTIK

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

85%



Marines sind gelenkig - und das müssen Sie bei dieser Sprungeinlage auch sein.

Monster, Marines und Mutationen: Wir haben die lieblose PC-Umsetzung des Ego-Shooters getestet.

UNREAL II THE AWAKENING

VON: BERND HOLTSMANN

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ATARI

GENRE: EGO-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-2, 1-8 (XBOX LIVE, SYSTEM LINK)

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.ATARI.DE

KURZ & KNAPP

EIN TYPISCHER, aber kurzer Sci-Fi-Shooter mit Splitscreen-Möglichkeit und einem interessanten, team-basierenden On-line-Modus.

ANFANG 2003 ER-SCHIEN *Unreal II* für den PC und reizte moderne Rechner durch die prächtige Grafik aus. 18 Monate später erscheint die Xbox-Fassung mit abgespeckter Grafik, Co-Op-Modus und ausgefeiltem Online-Xbox-Live-Modus.

Die Handlung ist wie bei den meisten Sci-Fi-Shootern schnell erklärt: Der Spieler schlüpft in die Haut von Marine John Dalton, der bei einer Mission ein außerirdisches Artefakt findet. Mit Raumschiff und Crew begibt er sich schließlich auf die Suche nach dessen verbliebenen Teilen und trifft dabei auf eine Menge böser Aliens, fieser Söldner und leichter Rätsel. Die Levels sind durch die Bank linear aufgebaut - und das ist unter anderem ein Grund für die geringe Spielzeit von etwa zehn Stunden.

Nach jeder Mission treiben Zwischensequenzen die Handlung voran. Die deutsche Sprachausgabe ist okay, wurde aber schlecht ins Spiel übertragen. Teilweise bewegen sich die Mäuler der Charaktere, wenn ein Satz bereits beendet ist - oder andersherum. Ebenfalls negativ fiel uns die hohe Ladezeit der Levels und die geringe Anzahl der Speicherpunkte auf. Teilweise vergehen 30 Sekunden, bevor Sie samt Schock- und Rauchgranate, Flammen- und Raketenwerfer sowie einer Schrotflinte auf die Aliens losgelassen werden. Und da Sie nicht zu jedem beliebigen Zeitpunkt speichern können, müssen Sie im Falle Ihres Ablebens oft größere Abschnitte erneut spielen - wie ärgerlich!

Ein positives Element an *Unreal II* ist der Mehrspieler-Modus. Sie können entweder per Splitscreen zu zweit an einer Xbox spielen oder sich für den XMP-Modus entscheiden, bei dem zwei Teams mit je vier Spielern gegeneinander antreten. XMP ist eine Unterart des klassischen Capture the Flag, wurde aber durch statische Geschütze, Fahrzeuge und ein Energie-System erweitert.

Unreal II ist ein netter, aber überraschend unspektakulärer und nicht besonders hübscher Sci-Fi-Shooter. Natürlich sprechen die hohe Sichtweite und die konstante Bildwiederholrate für sich, dafür hätte man bei der Konvertierung etwas mehr Augenmerk auf die Synchronisation der Zwischensequenzen legen sollen - da würde auch im Einzelspieler-Modus etwas Stimmung aufkommen.



Diese Arachniden sind feuerempfindliche Spinnen-Mutationen.



Karies! Hier brauchen wir eine Extraktion - 12 unten links muss raus!



BERND MEINT:

Warum sehen die Texturen von *Unreal II* mal so matschig aus wie eine zertretene Tomate und andere so scharf wie Paris Hilton in Unterwäsche? Schließlich erscheinen Titel mit aktuellerer Unreal-Engine schon im Quartalstakt (*Deus Ex 2, Thief: Deadly Shadows*). Spielerisch ist *Unreal II* zwar ein unterhaltsamer, aber zu kurzer Sci-Fi-Shooter mit deutlichen Macken wie der mäßigen Synchronisation. Immerhin sind die Mehrspieler-Modi okay - via Xbox Live macht's dann sogar richtig Laune.

GRAFIK 74%	POSITIV - LAUFT STETS FLÜSSIG - HOHE SICHTWEITE - AUSGEFEILTER XBOX-LIVE-MODUS - GUTER CO-OP-MODUS - SAUBER UND STABIL PROGRAMMIERT
SOUND 79%	NEGATIV - SPIELDauer zu kurz - lange Ladezeiten - RUCKELNDE CHARAKTER-ANIMATIONEN - TEILWEISE VERSCHWOMMENE TEXTUREN - MÄSSIGE SYNCHRONISATION
MULTIPLAYER *****	
XBOX LIVE *****	

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

74%



SPHINX
UND DIE VERFLUCHTE MUMIE



THQ
WWW.THQ.DE



THIEF

DEADLY SHADOWS

Sie kennen Meisterdieb Garrett noch nicht? Na, dann halten Sie sich und Ihren Controller mal gut fest!



↑ Alle Lichtquellen werfen realistische Schatten, ein Augenschmaus.



↑ Der herzlose Perry ist Ihr Hehler und ein gemeines Schlitzohr.

BONUS INFO

» SPIELZEIT

Wer gerne von Level zu Level saust, dem entgeht in *Thief: Deadly Shadows* so einiges. Da es keine Speicherpunkt-Beschränkung gibt, sollten Sie sich Zeit lassen und wirklich jeden Winkel der Stadt untersuchen. Nicht nur wegen der Mini-Missionen lohnt es sich.

» BUMPMAPPING

Diese Technik wird im Spiel verwendet, um vor allem Steinwände möglichst realistisch aussehen zu lassen. Mit einem einfachen Trick kann man dadurch auf einer eigentlich flachen Oberfläche den Eindruck entstehen lassen, es handle sich um ein Relief.

» WIEDERSPIELWERT

Besonders in späteren Levels sind Sie auf jeden Pfeil angewiesen. Unser Tipp: Lassen Sie alles mitgehen, was nicht niet- und nagelfest ist, verkaufen Sie das Zeug und decken Sie sich dann mit neuen Pfeilen ein.

VON: BERND HOLTMANN

SPIELE-INFO

PUBLISHER: EIDOS

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 18. JUNI

WEBSITE: WWW.THIEF3.COM

KURZ & KNAPP

GRAFISCH erstklassiges, handlungsstarkes Schleich-Spektakel im Fantasy-Mittelalter. Schleichen, schießen und verstecken Sie sich, während Sie als Meisterdieb das Rätsel um die Dunkle Prophezeiung lösen.

ER BESITZT NUR noch ein Auge, schleicht stark gebeugt durch die Straßen und trägt abgewetzte Lederklamotten. Ihn lediglich für einen Obdachlosen zu halten, könnte Ihnen in der Welt von *Thief: Deadly Shadows* zum Verhängnis werden, denn dieser Herr ist nicht auf der Suche nach Almosen. Im

WER IST EIGENTLICH GARRETT? »

Wir erklären Ihnen die Geschichte der *Thief*-Spiele.



Viele Xbox-Spieler kennen den Namen Garrett noch nicht. Verständlich, schließlich sind seine bisherigen Abenteuer bereits mehrere Jahre alt und damals ausschließlich für den PC erschienen. Wenn Sie nun denken, Sie hätten etwas verpasst, haben Sie verdammt Recht. Mit den *Thief*-Spielen erfand die Firma Looking Glass damals das Genre der Schleich-

Spiele. Man könnte also sagen, dass Garrett quasi der geistige Vater von Sam Fisher (*Splinter Cell*-Serie) und Nummer 47 (*Hitman*-Serie) ist. Die Handlung der Vorgänger ist zwar in gewisser Weise für den dritten Teil relevant, allerdings wurden sämtliche Informationen über die verschiedenen Fraktionen (siehe Seite 62) besonders für Neueinsteiger geschickt aufgearbeitet.

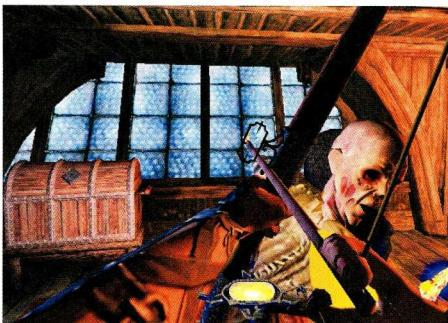
Gegenteil! Er macht bereits seit Jahren selbstständig Jagd auf Geldbörsen, Gemälde und Diamanten. Garrett ist ein Meisterdieb, wie er im Buche steht!

Seine Heimat ist eine mystische Mittelalterstadt, in der sich selbst Jules Verne wohl gefühlt hätte, schließlich fließen dort Naturmagie, Technik und der mittelalterliche Lebensstil zusammen. In der Stadt selbst kann sich Profi-Kleptomane Garrett frei bewegen. Na ja, ganz so frei dann auch wieder nicht, schließlich kennen die Stadtwachen den frechen Meisterklauf und brennen nur darauf, ihn einzubuchen.

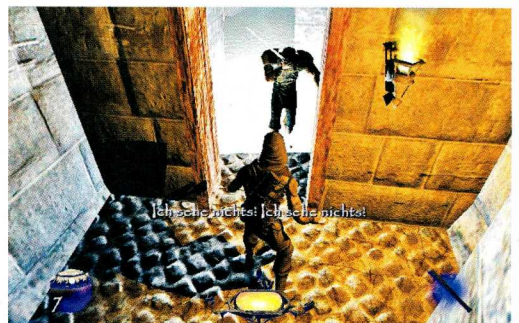
Die Handlung von *Thief: Deadly Shadows* dreht sich um eine Prophezeiung der Hüter, die ein dunkles Zeitalter vorhersagt. Garrett wird von den Hüttern gebeten, ihnen bei der genauen Deutung behilflich zu sein und dazu bestimmte Objekte zu beschaffen. Als aber die Deuterin der Hüter stirbt, gerät Garrett ins Kreuzfeuer zwischen Hüttern, Hammeriten und Heiden – und muss obendrein herausfinden, welche Rolle er in der Prophezeiung spielt. Seine Missionen führen den Helden unter anderem in das Kloster der Hüter und die Festung der Hammeriten, auf das äußerst gruselige

Geisterschiff Abysmal Gayle, ins Gefängnis sowie in die Kanalisation.

Um als Garrett an wichtige Informationen und teure Gegenstände zu gelangen, verstecken Sie sich im Schatten des Mondlichts, schleichen lautlos an Wachen vorbei oder lenken sie durch geworfene Gegenstände ab und knüppeln sie nieder. Aber das ist noch nicht alles – wie jedes Action-Adventure müssen Sie auch in *Thief: Deadly Shadows* einzelne Levels meistern, die über die große Stadt verteilt sind. In der ersten Mission werden Sie mit der Steuerung und dem Spielprinzip vertraut gemacht. Wie in einer Anleitung erklärt man Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie Patrouillen umgehen, per Knopfdruck schleichen, Wachen ausschalten, Leichen unbemerkt verstauen oder Schlösser knacken. Schnell freut man sich über die herrlich unkomplizierte Steuerung. Mit der Aktionstaste nehmen Sie Gegenstände auf, öffnen Türen, Fenster oder Truhen und betätigen Knöpfe oder Hebel. Mit den beiden Trigger-Tasten feuern Sie Ihre Hauptwaffe (Bogen, Dolch, Knüppel) ab oder benutzen Gegenstände aus dem Diebes-Inventar. »



↑ Zombie-Shooting: „Jetzt noch etwas weiter nach links. Prima so!“



↑ Blitzgranaten zeigen den Bump-Mapping-Effekt sehr deutlich.

DIE DREI FRAKTIONEN >>>

Diesen Kerlen begegnen Sie im Spiel garantiert!

Im Laufe des Spiels haben Sie mit drei großen Fraktionen zu tun, die Garrett je nach seinem Verhalten böse, neutral oder freundlich gegenüberstehen. Sie haben die Wahl!

DIE HAMMERITEN

Diese Glaubensgruppe erinnert stark an die dogmatische Kirche des Mittelalters. Die Hammeriten sind fanatische Ordensmitglieder, die den mysteriösen „Erbauer“ anbeten. Ihr Zeichen – der Hammer – steht als Inbegriff für die moderne Technik und die Industrialisierung. Die Hammeriten haben kein Mitleid, sind gnadenlos, besonders gefährlich – und deshalb gute Partner im Kampf.

DIE HEIDEN

Eine Natur-Bruderschaft, die sehr abgeschieden in einem Tunnelsystem unter der Stadt lebt und ihren eigenen, witzigen Dialekt besitzt. Aber täuschen Sie sich nicht: Die Anhänger des Waldfürsten sind gefährliche Gegner, die mit ihren Zauberkraften gerne aus der Distanz heraus angreifen. In den Tempeln der Heiden können Sie Ihre Lebenskraft auffrischen.

DIE HÜTER

Diese eher neutrale und beobachtende Bruderschaft nahm Garrett in seiner Jugend unter ihre Fittiche und bat ihn bereits in den vorherigen Thief-Spielen um seine Hilfe. Die geheimnisvollen Hüter sind dafür bekannt, die Fäden im Hintergrund zu spinnen – wovon auch immer. Sie sind Ihre ersten Verbündeten im Spiel.

>>> Wie bereits erwähnt, finden die meisten Diebstähle bevorzugt im Dunklen und abseits von Laternen und Fackeln statt. Sollte Sie beim Bruch doch jemand bemerken, nehmen Sie besser die Beine statt das Messer in die Hand. Gegen eine bewaffnete Wache haben Sie zwar Chancen, wenn gleich zwei schwertschwingende Gesetzeshüter auf Sie einprügeln, hilft jedoch nur noch die Flucht. Aber keine Panik. In der Regel geht den Verfolgern nach zwei, drei Straßenecken die Puste aus und Sie können in einer dunklen Ecke warten, bis die Häsher frustriert ihre Suche aufgeben.

Generell ist die künstliche Intelligenz der Gegner überragend gut gelungen. Dumme Stadtwachen geben zum Beispiel die Suche nach einem vermeintlichen Eindringling eher auf als die scharfsinnigen Schamanen der Heiden, die jede noch so dunkle Ecke nach dem Missetäter absuchen. Im Heidengebiet müssen Sie sich also wirklich anstrengen, um den Argusaugen der Naturmenschen zu entgehen. Im ganzen Spiel reagieren Wachen mehr oder weniger misstrauisch auf Bewegun-

gen, verschobene Möbel, Blutflecken auf dem Boden, Geräusche oder plötzlich verschwundene Kameraden. Müde Sicherheitskräfte – man erkennt sie am lauten Gähnen – sind zum Beispiel weniger aufmerksam als solche, die die ganze Zeit mit sich selbst reden. Diese Tatsachen können Sie aber auch zu Ihrem Nutzen einsetzen, zum Beispiel, indem Sie die Wachen durch Lärmpeile oder geworfene Gegenstände in eine andere Richtung lenken.

Wenn Sie zu oft von den Schutzmännern gefangen werden, können Sie den Schwierigkeitsgrad und damit auch die Aufmerksamkeit der Patrouillen im Überlichtsbildschirm für jede Mission beliebig einstellen. Sollte man Sie dann immer noch erwischen, können Sie sich die Hetzjagd durch die Stadt sparen. In Ihrem Diebes-Arsenal befinden sich zum Beispiel faustgroße Blitzbomben, die Ihre Verfolger für zehn Sekunden außer Gefecht setzen. Öffnasen sind nützliche Hilfen, denn auf dem Fußboden zerbrochen, bilden sie eine rutschige Lache, auf der Wachen ausrutschen. Außerdem lässt sich das Öl prima mit einem Feuerpeil in >>>



↑ In der Hüter-Bücherei findet Garrett Information über die Prophezeiung.

>>> BONUS INFO

>>> ANALOG IST GUT

Mit den analogen Tasten des Xbox-Controllers können Sie selbst bestimmen, wie stark Garrett den Bogen spannt. Andersherum können Sie den gespannten Bogen auch wieder langsam lösen, ohne einen Pfeil abzuschießen.

>>> HANDSCHUHE

Sobald Sie die Docks der Stadt erreichen, sollten Sie 200 Moneuten gespart haben, um sich die Kletterhandschuhe zuzulegen.

>>> FRAKTIONSARBEIT

Die Hüter sind Ihre ersten Verbündeten. Im Verlauf des Spiels sollten Sie sich aber auch mit den Hammeriten und den Heiden wieder gut stellen – das zählt sich am Ende des Spiels aus.



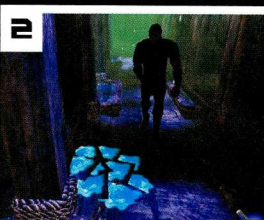
↑ Wenn Sie eine unvorsichtige Wache niedergeknüpelt haben, nehmen Sie sie auf die Schulter und legen sie an einem dunklen Ort ab.

PFEILSCHNELL REAGIERT >>> Mit diesen Waffen meistert Garrett jedes Problem:

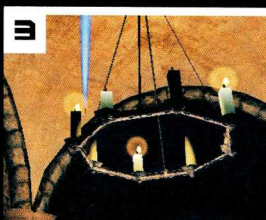
Garrett ist ein geissener Charakter. Im Kampf mit einer Wache mag er zwar nicht viel ausrichten, mit ein paar Tricks kommt er aber stets zu seinem Ziel. Wir werfen einen Blick in die geheime Trick-Kiste des Meisterdiebs und stellen Ihnen einige seiner raffinierten Taktiken im folgenden kurz vor.



1 KIESELBODEN: Lassen Sie mit einem Moospfeil eine weiche Fläche auf dem knirschenden Gelände wachsen. Mit einem zusätzlichen Wasserpfeil können Sie das Moos sogar wachsen lassen.



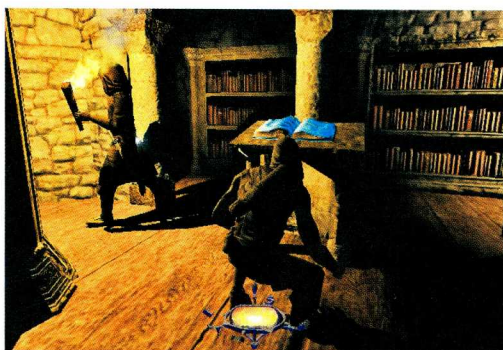
2 WEIHWASSER: Auf dem Geisterschiff begegnen Sie der untoten Besatzung. Die erledigen Sie am schnellsten mit einem Flakon Weihwasser oder einem brennenden Pfeil.



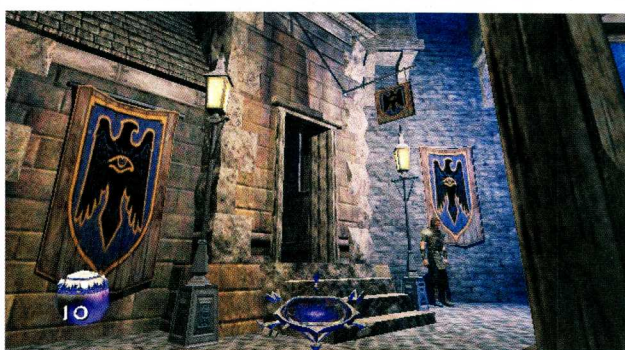
3 LICHTQUELLEN: Ein Schuss an den Kronleuchter oder die Wand über einer Fackel löscht die Lichtspender auf einen Schlag aus. Pfeile sparen Sie, wenn Sie Wachen ablenken und vorbeischießen.



4 STEINWÄNDE: Verkaufen Sie die gestohlenen Schätze, um sich an den Docks ein paar Kletterhandschuhe zu kaufen. Damit kommen Sie selbst auf entlegene Vorsprünge.



↑ Hinter dem Rücken dieser Wache können Sie so einiges anstellen.



↑ Selbst dieses einfache Wachhaus bietet einen prächtigen Anblick.

>> Brand setzen, um die später im Spiel auftauchenden Zombies ruhig zu stellen. Welche weiteren Möglichkeiten Sie mit den Waffen des Meisterdiebes haben, erklären wir Ihnen übrigens im Extrakasten oben auf dieser Seite.

Bei jedem Bogenschuss müssen Sie unbedingt auch die Entfernung einberechnen, denn je weiter der Pfeil fliegt, umso höher müssen Sie zielen. Die Physik-Engine von *Thief: Deadly Shadows* ist sogar so flexibel, dass Sie nahezu jeden Gegenstand in die Hand nehmen und realistisch durch die Gegend werfen können.

Mindestens ebenso beeindruckend ist die Grafik. Fast alle Gebäude-Texturen sind mit so genannten Bump Maps versehen – einem Grafikeffekt, der zum Beispiel Mauern im Fackelschein wesentlich plastischer aussehen lässt. Die Level-Architektur wirkt vor allem durch die geschickt platzierten Lampen und Fackeln bezaubernd schön. Man merkt, dass das Ion-Storm-Team viel Arbeit investiert hat, um die Stadt mit Leben zu füllen. Leider fordert die hohe Grafikqualität auch ihren Tribut. In der Bewegung zeigt *Thief: Deadly Shadows* permanente Ruckler. Kein Wunder, denn als Grafikgerüst wurde die besonders vielseitige, aber eben auch rechenintensive Unreal-Engine verwendet, die Sie vielleicht aus dem Augenschmaus-Adventure *Deus Ex 2: Invisible War* (Test in OXM 04/04, 87%) kennen. Sehr häufig

bricht die Performance stark ein, allerdings ist das Schleich-Spektakel nicht so stark auf eine konstante Bildwiederholrate angewiesen wie ein Rennspiel oder ein reaktionslastiger Ego-Shooter.

Eine aufwendige Synchronisation wie bei *Deus Ex: Invisible War* hat man sich gespart. Stattdessen erklingen Wachen, Priester und Edelmänner im feinsten Shakespeare-Englisch, während Fehler und kleine Fische oft einen besonders starken Akzent an den Tag legen. Die deutschen Untertitel sind zwar hilfreich, wurden aber nicht besonders geschickt eingebaut. Sobald Sie (oft unfreiwillig) mehrere Gespräche gleichzeitig verfolgen, hinken die Untertitel hinterher. An solchen Stellen zahlen sich gute Englischkenntnisse aus.

Die Atmosphäre ist einer der großen Pluspunkte von *Thief: Deadly Shadows*. Die verspielten Details in den Gassen und Häusern, die witzigen Unterhaltungen der Wachen, die fantastische Handlung und die zurückhaltende Hintergrundmusik ziehen den geduligen Spieler von der ersten Minute an in ihren Bann. Trotzdem müssen Sie eine Menge Geduld mitbringen, denn wer jede dunkle Ecke nach Extras durchsuchen möchte, braucht rund 30 Stunden bis zum Ende. Wenn Sie bisher noch nicht die Geduld oder Lust hatten, ein Schleich-Spiel in Angriff zu nehmen, dann ist *Thief: Deadly Shadows* vermutlich der beste Einstieg für Sie.



BERND MEINT:

„ICH LIEBE DIEBE!“ – diesen Aufkleber sollte Eidos mit dem Spiel ausliefern. Der dreckigen Mittelalter-Atmosphäre kann ich persönlich mehr abgewinnen als der stark technisierten Welt eines Sam Fisher. Die Levels sehen grandios aus, die Musik ist atmosphärisch und die Story der Hammer. *Thief: Deadly Shadows* ist besser als *Hitman: Contracts* und wegen der ruckeligen Grafik und dem fehlenden Mehrspieler-Modus schlechter als *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*!

GRAFIK

91%

SOUND

82%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- EINFACHE STEUERUNG
- ROMANREIFE HANDLUNG
- VIER SCHWIERIGKEITSGRADE
- FLEXIBLE SPIELPERSPEKTIVE
- ERSTKLASSIGE GRAFIK
- SEHR GUTE GEGNER-KI

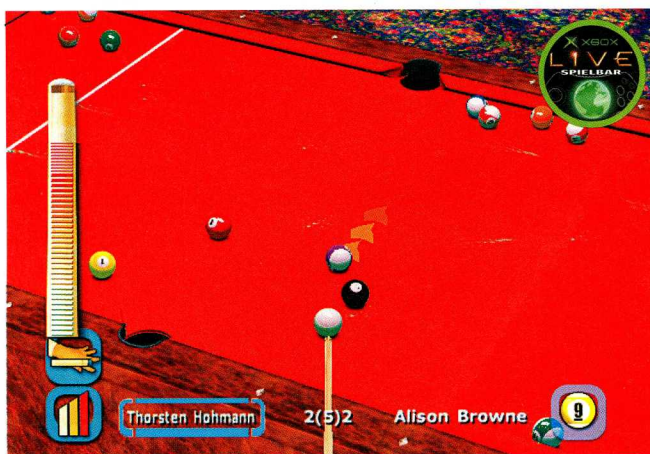


NEGATIV

- STARKE GRAFIK-RUCKLER
- TEILWEISE NERVENDE SCHLOSSKNACKEREI
- GELEGENTLICHE KI-AUSSETZER
- KEINE SYNCHRONISATION
- UNTERTITEL STELLENWEISE ZEITVERSCHOBEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

87%



↑ Anstoß mit Gefühl: Die Anzeige links bestimmt die Härte des Stoßes.



↑ Snooker-Fans üben mit Billard-Legende Steve Davis das Einlochen.



↑ Richtungspfeile aus der Draufsicht gibt es nur für Amateure.

Endlich gibt's den Kneipen-Sport Pool für die Xbox.

WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: BIGBEN INTERACTIVE

GENRE: BILLARD

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-2

TERMIN: 9. JUNI

WEBSITE: WWW.JALECO.CO.UK

KURZ & KNAPP

KREIDEN SIE schon mal die Spitze Ihres virtuellen Queues ein, denn Bigben liefert die ultimative Billard-Simulation.

SIE WOLLEN NACH Feierabend am liebsten eine ruhige Kugel schieben? Nichts leichter als das – mit *World Championship Pool 2004* von Blade Interactive. Während uns das englische Entwicklerstudio letztes

Jahr schon mit der Simulation *World Championship Snooker* beglückte, widmet es sich nun ganz der Kneipen-Billard-Variante Pool.

Pool ist allerdings nicht gleich Pool. Im Wesentlichen unterscheidet man zwischen den drei Disziplinen 8-Ball, 9-Ball und Straight Pool, hier „Normales Pool“ genannt. Das Hauptaugenmerk liegt bei *World Championship Pool 2004* auf den beiden erstgenannten Varianten. Billard-Begeisterte können dabei an Einzelspielen und Turnieren mit bis zu 16 Gegenspielern teilnehmen oder sich im Karriere-Modus den weltbesten Profi-Einlochern stellen. Steve Davis, Earl Strickland und Weltranglistenerster Thorsten Hohmann warten nur

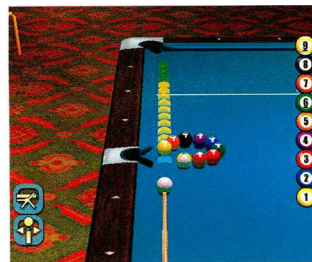
darauf, von Ihnen geschlagen zu werden. Anfänger müssen trotz fehlendem Training-Modus nicht verzagen: Dank Zielhilfe und anklickbarem Regelwerk mausern sich selbst Grobmotoriker zu Queue-Königen. Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad geben zwei Pfeile die Laufrichtung der angespielten Kugel sowie den Abprallwinkel des Spielballs vor. Fortgeschrittene Spieler bekommen dagegen nur noch kurz die Laufrichtung der anvisierten Kugel angezeigt. Gemäß dem eigenen Können lässt sich der Schwierigkeitsgrad der CPU-Gegner von leicht bis schwer einstellen.

Wer den Wettkampf-Modi nichts abgewinnen kann, darf sich wahlweise an einer Partie Normales Pool oder Snooker versuchen. Bei dem technisch anspruchsvolleren Punktespiel Snooker müssen abwechselnd rote Bälle und andersfarbige Kugeln versenkt werden. Auf Geschicklichkeit setzen auch der Trickstoß-Modus und diverse Bonusspiele: Hier erwarten den Spieler spektakuläre Trickschüsse und mit Minen oder Zielscheiben gepflasterte Tische.

Weniger aufregend ist dagegen die Grafik. Zwar punktet der Titel mit hübschen Reflexionen auf den Kugeln, die Charakteranimationen der Spielfiguren wirken indes gestelzt und lahm. In erster Linie kommt es aber ohnehin auf eine sensible Steuerung und akkurate Umsetzung der Ballphysik an, was den Entwicklern wieder hervorragend gelungen ist. Neben der Möglichkeit, der weißen Kugel einen Vorwärts-, Seitwärts- und Rückwärtsdrall zu verpassen, kann sogar ein millimetergenaues Feinjustieren der Stoßrichtung mit gedrückter linker Schultertaste vorgenommen werden. (X)

BONUS INFO

➤ **SHOP**
Im Menüpunkt Shop können Sie für Ihre Spielfigur neue Outfits sowie schicke Queues, andersfarbige Billard-Tische und ausgefallene Ball-Sets erstellen. Das dafür nötige Kleingeld verdienen Sie sich durch Turniersiege im Karriere-Modus.



↑ Versenken Sie beim Trickstoß die 9er-Kugel.



JANINA MEINT:

Nachdem Blade Interactive letztes Jahr allen Snooker-Fans eine exzellente Billard-Simulation beschert hat, können nun auch Pool-Spieler kräftig das Einlochen üben. Zwar fehlt bei *World Championship Pool 2004* ein Training-Modus, Anfänger finden sich dank der einfachen Steuerung und der Zielhilfen aber schnell zurecht. Wer zudem noch auf gemütliche, aber spannende Online-Matches Lust hat, trifft sich via Xbox Live zu einer Partie 8- oder 9-Ball-Pool – sogar mit Headset-Unterstützung.

GRAFIK

74%

SOUND

65%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



POSITIV

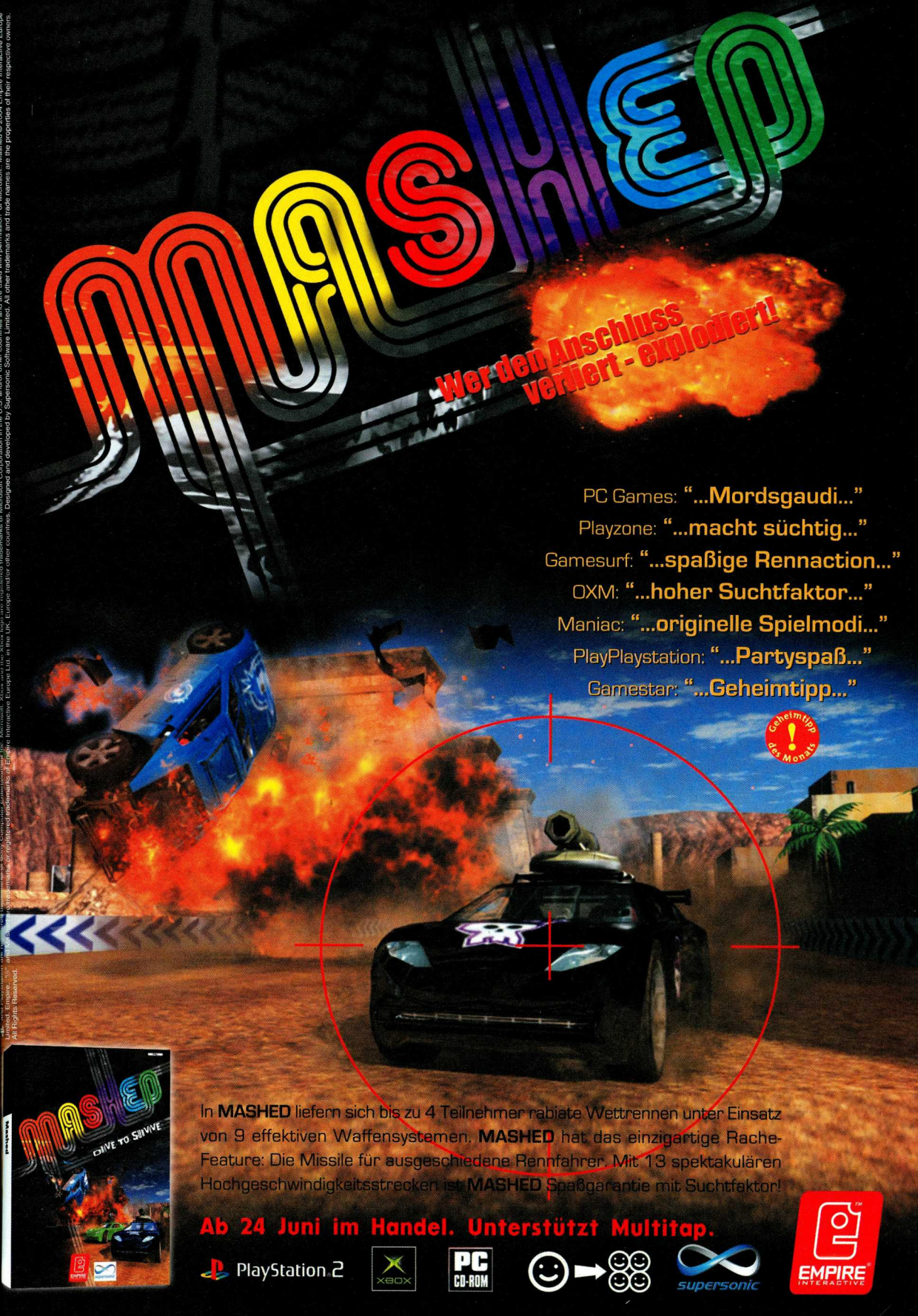
- REALISTISCHE BALLPHYSIK
- BILLARD-MATCHES VIA XBOX LIVE
- GELUNGENE STEUERUNG

NEGATIV

- MAUERE GRAFISCHE PRÄSENTATION
- KEIN TRAINING-MODUS

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

82%



Wer den Anschluss
verliert - explodiert!

PC Games: "...Mordsgaudi..."

Playzone: "...macht süchtig..."

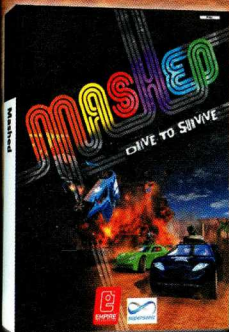
Gamesurf: "...spaßige Rennaction..."

OXM: "...hoher Suchtfaktor..."

Maniac: "...originelle Spielmodi..."

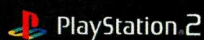
PlayPlaystation: "...Partyspaß..."

Gamestar: "...Geheimtipp..."



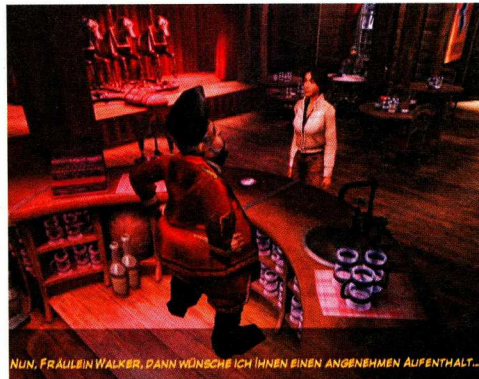
In **MASHED** liefern sich bis zu 4 Teilnehmer rabiate Wettrennen unter Einsatz von 9 effektiven Waffensystemen. **MASHED** hat das einzigartige Rache-Feature: Die Missile für ausgeschiedene Rennfahrer. Mit 13 spektakulären Hochgeschwindigkeitsstrecken ist **MASHED** Spaßgarantie mit Suchtfaktor!

Ab 24 Juni im Handel. Unterstützt Multitap.





↗ Solange die Männer mit dem Bären beschäftigt sind, können Sie etwas Benzin stibitzen.



↗ In Cirkos Bar erhalten Sie jede Menge wichtige Informationen.



↗ Die Suche ist in Gefahr: Hans Voralberg hatte einen schweren Anfall.

Die Suche nach der mysteriösen Insel geht weiter!

SYBERIA 2

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ATARI
GENRE: ADVENTURE
SPRACHE: DEUTSCH
USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN
SPIELER: 1
TERMIN: ERHÄLTICH
WEBSITE: WWW.ATARI.DE

KURZ & KNAPP

EIN ETWAS angestaubtes Adventure mit stimmungsvollen 2D-Kulissen und einer fantasievollen Geschichte, aber Schwächen in Steuerung und Synchronisation.

SYBERIA - WENN SIE nicht gerade den ersten Teil der Syberia-Saga gespielt haben, wird Ihnen der Name wahrscheinlich nichts sagen. Sobald Sie allerdings die ersten Minuten von Syberia 2 hinter sich gelassen haben, werden Sie diesen Namen aller Voraus-

sicht nach mit einem gewissen ehrfürchtig-mysteriösen Unterton aussprechen. Die direkt an den ersten Teil anschließende Geschichte des zweiten Spiels beginnt nämlich damit, dass Kate Walker, eine New Yorker Anwältin, mit dem alten, etwas weltfremden Erfinder Hans Voralberg auf der Fahrt nach Syberia ist. Nach Syberia, dem mystischen Land, wo Mammuts durch blaue Grasteppiche stapfen. Um diesen Traum jedoch wahr werden zu lassen, ist

es ein weiter Weg, auf dem die beiden Forscher viele knifflige Situationen meistern müssen.

Die ersten Hindernisse lassen auch nicht lange auf sich warten: In Romansburg, dem letzten Bahnhof vor der weiten, sibirischen Einöde, legt Ihr Zug einen Zwischenstopp ein, um dringend benötigte Kohlevorräte aufzufrischen. Dies gestaltet sich jedoch als ziemlich schwieriges Unterfangen, da die dafür benötigte Maschine anscheinend defekt ist. In der Rolle von Kate müssen Sie nun alles daran setzen, um sie wieder in Gang zu bringen. In altbewährter Adventure-Tradition geht dies natürlich nicht ohne einige Unterhaltungen und Tauschgeschäfte vonstatten. So müssen Sie zum Beispiel einem kleinen Mädchen erst ein paar Bonbons zuwerfen, bevor es Ihnen den Schlüssel für ein Tor gibt, durch welches Sie in einen neuen Teil von Romansburg gelangen können. Im Gegensatz zum ersten Teil des Spiels müssen Sie aber dieses Mal keine ewig weiten Wege dafür zurücklegen.

Auch in puncto Grafik hat man einige kleine Verbesserungen vorgenommen, so dass die 2D-Kulissen nun etwas lebendiger wirken. Die deutsche Synchronisation ist dagegen leider immer noch etwas lahm, aber wer sich auf dieses Adventure einlässt, wird wahrscheinlich sowieso eher auf langsame Knochelei als auf Action eingestellt sein. Mit den zum Teil kniffligen Rätseln und der stimmungsvollen Geschichte werden Fans von 2D-Adventures auf jeden Fall gut bedient.



JANA MEINT:

Syberia 2 hätte vor einigen Jahren wahrscheinlich wesentlich mehr Spieler begeistert als heute. Nachdem THQ mit dem erstklassigen *Raphomets Fluch* das Genre der Adventures wieder ins Leben gerufen hat, wirkt dieses Spiel mittlerweile leider doch etwas altbacken. Einige Actionpassagen und eine eingängigere Steuerung hätten Syberia 2 wirklich gut getan. Wer allerdings bereits vor Jahren ruhige Point&Click-Adventures geliebt hat, wird auch mit diesem Titel seinen Spaß haben.

GRAFIK
77%

SOUND
79%

MULTIPLAYER
NICHT MÖGLICH

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH

POSITIV

- + INTERESSANTE STORY
- + ANSPRUCHSVOLLE RÄTSEL
- + STIMMUNGSVOLLES FLAIR

NEGATIV

- ETWAS HAKELIGE STEUERUNG
- GERINGER UMFANG
- LAHME SYNCHRONISATION

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

70%

Willst du in die Weltrangliste?
Trainiere hart! Beiß dich
durch! ...und kämpfe!



Microsoft
game studios



„Quiet please!“ Von wegen Ruhe. Bei Top Spin geht's alles andere als gemütlich zu: Deine Vorhand, Rückhand, Aufschlag und Volleys müssen wirklich gut sein, um dann die Gegner mit knallharten Grundlinienduellen und einem super Slice einzuschüchtern. Spiel den Grand Slam auf dem Centre-Court, der Rest ist reine Nervensache. Logg dich beim Online-Service Xbox Live™ ein und zeig deinen Gegnern, wie stark deine Rückhand wirklich ist. Streite mit dem Schiedsrichter, täusche deine Konkurrenten und peitsche das Publikum auf. Du musst sie alle besiegen, um als König der Courts geadelt zu werden.

TOP SPIN™



it's good to play together

xbox.com/topspin

© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Top Spin, Xbox, die Xbox Logos, das XSN Sports Logo, das Microsoft Game Studios Logo und Xbox Live Logo sind entweder eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

TEST ÜBERSICHT

DIE ELITE-TITEL KENNZEICHNEN WIR AUF DEN FOLGENDEN SEITEN DURCH DIESE GRÜNE MARKIERUNG!

SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
AGGRESSIVE INLINE	Ausgabe 11/02	Trendsport	„In Ansätzen tatsächlich eine Konkurrenz für Tony Hawk“	77%
ALIAS	Ausgabe 05/04	Action-Adventure	„Sollte Ihnen <i>Splitter Cell</i> zu schwer sein, hätten Sie hier eine gute Alternative.“	80%
ALIENS VS. PREDATOR: EXTINCTION	Ausgabe 09/03	Strategie	„Aliens, Predators und Marines bolzen sich mit simplen Strategien.“	64%
ALL-STAR BASEBALL 2003	Ausgabe 01/02	Baseball	„Genre-Fans werden ihren Spaß haben.“	70%
ALTER ECHO	Ausgabe 10/03	Action-Adventure	„Originelles Action-Adventure, das leider recht schnell eintönig wird“	73%
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Sucht machendes Snowboardspiel mit extrem viel Realismus“	87%
ANTZ EXTREME RACING	Ausgabe 11/02	Fun-Racer	„Durchschnittliches Fun-Racing-Spiel“	24%
ARCTIC THUNDER	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Technisch wie spielerisch eine absolute Katastrophe“	24%
ARMED & DANGEROUS	Ausgabe 03/04	Action	„Tiersch abern und sehr gut spielbar“	85%
ARX FATALIS	Ausgabe 11/03	Rollenspiel	„Die Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel“	77%
ATV: QUAD POWER RACING 2	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Vier Räder und viele Stunts. Die <i>Moto GP</i> -Macher versuchen mal was Neues.“	79%
AZURIK: RISE OF PERATHIA	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Ein Action-Adventure, dessen Optik über das Gameplay hinwegtäuscht“	38%
BACKYARD WRESTLING	Ausgabe 12/03	Wrestling	„Schräge Freizeit-Wrestler hauen sich in öden Levels eins auf die Mütze.“	61%
BAD BOYS II	Ausgabe 05/04	Action	„Hirnloses Ballern und jede Menge flotte Sprüche“	70%
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	Ausgabe 11/02	Action-Rollenspiel	„Eine tolle Mischung aus Action- und Rollenspiel“	85%
BAPHOMET'S FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE	Ausgabe 12/03	Adventure	„Harte Rätsel und eine fantastische, mystische Story“	85%
BARBARIAN	Ausgabe 11/02	Action	„Ein solides, gut spielbares Arcade-Prügelspiel mit einigen netten Ideen“	74%
BARBIE PFERDEABENTEUER: RETTET DIE WILDPFERDE	Ausgabe 01/04	Geschicklichkeit	„Extrem einfaches Kinderspiel, dem jeder erwachsene Xbox-Besitzer instinktiv aus dem Weg geht“	34%
BATMAN: VENGEANCE	Ausgabe 01/02	Action	„Der Comic-Flattermann zeigt sich von seiner schlechten Seite.“	45%
BATMAN: DARK TORNADO	Ausgabe 04/03	Action	„Miese Grafik, lahmes Gameplay, öde Story: Das hat Batman nicht verdient!“	49%
BATMAN: RISE OF SIN TZU	Ausgabe 01/04	Action	„Und ein weiteres verunztes <i>Batman</i> -Spiel“	57%
BATTLE ENGINE AQUILA	Ausgabe 01/03	Action	„Steuern Sie einen Super-Mech durch futuristische Schlachten. Sehr gutes Spiel!“	84%
BATTLESTAR GALACTICA	Ausgabe 01/04	Action	„Als junges Adama nehmen Sie es mit den Cylonen auf.“	76%
BDFL MANAGER 2003	Ausgabe 01/03	Fußball-Manager	„Ein solider Fußballmanager in bewährter Tradition“	81%
BDFL MANAGER 2004	Ausgabe 04/04	Fußball-Manager	„Die Präsentation ist zwar nicht so tolle, aber dafür stimmen die Menüführung und die Spieliefe.“	82%
BIG MUTHA TRUCKERS	Ausgabe 01/03	Rennspiel	„Erfrischend innovativ und auf jeden Fall einen Blick wert“	82%
BLACK STONE: MAGIC AND STEEL	Ausgabe 04/03	Action-Rollenspiel	„Schlecht gemachter <i>Baldur's Gate</i> -Klon“	41%
BLADE 2	Ausgabe 12/02	Action	„Blutleere Vampir-Action mit jeder Menge Gewalt“	52%
BLOX: THE TIME-SWEEPER	Ausgabe 11/02	Jump & Run	„Ein sehr nettes Jump & Run einer zeitreisenden Katze“	88%
BLOOD WAKE	Ausgabe 01/03	Rennspiel	„Spektakuläres, aber fehlerhaftes Action-Rennspiel mit klangvollem Namen“	45%
BLOODY ROAR EXTREME	Ausgabe 01/04	Beat 'em Up	„Kämpfer verwandeln sich in reißende Bestien und hauen noch stärker zu. Nett.“	75%
BMX XXX	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Jede Menge netter Tatsachen beleben das angestaubte Genre.“	77%
BREAKDOWN	Ausgabe 06/04	First-Person-Beat 'em-Up	„Gräuflich ist der Titel zwar nicht beeindruckend, aber dafür feuert Namco ein cooles Ideenfeuerwerk ab.“	81%
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	Ausgabe 12/02	Beat 'em Up	„Der legendäre Bruce Lee würde sich im Grabe umdrehen.“	87%
BRUTE FORCE	Ausgabe 07/03	Taktik-Shooter	„Ob taktisch oder brachial, Microsofts Sternenkrieger können überzeugen.“	84%
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	Ausgabe 11/02	Action	„Eine hervorragende Umsetzung der TV-Serie!“	83%
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLOODS	Ausgabe 11/03	Action	„Sechs Helden des <i>Buffy</i> -Universums kloppen sich durch zwölf Missionen.“	78%
BURNOUT	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Ein großartiger Arcade-Racer mit toller Optik. Eines der besten Xbox-Rennspiele.“	82%
BURNOUT 2	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„Realismus? Was ist das? Bei <i>Burnout 2</i> zählt alleine die Geschwindigkeit.“	88%
CAPCOM VS. SNK 2 EO	Ausgabe 04/03	2D-Beat 'em-Up	„Capcoms Prügelhelden gehen jetzt auch über Xbox Live online.“	76%
CARMEN SANDIEGO	Ausgabe 05/04	Action-Adventure	„Oder als Erkunde-Unterricht und technisch auf Pöse-Niveau“	51%
CARVE	Ausgabe 02/04	Rennspiel	„Nette Jetski-Raserei ohne Schnörkel, aber mit Xbox Live“	79%
CEL DAMAGE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Helikisches Gameplay, nur im Mehrspielermodus motivierend“	55%
CELEBRITY DEATHMATCH	Ausgabe 01/04	Beat 'em Up	„Stupidies Button-Smashing und strohdöde Gegner“	30%
CHASE	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Sehr hektisches Spiel, das nur im Mehrspielermodus Spaß macht“	47%
CIRCUS MAXIMUS	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Originelle <i>Ben Hur</i> -Idee, aber die Grafik und das Gameplay sind echt übel.“	35%
CLUB FOOTBALL	Ausgabe 11/03	Fußball	„Durchschnittliche Fußball-Umsetzung für 17 Vereine“	61%
COLIN MCRAE RALLY 3	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Nur der Nachfolger kann dem grandiosen Rallyspiel die Stirn bieten.“	87%
COLIN MCRAE RALLY 04	Ausgabe 09/03	Rennspiel	„Der Allmeister serviert auch im vierten Teil die Konkurrenz ab. Ein Muss für Rallye-Fans.“	88%
COMMANDOS 2: MEN OF HONOR	Ausgabe 01/02	Strategie	„Eine gelungene Umsetzung des PC-Klassikers“	79%
CONAN	Ausgabe 03/04	Beat 'em Up	„Die Grafik mag zwar veraltet sein, aber dafür stimmen der Spielspaß und die Liebe zum Detail.“	78%
CONFLICT DESERT STORM	Ausgabe 11/02	Taktik-Shooter	„Einfacher, aber unterhaltsamer Taktik-Shooter mit hochwertigen Szenarien“	81%
COUNTER-STRIKE	Ausgabe 01/04	Ego-Shooter	„Für Einzelspieler absolut uninteressant. Über Xbox Live macht's Spaß.“	75%
CRASH	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Simples Karambolage-Rennspiel, das Spaß für wenige Stunden bietet“	66%
CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTEX	Ausgabe 12/02	Jump & Run	„Für Leute, die lustigen, simplen Hüpfspaß erleben wollen“	71%
CRASH NITRO KART	Ausgabe 11/03	Fun-Racer	„Lustiger Fun-Racer im typischen <i>Crash Bandicoot</i> -Stil“	78%
CRAZY TAXI 3	Ausgabe 11/02	Fun-Racer	„Ein netter Zusammenschmitt aus den beiden ersten Teilen“	73%
CRIMSON SEA	Ausgabe 04/03	Action	„Kurzwelliges Actionspiel mit kleineren Rollenspiel-Elementen“	78%
CRIMSON SKIES	Ausgabe 11/03	Action	„Der 30er-Jahre-Luftkampf bietet eine leichte Steuerung und cooles Ambiente.“	88%
CURSE: EYE OF THE ISIS	Ausgabe 05/04	Action-Adventure	„Denken Sie mal an ein schlechtes <i>Resident Evil</i> im 19. Jahrhundert.“	67%
DAKAR 2	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„So öde kann die Rallye Paris-Dakar sein. Fans greifen lieber zu <i>Colin McRae</i> .“	56%
DANCING STAGE UNLEASHED	Ausgabe 04/04	Tanzspiel	„Schwingen Sie das Tanzbein mit Konamis Kult-Spiel.“	80%
DARK ANGEL	Ausgabe 04/03	Action	„Innovationsloses Prügelspiel um die abgesetzte Fernsehserie“	52%
DARK SUMMIT	Ausgabe 01/02	Trendsport	„Trendsportspiel mit abgelehnter Story. Nichts für echte Snowboard-Profis.“	61%
DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Die Umsetzung des Filmklassikers ist erfreulich gut gelungen.“	74%
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Ausgabe 01/02	Trendsport	„Macht wirklich Spaß, nur die mitunter lausige Steuerung nervt.“	69%
DAVID BECKHAM SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Ein klares Abschied für Davids altbackenes Fußballspiel“	42%
DEAD MAN'S HAND	Ausgabe 05/04	Ego-Shooter	„Ein Ego-Shooter im Western-Abente. Leider ruckelt es wie Sau.“	74%
DEAD OR ALIVE 3	Ausgabe 01/02	Beat 'em Up	„Leicht zu erkennen: cooles Design und sehr motivierend. Ein Pflichtkauf.“	86%
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	Ausgabe 04/03	Sport	„Nette Mischung aus Volleyball-Spiel und Softporno“	73%
DEAD TO RIGHTS	Ausgabe 02/03	Action	„Brutal kommt weiter. Ein Actionspiel mit hohem Gewaltfaktor.“	70%
DEADLY SKIES	Ausgabe 01/02	Action	„Gegen <i>Crimson Skies</i> und <i>Secret Weapons over Normandy</i> hat dieser Launchtitel keine Chance.“	52%
DEFENDER	Ausgabe 05/03	Action	„Recht gutes aber hektisches 3D-Remake des Baller-Klassikers. Grauvollste Übersetzung“	62%
DEATHROW	Ausgabe 12/02	Action	„Futuristische Basketball-Variante mit hohem Prügelfaktor“	53%
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Technisch absolut miese Umsetzung der Buchvorlage“	34%
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Auf in den Kampf! Mit Legolas, Gimli und Aragorn kämpfen Sie gegen diese Orks.“	80%
DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Ausgabe 12/03	Action	„Im Vergleich zum Vorgänger hat der Spielspaß leicht abgebaut.“	79%
DER HOBBIT	Ausgabe 12/03	Jump & Run	„Bilbo Beutlin hüpf durch veraltete Grafik.“	69%
DEUS EX: INVISIBLE WAR	Ausgabe 04/04	Action-Adventure	„Perfekt durchdacht und richtig schöne düstere Stimmung“	87%



Action

EIN WENIG ADRENALIN GEFÄLLIG?



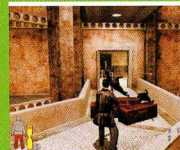
YAGER

TEST IN: Ausgabe 03/03
„Der Grafik- und Spielspaßkracher aus Deutschland“
WERTUNG: 92%



NINJA GAIDEN

TEST IN: Ausgabe 06/04
„Hammerharter Grafik-Overkill für gewiefte Actionprofs“
WERTUNG: 90%



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

TEST IN: Ausgabe 01/04
„Heiße Action mit guter Zeitlupefunktion“
WERTUNG: 90%



HALO

TEST IN: Ausgabe 01/02
„Ernsthaft: Dieser
Lauchtitel darf in keiner
Spielesammlung fehlen.“
WERTUNG: 92%



XIII

TEST IN: Ausgabe 11/03
„Echt harter Ego-Shooter
mit unnachahmlichem
Comic-Ambiente“
WERTUNG: 88%



RED FACTION II

TEST IN: Ausgabe 06/03
„Zukunftsrandale, in der
man fast alles auseinander
nehmen kann“
WERTUNG: 85%

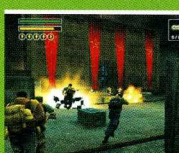
SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
⊕ DIE GEISTERVILLA	Ausgabe 05/04	Action-Adventure	„Notorische Sammler aufgepasst: In dieser Villa dürfen Sie Ihrem Drang freien Lauf lassen.“	69%
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS	Ausgabe 02/03	Action	„Als Film recht nett. Auf der Xbox ist der Drachenterror jedoch nur unterster Durchschnitt.“	51%
DIE SIMS	Ausgabe 04/03	Aufbau-Strategie	„Die Umsetzung der PC-Lebenssimulation ist gut gelungen.“	80%
DIE SIMS BRECHEN AUS	Ausgabe 12/03	Aufbau-Strategie	„Die Neuauflage der Sims leidet unter einigen technischen Schwächen.“	79%
DIE HARD VENDETTA	Ausgabe 07/03	Ego-Shooter	„Misserfolge Umsetzung des GameCube-Shooters“	63%
⊕ DINO CRISIS 3	Ausgabe 11/03	Action-Adventure	„Wenn die Probleme mit der Kamera nicht wären, wäre es ein Topspiel.“	80%
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	Ausgabe 10/03	Trendsport	„Die Disney-Stars gehen mit der Tony Hawk-Engine skaten.“	83%
DRAGON'S LAIR 3D	Ausgabe 05/04	Action-Adventure	„Unglaublich! Aus dem 80er-Jahre-Laserdisk-Automaten kann man wirklich ein Spiel machen. Jedoch kein gutes.“	57%
⊕ DTM RACE DRIVER: DIRECTOR'S CUT	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Greifen Sie lieber zur Neuauflage mit Xbox-Live-Unterstützung.“	88%
DTM RACE DRIVER: DIRECTOR'S CUT ONLINE	Ausgabe 11/03	Rennspiel	„Grafisch ist dieser Raser zwar nicht berauschend, aber spielerisch geht der Punk ab. Jetzt auch mit Xbox Live.“	85%
DR. MUTO	Ausgabe 04/03	Jump & Run	„Skurrielles Jump & Run um einen mutierenden Wissenschaftler“	75%
DUNGEONS & DRAGONS: HEROES	Ausgabe 11/03	Action-Rollenspiel	„Zu viert macht die Monster-Metzelei besonders viel Spaß.“	85%
DYNASTY WARRIORS 3	Ausgabe 01/03	Action	„Hinter der schlechten Grafik verbirgt sich ein motivierendes Prügelspiel.“	70%
DYNASTY WARRIORS 4	Ausgabe 01/04	Action	„Die pompösen Massenschlachten machen auch in der Fortsetzung noch Laune.“	74%
EGGO MANIA	Ausgabe 11/02	Puzzle-Spiel	„Prinzipiell erinnert das Gameplay an Tetris und macht wirklich Spaß.“	68%
ENIN KATER MACHT THEATER	Ausgabe 05/04	Jump & Run	„Ein super einfaches Jump & Run für eine Zielgruppe im Vorschulalter.“	64%
ENCLAVE	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Hier wurde eine ganze Menge Potenzial aufgrund von Zeitnot verschenkt.“	58%
⊕ ENTER THE MATRIX	Ausgabe 06/03	Action	„Bei weitem nicht so gut wie das Vorbild, aber immer noch besser als der dritte Film.“	73%
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	Ausgabe 01/02	Sport	„Einfach nur öde. Da spielen wir lieber Winter Games auf dem Commodore 64.“	32%
ESPN NBA BASKETBALL	Ausgabe 10/03	Basketball	„Harter Realismus und flüssiges Gameplay“	85%
ESPN NFL FOOTBALL	Ausgabe 10/03	American Football	„Exzellente Football-Simulation“	91%
ESPN NHL HOCKEY	Ausgabe 10/03	Eishockey	„Sehr geniales Eishockeyspiel aus dem Hause Sega“	88%
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Authentisches Gameplay sorgt für gute Laune im Snowboard-Paradies.“	70%
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	Ausgabe 07/03	Action	„Routinisiertes Metzelspiel mit technischen Mängeln“	62%
FI 2002	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Solides Formel-1-Spiel mit veralteten Saisondaten“	71%
FI CAREER CHALLENGE	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„Sehr gute Karriere-Modus. Die Technik ist aber mehr als veraltet.“	63%
FALL OUT: BROTHERTHOOD OF STEEL	Ausgabe 02/04	Action-Rollenspiel	„Die Endzeit-Variante von Baldur's Gate: Dark Alliance“	73%
FLUCH DER KARIBIK	Ausgabe 09/03	Rollenspiel	„Piraten-Simulation mit ruckeliger Grafik und fiesem Schwierigkeitsgrad“	83%
FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2002	Ausgabe 01/02	Fußball	„Es gibt zwar keine Vereinsmannschaften, aber der Spaß stimmt.“	80%
FINDET NEMO	Ausgabe 12/03	Geschicklichkeit	„Film-Freunde erwartet ein solides Geschicklichkeitsspiel.“	77%
FIREBLADE	Ausgabe 02/03	Action	„Im ruckeligen Hubschrauber durch schlecht texturierte Kriegergebiete“	49%
⊕ FORD RACING 2	Ausgabe 11/03	Rennspiel	„Sehr günstiges Rennspiel, das besonders Gelegenheitszockern Spaß macht“	72%
FREAKY FLYERS	Ausgabe 10/03	Action	„Überdrehte Comic-Figuren ballern in Cartoon-Doppeldockern.“	65%
FREESTYLE METAL X	Ausgabe 10/03	Rennspiel	„Spaßiges Motocross-Spiel mit kleinen Grafikschwächen“	76%
FUSSBALL MANAGER 2004	Ausgabe 12/03	Fußball-Manager	„Nur lange Ladezeiten trüben den Aufbau-Strategiespiel-Spaß.“	83%
FUTURAMA	Ausgabe 08/03	Jump & Run	„Auf cool gemachter Kart-Racer mit argen technischen Mängeln“	79%
FURIOUS KARTING	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Die Partygemeinde verfällt hier eher in Tiefschlaf als in Ekstase.“	46%
⊕ FUZION FRENZY	Ausgabe 01/02	Multiplayer-Partyspiel	„Leider ein ziemlich spaßloses Game, das zu primitiv gedreht ist“	45%
GAUNTLET - DARK LEGACY	Ausgabe 01/02	Action	„Katana-Gemetzel mit heftigem Schwierigkeitsgrad vor einer Renderkulisse“	38%
GENMA ONIMUSHA	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Gute PC-Umsetzung, wobei der Strategie-Anteil abgenommen hat“	69%
⊕ GHOST RECON	Ausgabe 01/03	Taktik-Shooter	„Ein neuer Einsatz für die Ghosts zum Schnäppchenpreis“	83%
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	Ausgabe 09/03	Taktik-Shooter	„Schnetzelspiel mit riesigem Gute-Laune-Faktor und leicht zu erlernendem Kombo-System“	85%
GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE	Ausgabe 11/03	Action	„Einstiegsfreundliches Strategie-Rollenspiel mit hoher Langzeitmotivation“	83%
GLADIUS	Ausgabe 05/04	Strategie	„Vergnügliches Echtzeit-Strategiespiel vor einem Fantasy-Setting“	79%
GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE	Ausgabe 05/03	Beat 'em Up	„Monsterkeilerei in der Innenstadt. Ein Muss für Godzill-Fans.“	69%
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Bei diesem BMX-Debakel stimmt einfach gar nichts“	8%
GRAVITY GAMES: STREET VERT DIRT	Ausgabe 12/03	Action-Adventure	„Rares erstes BMX-Auftritt mangelt es an Abwechslung.“	79%
GRABBED BY THE GHOULES	Ausgabe 09/03	Rennspiel	„Capcoms Raser muss gegen Sega GT und Racer Evolution zurückstecken.“	78%
GROUP 5 CHALLENGE	Ausgabe 01/02	Action	„Unterhaltsames Actionfest mit intensiven Roboterkampfeln“	83%
GUN METAL	Ausgabe 01/02	Action	„Ein rasantes Mech-Spiel vor der Kulisse des viktorianischen England. Cool!“	76%
GUN VALKYRIE	Ausgabe 01/02	Action	„Einfallsloser Genre-Mix um den Nachwuchsmager“	69%
⊕ HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS	Ausgabe 02/03	Action-Adventure	„Sehr viele Videosequenzen und ab und zu darf man auch Harry Potter steuern.“	60%
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	Ausgabe 01/04	Action-Adventure	„Sehr gut gemachtes Sportspiel für Einsteiger und Potter-Fans“	79%
HARRY POTTER QUIDDITCH WM	Ausgabe 11/02	Sport	„Begleiten Sie einen Profikiller durch den Alltag.“	83%
⊕ HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	Ausgabe 06/04	Action-Adventure	„Es darf wieder gemeuchelt werden. Auch der dritte Teil ist toll gelungen.“	85%
HITMAN: CONTRACTS	Ausgabe 01/02	Action	„Ideal für Leute, die es gerne etwas härter mögen und nicht zimperlich sind.“	67%
HUNTER: THE RECKONING	Ausgabe 12/03	Action	„Auch im Nachfolger noch gut. Die Non-Stop-Metzelerei verliert jedoch auf Dauer ihren Reiz.“	70%
HUNTER: THE RECKONING - REDEEMER	Ausgabe 12/03	Action	„Die Buffy-Engine funktioniert auch bei Indy. Cooles Kampfsystem.“	81%
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT	Ausgabe 07/03	Rennspiel	„Sehr unspektakuläres Rennspiel um die amerikanische IndyCar-Serie“	75%
INDYCAR SERIES	Ausgabe 01/02	Fußball	„Absolut unterhaltsames Rasen-Gekicke“	51%
ISS 2	Ausgabe 01/02	Ego-Shooter	„Bond garantiert auch auf der Xbox solides Popcorn-Entertainment.“	72%
⊕ JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER	Ausgabe 03/04	Action	„Leichte grafische Schwächen, aber eine absolut gelungene Bond-Atmosphäre“	83%
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	Ausgabe 03/04	Ego-Shooter	„Wohl die beste aller Bond-Spiele. 007-Fans werden diesen Titel lieben.“	84%
⊕ JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	Ausgabe 01/02	Trendsport	„Die Chaos-Skater im Gel-Shading-Look machen die Innenstadt unsicher! Cool!“	86%
JET SET RADIO FUTURE	Ausgabe 11/03	Ego-Shooter	„Der Comic-Held ballert in allen Levels gegen Untote.“	79%
JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH	Ausgabe 04/03	Aufbau-Strategie	„Verwalten Sie den Jurassic Park und gehen Sie auf Fotosaßen.“	72%
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	Ausgabe 04/03	Trendsport	„Besonders für Trendsportinteressierte ist Kelly Slater sehr gut geeignet.“	84%
KELLY SLATER'S PRO SURFER	Ausgabe 04/04	Action	„Wunderschöne Metzel-Orgie mit einigen Bugs, aber toller Atmosphäre“	85%
KNIGHTS OF THE TEMPLE	Ausgabe 10/02	Beat 'em Up	„Pure Prügelei, die auf Dauer zu wenig Tiefgang hat“	63%
KNOCKOUT KINGS 2002	Ausgabe 04/03	Beat 'em Up	„Sehr unterhaltsames Klapp- und Prügelspiel für bis zu vier Spieler“	78%
⊕ KUNG FU CHAOS	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Das lineare Gameplay zieht die bissige Action-Erfahrung runter.“	63%
LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2				

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX 3

TEST IN: Ausgabe 11/03
„Mit dem Headset gegen
die Terroristen“
WERTUNG: 90%

CONFLICT: DESERT
STORM II

TEST IN: Ausgabe 10/03
„Actionreicher Team-
shooter für Einsteiger“
WERTUNG: 85%

FREEDOM
FIGHTERS

TEST IN: Ausgabe 09/03
„Drei Knöpfe reichen im
Kampf völlig aus.“
WERTUNG: 85%

TEST ÜBERSICHT



Rennspiele

GIB GUMMI! MIT DIESEN SPIELEN HEIZEN SIE AM BESTEN ÜBER DIE LANDSTRASSE.



PROJECT GOTHAM RACING 2

TEST IN: Ausgabe 12/03
„Fast perfektes Rennspiel mit tollem Bonussystem“
WERTUNG: 91%



MOTO GP 2

TEST IN: Ausgabe 05/03
„Innovative Steuerung, realistisches Fahrgefühl und Xbox Live“
WERTUNG: 91%



DTM RACE DRIVER 2

TEST IN: Ausgabe 05/04
„Ausgereifter Fahr-simulator mit toller Grafik und intuitiver Steuerung“
WERTUNG: 89%

SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	Ausgabe 03/04	Action-Adventure	„Erstmals können Sie die beiden vampirischen Blutrinde zusammen in einem Spiel steuern.“	87%
LEGENDS OF WRESTLING	Ausgabe 01/02	Wrestling	„Für Multiplayer ein durchaus interessantes Wrestling-Spiel“	60%
LEGENDS OF WRESTLING II	Ausgabe 03/03	Wrestling	„Wrestler im Cartoon-Look geben sich ordentlich eins auf die Rübe.“	73%
LEGO BIONICLE: THE GAME	Ausgabe 11/03	Action-Adventure	„Technisch und spielerisch enttäuschendes Lego-Abenteuer“	57%
LOOKS: THE FIGHT FOR FAME	Ausgabe 12/02	Geschicklichkeit	„Fünf Minuten anarischer Einweg-Spaß“	65%
LOTUS CHALLENGE	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Sehr frustrierendes Rennspiel mit hakeliger Lenkung“	60%
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	Ausgabe 08/03	Ego-Shooter	„Sieht aus wie Halo, leidet aber an einer nervigen Steuerung“	71%
MADDEN NFL 2003	Ausgabe 12/02	American Football	„Fans von American Football werden von diesem Game begeistert sein.“	89%
MADDEN NFL 2004	Ausgabe 09/03	American Football	„Sehr komplexe Football-Simulation, der definitiv Xbox Live fehlt“	89%
MAD DASH RACING	Ausgabe 01/02	Fun-Racer	„Ein ziemlich verücktes, aber viel zu schnelles Multiplayer-Rennspiel“	65%
MAFIA	Ausgabe 05/04	Action-Adventure	„Solide Umsetzung des PCspiels mit einigen Macken in der Anpassung der Steuerung“	79%
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEFIELDS	Ausgabe 12/03	Action-Strategie	„Außergewöhnliche Mischung aus Action- und Strategie-Elementen“	79%
MARVEL VS. CAPCOM 2	Ausgabe 12/03	2D-Beat-'em-Up	„Die Marvel-Superhelden prügeln sich mit den Capcom-Videospielhelden.“	83%
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Ohne spielerische Highlights versucht sich Mat Hoffman auf dem BMX-Rad.“	62%
MECHASSAULT	Ausgabe 01/03	Action	„Nett gemachte Mech-Ballerei im BattleTech-Universum“	80%
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter	„Nur wenig Verbesserungen zur PS2-Version. Außerdem ruckelt es.“	75%
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Ausgabe 12/03	Ego-Shooter	„Ruckler und Design-Schwächen stören die fantastischen Gameplay-Ansätze.“	80%
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	Ausgabe 11/03	Action	„Knuddelige Roboter ballern sich durch ein Höhlensystem.“	78%
METAL DUNGEON	Ausgabe 02/03	Rollenspiel	„Odes Rollenspiel, das sich spielerisch auf dem Stand der 80er-Jahre befindet“	43%
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Die Umsetzung des PS2-Hits hat leider einige technische Schwächen.“	85%
MEISTER TRAINER: SAISON 02/03	Ausgabe 02/03	Fußball-Manager	„Der Meister kränkt an unübersichtlichen Menüs und einer üblen Steuerung.“	64%
MICRO MACHINES	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Keine Autos breiten über die unmöglichsten Rennstrecken.“	66%
MIDNIGHT CLUB II	Ausgabe 07/03	Rennspiel	„Grafisch schwach, aber an Rasant kaum zu überbieten.“	86%
MIDTOWN MADNESS 3	Ausgabe 07/03	Rennspiel	„Gut gemachte Chaos-Kaserei durch zwei Weltmetropolen“	81%
MIDWAY ARCADE TREASURES	Ausgabe 03/04	Spielsammlung	„Ein Sammlung von 23 mehr oder weniger guten Uralspielen“	72%
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Ausgabe 01/02	Beat 'em Up	„Sehr frustrierendes Boks-spiel mit guten Gameplay-Ansätzen“	72%
MINORITY REPORT	Ausgabe 02/03	Action	„Miese Grafik und ein ädes Gameplay? Das kann nur eine Filmumsetzung sein.“	53%
MORROW: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	Ausgabe 01/04	Action-Adventure	„Ethan Hunt kopiert das Splinter Cell-Spielprinzip gar nicht mal schlecht.“	81%
MOJO!	Ausgabe 02/04	Geschicklichkeit	„Simplex Geschicklichkeitsspiel mit schlechter Grafik, mieser Steuerung und doofem Mehrspielermodus“	42%
MORROWIND	Ausgabe 12/02	Rollenspiel	„Gute Umsetzung des erfolgreichen PC-Rollenspiels“	76%
MORROWIND: GAME OF THE YEAR EDITION	Ausgabe 04/03	Rollenspiel	„Zwei Add-ons mehr und ein paar Bugs weniger“	83%
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Ausgabe 03/03	Beat 'em Up	„Gut gelungenes Beat 'em Up mit sehr rauem Charme“	81%
MOTO GP	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Vom Nachfolger überholt. Das grandiose Rennspiel fasziniert aber noch immer.“	88%
MTX MOTOTRAX	Ausgabe 05/04	Rennspiel	„Das einzige Motocross-Spiel, bei dem Rennen über Xbox Live möglich sind“	72%
MX 2002 FATE: RICKY CARMICHAEL	Ausgabe 11/03	Rennspiel	„Motocross-Rennen, bei dem der Spielspaß vergessen wurde.“	50%
MX SUPERFLY	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Bis jetzt der beste Motocross-Titel. Aber das heißt nicht viel.“	79%
MX UNLEASHED	Ausgabe 05/04	Rennspiel	„Nettes Motocross-Rennen ohne großartige Innovationen“	78%
MYST III	Ausgabe 12/02	Adventure	„Mehr oder weniger logische Rätsel für anspruchsvolle Adventure-Fans“	70%
NBA 2K3	Ausgabe 03/03	Basketball	„Hinter der spartanischen Fassade verbirgt sich ein klasse Sportspiel.“	84%
NBA INSIDE DRIVE 2002	Ausgabe 01/02	Basketball	„Durchschnittliche Basketballkost aus dem Hause Microsoft“	72%
NBA INSIDE DRIVE 2003	Ausgabe 01/03	Basketball	„Ein Jahr später an der Durchschnittlichkeit nichts getan“	77%
NBA INSIDE DRIVE 2004	Ausgabe 01/04	Basketball	„Auch in der 2004er-Version bleibt es sehr durchschnittlich.“	77%
NBA JAM	Ausgabe 01/03	Basketball	„Actionhaltige Basketball-Party“	80%
NBA LIVE 2002	Ausgabe 01/02	Basketball	„So fantastisch das Spiel auch aussieht: Das Gameplay ist unter aller Kanone.“	52%
NBA LIVE 2003	Ausgabe 01/03	Basketball	„Hier hat sich echt was getan. Dies Spiel ist um einiges besser als der Vorgänger.“	83%
NBA LIVE 2004	Ausgabe 11/03	Basketball	„Der riesige Umfang sorgt für geballte Langzeitmotivation.“	85%
NBA STREET VOL. 2	Ausgabe 04/03	Basketball	„Rasant, akrobatisch und spektakulär. Einfach die besten Seiten, die Basketball zu bieten hat.“	85%
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Die Spielidee ist schon cool, aber viele grafische Mängel bremsen den Spaß aus.“	72%
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Ausgabe 12/03	Rennspiel	„Ein Rennspiel à la The Fast and the Furious“	85%
NEW LEGENDS	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Echt übel! Schlechte Grafik, doofer Sound und ein Spielprinzip aus der Steinzeit.“	12%
NEXT GENERATION TENNIS	Ausgabe 09/03	Tennis	„Müdes Gameplay und halbgare Spielmodi versetzen die Tennissuppe.“	62%
NFL 2K3	Ausgabe 03/03	American Football	„Der Nachfolger ESPN NFL Football ist leider noch einen Tick besser.“	90%
NFL FEVER 2004	Ausgabe 10/03	American Football	„Für Profis zu öde. Für Neueinsteiger aber genau richtig.“	74%
NFL STREET	Ausgabe 01/04	American Football	„Football kommt als Straßensport leider nicht so gut wie Basketball.“	75%
NHL 2002	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Sehr gutes Eishockey-Spiel aus dem Hause Electronic Arts“	82%
NHL 2003	Ausgabe 11/02	Eishockey	„So gut wie keine Verbesserungen in der 2003er-Neuaufgabe“	82%
NHL 2004	Ausgabe 10/03	Eishockey	„EA feilt am Spielspaß und schickt erstmals die deutsche DHL-Liga in die virtuelle Meisterschaft.“	85%
NHL 2K3	Ausgabe 03/03	Eishockey	„Sehr realistisches Eishockey-Spiel mit sehr großem Umfang und Xbox Live“	84%
NHL HITZ 20-02	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Wer es gerne actionlastiger mag, ist bei NHL Hitz vielleicht besser aufgehoben.“	74%
NHL HITZ 20-03	Ausgabe 12/02	Eishockey	„Eishockey für Einsteiger. Sehr viele Verbesserungen zum Vorgänger.“	84%



sport

IMMER SCHÖN AUF DEN REALISMUS ACHTEN!



TOP SPIN

TEST IN: Ausgabe 12/03
„Konsolenübergreifend ist dies das beste Tennisspiel aller Zeiten.“
WERTUNG: 88%



LINKS 2004

TEST IN: Ausgabe 12/03
„Schöner als Tiger Woods und mit toller Live-Unterstützung“
WERTUNG: 88%



FIFA FOOTBALL 2004

TEST IN: Ausgabe 11/03
„Das beste Spiel für Fußballfreunde“
WERTUNG: 86%



TONY HAWK'S UNDERGROUND
TEST IN: Ausgabe 12/03
„Tony Hawk ist und bleibt der Trendsport-Primus.“
WERTUNG: 89%



AMPED 2
TEST IN: Ausgabe 11/03
„Realistisches Snowboardspiel mit guter Grafik und Xbox Live!“
WERTUNG: 87%

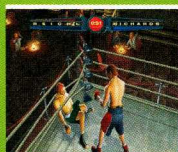


SSX 3
TEST IN: Ausgabe 11/03
„Groovige Snowboard-Action mit jeder Menge Effekte und geiler Musik!“
WERTUNG: 86%

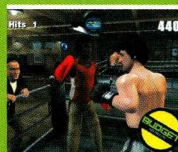
SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
NHL HITS PRO	Ausgabe 11/03	Eishockey	„Das Arcade-Spiel gibt es jetzt auch wahlweise mit mehr Realismus.“	81%
NHL RIVALS 2004	Ausgabe 01/04	Eishockey	„Unterhaltsames Eishockeyspiel, das jedoch nicht gegen die Konkurrenz ankommt“	78%
NIGHTCASTER	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Anständiges Grundkonzept. Aber die Präsentation ist so dümmlich, dass Rollenspieler die Kräfte kriegen.“	42%
ODD WORLD: MUNCH'S ODYSSEY	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Zwei Aliens kämpfen für die Gerechtigkeit. Ein wunderschönes Spiel mit starker Atmosphäre.“	81%
OTOGI: MYTH OF DEMONS	Ausgabe 09/03	Action	„Mystisches Hack & Slay in opulenter Grafik“	81%
OUTLAW GOLF	Ausgabe 01/03	Golf	„Schräger Humor im Golf-Genre. Die Plätze sind jedoch recht öde.“	73%
OUTLAW VOLLEYBALL	Ausgabe 09/03	Sport	„Ein Heidspaß mit Sport, Unterhaltung, Kampf und Erotik. Da hat DOXA keine Chance.“	86%
PANZER DRAGON ORTA	Ausgabe 03/03	Action	„Die Xbox im Rausch der Sinne: So genial können simple Ballerspiele aussehen“	90%
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	Ausgabe 02/03	Action	„Der Mech-Besitzer im Tuning-Fieber“	72%
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Wer hier heiße Piratengefechte erwartet, wird bitter enttäuscht.“	40%
PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION	Ausgabe 04/04	Jump & Run	„Sehr schön gemacht. Pitfall Harry schafft erneut den Sprung zur nächsten Konsolen-Generation.“	80%
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	Ausgabe 03/04	Action-Adventure	„Traumhaft schöne Grafik, gelungene Animationen und ein ausgefallenes Leveldesign“	89%
PRISONER OF WAR	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Sehr gediegenes Kriegsfangenspiel mit über Technik“	40%
PRO BEACH SOCCER	Ausgabe 09/03	Sport	„Extrem simpler Sommermachtssack am Strand“	58%
PRO CAST FISHING	Ausgabe 09/03	Sport	„Nettes, kleines Angelspiel mit schönen Spielmodi und veralteter Grafik“	68%
PROJECT GOTHAM RACING	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Den Klassiker bekommen Sie inzwischen überall richtig günstig.“	87%
PRO TENNIS WTA TOUR	Ausgabe 11/02	Tennis	„Eines der schlechtesten Tennisspiele, die es gibt“	19%
PROJECT ZERO	Ausgabe 06/03	Action-Adventure	„Gänsehaut garantiert! Nur mit einer Kamera schleichen Sie durch ein Geisterhaus.“	70%
PUYO POP FEVER	Ausgabe 03/04	Puzzle-Spiel	„Ein Treis-Klon mit lustigen Blubberblasen“	60%
QUANTUM REDSHIFT	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Der reinste Geschwindigkeitsrausch! Leider ist das Spiel viel zu schwer.“	80%
RACING EVOLUZIONE	Ausgabe 02/03	Rennspiel	„Coole Rennen und ein ausgefallener Storymodus“	87%
REALSPORT CHALLENGE	Ausgabe 08/02	Rennspiel	„Sehr gelungenes Rallyespiel aus dem Hause Microsoft“	85%
RALLYSPORT CHALLENGE 2	Ausgabe 05/04	Rennspiel	„Der Nachfolger brilliert mit Xbox Live und grandioser Grafik.“	88%
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	Ausgabe 01/03	Rennspiel	„Weniger Realismus zugunsten des Spielspaßes an der Rallyefront“	83%
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	Ausgabe 03/03	Jump & Run	„So und nicht anders müssen gute Jump & Run aussehen.“	89%
RED CARD SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Innovatives Fußballspiel, das an lächerlicher Gegenintelligenz kränkt!“	70%
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	Ausgabe 11/03	Strategie	„Die Neuauflage des Amiga-Klassikers als „Strategisches Light“	70%
ROBOCOP	Ausgabe 01/04	Ego-Shooter	„Peinlich! Dieses Spiel hat Robocop nicht verdient.“	36%
ROBOTECH: BATTLECRY	Ausgabe 01/03	Action	„MechAction im Cel-Shading-Look ohne spielerische Höhepunkte“	55%
ROLLERCOASTER TYCOON	Ausgabe 03/03	Aufbau-Strategie	„Verwalten Sie einen eigenen Vergnügungspark. Putzig.“	60%
ROGUE OPS	Ausgabe 03/04	Action-Adventure	„Sam Fisher bekommt weibliche Konkurrenz.“	80%
ROLLING	Ausgabe 11/03	Trendsport	„Einfallsloses Trendsportspiel um eine Horde Inlineskater“	70%
R. RACING	Ausgabe 03/04	Rennspiel	„Ein Netto-Rennspiel und es ist nicht Ridge Racer: Das kann nicht gut gehen.“	73%
SCOOBY-DOO! FLUCH DER FOLIANTE	Ausgabe 06/04	Action-Adventure	„Kleines, nettes Spielchen um die döseligen Hippie-Geisterjäger“	69%
SEABLADE	Ausgabe 07/03	Action	„Unspielbar schwerer Flug-Action-Titel mit wenig Inspiration“	48%
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	Ausgabe 12/03	Simulation	„Guter Action-Flug-Simulator vor historischer Kulisse“	82%
SEGA GT 2002	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Alles, was der Autoliebhaber braucht. Außer Xbox Live.“	85%
SEGA GT ONLINE	Ausgabe 12/03	Rennspiel	„Alles, was der Autoliebhaber braucht. Diesmal auch Xbox Live.“	85%
SEGA SOCCER SLAM	Ausgabe 12/02	Fun-Sports	„Sega präsentiert ein anarchisches Fußball-Gerangel im Comic-Stil.“	76%
SERIOUS SAM	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter	„Die beiden PC-Spiele wurden recht anständig für die Xbox konvertiert und auf eine Disk gepresst.“	65%
SHADOW OF MEMORIES	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Gediegen: Ist es die PS2- oder die Xbox-Version? Keine Ahnung, sie sehen gleich aus.“	40%
SHEMUE II	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Auch gediegen: Nur Hardcore-Fans können die Dreamcast- und die Xbox-Fassung auseinander halten.“	81%
SHREK SUPER PARTY	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Ein staubbrochenes Jump & Run. Schade um die schöne Lizenz.“	50%
SILENT HILL 2: INNER FEARS	Ausgabe 04/03	Multiplayer-Party-Spiel	„Putzige Mehrspieler-Party mit unlogischen Punktesystem“	64%
SIMPSONS: HIT & RUN	Ausgabe 11/03	Action-Adventure	„Ein neuer Handlungsstrang auf der Xbox. Der Horror geht weiter.“	84%
SIMPSONS ROAD RAGE	Ausgabe 01/02	Fun-Racer	„Die Simpsons in einem Grand Theft Auto-Klon“	80%
SLAM TENNIS	Ausgabe 11/02	Tennis	„Ein uninspirierter Crazy Taxi-Abklatsch um die Simpsons“	59%
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	Ausgabe 07/03	Ego-Shooter	„Nicht perfekt, aber zumindest ohne größere Schwächen“	72%
SONIC HEROES	Ausgabe 03/04	Jump & Run	„Sehr gelungene Umsetzung des brutalen Shooters. Hat leider starke Ruckler.“	84%
SPAWN: ARMAGEDDON	Ausgabe 03/04	Action	„Sonic's Xbox-Erstauftritt hätte besser sein können.“	68%
SPEED KINGS	Ausgabe 08/03	Rennspiel	„Blutiger Actiontitel mit dem beliebten Hölleknicker“	80%
SPIDER-MAN: DIE VERFLUCHTE MUMIE	Ausgabe 03/04	Action-Adventure	„Burnout trifft auf MotoGP. Ein gelungenes Konzept.“	77%
SPLASHDOWN	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Extrem gelungenes Action-Adventure im alten Ägypten. Eines unserer Lieblingsspiele“	89%
SPLINTER CELL	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Der Superheld bekommt in der Xbox-Umsetzung sogar noch einige Extra-Levels spendiert.“	90%
SPONGEBOB: BATTLE FOR BIKINI-BOTTOM	Ausgabe 04/04	Jump & Run	„Das letzte Rennen wurde von Carve überholt.“	76%
SPYHUNTER	Ausgabe 01/02	Action	„Ubisoft lieferte hier einen echten Klassiker ab.“	92%
SPYHUNTER 2	Ausgabe 04/04	Action	„Der alberne Schwammkopf schlägt sich durch ein mittelmäßiges Jump & Run. Für Fans.“	69%
SSX TRICKY	Ausgabe 01/02	Action	„Spaßige Verfolgungsjagd ohne nennenswerten spielerischen Tiefgang“	67%
STAKE: FORTUNE FIGHTERS	Ausgabe 01/02	Action	„Ohne Schnörkel geht die Autobahn-Ballerei weiter. Vorsicht: knackiger Schwierigkeitsgrad.“	70%
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	Ausgabe 05/04	Beat 'em Up	„Wer auf puren Arcade-Spaß steht, darf hier bedenkenlos zugreifen.“	75%
STAR WARS JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST	Ausgabe 01/03	Action	„Schlimme Steuerung und technisch grottig: Stake ist einfach nur noch schlecht.“	24%
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	Ausgabe 12/03	Ego-Shooter	„Mit einer Hand voll Shuttles ballert Sulu im Parallel-Universum. Spielerisch unter aller (Phaser)-Kanone.“	39%
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	Ausgabe 01/02	Action	„Originelles Level-Design sucht man in dieser ruckeligen Grafik vergebens.“	65%
STAR WARS: OBI-WAN	Ausgabe 05/03	Action	„Netter Shooter im Star Wars-Universum“	77%
STAR WARS: THE CLONE WARS	Ausgabe 07/03	Action	„Schon gemachter Cockpit-Shooter. Wer Crimson Skies und Yager durchhat, darf zugreifen.“	44%
STARSKY & HUTCH	Ausgabe 03/03	Action-Rennspiel	„Aua. Da hätte unser Lieblings-Jedi Besseres verdient.“	33%
STEEL BATTALION	Ausgabe 03/03	Simulation	„Ballern Sie sich an Bord diverser futuristischer Vehikel durch die Klon-Kriege.“	72%
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	Ausgabe 05/04	Simulation	„Tolle Idee: Im Zweispieler-Modus werden die Lightgun und das Lenkrad unterstützt.“	74%
STREET HOOPS	Ausgabe 12/02	Basketball	„Ein gigantischer Controller und ein gelungenes Mech-Spiel lassen es krachen.“	72%
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	Ausgabe 02/03	Action	„Die Online-Erweiterung der grandiosen Mech-Simulation. Auch mit Vorgänger und Controller erhältlich.“	72%
			„Außen hui, innen plui. Das eigentliche Ballspiel wurde vernachlässigt.“	65%
			„Schnarch: Schon wieder ein lustloser Lizenztitel!“	45%



SOUL CALIBUR II
TEST IN: Ausgabe 10/03
„Intuitive Steuerung, geniale Charaktere und als Ehrengast: Spawn!“
WERTUNG: 90%



FIGHT NIGHT 2004
TEST IN: Ausgabe 05/04
„Extrem realistische Box-Simulation aus dem Hause Electronic Arts“
WERTUNG: 89%



ROCKY
TEST IN: Ausgabe 10/02
„Als Rocky Balboa kämpfen Sie sich durch die Handlung der fünf Filme.“
WERTUNG: 87%

TEST ÜBERSICHT



Rollenspiele

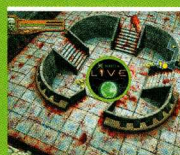
DER NÄCHSTE LEVELANSTIEG KOMMT BESTIMMT!



**STAR WARS:
KNIGHTS OF THE
OLD REPUBLIC**
TEST IN: Ausgabe 09/03
„Besser als die Filme“
WERTUNG: 89%



**PHANTASY STAR
ONLINE:
EPISODE I & II**
TEST IN: Ausgabe 07/03
„Achtung: Suchtgefahr!“
WERTUNG: 85%



**BALDUR'S GATE:
DARK ALLIANCE II**
TEST IN: Ausgabe 01/04
„Fortsetzung mit mehr
Rollenspiel-Elementen!“
WERTUNG: 85%

SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	Ausgabe 11/03	Taktik-Shooter	„Der direkte Konkurrent zu Rainbow Six 3 ist sehr einsteigerfreundlich.“	83%
Ⓢ SX SUPERSTAR	Ausgabe 08/03	Rennspiel	„Ein viel zu kurzes Rennspiel mit durchschnittlicher Grafik“	57%
SYBERIA	Ausgabe 04/04	Adventure	„Unmotivierter Sprecher und eine hanebüchene Story. Einzig die Rätsel haben ihren Reiz.“	66%
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	Ausgabe 05/03	Beat 'em Up	„Frischer Wind im Beat-'em-Up-Genre durch Schadensmodell“	83%
TAZ: WANTED	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Ordentliches Jump & Run mit schlampiger Präsentation“	59%
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Ausgabe 05/04	Action	„Ordentliches Kröten-Bolzspiel mit dem sittlichen Nährwert einer Pizza Tonno“	67%
TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	Ausgabe 05/04	Action-Adventure	„Technisch veraltet, aber das mittelalterliche Ninja-Geschleiche macht durchaus Spaß.“	77%
TENNIS MASTERS SERIES 2003	Ausgabe 01/03	Tennis	„Einfach im Regal liegen lassen und stattdessen Top Spin kaufen“	53%
TERMINATOR: DAWN OF FATE	Ausgabe 01/03	Action	„Die Robo-Metzelei ist einfach nur tierische öde.“	66%
TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN	Ausgabe 01/02	Ego-Shooter	„Holen Sie sich lieber die DVD des Films. Da haben Sie mehr von.“	44%
TEST DRIVE OVERDRIVE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Das katastrophale Handling der Autos ist nur noch übel.“	38%
TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„So eine miese Grafik und Steuerung hat der Klassiker Test Drive nicht verdient.“	35%
Ⓢ TETRIS WORLDS	Ausgabe 12/02	Puzzle-Spiel	„Es ist Tetris.“	60%
Ⓢ TETRIS WORLDS ONLINE	Ausgabe 12/02	Puzzle-Spiel	„Es ist Tetris. Und jetzt ist es auch online.“	62%
THE GREAT ESCAPE: GESPRENGETE KETTEN	Ausgabe 09/03	Action-Adventure	„Die Umsetzung des Filmdisklusters kränkt an der KI und der Technik.“	54%
THE HULK	Ausgabe 07/03	Action	„Hier dürfen Sie alles kaputt machen. Das ideale Spiel zum Abreagieren“	72%
THE ITALIAN JOB	Ausgabe 11/03	Rennspiel	„Netter Arcade-Racer mit superfrustigen Rücksetzpunkten“	71%
Ⓢ TIGER & DRAGON	Ausgabe 03/04	Action	„Meiden Sie dieses Spiel! Selbst wenn Sie den Film lieben: Lassen Sie die Finger davon!“	51%
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	Ausgabe 01/03	Golf	„Exzellentes Golfspiel mit surrealistischem Schlagsystem“	86%
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	Ausgabe 10/03	Golf	„Der Nachfolger ist, wie zu erwarten war, noch einen Tick besser.“	87%
Ⓢ TIMESPLITTERS 2	Ausgabe 11/02	Ego-Shooter	„Sehr, sehr albern: Ego-Shooter mit gut gemachten Editor-Funktionen“	87%
TOJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	Ausgabe 03/03	Jump & Run	„Retro-Fieber! Auf der Box sind die 16-Bit-Alis trotz neuer Optik leicht angestaubt.“	71%
Ⓢ TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Ausgabe 01/02	Trendsport	„Ein Mann, ein Skateboard und die beste Trendsportszene der Welt“	88%
Ⓢ TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Das Erfolgsprinzip wird souverän fortgeführt.“	89%
TOTAL IMMERSION RACING	Ausgabe 02/03	Rennspiel	„Eine tolle Spielidee wurde von der Technik und dem Fahrverhalten ausgebremst.“	55%
TOUR DE FRANCE	Ausgabe 11/02	Sport	„Schwingen Sie sich lieber selber auf den Drahtesel. Das hält fit und macht mehr Spaß als dieses Spiel.“	46%
TOXIC GRID	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Futuristisches BMX-Spiel mit netten Ideen, aber ohne echte Innovation“	64%
TRANSWORLD SNOWBOARDING	Ausgabe 11/02	Trendsport	„So einfach können Snowboard-Tricks sein.“	73%
TRANSWORLD SURFING	Ausgabe 01/02	Trendsport	„Eigentlich ein gutes Spiel. Kelly Slater ist jedoch viel besser.“	61%
Ⓢ TUROK EVOLUTION	Ausgabe 11/02	Ego-Shooter	„Solide Shooter-Unterhaltung, die die Technik der Xbox deutlich unterfordert“	66%
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	Ausgabe 12/03	Action-Adventure	„Als stahlharter Cop räumen Sie in Los Angeles auf.“	86%
TY THE TASMANIAN TIGER	Ausgabe 01/03	Jump & Run	„Schön gemachtes Knuddel-Jump&Run mit einigen Kameraproblemen“	74%
UEFA EURO 2004	Ausgabe 06/04	Fußball	„Gewohnt gute Sport-Simulation aus dem Hause Electronic Arts“	82%
UFC: TAPOUT	Ausgabe 01/02	Wrestling	„Ein wahrlich brutales Fighting-Game“	74%
Ⓢ UNREAL CHAMPIONSHIP	Ausgabe 12/02	Ego-Shooter	„Sehr hektischer Shooter mit Xbox-Live-Unterstützung.“	88%
URBAN FREESTYLE SOCCER	Ausgabe 02/04	Fußball	„Munteres Rasengebolze mit starken Mängeln in der Gegnerintelligenz“	63%
VAN HELSING	Ausgabe 06/04	Action	„Gut geklaut von Devil May Cry, Indiana Jones und Buffy.“	81%
VEXX	Ausgabe 04/03	Jump & Run	„Einfallsreiches Jump & Run mit vielen frustrierenden Passagen“	70%
V-RALLY 3	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Arcadelastriges Rennspiel. Sehr gut geeignet für Einsteiger.“	85%
VOODOO VINCE	Ausgabe 11/03	Jump & Run	„Innovatives Voodoo-Jump&Run mit langatmigen Levels“	79%
WAKEBOARDING UNLEASHED	Ausgabe 06/03	Trendsport	„Extrem schweres Wakeboarding-Spiel von den Tony Hawk-Machern“	82%
WALLACE & GROMIT	Ausgabe 12/03	Jump & Run	„Die Kult-Charaktere watscheln durch ruckelnde Umgebungen.“	68%
WHIPKICK!	Ausgabe 01/03	Multiplayer-Partyspiel	„Konfusius Partyspiel, bei dem höchstens einmal im Jahr genügend Leute für ein Xbox-Live-Match online sind.“	61%
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	Ausgabe 03/04	Jump & Run	„Hase und Wiesel brechen aus dem Tierversuchslabor aus und hinterlassen eine Spur der Verwüstung.“	74%
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	Ausgabe 06/04	Sport	„Der englische Bruder des American Football hat jetzt auch ein eigenes Spiel. Toll!“	74%
WORLD RACING	Ausgabe 08/03	Billard	„Sehr realistische Billard-Simulation, die wirklich Spaß macht“	81%
WORMS 3D	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Unter der Motorhaube dieses Mercedes-Rennspiels stecken jede Menge Bugs.“	75%
WRATH UNLEASHED	Ausgabe 11/03	Strategie	„Sehr albern: Echtzeit-Strategiespiel mit marodierenden Würmern“	81%
Ⓢ WRECKLESS	Ausgabe 03/04	Strategie-Beat-'em-Up	„Interessante Mischung aus Strategie und Beat-'em-Up“	81%
Ⓢ WWE RAW	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Chaotisches Rennspiel aus den Anfangstagen der Konsole“	75%
Ⓢ WWE RAW 2	Ausgabe 11/02	Wrestling	„Völlig veraltetes Wrestling-Spiel“	53%
Ⓢ XGRA	Ausgabe 10/03	Wrestling	„Nur die ungenau Kollisionsabfrage stört den genialen Wrestling-Spaß.“	81%
X-MEN: NEXT DIMENSION	Ausgabe 02/03	Rennspiel	„Überschall-Motorräder kämpfen auf abgedrehten Strecken um den Sieg.“	84%
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	Ausgabe 05/03	Beat-'em-Up	„Schön gemachte Comic-Balgerei um die Superhelden-Truppe“	74%
ZAPPER	Ausgabe 04/03	Action	„Recht monotonen Actionspiel um den beliebten Comic-Mutanten“	64%
		Geschicklichkeit	„Das unrulige Frogger-Spielprinzip hat leider zu viel Staub angesetzt.“	60%



Action-Adventure

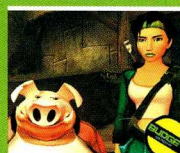
ERST DIE FEINDE UMHAUEN UND DANN DEN SCHLÜSSEL SUCHEN



GTA-DOPPELPACK
TEST IN: Ausgabe 02/04
„Zwei der besten Spiele
aller Zeiten sind nun auch
für die Xbox zu haben.“
WERTUNG: 94%

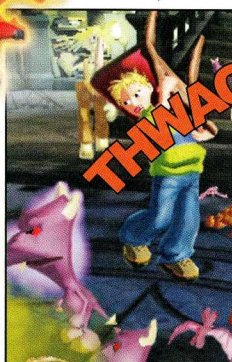


**SPLINTER CELL:
PANDORA TOMORROW**
TEST IN: Ausgabe 04/04
„Das Schleicher-Original
ist jetzt noch besser.“
WERTUNG: 92%



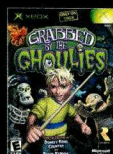
**BEYOND GOOD &
EVIL**
TEST IN: Ausgabe 03/04
„Abwechslung und
Spielspaß pur!“
WERTUNG: 90%

Wer hat denn schon Angst
vor Zombies? Nur derjenige,
der keine guten Ideen hat!



Microsoft
game studios

FROM THE
MASTERS OF
DONKEY KONG
COUNTRY
BAJO-KATOIE



Willkommen im verwunschenen Herrenhaus Ghoullhaven Hall. Hier, in einem mit allen nur denkbaren Flüchen belegten Anwesen, hält Baron von Ghoul deine Freundin gefangen. Befreie sie! Skelette, Mumien, Vampire, Fledermäuse und Zombies stellen sich dir in den Weg; hinter jeder Ecke wartet eine hinterlistige Falle. Um nicht gebissen, mumifiziert oder verbrannt zu werden, musst du deine Fantasie spielen lassen und das Angst-O-Meter besiegen. Und falls du mal gerade keine Gegenstände für den Kampf gegen die Ghoullies findest, baust du dir schnell eine eigene Waffe zusammen. Also, atme tief durch, überwinde deine Angst und lass deine Freundin bloß nicht zu lange warten.

GRABBED
BY THE
GHOULLIES™



it's good to play together

xbox.com/ghoullies

LESERBRIEFE

Auch in diesem Monat haben uns wieder sehr interessante und auch sehr merkwürdige Leserbriefe erreicht. Wenn auch Sie dabei sein wollen, dann schreiben Sie uns.

Wo ist das Heft?

Hallo, ich bin jetzt seit einem Jahr Abonnent des OXM und bisher hab ich fast jedes Heft pünktlich am Mittwoch bekommen. Nun ist aber schon der 9. Mai. Die aktuelle Ausgabe ist schon am 5.5. erschienen und ich habe bis heute (Samstag) immer noch nichts bekommen, bei der heutigen Postlieferung war ebenfalls nichts dabei. Ich finde es ziemlich schade, dass ich als Abonnent mein Heft nun mindestens mehr als fünf Tage später bekomme als jene, welche es sich am Kiosk kaufen. Da frage ich mich, worin der Vorteil eines Abos besteht. Ich hoffe, es handelt sich nur um ein Missverständnis.

MFG,
Florian Döring (per E-Mail), stellvertretend für mindestens tausende weiterer Abonnenten

Hi Ich wollte mal fragen, warum die aktuelle Ausgabe des OXM (06/04), die am 5. Mai erscheinen sollte, nirgendwo erhältlich ist? Jedenfalls nicht in Hagen und auch nicht in Dortmund (beides NRW). Sonst gibt es das OXM hier überall. Mein Bruder, der in einem großen Zeitschriftenkiosk jobbt (bei dem es das OXM sonst auch immer zu kaufen gibt), sagte, dass das Heft gar nicht ausgeliefert wurde! Was ist da los? Wie komme ich an das Heft (... auch ohne Abo)? Wann wird es wieder normal erhältlich sein? Bitte um Antwort. Auch wenn ich diese Frage über die E-Mail-Adresse der Leserbriefe stelle. Wusste nicht, wie sonst.

THX
Pnalm (per E-Mail), stellvertretend für tausende weiterer Kiosk-Käufer

Hallo liebe Leser, bei der Verspätung des letzten Heftes handelt es sich nicht um ein Missverständnis, sondern um eine Panne mit der Lieferung der DVDs an die Druckerei. Während das Heft pünktlich wie immer fertig war, wartete man vergeblich auf die Disks aus dem englischen Presswerk. Diese kamen erst mit einer Woche Verspätung an, sodass die vollständige Ausgabe erst zwischen dem 10. und 14. Mai im Zeitschriftenhandel und bei den Abonnenten eintrudelte.

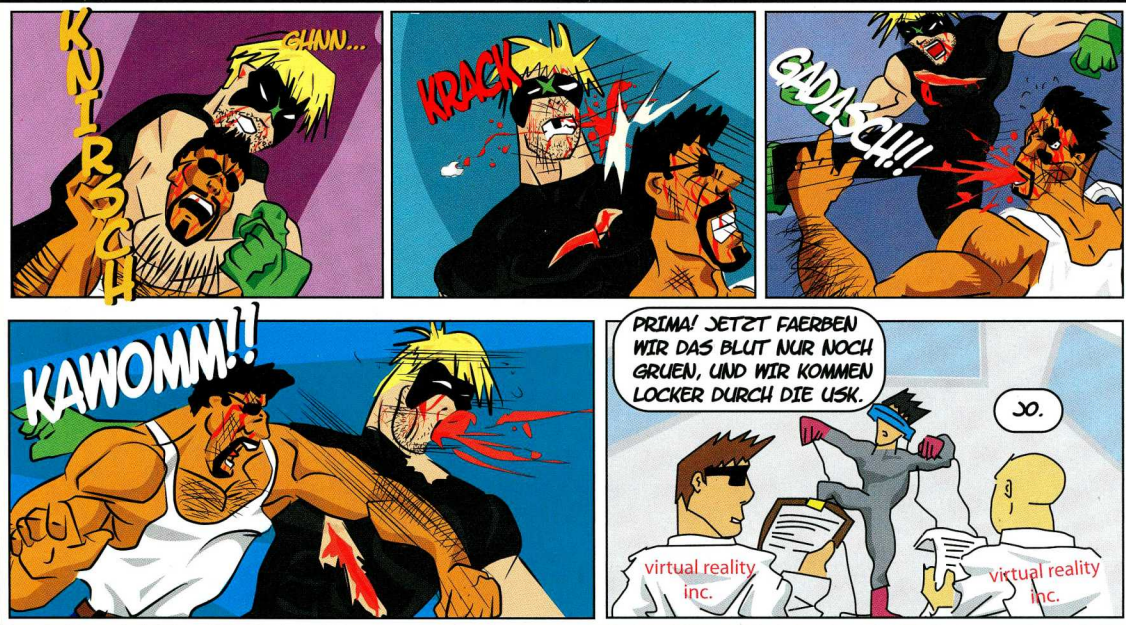
Uns ist dieser Zwischenfall mehr als peinlich und wir hoffen inständig, dass so etwas nie wieder passiert.

Wir möchten uns an dieser Stelle zudem bei allen Lesern und Abonnenten entschuldigen, die wegen einer vergessenen Lieferung bis zu

anderthalb Wochen auf ihr Exemplar des OXM warten mussten. Vielleicht wird der Schuldige demnächst ja gefunden. Wenn dieser Fall eintritt, schicken wir Xbox-Man mit ein paar ganz speziellen Grüßen aus der Redaktion bei ihm vorbei.



DIE GANZ NEUEN ABENTEUER VON XBOX-MAN: EPISODE 22





MULTIPLAYER-SHOOTER?

Hallo liebe OXM-Redaktion!

Wir haben ein paar Fragen an euch. Ich und meine Freunde wollten mal wissen, ob es zurzeit gute Multiplayer-Shooter wie zum Beispiel *Halo* gibt, die man gut zu viert beziehungsweise über System Link zocken kann (oder ob in nächster Zeit solche erscheinen).

Niklas Kern und Freunde
(Rotenburg a. d. Fulda)

Hallo lieber Niklas, für dich und deine Freunde drucken wir hier unsere ultimative Liste der besten Offline-Multiplayer-Shooter ab:

- Platz 1: Halo
- Platz 2: Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Platz 3: Rainbow Six 3
- Platz 4: TimeSplitters 2
- Platz 5: XIII
- Platz 6: Ghost Recon: Island Thunder
- Platz 7: Soldier of Fortune 2
- Platz 8: Unreal Championship
- Platz 9: Ghost Recon
- Platz 10: Counter-Strike



OVER AND OUT!

Hallo OXM!
Ich habe mal eine Frage: Ich habe gehört, ihr wollt das OXM bald einstellen. Stimmt das? Das wäre sehr schade, weil ich keine andere Zeitung kenne. Antwortet mir schnell!
Macht so weiter und viele Grüße
Saimen Jankovic (Minden)



↗ Endlich hat Halo 2 ein Datum für die Veröffentlichung bekommen.

Hallo Saimen, Wie? Das OXM wird eingestellt? Warum erfahren wir das als Letzte? Wenn das stimmt, wäre die Sache mit der fast zweiwöchigen Verspätung und den verschwundenen DVDs halb so wild gewesen. Das Gerücht ist hanebüchener Blödsinn und wir versprechen dir, dass es, solange es Xbox-Spiele gibt, über die man berichten kann, auch das Offizielle Xbox-Magazin geben wird.



FISH AND CHIPS CHIEF

Hallo OXM-Team, ich finde es klasse, wie ihr euer Heft führt.

Nebenbei, ich habe das Heft schon seit 06/02 in meinem Zimmer liegen. Also jetzt komme ich zur Sache, in eurem Xbox-Heft 05/04 habe ich mit einem Freund auf der Seite 32 einen Fehler entdeckt. Es geht um das *Halo*-Bild, wo der Master Chief mit seinen zwei Leuten fährt. Normalerweise ist der Master Chief, wenn er fährt, auf der linken Seite, aber in eurem Heft auf der rechten Seite. Wir fänden es nett, wenn wir eine Belohnung kriegen würden.

Mit freundlichen Grüßen

Sebastian und Anton (per E-Mail)

Hallo Sebastian und Anton, Belohnung? Nichts da! Dies ist eine der extrem seltenen Aufnahmen, wo man die englische Version von *Halo* in Aktion sieht. Hier sitzt der Master Chief nicht nur auf der rechten Seite des Warthogs, sondern spricht auch reines Oxford-Englisch und isst in eine Zwischensequenz Porridge zum Frühstück.

Kurz und knapp



DANKESCHÖN

Hallo OXM,

ich wollte euch für die Spielstände danken, die auf der DVD waren. Ich bin nicht bei *TimeSplitters 2* weitergekommen und die Spielstände haben da geholfen. Danke und Gruß

Nico (per E-Mail)



Gern geschehen. Wenn alles gut läuft, werden wir in einer der kommenden Ausgaben wieder ein paar Spielstände auf der Disk haben. Welche das sind, werden wir aber noch nicht verraten.



EINE FÜR BEIDE

Liebes OXM-Team,

ich lasse die Schleimerei weg und komme gleich auf den Punkt: Ich und mein Cousin haben beide eine Xbox. Ich habe mir überlegt, ob ich ein Link-Kabel kaufen soll. Aber ich habe eine Frage und dachte, dass ihr sie mir beantworten könnt: Wenn ich meine Xbox an die meines Cousins anschließen würde und zum Beispiel *Halo* spielen wollte, braucht dann jeder von uns ein *Halo*-Spiel oder nur einer?

Ich hoffe, dass ihr es wisst und dass man es nur mit einer CD spielen kann.

Mit freundlichen Grüßen
Artur Drogunow (Boppard)

Lieber Artur, wir haben schlechte Neuigkeiten für dich. Leider brauchst du zwei Spieldisks, um via Link-Kabel zu spielen. Die austauschbare Datenmenge wäre mit einem einzigen Spiel einfach zu hoch.



DREIDIMENSIONAL

Hallo OXM-Team!

Wird es vielleicht so etwas wie eine 3D-Brille für die Xbox geben? Danke und Adios.
Hinkebein (per E-Mail)

Hallo Hinkebein, eine 3D-Brille ist nicht für die Xbox in Planung. Ende der 80er-Jahre gab es schon mal eine 3D-Brille für das Sega Master System. Der 3D-Effekt sah zwar sehr gut aus, allerdings kamen damals kaum anständige

Spiele für dieses Goodie heraus. Bevor jetzt wieder ein neues Zubehörtel für die Xbox erscheint, möchten wir lieber an die Hersteller appellieren, dass endlich mal neue Spiele für die bereits erhältlichen technischen Spielereien (beispielsweise die Lightgun oder den *Steel Battalion*-Controller) auf den Markt kommen.



HALO 2 TEIL 1

Hi liebes OXM-Team,

ich stehe vor einem großen Problem, und zwar habe ich schon in verschiedenen Zeitschriften nachgesehen, wann nun *Halo 2* rauskommt, aber in allen steht was anderes. Könnt ihr mir vielleicht sagen, wann dieses Superspiel erscheint?

Patrick Schönan (per E-Mail)

Hallo Patrick, Schluss mit den Spekulationen. Seit der E3 ist das Erscheinungsdatum nun endlich offiziell. *Halo 2* wird am 9. November erscheinen.



HALO 2 TEIL 2

Hallo OXM!

Mein Klassenkamerad hat mir erzählt, dass *Halo 2* auch für die PlayStation 2 und den GameCube herauskommen wird. Stimmt das?

ToTo (per E-Mail)

Hallo ToTo, *Halo 2* wird von Microsoft vertrieben und die Jungs dort wären schön doof, wenn sie ihr Topspiel auch für die Konkurrenz-Konsolen rausbrächten. Das Gerücht stimmt also definitiv nicht.

LASST VON EUCH HÖREN:

oxm-leserbriefe@computec.de

SCHREIBEN SIE UNS: Redaktion OXM, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an: oxm-leserbriefe@computec.de
Unser Online-Diskussionsforum finden Sie übrigens unter www.xbox-zone.de.

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Nokia verlosen wir in diesem Monat vier edle Spiele-Pakete für unterwegs. Mit etwas Glück gewinnen Sie das brandneue Nokia-Handy N-Gage QD und den Ego-Shooter *Ashen*! Wir wünschen Ihnen viel Glück!

4X NOKIA N-GAGE QD SPIELE-PAKETE

Bestehend aus:

WERT: JE 245 EURO

JE 1X

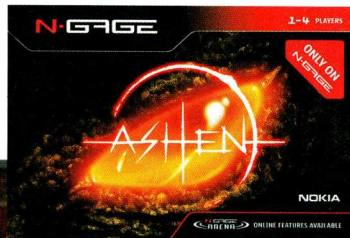
NOKIA N-GAGE QD GAME DECK

Da Xbox-Spieler auch unterwegs gerne unterhalten werden möchten, verlosen wir viermal das überarbeitete Spielterminal N-Gage QD von Nokia. Mit dem Dualband-Telefon können Sie nicht nur telefonieren, sondern auch aktuelle Handyspiele daddeln. Das Gerät besitzt die gleichen Spielfunktionen wie sein Vorgänger, wird allerdings mit einem deutlich kräftigeren Akku geliefert. Jetzt reicht der Strom für bis zu elf Tage im Stand-by-Modus und für fünf Stunden Sprech- oder zehn Stunden Spielzeit.



N-Gage QD: Die technischen Details:

- Gewicht: 143 g; Abmessungen: 118x68x22 mm
- Beleuchtetes Display (4.096 Farben, 176x208 Pixel)
- Beherrscht polyphone Klingeltöne
- Series-60-Benutzeroberfläche
- Bluetooth, GPRS, E-Mail-Programm
- Lautsprecher für Spiele-Sound, Vibrationsalarm, MMS, Dualband, XHTML-Browser, sprachgesteuerte Wählfunktion
- N-Gage Arena Launcher (vorinstalliert)
- Kalender, Aufgabenliste, Adressbuch, Pinnwand, Sprachaufzeichnungsfunktion
- Hot-Swap-Technik zum Wechseln der MMC-Speicherkarten während des Betriebs



JE 1X

N-GAGE-SPIEL: ASHEN

Damit die Gewinner gleich durchstarten können, legen wir pro N-Gage QD eine Version des Mystery-Ego-Shooters *Ashen* dazu. Das Spiel befindet sich auf einer MMC-Speicherkarte, die Sie per Hot-Swap-Technik während des Betriebs wechseln können. Per Bluetooth-Technik können Sie gegen drei Spieler antreten - wo Sie wollen.

DIE FRAGE

Wie heißt die Technik, mit der Sie die N-Gage-Speicherkarte im Betrieb wechseln können?

Schreiben Sie einfach eine Postkarte an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG · REDAKTION OXM · KENNWORT: N-GAGE QD · DR.-MACK-STRASSE 77 · 90762 FÜRTH

Teilnahmeschluss ist der 29. Juni 2004. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Nokia und Trimedia sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

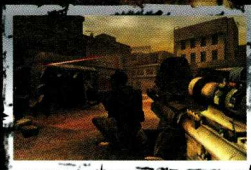
SHADOW OPS

RED MERCURY

“Dramatisch wie Medal of Honor,
so gut spielbar wie Halo und
mehr Action als an einem typischen
Arbeitstag von John Rambo.”

XBOX Zone

**Wahre Helden werden auf
dem Schlachtfeld geboren**



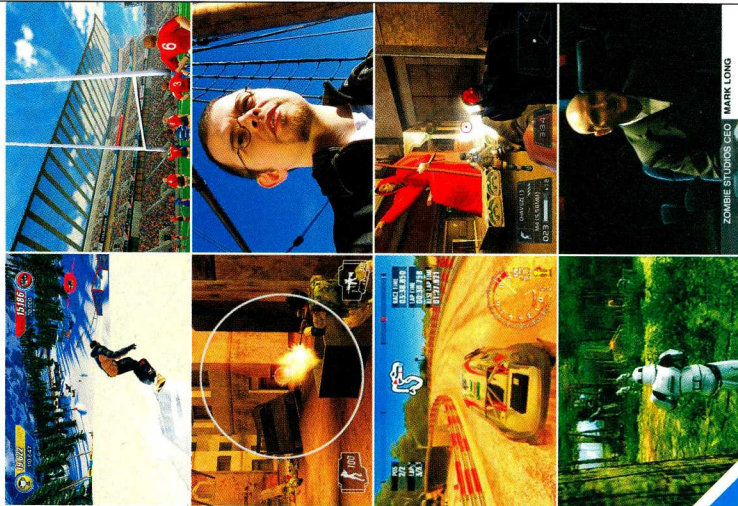
AUF DER JAGD NACH EINEM GESTOHLENE NUKLEAREN GEFECHTSKOPF BIST DU DIE LETZTE HOFFNUNG! ÜBERLEBE EINE DRAMATISCHE HETZJAGD DURCH DIE GEFÄHRlichsten KRISENHERDE RUND UM DEN GLOBUS. OB ALLEINE ODER MIT XBOX LIVE! GEGEN DEN REST DER WELT, SHADOW OPS: RED MERCURY WIRD DICH NICHT MEHR LOSLASSEN! **AB ENDE JUNI 2004 IM HANDEL!**



www.shadowopsgame.com



WILKOMMEN ZUR COVER-DVD 07/2004 des OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS - dies ist Ihre exklusive Chance, an spielbare Demo-Versionen für die Xbox zu kommen. Keine andere Zeitschrift kann Ihnen die Gelegenheit bieten, die neuesten Xbox-Spiele manchmal sogar vor deren Veröffentlichung anzusehen. Außerdem bekommen Sie mit unseren Gameplay-Videos einen ersten Eindruck der Xbox-Hits von morgen. Besonders Shooter-Fans dürfen sich in diesem Monat über das geniale *Shadow Ops*-Paket freuen.



Nur zur Benutzung mit der Xbox-Videospiel-Konsole mit RA-Kompatibilität. Urheberliche Verantwortlichkeit. Nachbau, Übermittlung, öffentliche Vorführung, Vermietung oder Impfung des Kopierschutzes sind streng untersagt.

Alle Spiel-, Sound-, Illustrations-, Marken-, Marken- und sonstige Bilder und eingetragene Warenzeichen sind urheberrechtlich geschützt. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind eingetragte Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter der Lizenz von Microsoft benutzt.



play:more
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
DVD 07/04

SPIELBARE DEMOS

- **Shadow Ops: Red Mercury**
Eine tolle Demo zu einem tollen Spiel.
- **Amped 2**
Mehr Realismus auf dem Snowboard.
- **World Championship Rugby**
Mehr Action als bei American Football?

VIDEOS

- **RalliSport Challenge 2**
- **Mortal Combat: Deception**
- **Star Wars: Battlefront**
- **The Making of Galleon**
- **The Making of Shadow Ops: Red Mercury**

DOWNLOADS

- **Rainbow Six 3: Carnival**



EXKLUSIV: DREI SPIELBARE DEMOS!

SPIELBARE DEMO



SHADOW OPS RED MERCURY

- **Shadow Ops: Red Mercury**
- **Amped 2**
- **World Championship Rugby**
- **Rainbow Six 3**
- **Download-Level: Carnival-Map**

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
SPIELBARE COVER-DVD

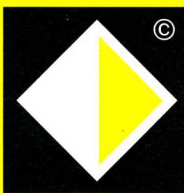


EXKLUSIV-DVD NUR IN
DIESEM MAGAZIN

Nun können Sie unsere DVD sicher und übersichtlich archivieren. Einfach entlang der gelb gestrichelten Linie ausschneiden.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN-DVD-COVER

AUSGABE 07
JULI 2004

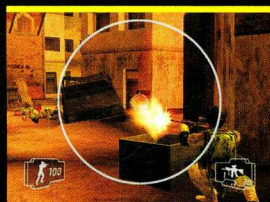


play:more[©]

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



Inhalt



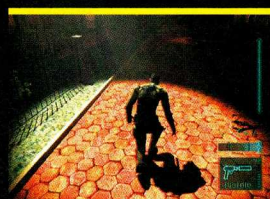
» SHADOW OPS: RED MERCURY



» AMPED 2



» RALLISPORT 2



» SPLINTER CELL 2



© **PLAY:MORE ...**
NOCH MEHR High-scores und Spielspaß mit unserer Demo-Disk. Wir quetschen für Sie alles aus der

Xbox-Konsole und jedem Spiel heraus.

DEMOS, DEMOS, DEMOS: In der PLAY:MORE-Rubrik finden Sie die ausführlichen Spielanleitungen zu allen spielbaren Demo-Versionen auf unserer exklusiven Cover-DVD. Sie sehen die Tastenbelegung des Xbox-Controllers auf einen Blick, bekommen eine Übersicht über das Spiel und erste kleine Tipps zum Spielablauf. Doch damit nicht genug ...

TIPPS & TRICKS: Darüber hinaus stehen wir unseren Lesern mit allem zur Seite, was ihnen beim Spielen weiterhilft - sei es mit einfachen Kurztipps, Cheats & Codes oder mit großen Komplettlösungen. Damit können Sie sämtliche Geheimnisse eines Spiels entdecken, alle Spielwelten erforschen und wirklich jeden Gegner schlagen. Mithilfe dieser Seiten können Sie so lange spielen, bis Ihre Xbox-DVDs zerbrechen.

Viel Spaß beim Zocken wünscht

Ihre Redaktion
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DEMO AUF DVD:
SHADOW OPS: RED MERCURY

080

DEMO AUF DVD:
AMPED 2

081

DEMO AUF DVD:
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY

082

ZUSATZLEVEL AUF DVD:
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

083

VIDEO AUF DVD:
RALLISPORT CHALLENGE 2

082

VIDEO AUF DVD:
MORTAL KOMBAT: DECEPTION

082

VIDEO AUF DVD:
STAR WARS: BATTLEFRONT

082

VIDEO AUF DVD:
THE MAKING OF SHADOW OPS

082

VIDEO AUF DVD:
THE MAKING OF GALLEON

082

PLAY:MORE:
OXM-ONLINE-CUP

084

KOMPLETTLÖSUNG:
SPLINTER CELL 2

085

CHEATS & CODES:
TIPPS & TRICKS

095





play more

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



Spielbare Demos



HALLO LIEBE LESER!

Mit dieser Ausgabe stellt unsere DVD einmal mehr ihre Stärke unter Beweis. Wir bieten Ihnen diesmal drei Demo-Versionen an, die sich gewaschen haben. In der Demo zu *Shadow Ops: Red Mercury* erwartet Sie ein ähnliches Szenario wie in Ridley Scotts Erfolgsstreifen *Black Hawk Down*. Als Delta-Force-Captain Frank Hayden werden Sie mit dem Heli in einem Krisengebiet abgesetzt und liefern sich erbitterte Häuserkämpfe gegen eine feindliche Miliz. Wenn Sie mehr über diesen Titel wissen möchten, dann blättern Sie doch zurück auf Seite 46. Wir sind stolz, Ihnen dort als erstes

Magazin einen exklusiven Test präsentieren zu können. Sportfans dürfen sich diesmal an einer exotischen Sportart versuchen: *World Championship Rugby* ist angesagt. Weniger exotisch, dafür spektakulär geht es bei der Snowboard-Referenz *Amped 2* zur Sache. Hier müssen Sie abenteuerliche Tricks und waghalsige Sprünge zeigen, um erfolgreich zu sein. Zudem haben wir mit der Carnival-Map zum zweiten Mal einen Multiplayer-Level zu *Rainbow Six 3* im Angebot, der bislang nur über Xbox Live zum Download zur Verfügung stand.

Viel Spaß, Ihre OXM-Redaktion!



SPIELE-INFOS

TITEL: SHADOW OPS: RED MERCURY

HERSTELLER: ZOMBIE

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	UMSCHAUEN
	STEUERKREUZ	WAFFEN/ZOOM
	A-TASTE	AUSFÜHREN
	B-TASTE	KRIECHEN
	X-TASTE	NACHLADEN
	Y-TASTE	SPRINGEN
	L-SCHALTER	ZIELEN
	R-SCHALTER	SCHIESSEN
	WEISSE TASTE	GRANATE
	SCHWARZE TASTE	HILFE

SHADOW OPS: RED MERCURY

DAS ERWARTET SIE

Sie schlüpfen in die Rolle des Delta-Force-Captains Frank Hayden und müssen sich gemeinsam mit Ihren Kameraden gegen ein feindliches Söldnerheer behaupten.

SO SPIELT ES SICH

Zunächst ist es Ihre Aufgabe, sich zum feindlichen Zielgebäude durchzuschlagen. Dazu sollten Sie einfach Ihren Teamkollegen folgen und keine unnötigen Alleingänge wagen, denn die Gegner sind zahlreich. Anschließend gilt es, die Absturzstelle eines Hubschraubers Ihrer eigenen Truppe zu sichern. Dort finden Sie auch zwei Sprengsätze, mit denen Sie kurz darauf ein Holztor aufbrechen müssen, indem Sie dieses in die Luft jagen. Nachdem Sie das geschafft haben, dürfen Sie im Alleingang ein feindliches Gebäude stürmen.

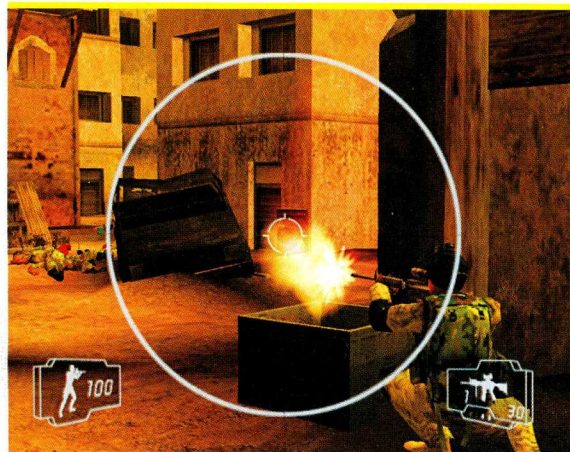
DEMO-TIPPS

Sie spielen das Spiel aus der Ego-Perspektive. Ihr HUD (Heads-Up-Display) liefert Ihnen dabei stets

wichtige Informationen. Am wichtigsten ist die Anzeige in der Mitte des oberen Bildschirmrandes. Ein Pfeil weist Ihnen nämlich immer die Richtung, in der sich das nächste Einsatzziel befindet. Gleichzeitig wird auch die Entfernung dorthin angezeigt. Das Fadenkreuz in der Bildschirmitte ist zudem in acht Bereiche untergliedert, die Sie darüber informieren, aus welcher Richtung Sie angegriffen werden.

UND SONST?

Wenn Sie die linke Schultertaste drücken, schalten Sie in den Ziel-Modus. Dabei zoomt die Ansicht näher an Ihre Feinde heran. Währenddessen bleibt Ihr Charakter jedoch an Ort und Stelle stehen und bewegt sich nicht fort. Sie können allerdings mit dem rechten Ministick weiterhin die Richtung Ihrer Schüsse verändern. Benutzen Sie gar ein Scharfschützengewehr, haben Sie über das Steuerkreuz die Möglichkeit, noch näher an Ihre Gegner heranzuzoomen.



SPIELE-INFO

TITEL: AMPED 2

HERSTELLER: MICROSOFT GAME STUDIOS

GENRE: SNOWBOARDING

SPIELER: 1

AMPED 2

DAS ERWARTET SIE

Versuchen Sie sich am Übungsmodus des Spiels, der Ihnen die Steuerung erklärt, oder testen Sie den Karriere-Modus an. In Letzterem warten einige Abfahrten auf Sie.

SO SPIELT ES SICH

Zunächst sollten Sie einen Blick auf den Übungsmodus werfen. Dort erwarten Sie sieben verschiedene Kapitel, in denen Ihnen erläutert wird, wie Sie Ihren Snowboarder oder Ihre Snowboarderin lenken können. Neben den Grundlagen werden Ihnen auch Sprünge, Drehungen, Grabs, Rails und Combos erklärt. Im Anschluss an jede Erklärung ist es Ihre Aufgabe, eine praktische Übung zu bestehen.

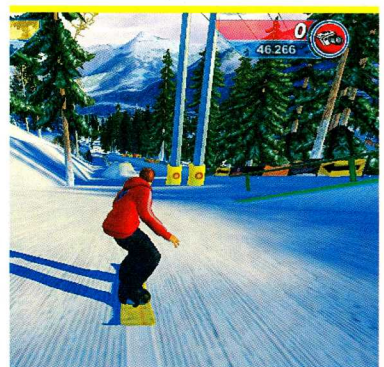
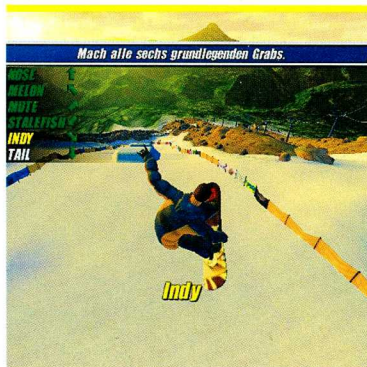
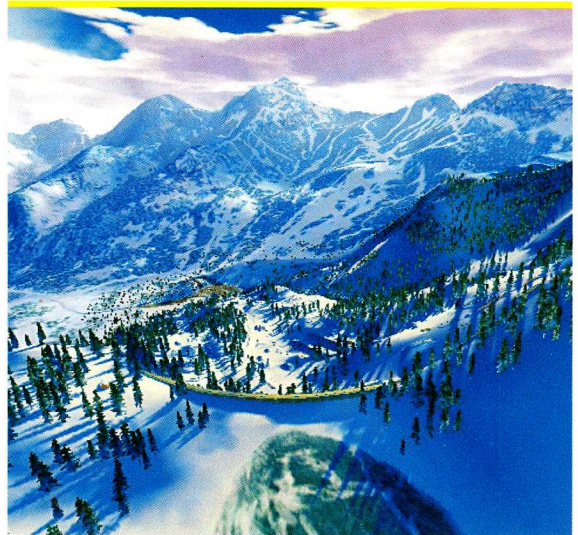
DEMO-TIPPS

Um richtig fett Punkte zu kassieren, müssen Sie während der Sprünge Spins (Drehungen nach links

oder rechts) oder Flips (Rückwärts- oder Vorwärtssalti) zeigen. Im Anschluss an so eine Aktion sollten Sie allerdings versuchen, eine saubere Landung hinzulegen. Damit Ihnen für Spins und Flips genügend Zeit zur Verfügung steht, sind Sie daher stets gezwungen, sehr hoch abzuspringen. Dies schaffen Sie, indem Sie den Sprungknopf erst im letzten Moment loslassen.

UND SONST?

Wenn Sie vor dem Absprung bereits mit dem linken Ministick in die gewünschte Richtung für einen Flip oder Spin lenken, lässt sich die anschließende Drehung viel schneller ausführen. So haben Sie die Möglichkeit, viel spektakulärere Stunts zu zeigen. Während eines Sprunges ist es Ihnen mit dem rechten Ministick gleichzeitig noch möglich, Grabs auszuführen. Dies bedeutet, dass Ihre Spielfigur eindrucksvolle Akrobatikeinlagen auf ihrem Snowboard zeigt.



WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY

SPIELE-INFOs

TITEL: WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY

HERSTELLER: ACCLAIM

GENRE: RUGBY

SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN/SPRINTEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	KICKEN/TACKLING
	B-TASTE	BLOCKEN
	X-TASTE	KICKEN
	Y-TASTE	SPRINTEN
	L-SCHALTER	ABSPIELEN/WECHSELN
	R-SCHALTER	ABSPIELEN/WECHSELN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	SPRINTEN

DAS ERWARTET SIE

Das englische Rugby-Nationalteam liegt 45 Minuten vor Spielende gegen den Nachbarn Wales mit 10:17 im Rückstand. Führen Sie Englands Farben doch noch zum Erfolg!

SO SPIELT ES SICH

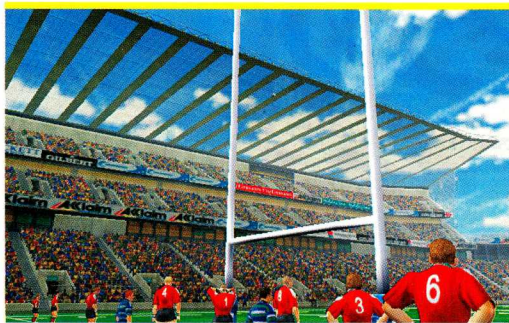
Wenn Sie im Ballbesitz sind, müssen Sie diesen im gegnerischen Malfeld ablegen. Dafür kassieren Sie fünf Punkte. Damit Sie nicht von den gegnerischen Spielern gestoppt werden, müssen Sie den Ball rechtzeitig vor einem Tackling zu einem frei stehenden Mitspieler passen. Mit der rechten Schultertaste werfen Sie zu dem Akteur, der rechts neben Ihrem Spieler läuft, mit der Linken zu dem, der links neben ihm läuft. Nach vorne können Sie das Ei nicht abspielen.

DEMO-TIPPS

Wird Ihr ballführender Spieler von einem Gegner zu Boden gerissen, bildet sich ein Spielerknäuel. Mit dem A-Knopf können Sie diesem Pulk weitere Mitglieder aus Ihrer Mannschaft hinzufügen. Je mehr Spieler Sie in das Gedränge schicken, desto stärker werden Ihre Jungs. Nun gilt es noch, wie wild auf den A-Knopf einzuhämmern, um sich den Kraftvorteil zu sichern. Drücken Sie schnell genug, gelangt Ihre Mannschaft wieder in Ballbesitz und kann einen neuen Spielzug einleiten.

UND SONST?

Sobald einer Ihrer Männer mit dem Ball das Malfeld des Gegners erreicht hat, müssen Sie das Spielgerät noch auf dem Boden ablegen. Sie kassieren dafür satte fünf Punkte. Im Anschluss dürfen Sie sich an einem Extrakick versuchen. Wie beim American Football gilt es dabei, den Ball durch zwei lange Torstangen zu kicken. Treffen Sie, gibt es noch einmal zwei Punkte obendrauf. Sie können auch aus dem Spielgeschehen heraus aufs Tor schießen.



**VIDEO
AUF DVD**

**VIDEOS
AUF DVD**

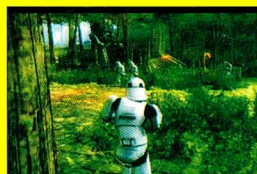
Neben dem Demo-Paket finden Sie auf unserer Cover-DVD in diesem Monat auch fünf Videos mit echten Spielszenen.



>> RALLISPORT CHALLENGE 2



>> MORTAL KOMBAT: DECEPTION



>> STAR WARS: BATTLEFRONT



>> THE MAKING OF SHADOW OPS



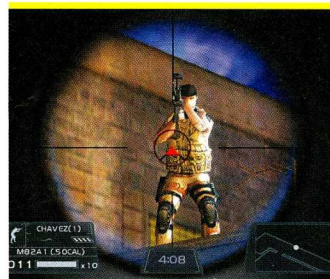
>> THE MAKING OF GALLEON

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: CARNIVAL-MAP

SPIELE-INFOs

TITEL: TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
HERSTELLER: UBISOFT MONTREAL
GENRE: TAKTIK-SHOOTER
SPIELER: 1-16 (SYSTEM-LINK & XBOX LIVE)

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN/SPRINTEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	KICKEN/TACKLING
	B-TASTE	BLOCKEN
	X-TASTE	KICKEN
	Y-TASTE	SPRINTEN
	L-SCHALTER	ABSPIELEN/WECHSELN
	R-SCHALTER	ABSPIELEN/WECHSELN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	SPRINTEN



DAS ERWARTET SIE

Dank unserer DVD kommen nun auch all jene Zocker in den Genuss der zusätzlichen Multiplayer-Maps für Ubisofts Taktik-Shooter *Rainbow Six 3*, die auf knallharte System-Link-Duelle stehen, aber kein Xbox Live besitzen. Nachdem wir Ihnen in unserer letzten Ausgabe schon den Werkstatt-Level präsentieren konnten, haben wir diesmal die Carnival-Karte im Angebot. Um diese zu installieren, brauchen Sie lediglich im Hauptmenü unserer DVD das Submenü „Extra-Inhalt“ anzuwählen und dort müssen Sie dann nur noch den Level anklicken und er wird automatisch auf Ihre Festplatte gespeichert. Damit Sie anschließend via System Link gegen einen Ihrer Bekannten zocken können, muss sich dieser den Level ebenfalls auf seiner

Festplatte installieren. Zudem müssen beide Spieler im Besitz der Vollversion von *Tom Clancy's Rainbow Six 3* sein. Erst dann können Sie die Carnival-Map starten.

SO SPIELT ES SICH

Obwohl in dieser Karte einige Karnevalswagen zu sehen sind und ein Feuerwerk am Himmel bestaunt werden kann, geht es knallhart zur Sache. Vor allem für Sniper-Spezialisten bietet die Map geniale Plätze an, von denen Gegner aus großer Distanz ins Visier genommen werden können. Obwohl die Map eine Scharfschützen-Karte ist, dürfen Sie allerdings auch mit großkalibrigen Ballermännern Ihren Gegnern eins vor den Latz knallen.





playmore

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN

OXM Online Cup I

Nach einem äußerst haarigen Finale ist es vorbei. Der erste OXM Online Cup ist gelaufen und wir haben einen Gewinner. Herzlichen Dank an alle Spieler, die absolut faires Verhalten und großen Sportsgeist bewiesen haben, fürs Mitmachen.

Der Top-Spin-King unter den OXM-Lesern kommt aus Wien!

SEIT THOMAS MUSTER (1995 Sieger der French Open in Paris) konnte Österreich keinen männlichen Tennis-Weltstar mehr vorweisen, jetzt ist es wieder so weit: Der Wiener OXM-Leser Markus Weickinger sicherte sich bei der Premiere des ersten OXM Online Cups den Titel in einem spannenden *Top Spin*-Turnier. Neben Weickinger hatten sich vier weitere Top-Platzierte der offiziellen Ranglisten für das Turnier gemeldet, dazu gesellten sich mit OXM-Redakteur Manfred Reichl und Leser Jens-Peter Jannsen zwei weitere

re spielstarke Tennis-Freaks. Komplettiert wurde das Teilnehmerfeld von unserem treuen Fan Fabian Schmidt, der sich als absoluter *Top Spin*-Anfänger ganz mutig in die Höhle der Tennis-Löwen wagte. Gespielt wurde in zwei Vierergruppen, die beiden Erstplatzierten zogen ins Halbfinale ein.

Dort kam es zu hochdramatischen Partien, die der Nürnberger Forster und Weickinger knapp für sich entschieden. Im Finale lieferten sich beide Kontrahenten eine ausgeglichene Partie, fast jedes Auf-

schlagspiel lief mehrfach über Einstand. Das recht eindeutige Ergebnis täuscht daher etwas über den engen Spielverlauf hinweg. Nichtsdestotrotz gratulieren alle Teilnehmer und die gesamte OXM-Redaktion dem Gewinner Markus Weickinger auf diesem Wege noch einmal ganz herzlich.

Als Siegpremie erhält unser österreichischer Leser ein Xbox-Live-Spiel seiner Wahl. Er entschied sich für *DTM Race Driver 2*, den nächsten Titel, der im Rahmen des OXM Online Cups geockt wird. (mr)

OXM ONLINE CUP I - TOP SPIN

Die Ergebnisse:

BLAUE GRUPPE					
Spieler	Gamertag	Spieler	Gamertag	Ergebnis	
Manfred Reichl	HaiScore	Thomas Forster	Apatsche	6:2 / 3:6 / 5:7	
Manfred Reichl	HaiScore	Fabian Schmidt	saarlaender	6:0 / 6:1	
Manfred Reichl	HaiScore	Patrick Weking	Patohm	1:6 / 2:6	
Thomas Forster	Apatsche	Fabian Schmidt	saarlaender	6:0 / 6:0	
Thomas Forster	Apatsche	Patrick Weking	Patohm	6:7 / 4:6	
Fabian Schmidt	saarlaender	Patrick Weking	Patohm	0:6 / 0:6	
Abschlusstabelle					
Platz	Name	Gamertag	Siege	Niederlagen	Sätze Spiele
1.	Patrick Weking	Patohm	3	0	5:2 41:28
2.	Thomas Forster	Apatsche	2	1	4:2 34:17
3.	Manfred Reichl	HaiScore	1	2	4:3 30:34
4.	Fabian Schmidt	saarlaender	0	3	0:6 11:37

ROTE GRUPPE					
Spieler	Gamertag	Spieler	Gamertag	Ergebnis	
Markus Weickinger	AUT weicki	Christian Meixner	Meixis	6:0 / 6:0 (kampflos)	
Markus Weickinger	AUT weicki	Jens-Peter Jannsen	MrLesath	6:2 / 6:1	
Markus Weickinger	AUT weicki	Michael Koslowski	Micha Koslowski	5:7 / 5:7	
Christian Meixner	Meixis	Jens-Peter Jannsen	MrLesath	7:6 / 6:1	
Christian Meixner	Meixis	Michael Koslowski	Micha Koslowski	5:7 / 6:4 / 6:4	
Jens-Peter Jannsen	MrLesath	Michael Koslowski	Micha Koslowski	0:6 / 1:6	
Abschlusstabelle					
Platz	Name	Gamertag	Siege	Niederlagen	Sätze Spiele
1.	Michael Koslowski	Micha Koslowski	2	1	5:2 41:28
2.	Markus Weickinger	AUT weicki	2	1	4:2 34:17
3.	Christian Meixner	Meixis	2	1	4:3 30:34
4.	Jens-Peter Jannsen	MrLesath	0	3	0:6 11:37

HALBFINALE					
Spieler	Gamertag	Spieler	Gamertag	Ergebnis	
Patrick Weking	Patohm	Markus Weickinger	AUT weicki	4:6 / 6:2 / 4:6	
Michael Koslowski	Micha Koslowski	Thomas Forster	Apatsche	6:4 / 1:6 / 1:6	

FINALE					
Spieler	Gamertag	Spieler	Gamertag	Ergebnis	
Markus Weickinger	AUT weicki	Thomas Forster	Apatsche	6:1 / 6:1	

>> NÄCHSTES MAL!!!

Der erste OXM Online Cup ist ausgefallen, doch schon bald steht der nächste Wettbewerb auf dem Programm. Im Rahmen des OXM Online Cup II dürfen Sie sich dann gemeinsam mit uns und anderen Lesern in der grandiosen Rennsimulation *DTM Race Driver 2* messen. Um mitmachen zu können, brauchen Sie lediglich einen Xbox-Live-Zugang und eine Vollversion des Rennspiels. Falls Sie beides haben, müssen Sie uns nur noch Ihre Anmeldung als E-Mail an diese Adresse schicken: OXMCUP@COMPUTEC.DE

In der E-Mail teilen Sie uns bitte folgende Angaben mit:

- Ihren Namen
- Ihr Alter
- Ihre Xbox-Live-Spielerkennung (Gamertag)
- Ihre vollständige Adresse (wird dem Datenschutzgesetz gemäß vertraulich behandelt)

Sie erhalten von uns eine Bestätigung-E-Mail, sofern Sie zur Teilnahme zugelassen werden. Anmeldeschluss ist der 16. Juni 2004, Austragungszeitraum des Turniers ist die Woche vom 21. bis zum 25. Juni 2004. Die Ergebnisse werden in Ausgabe 09/2004 bekannt gegeben.



↑ ANMELDEN! JETZT! Sie meinen, Sie sind so gut wie wir? Zeigen Sie es uns!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Außer dem OXM-Team sind sämtliche Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG von der Teilnahme ausgeschlossen. Zu gewinnen gibt es nur Ruhm und Ehre – und wenn wir lieb sind, vielleicht auch eine Überraschung. Mit der Anmeldung zu diesem Turnier geben Sie im Falle einer Teilnahme Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens und Ihrer Xbox-Live-Spielerkennung.



DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN

Komplettlösung

SAM GEHT WIEDER AUF DIE JAGD. Diesmal bedroht ein gnadenloser Terrorist den Weltfrieden. Schlüpfen Sie in die Rolle von Sam Fisher und retten Sie die Welt erneut vor einem schrecklichen Schicksal. Wir waren für Sie an vorderster Front dabei, damit Sie sicher ans Ziel kommen. Viel Spaß mit unserem Wegweiser durch den Action-Adventure-Knaller *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*!

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

ALLGEMEINE TIPPS

1. Lassen Sie keine ausgeschalteten Gegner herumliegen. Gönnen Sie Ihren Opfern ein dunkles Plätzchen für die letzte Ruhe.
2. Laufen Sie stets geduckt. So bewegen Sie sich am unauffälligen.
3. Sams bester Freund ist die Dunkelheit. Wenn es zu hell ist, schauen Sie nach Lichtern, die Sie entweder ausschalten oder ausschließen.
4. Es gibt immer mehrere Möglichkeiten, eine Situation zu meistern. Hier ist Experimentierfreude gefragt. Diese Lösung ist nicht der einzige Weg, um Sams nervenaufreibende Missionen zu lösen.

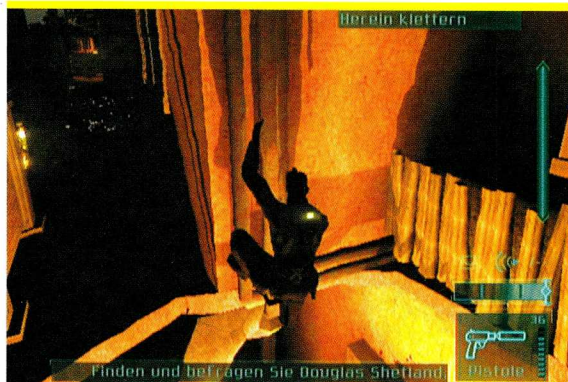


Mission 1

Der Weg zur Botschaft

Klettern Sie den Steg hoch und folgen Sie dem Weg, bis Sie zu einer Leiter gelangen. Oben angekommen, ergreifen Sie das Seil zu Ihrer Rechten und hangeln sich auf die gegenüberliegende Seite. Das Haus auf der linken Seite erreichen Sie mit einer geschickten Kletterübung am Rohr über Ihnen. Im Gebäude knacken Sie das Schloss der Tür. Anschließend klettern Sie die Stange hoch und steigen durch die Gitterluke. Gehen Sie durch den Durchgang ins Freie. Ducken Sie sich, schleichen Sie unter dem Steg hindurch und gehen Sie zu dem Haus vor Ihnen. An der Treppe sammeln Sie die Munition ein. Stellen Sie sich mit dem Rücken an den

Zaun, um sich durch den schmalen Durchgang zu zwängen. Dahinter befindet sich eine Wache. Führen Sie eine SWAT-Drehung aus, um auf die andere Seite des Zauns zu gelangen. Ziehen Sie nun Ihre Waffe und schießen Sie das Licht aus. Die Wache präsentiert Ihnen nach kurzem Warten ihren Rücken. Schleichen Sie sich an, schnappen Sie sich den Bösewicht und schlagen Sie ihn k. o. Schalten Sie Ihr Wärmebildgerät ein, um die Minen zu entdecken, und schleichen Sie sich rechts unter dem Steg vorbei. Das nächste Minenfeld umgehen Sie, indem Sie sich an der Dachrinne entlanghangeln. Nach kurzem Marsch erreichen Sie einen schmalen Durchgang. Springen Sie mit dem Spagatsprung nach oben und ziehen Sie sich am Sims hoch. Klettern Sie nach unten zum Ententeich. Um den Tü-

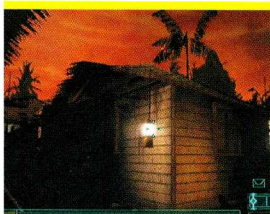


⬆ Klettern Sie nach außen und hangeln Sie sich an der Regenrinne entlang.

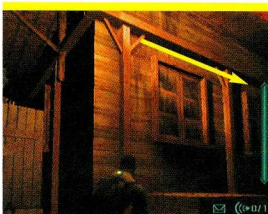
pel sicher zu durchqueren, schießen Sie zuerst die Lichter aus. Dann schleichen Sie geduckt unter der Brücke durch und steigen rechts aus dem Wasser. Achtung: Die Wachen sind hier besonders aufmerksam! Greifen Sie sich die Wache beim Haus. Sobald der Gegner ausgeschaltet ist, kommt ein zweiter aus dem Haus. Warten Sie einfach ein paar Sekunden, bis der Bösewicht sich wieder zurückgezogen hat. Klettern Sie dann über die Mauer, um zur Botschaft zu gelangen.

Wo finde ich Douglas Shetland?

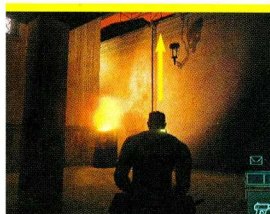
Die oberste Etage des Anwesens erreichen Sie über die zwei Leitern am Außengerüst. Anschließend stellen Sie sich geduckt an die Wand und schleichen am ersten Fenster vorbei. Am zweiten Fenster warten Sie, bis der Bösewicht am Fenster von Ihnen wegschaut. Führen Sie dann eine SWAT-Drehung aus, um unentdeckt zu bleiben. Nach kurzer Zeit erreichen Sie das Ende des Sims. Klettern und hangeln Sie sich auf den Balkon. Zu seinem Pech kehrt der



⬆ Schießen Sie das Licht bei dem Wächter aus, um unentdeckt zu bleiben.



⬆ Die Minen umgehen Sie, indem Sie sich an dem Haus entlanghangeln.



⬆ Über diesen Pfosten erreichen Sie ungesehen das Botschaftsgelände.

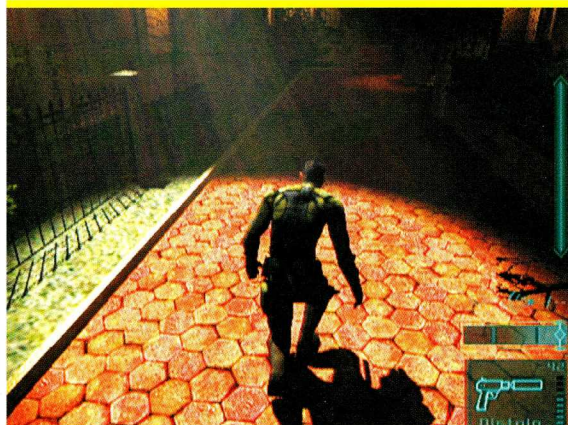


⬆ Treten Sie nicht auf die Glasscherben, da Sie sonst entdeckt werden.



play more

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



↑ Bleiben Sie in dem Lichtkegel, damit Sie nicht von dem Wächter entdeckt werden.

Bösewicht Ihnen während des Verhörs den Rücken zu. Diese Einladung nehmen Sie dankend an und erledigen den Gegner leise. Reden Sie dann mit Douglas.

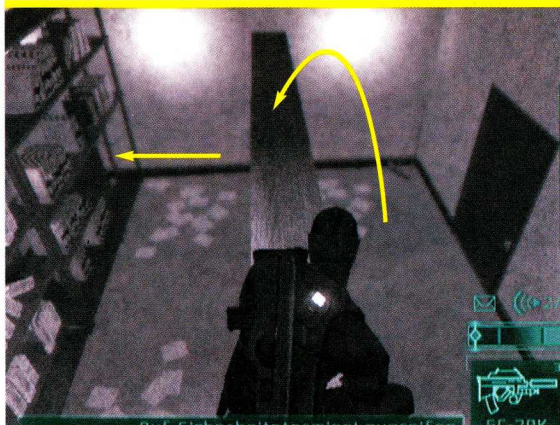
Wie komme ich zu Ingrid?

Gehen Sie durch die Tür beim Balkon. Rechts steht eine Wache, die ihre volle Aufmerksamkeit den Sternen widmet und deswegen selbige gleich vor Augen haben wird. Gehen Sie den langen Gang entlang. Bevor Sie die Treppe hinabsteigen, schießen Sie oben die Lichter aus. Unten angekommen, heißt es wieder Glühbirnen zerballern. Im Schutze der Dunkelheit sollten Sie anschließend problemlos die Wache nahe der Treppe erledigen können. Wenn Sie alle Lichter ausgeschossen haben, können Sie mit Leichtigkeit an den beiden Wachen vorbeischießen. Vorsicht vor den

Glasscherben – diese verursachen Geräusche, die Sam verraten. Nach dem Balkon geht es zu Ihrer Linken weiter. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie durch die große Tür nach draußen. Hören Sie auf Ihren Chef und manövrieren Sie Sam durch den Lichtkegel auf die andere Seite. Bevor Sie die Tür öffnen, aktivieren Sie Ihre Nachtsicht, folgen der Wand bis zu dem Geschütz und schalten dieses ab. Nach der Tür gehen Sie leise nach oben und erledigen den Wächter, der nichts ahnend in die Prarie schaut. Links im Raum befindet sich Ingrid.

Nichts wie raus hier

Klettern Sie aus dem Fenster. Die Wache können Sie kurzerhand mit einem Kopfschuss erledigen. Benutzen Sie die Leiter links und schalten Sie den ersten Scheinwerfer aus. Schleichen Sie weiter geradeaus und



↑ Steigen Sie auf das Regal und kriechen Sie auf der anderen Seite durch die Nische.

durch den sicheren Schatten an dem Gegner vorbei. Warten Sie, bis er sich vom Scheinwerferrum abwendet, und knipsen Sie auch hier das Licht aus. Flüchten Sie über den Bootssteg zum rettenden Schlauchboot.



Mission 2

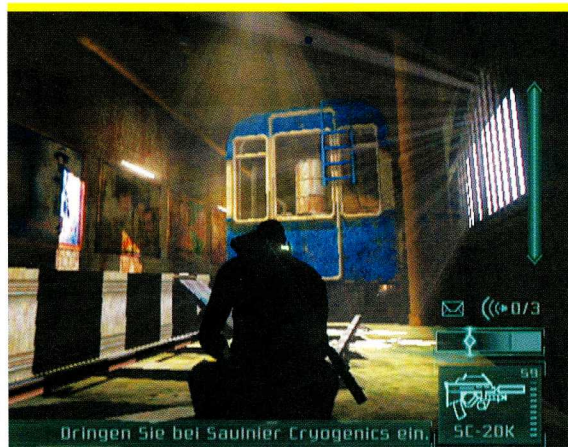
Wie komme ich in die Anlage hinein?

Klettern Sie die Leiter hinab und laufen Sie bis an die Ecke. Überraschen Sie die Wache von hinten. Anschließend klettern Sie von vorne auf den Zug und schießen sämtliche Neonlichter aus. Springen Sie über die Luke in die U-Bahn und sorgen Sie auch hier für Dunkelheit. An den beiden Wachen können Sie an der Außenseite des Zugs vorbeischießen. Achtung: Etwa alle 20 Sekunden fährt eine U-Bahn vorbei, die

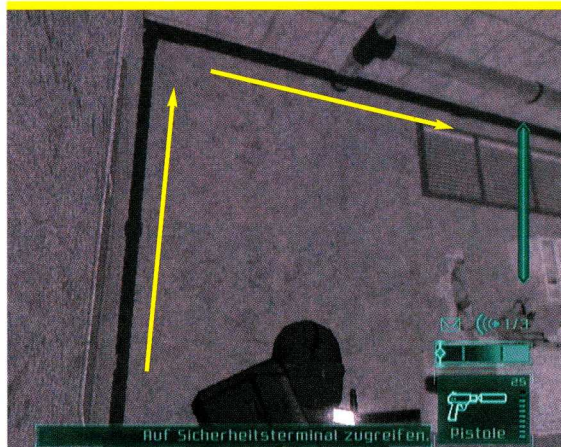
kurzzeitig Licht auf verdunkelte Stellen wirft. Suchen Sie sich ein sicheres Plätzchen und harren Sie aus, bis der Spuk vorbei ist. Anschließend gehen Sie um die Ecke bis zum Brand. Zufälligerweise handelt es sich bei den Leitungen über dem Feuer um Wasserrohre. Schießen Sie auf die Rohre. Gehen Sie durch die Wasserfontänen bis zur Tür.

Wo geht's zum Sicherheitsterminal?

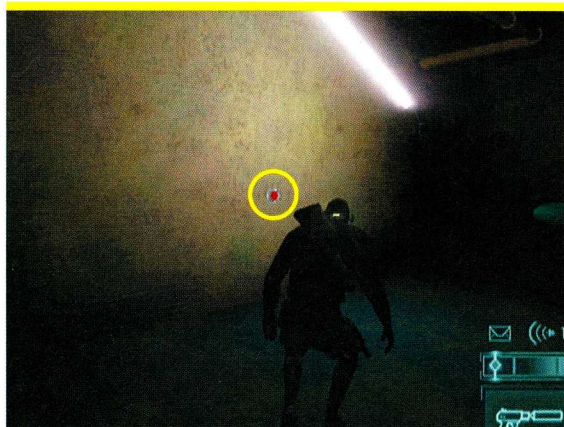
Beobachten Sie die Wache hinter der Tür mit Ihrer flexiblen Optik. In einem günstigen Moment huschen Sie schnell ins Zimmer und verstecken sich rechts in der Ecke. Wenn sich der Gegner nähert, können Sie ihn problemlos per Kopfschuss ruhig stellen. Im folgenden Raum befinden sich mehrere Wachen. Am besten zerstören Sie zuerst sämtliche Lichter, um dann ungehindert in den nächs-



↑ Klettern Sie auf die U-Bahn, um die Gegner zu überraschen.



↑ An diesem Rohr durchqueren Sie heimlich den großen Raum.



⬆ Mit einer geschickten Rolle umgehen Sie diesen Bewegungsmelder.

ten Raum vorzudringen. Knacken Sie hier zunächst das Schloss. Die Wachen sind äußerst aufmerksam. Neben der Tür befindet sich ein Rohr. Hangeln Sie daran zur anderen Seite des Raumes. Lassen Sie sich vom Rohr herabbaumeln und schießen Sie das linke Licht aus. Um unbemerkt in den nächsten Raum vorzudringen, zerlegen Sie noch die Neonröhre in dem Raum, vor dem Sie sich gerade aufhalten. Im Schutz der Dunkelheit huschen Sie nun links um die Ecke. Vorsicht: Prägen Sie sich die Routen der Wachen ein, um ihnen nicht in die Arme zu laufen. Nachdem Sie die Tür geöffnet haben, erledigen Sie die zwei Feinde, die gerade dabei sind, die PCs kaputtzuschießen.

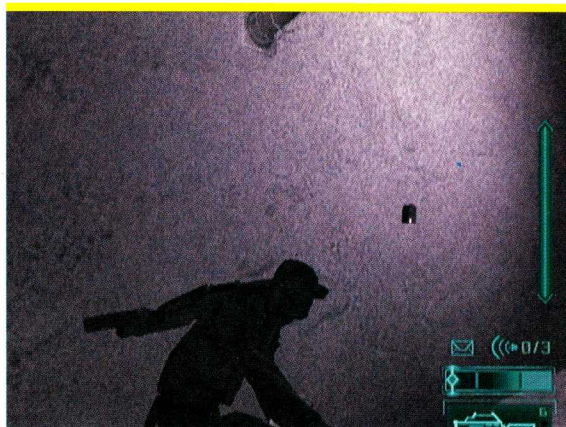
Wie entschärfe ich die Bombe?

Laufen Sie aus dem Raum heraus und den Gang entlang. Warten Sie

kurz vor dem Lampenschein am Boden. Zwei Gegner sehen schnell nach dem Rechten. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie schießen die beiden ab, um Zeit zu gewinnen, oder Sie warten und knacken das Schloss an der Tür links im Gang.

Wie bekomme ich Zugriff auf die Datenbank?

Folgen Sie dem Gang und gehen Sie durch die Tür. Nach den ersten Treppenstufen entdecken Sie oben einen Bewegungsmelder. Umgehen Sie diesen, indem Sie ganz langsam und geduckt daran vorbeischieben. Wenn sich die Wache im nächsten Raum entfernt, schießen Sie das Licht hinter der Doppeltür aus. Sie können nun in Ruhe das Schloss mit dem Dietrich bearbeiten. Gleich hinter der linken Tür befindet sich der Raum, in dem der Computer mit der Kunden-



⬆ Drücken Sie sich an die Wand und gehen Sie vorsichtig an der Mine vorbei.

datenbank steht. Sie finden ihn gleich rechts in der Ecke. Doch Achtung: In diesem Raum sind einige Überwachungskameras installiert. Harren Sie einfach in der Ecke beim PC aus, falls Sie bemerkt werden.

Wo haben die Franzosen etwas Hirn für Sam?

Verlassen Sie den Raum wieder. Die gegenüberliegende Tür lässt sich mittels des Codes öffnen, den Sie in Ihren Notizen entdecken. Im Raum hinter der Tür sammeln Sie die Granaten ein und schalten den Scheinwerfer aus. Wenn die Wache kommt, um ihn wieder zu aktivieren, lauern Sie bereits im Schatten. Erledigen Sie den Bösewicht. Schleichen Sie nach rechts weiter am Bewegungsmelder vorbei. Sie kommen ins Treppenhaus. Oben befindet sich eine Kamera, die Sie mit einem gezielten Schuss

aus der MP lahm legen. Danach laufen Sie geduckt an der Lichtschranke vorbei. Beobachten Sie die Wachen mit Ihrer flexiblen Optik. Sobald Sie den Raum betreten haben, suchen Sie sich ein dunkles Plättchen links in der Nähe des Computers. Wenn eine Wache den PC verlässt, haben Sie kurz Zeit, sich den Zugangscode zur nächsten Tür zu holen. Warten Sie einen Moment, bis der Terrorist, der dort patrouilliert, sich verabschiedet hat. Huschen Sie schnell an die Tür und geben Sie den Code ein. Voilà: Da liegen auch schon die gesuchten Gehirne!

Wie gelange ich zu Coldeboeuf?

Schalten Sie im Kühlraum Ihr Wärmesichtgerät ein. Gleich links finden Sie eine Kanone mit Infrarotsicht. Schalten Sie diese ab und deaktivieren Sie dann die Infrarotsicht. Der



⬆ Mithilfe dieser **Konsole** deaktivieren Sie das automatische Geschütz.



⬆ Wenn Sie sich vorsichtig nähern, können Sie die **Mine** entschärfen.



play more

© COPYRIGHT THE OFFICIAL XBOX MAGAZINE



↑ Treten Sie nicht in die Lichtfelder, um den Waggon ungesehen zu durchqueren.

Schurke vor Ihnen stellt kein Problem dar, da er Ihnen den Rücken zuwendet. Im nächsten Raum erledigen Sie die Wachen aus sicherer Distanz mit der MP. Zoomen nicht vergessen! Einen Raum daneben befindet sich rechts an der Wand eine Mine. Weiter geht's im Bruce-Willis-Style durch den Lüftungsschacht. Springen Sie dazu auf den Schrank rechts an der Wand und klettern Sie nach oben. Links geht's zu Francis.

Die Zeit drängt

Klettern Sie über den Lüftungsschacht in den Vorraum. Die Gangster sind bereits damit beschäftigt, die Sprengung der Tür vorzubereiten. Erledigen Sie nun schleunigst alle Gegner. Danach feuern Sie auf die Stelle an dem Rohr, an der Dampf austritt. Nun ist der zweite Weg via Lüftungsschacht frei. Sam und sein französischer Freund sind gerettet.



Mission 3

Wo finde ich Norman Soth?

Klettern Sie über die Luke in den Waggon. Im nächsten Wagen lenken Sie die Aufmerksamkeit eines Bahnbeamten auf sich, indem Sie kurz pfeifen. Packen Sie den Beamten und verhören Sie ihn. Durch die Luke gelangen Sie unter den Zug. An der nächsten Luke benutzen Sie zunächst Ihre flexible Optik und warten, bis die Luft rein ist. In dem Raum öffnen Sie die Seitentüren an dem Schaltsystem. Schießen Sie das Licht aus. Wenn Sie zur Tür hinausgehen, befindet sich gleich links vor Ihnen der Lichtschalter für den gesamten Waggon. Knippen Sie das Licht aus und verstecken Sie sich wieder in dem kleinen Raum. Mit Ihrer flexiblen Optik behalten Sie den Terroristen im Auge. Sobald er das Licht wieder anmachen will,



↑ Solange Sie dicht an der Wand entlangschleichen, bleiben Sie unentdeckt.

schnappen Sie ihn sich. Wenn Sie den Lichtfeldern ausweichen, können Sie problemlos durch den Waggon schleichen. Anschließend warten Sie, bis der Schaffner sich wieder vom Acker gemacht hat. Schleichen Sie geduckt an der Wand entlang bis zum Abteil 18. Dort befindet sich Norman.

Wie höre ich den Anruf ab?

Verschaffen Sie sich zunächst Zugang zu Soths Rechner. Sie haben nun mehr Zeit, um den Anruf abzuhören. Verlassen Sie den Raum zügig durch den rechten Ausgang in Richtung des Speisewagens, halten Sie aber genug Abstand zu Soth. Dann verstecken Sie sich hinter der Kochnische. Von dort aus können Sie das Telefonat mit dem Lasermikrofon belauschen.

Wie erreiche ich das Dach?

Im Speisewagen zerschießen Sie das erste Licht. Pfeifen Sie den Geg-

ner herbei und schicken Sie ihn ins Land der Träume. Rennen Sie in den vorderen Teil des Zuges. Schalten Sie Ihren Verfolger mit einem Kopfschuss aus. Klettern Sie anschließend aufs Dach. Weichen Sie den Schüssen des Helikopters aus, indem Sie sich hauptsächlich mit Hechtrollen fortbewegen. Ihre Freunde zerstören nach kurzer Zeit den feindlichen Heli. Schnappen Sie sich das rettende Seil.



Mission 4

Wo finde ich Saul?

Steigen Sie die Treppe hoch. Achten Sie darauf, dass Sie außerhalb des Lichtkegels bleiben, um nicht von dem Polizisten gesehen zu werden. Links um die Ecke hält sich eine weitere Wache auf. Führen Sie eine SWAT-Drehung aus, um an dem be-



↑ Verstecken Sie sich in dieser Nische und hören Sie das Telefonat ab.



↑ Klettern Sie nach oben und folgen Sie dem Sims.

leuchteten Hauseingang vorbeizukommen. Gehen Sie dabei etappenweise vor:

Schleichen Sie bis zu den beleuchteten Fensterreihen links an der Wand entlang. Warten Sie dann, bis die Wache den Rückweg antritt. Schleichen Sie hinterher und huschen Sie anschließend hinter das Fass in die sichere Dunkelheit. Stehen Sie sich erneut an der Wache vorbei und steigen Sie die Stufen hinab. Bewegen Sie Sam um die Ecke unter der baumelnden Lampe hindurch. Schleichen Sie links an den zwei Passanten und der Wache vorbei. Harren Sie in der Ecke aus. Wenn die Wache ihre Patrouille wieder aufnimmt, stellt sie sich genau vor Sam, der dann nur noch zupacken muss. Laufen Sie anschließend geradeaus weiter. Danach klettern Sie das Rohr hinauf, um sich auf die andere Seite zu hangeln. Lassen Sie sich fallen und schießen Sie das Licht aus. Gleich um die Ecke stehen ein paar Kisten, die zu SWAT-Drehungen nahezu einladen. Beobachten Sie die Wache und warten Sie einen günstigen Moment ab. Saul wird gerade von zwei feindlichen Agenten belästigt. Legen Sie den ersten um, der zweite wird Saul als Geisel nehmen. Mit etwas Zielwasser sollten Sie das aber problemlos regeln können.

Wie erreiche ich Dahlia Tal?

Gehen Sie zum Ende der Wäscheleine zurück. Prägen Sie sich die Route der Wache ein, um unbemerkt an ihr vorbeizukommen. Dann folgen Sie dem langen Gang. Achtung: Hier steht eine Passantin, die Sie bemerken könnte. Schleichen Sie weiter nach unten und um die Ecke. Sobald die Wachen ihre Unterhaltung beenden haben, können Sie ein gutes Stück auf der linken Seite vordringen. Gegenüber dem Holzstück, das an der Wand lehnt, befindet sich ein Sims. Klettern Sie hoch, laufen Sie geradeaus und schießen Sie das große Licht auf der anderen Seite aus. Jetzt können Sie mit Anlauf hinüberspringen und sich anschließend um die Ecke hangeln. Warten Sie, bis die Luft rein ist, und pirschen Sie sich an die große Tür heran. Zerschießen Sie die Laterne und schleichen Sie voran. Rechts befindet sich ein Pfahl, den Sie hochsteigen. Folgen Sie dem Weg und hangeln Sie sich zur anderen Seite. Nachdem Sie sich abgeheilt haben, reden Sie mit Dahlia.

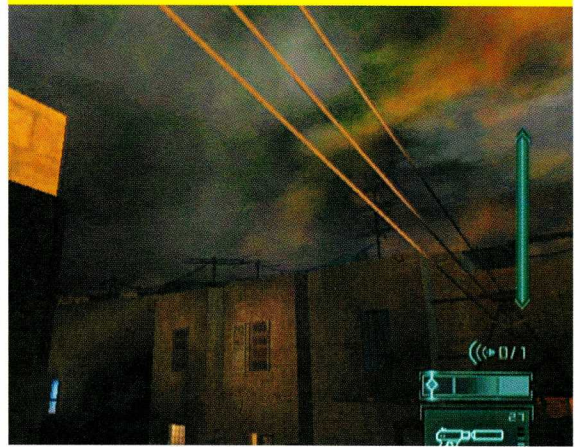
Wie komme ich zu den Syrern?

Folgen Sie Dahlia immer durch dunkle Bereiche. Wenn Sie helle Flä-

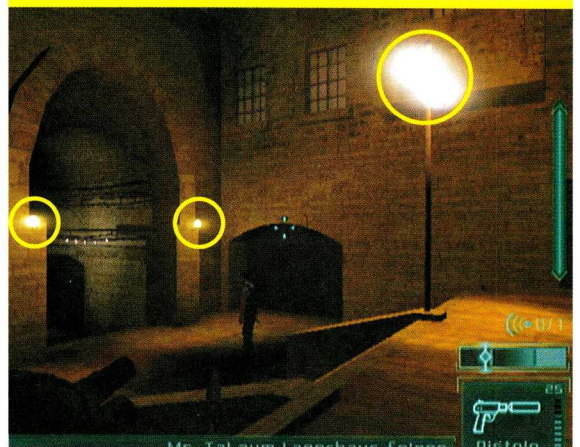
chen passieren müssen, rennen Sie immer schnell darüber. Einmal wird Dahlia von einer Wache angehalten. Schleichen Sie sich rechts zu dem Haus und warten Sie, bis das Gespräch vorüber ist. Die nächste heikle Situation ist bei der kleinen Treppe nach dem Speicherpunkt. Hier schießen Sie zunächst alle Lichter aus, bevor Sie weitergehen. Des Weiteren gilt: Warten Sie immer in dunklen Ecken, falls Wachen in der Nähe sind. Bewegen Sie sich erst, wenn die Polizisten weit genug weg sind. Ihre Führerin wird ein zweites Mal angehalten. Harren Sie auch hier aus und genießen Sie, wie „elegant“ Dahlia die Sache regelt. Weiter vorne angekommen, reden Sie kurz mit ihr. Ab jetzt geht's über die Dächer weiter. Gehen Sie nach rechts. Wenn Sie immer dem Weg folgen, gelangen Sie zu einem Rohr, an dem Sie nach oben klettern. Vorsicht: Auf Ihrer Route patrouilliert eine Wache. Schleichen Sie durch die Wohnung zum anderen Fenster. Zu Ihrer Rechten führt wieder ein Rohr nach oben. Gehen Sie bis zum Ende und seilen Sie sich dort ab. Folgen Sie Dahlia nun wieder. Nachdem sie mit dem Polizisten gequatscht hat, pfeifen Sie die Gute herbei. Wenn der Gegner an Ihnen vorbeigelaufen ist, klettern Sie schnell über den Zaun. Durchstöbern Sie das Haus zu Ihrer Rechten. Dort finden Sie jede Menge Munition. Gehen Sie zu Dahlia. Nach einem kurzen Gespräch verlangt Lambert von Ihnen, sie zu beseitigen.

Was mache ich bei den Syrern?

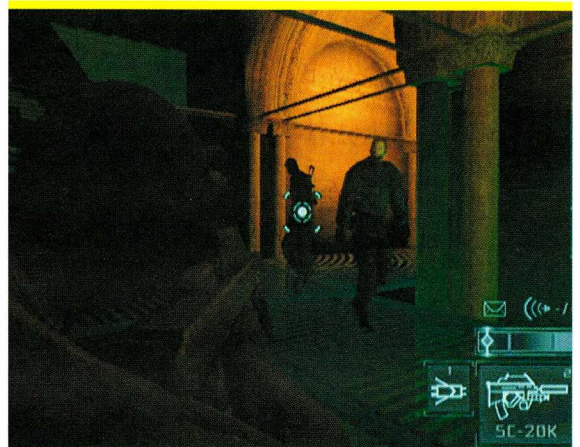
Bei den syrischen Freunden angekommen, werden Sie sogleich zum fröhlichen Bleigießen eingeladen. Nehmen Sie dankend an und erledigen Sie das Begrüßungskomitee. Der nächste Bösewicht kommt von links. Nachdem dieser ebenfalls ins Gras gebissen hat, gehen Sie zur Treppe. Rechts um die Ecke warten zwei böse Jungs. Eliminieren Sie die beiden und halten Sie die Waffe im Anschlag. Um die Ecke patrouilliert eine Wache. Nachdem Sie diese ausgeschaltet haben, stürmen nochmals zwei Terroristen zu Ihnen vor. Halten Sie sich dann links, um in einem Raum voller Ausrüstung zu landen. Nachdem Sie ordentlich zugelangt haben, schießen Sie die Lichter im Gang aus. Hinter der nächsten Ecke warten einige Wachen. Pfeifen Sie, um diese anzulocken. Rechts im erleuchteten Raum befindet sich die gesuchte Chemikalie. Hier patrouilliert ein Terrorist. Liquidieren Sie ihn mit einem gezielten Kopfschuss. Eventuell kommen



Um auf die andere Seite zu gelangen, müssen Sie an den Kabeln entlanghangeln.



Schießen Sie auf die Lichter, damit Sie an der Wache vorbeischieben können.



Hier müssen Sie schnell handeln, wenn Sie beide Wachen leise erledigen wollen.

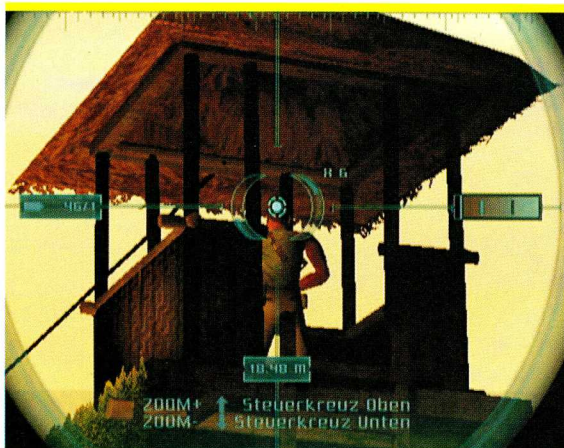


play more

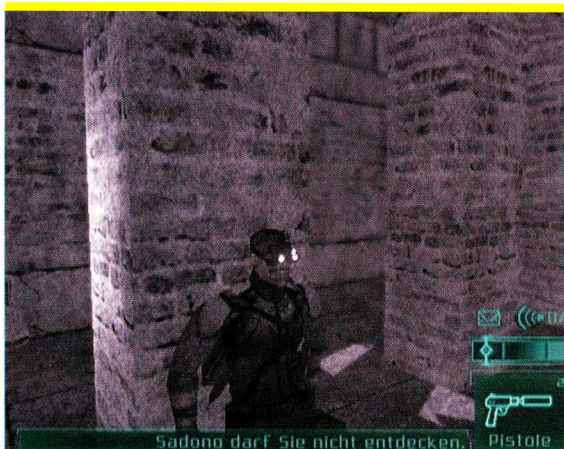
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



↗ Verstecken Sie sich hinter der Kiste und neutralisieren Sie den Gegner.



↗ Erledigen Sie den Wachtposten mit einem Kopfschuss.



↗ Mit einigen SWAT-Türmen arbeiten Sie sich an dieser Säulenreihe voran.



↗ Locken Sie den Wächter an, indem Sie das Licht ausschalten.

noch zwei Wachen hinzu, die allerdings auch kein Problem darstellen.

Wie gelange ich zur Abholzone?

Falls Sie verwundet sind, gehen Sie in den Raum mit dem Erste-Hilfe-Kasten zurück. Ansonsten: Verlassen Sie den Raum, gehen Sie rechts um die Ecke und benutzen Sie den Aufzug nach oben. Achtung: Hier patrouillieren einige Polizisten. Schießen Sie die Lichter aus und locken Sie die Wachen nacheinander durch Pfeifen in die Dunkelheit, um Sie dann mit dem Taser zu brutzeln. Rechts neben dem Tor auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich die Abholzone.



Mission 5

Sprengsätze anbringen leicht gemacht

Gehen Sie ein paar Meter geradeaus und reden Sie mit Shetland. Links neben ihm können Sie sich anschließend abseilen. Laufen Sie durch das Hanfeld in Richtung Zelt. Nachdem sich die Wache einmal hingesetzt hat, warten Sie, bis unser Freund in die Richtung des hinteren Zeltes blickt. Jetzt ist es an der Zeit, zuzuschlagen. Schleichen Sie hinter den Kleinlaster. Als Nächstes geht's zu den Fässern. Beobachten Sie die Routen der Wachen, um sich durchs Minenfeld zu arbeiten. Deaktivieren Sie die Minen, indem Sie sich vorsichtig dem Draht nähern. Verlieren Sie dabei aber nicht die Terroristen aus den Augen. Nach der Holzhütte ist der Weg von Minen befreit. Halten Sie sich links, bis Sie zu Sadonos Flugzeug gelangen. Warten Sie, bis die beiden Wachen ihre Unterhaltung

beendet haben, und schnappen Sie sich gleich die erste. Die zweite können Sie bequem mit dem Taser ausschalten (Körper verstecken nicht vergessen). Nachdem Sie die Sprengsätze am Flugzeug angebracht haben, kommt sofort eine Wache um die Ecke. Bleiben Sie im Schatten. Sobald der Störenfried sich von Ihnen abwendet, erledigen Sie ihn und huschen weiter nach draußen.

Wie komme ich zum Dorf?

Im nächsten Raum warten Sie zunächst, bis nur noch eine Wache patrouilliert. Wenn Sie sich bei den Kisten verschanzen, können Sie den Feind recht einfach ausschalten. Der andere Gegner lässt sich ebenfalls leicht und schnell in seinem Wachhaus erledigen. Betätigen Sie anschließend den Schalter, um die Schranke zu öffnen. Halten Sie sich links und warten Sie kurz hinter dem Wellblech, bis die entgegenkommende Wache samt Vierbeiner vorbeigegangen ist. Schleichen Sie sich jetzt ans erste Zelt heran und schnappen Sie sich eine der Flaschen. Nachdem Sie diese hinter das Zelt geworfen haben, können Sie rechtsherum weiterschleichen, da die Wachen vorübergehend abgelenkt sind. Vorsicht: Im hohen Gras liegen einige Minen. Schalten Sie die Wache auf dem Turm aus. Ein Kopfschuss ist hier zwingend notwendig, da Sie andernfalls sofort entdeckt werden. Eliminieren Sie die zweite Wache, wenn sie sich hinter dem linken Zelt befindet. Der Taser erweist sich hier als äußerst praktisch, ansonsten müssen Sie den störenden Terroristen herbeipfeifen. Klettern Sie den Wachturm hinauf und schwingen Sie sich zur anderen Seite.



➤ Werfen Sie eine Dose hinter den Wächter, damit Sie vorbeischießen können.

Wo geht's zu Sadono?

Nachdem Sadono bei der kleinen Holzhütte verschwunden ist, schießen Sie dort das Licht aus. Schleichen Sie hinüber, wenn die Wache außer Reichweite ist. Gleich um die Ecke patrouilliert noch ein Terrorist. Schaffen Sie den Kerl leise aus dem Weg. Während Sie weiter vordringen, schießen Sie alle Lichter aus, damit Sie sich immer im Schatten befinden. Gehen Sie dann nach links und durch die Durchgänge.

Lauschangriff

Nach der Unterhaltung locken Sie die Wache mit einem Pfiff in die Dunkelheit und eliminieren den Burschen. Gehen Sie leise in die Hütte. Links im Nebenraum befindet sich eine Wache, die Sie beim Fernseh-schauen erwischen. Durch die zweite Tür geht's immer weiter geradeaus. Hinter der nächsten Tür beobachten Sie Sadono & Co. mit der flexiblen Optik, bis sich die Jungs verabschiedet haben. Nachdem Sie draußen angekommen sind, zerballern Sie zunächst das vorderste Licht. Locken Sie die erste Wache durch Pfeifen an und erledigen Sie diese nach eigenem Gusto. In der Ferne befindet sich ein zweiter Terrorist. Mit einem gezielten Kopfschuss schalten Sie ihn aus. Passen Sie auf, denn beim Haus befindet sich noch ein lästiger Wachhund. Gehen Sie durch die nächste Tür und schießen Sie eine Haftkamera an die Wand, damit Sie das Gespräch belauschen können. Pfeifen Sie die Wache zu sich und befördern Sie den Bösewicht ins Jenseits. Die übrigen Wachen erledigen Sie mit Kopfschüssen. Klettern Sie rechts hinten in der kleinen Halle hinunter.

Wie gelange ich zum CIA-Piloten in der Raffinerie?

Schießen Sie das Licht am Ende des Gangs aus. Anschließend springen Sie hinunter und führen SWAT-Drehungen aus, um an der Wache vorbeizukommen. Im nächsten Raum schalten Sie das Licht aus (Treppe oben). Dadurch locken Sie die Wachen an. Sie können dort beide problemlos erledigen. Gehen Sie rechts an der Wand entlang und durch die Tür. Im Raum mit den Terroristen schießen Sie die Lichter aus. An der Tür wartet der CIA-Pilot auf Sie. Nachdem Sie mit ihm gesprochen haben, öffnen Sie die Tür mit dem Code.

Wie komme ich zu Sadonos Villa?

Halten Sie sich links und klettern Sie an der Stange aufs Dach. Am Ende des Stacheldrahts finden Sie eine Luke. Springen Sie hinunter und hangeln Sie sich zur anderen Seite des Raums hinüber. Sobald die Wache am Boxsack einen Hustenanfall bekommt, lässt sie sich nahezu geräuschlos beseitigen. Folgen Sie dem Gang. Draußen warten Sie zunächst auf den Sonnenuntergang (Schatten). Halten Sie sich links und deaktivieren Sie anschließend die Kanone am Eingang. Schießen Sie das Licht daneben aus, um sicher durch die Tür zu kommen. Draußen stellen Sie sich gleich in die Ecke neben der Tür. Die Wache beim Suchscheinwerfer eliminieren Sie, wenn diese ganz nahe am Tor steht. Um sicher in die Villa zu gelangen, schießen Sie die Lichter aus. Achtung: Am Eingang patrouilliert ein weiterer Terrorist. Benutzen Sie den Code aus den Notizen, um auf das Anwesen zu gelangen.



➤ An dieser Stelle kommen Sie nur mit einem Doppelsprung weit.

Lauschangriff, die Zweite

Mit SWAT-Drehungen kommen Sie am ersten Zimmer vorbei. Betätigen Sie den Schalter um die Ecke. Sobald Sadono den Raum verlässt, schießen Sie die Kamera kaputt. Jetzt können Sie schnell auf Sadonos PC zugreifen.

Raus aus der Villa

Gehen Sie um den Raum herum. Nachdem Sie die Hintertür geöffnet haben, werden Sie bedroht. Rühren Sie sich nicht vom Fleck. Wenn der Kampf in vollem Gange ist, ballern Sie die drei Wachen über den Haufen. Folgen Sie anschließend dem Pfad, um Ihren Hintern in Sicherheit zu bringen.



Mission 6

Wie komme ich zum Keller?

Achten Sie auf die Wache und auf das lasergesteuerte Geschütz im Turm, während Sie sich durchs Dickicht schleichen. Gehen Sie zur provisorischen Behausung auf der linken Seite. Packen Sie unterwegs die Dose mit ein. Schießen Sie zuerst das linke Licht aus und pirschen Sie sich dann bis zur Holzhütte vor. Werfen Sie die Dose, um die Wachen abzulenken. Huschen Sie durch das Licht. Nach dem Holzzaun sehen Sie zwei Wachen am Tisch sitzen. Schleichen Sie an der Außenwand des Zauns vorbei und durch das Schlafager der bösen Jungs. Links gegenüber befindet sich ein kleiner Spalt. Mit einem Doppelsprung kommen Sie nach oben. Unter Ihnen schaut eine Wache fern. Sorgen Sie dafür, dass es ihre letzte Tagesschau war. Um hinter den Schießstand zu gelangen, schleichen

Sie unter den Bettlaken hindurch. Arbeiten Sie sich mit SWAT-Drehungen voran und betätigen Sie den Schalter in der Ecke. Anschließend erledigen Sie die Wache am Schreibtisch. Klettern Sie links die Stange hoch und hangeln Sie sich zur anderen Seite. Unten im Haus befinden sich Lasersperren. Mithilfe der Wärmesicht manövrieren Sie Sam hindurch. Danach steigen Sie die Leiter hinab und fahren mit dem Aufzug nach unten.

Wie hole ich das U-Boot hoch?

Schalten Sie das Licht aus, um die Wache anzulocken. Nachdem Sie diese k. o. geschlagen haben, gehen Sie rechts um die Ecke. Im Raum vor Ihnen erledigen Sie den Wachmann, der Ihnen den Rücken zukehrt. Knipsen Sie das Licht aus, um den Mechaniker anzulocken. Bringen Sie ihn zum Singen. Danach gehen Sie zum Computer und zwingen Ihre Geisel, das U-Boot auftauchen zu lassen. Warten Sie kurz, bis er den Wachen gesagt hat, dass alles in Ordnung ist. Danach ist er nutzlos und kann seine Reise ins Traumland antreten. Verlassen Sie den Kontrollraum und gehen Sie rechts um die Ecke.

Wie geht's zum U-Boot?

Hinter der Tür geht's direkt zum U-Boot. Die Wache, die draußen patrouilliert, locken Sie an, indem Sie das Licht ausschalten. Während diese im finsternen Raum umherirrt, huschen Sie schnell durch die Tür. Rennen Sie den Steg entlang, bis Sie den Transportlift erreichen. Schießen Sie das Licht im Lift aus und fahren Sie unter Beschuss zur anderen Seite. Dort angekommen, erwartet Sie be-



playmore

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



↗ Mit der Wärmeansicht entdecken Sie die Lichtschranken rechtzeitig.

reits das Empfangskomitee in Form zweier verwirrter Terroristen. Halten Sie sich links und gehen Sie die Treppen hinunter. Rechts um die Ecke geht's zum U-Boot. Achtung: Hier patrouilliert eine Wache. Verabreichen Sie ihr eine Ladung Blei.

Wie geht's im U-Boot weiter?

Schleichen Sie um die Ecke und warten Sie in der kleinen Nische, bis die Wache vorbeigelaufen ist. Gehen Sie dann leise durch den Schlafraum. Ein Deck weiter unten führen Sie eine SWAT-Drehung aus, um das Licht ausschalten zu können. Stellen Sie die neugierige Wache ruhig. Nachdem Sie den Raum durchquert haben, harren Sie nach der Tür in der dunklen Ecke aus. Nach einiger Zeit kommt der Colonel und fummelt an der Apparatur herum. Packen Sie zu und schleppen Sie ihn zum Retina Scanner. Danach lassen Sie den Colo-

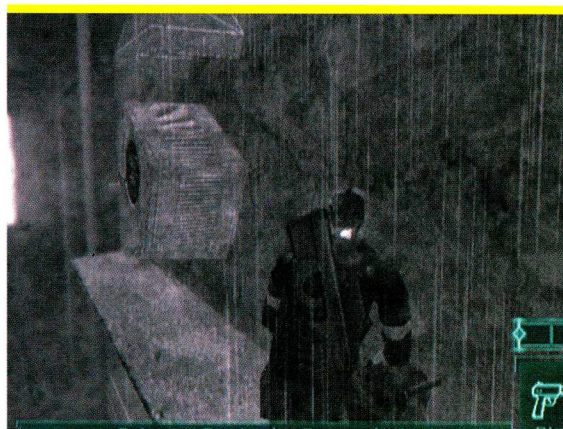
nel träumen. Pfeifen Sie eine Wache nach draußen und verstecken Sie sich links von der Tür. Wenn sich der Bösewicht von der Tür entfernt, schalten Sie ihn leise aus. Mit der zweiten Wache verfahren Sie genauso. Der Computer befindet sich hinten im Raum.

Wie komme ich zur Abholzzone?

Gehen Sie rechts aus dem Raum heraus und verlassen Sie das U-Boot über die zwei Leitern. Bevor Sie die Treppen am Ende des Stegs hinabsteigen, schalten Sie die Wache aus. Glücklicherweise dürfen Sie jetzt Ihre Schusswaffen wieder benutzen. Unten angekommen, ballern die bösen Jungs aus allen Rohren. Bleiben Sie cool und schießen Sie auf das Fass. Manövrieren Sie Sam durch das Feuer. Nehmen Sie die Leiter nach unten, um diesen Abschnitt unbeschadet zu verlassen.



↗ Schnappen Sie sich den Colonel und zwingen Sie ihn die Tür zu öffnen.



↗ Über die Rohre erreichen Sie die Abwasserleitung.



Mission 7

Wie gelange ich auf das Gelände des Senders?

Klettern Sie die Leiter hinab. Am Rand des Daches seilen Sie sich ab und klettern ganz nach unten. Schießen Sie das Licht aus und schleichen Sie zur anderen Seite. Falls Sie sich von der Wache gestört fühlen, warten Sie einfach, bis diese an dem Fahrzeug herumfummelt. Klettern Sie am Rohr hinauf. Am übernächsten Rohr können Sie sich wieder zur anderen Seite hangeln. Wenn Ihnen die Lüftung im Weg ist, hangeln Sie sich am Sims vorbei und rutschen anschließend an der Abwasserleitung nach unten. Um die Wache unter Ihnen zu beseitigen, pfeifen Sie den Kerl in die Dunkelheit. Zerschießen Sie die baumelnde Lampe und das Flutlicht rechts oben. Links geht's

zwei Leitern hinauf und dann per Seil zur anderen Seite. Begeben Sie sich zu dem hell erleuchteten Eingang und rutschen Sie an der Stange nach unten. Sorgen Sie auf dem Parkplatz für Dunkelheit. Das heißt, dass sämtliche Lichtquellen ausgeschaltet beziehungsweise zerstört werden müssen. Achten Sie darauf, dass Sie nicht von Gegnern gesehen werden, sobald ein Blitz die Umgebung kurz erhellt. Pfeifen Sie die Wachen herbei, dann können Sie eine nach der anderen aus dem Weg schaffen. Wenige Schritte hinter dem Wachhäuschen steht in einiger Entfernung eine Kanone. Laufen Sie deswegen brav am Haus vorbei und klettern Sie lieber über den Zaun. Lichter ausschließen nicht vergessen! Hier patrouillieren drei Wachen. Zuerst sorgen Sie wieder für Dunkelheit. Anschließend pfeifen Sie entweder eine Wache nach der anderen zu



↗ Zerstören Sie diese Kamera mit einem präzisen Schuß.



➤ Nehmen Sie sich vor dem Scheinwerfer in Acht. Nutzen Sie die Kisten als Deckung.

sich oder Sie beobachten deren Laufwege und arbeiten sich langsam voran. Steigen Sie die Leiter herab. Rechts um die Ecke geistert eine Wache umher. Mit einem Kopfschuss lösen Sie das Problem. Im Wasser patrouilliert ein weiterer Feind. Achtung: Im Raum links befindet sich eine Überwachungskamera, die Sie unbedingt zerstören müssen.

Wie gelange ich in das Gebäude des Senders?

Gehen Sie anschließend weiter und klettern Sie die Leiter hinauf. Suchen Sie hinter den Satellitenschüsseln beziehungsweise Kisten Deckung vor den Scheinwerfern. Vorsicht: Das Gelände ist vermint. Benutzen Sie Ihre Infrarotsicht, aber achten Sie auf die Scheinwerfer. Von der letzten Schüssel aus schleichen Sie zum Gitter. Harren Sie hier aus, bis der Lichtkegel weg ist. Laufen Sie

dann zur gegenüberliegenden Seite und klettern Sie über den Zaun. Verstecken Sie sich hinter den Stromkästen, um nicht entdeckt zu werden. Knacken Sie anschließend das Schloss an der Tür. Wenn die Wache dahinter Ihnen den Rücken zukehrt, erledigen Sie den Kerl. Die beiden Terroristen außerhalb locken Sie nacheinander ins Haus (Lichtschalter kurz betätigen oder pfeifen), um sie dort zu beseitigen. Bei dem Auto zu Ihrer Linken klettern Sie nach oben und gelangen per Doppelsprung auf das Dach. Zerschießen Sie das Fenster bei der abgerissenen Satellitenschüssel und seilen Sie sich ab. Schalten Sie die Wache aus und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

Wo finde ich Ingrid?

Oben angekommen, halten Sie sich rechts. Schießen Sie sämtliche Lichter aus. Die Wachen sind sehr



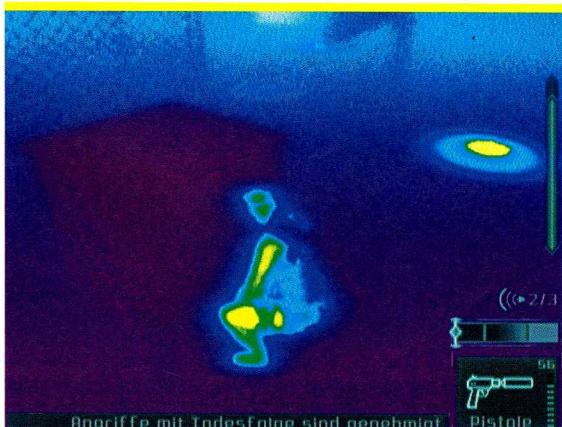
➤ Das automatische Geschütz können Sie mit einer Fackel ablenken.

aufmerksam. Versuchen Sie, die Kerle ins Dunkle zu locken, um sie dort zu eliminieren. Die Kanone lenken Sie ab, indem Sie eine Fackel werfen. Schalten Sie das Ungetüm so schnell wie möglich aus. Vorne an der Tür befinden sich noch eine Kamera und eine weitere Kanone. Legen Sie beides lahm. Die Wache hinter der Tür stellen Sie ruhig. Im linken Zimmer hält sich ein Terrorist auf, den Sie ebenfalls unschädlich machen. Im nächsten Raum finden Sie Ingrid.

Schnappen Sie sich Sadono!

Folgen Sie Ingrid auf Schritt und Tritt. Sobald sie sich mit den Wachen unterhält, müssen Sie handeln: Laufen Sie auf der linken Seite und packen Sie den ersten Wächter. Dem anderen Gegner verpassen Sie eine Portion Blei. Lassen Sie den Ansturm der nächsten Wachen in einem Hagel aus Blei untergehen. Laufen Sie an-

schließend mit Ingrid zum Scanner und durch die Tür. Im nächsten Gang schießen Sie das Licht aus. Schleichen Sie an der lästigen Kamera vorbei, indem Sie den Störsender benutzen. Die beiden Wachen stellen Sie ruhig. Anschließend klettern Sie die Wand hoch und steigen in den Lüftungsschacht. Springen Sie dann rechts vom Gerüst. Halten Sie sich rechts außen, um von hinten an Sadono ranzukommen. Achtung: Alles muss jetzt sehr schnell gehen. Sie können unbesorgt rennen, da der Teppichboden die Fußstritte recht gut dämpft. Passen Sie dabei immer auf den Scheinwerfer auf. Wenn Sie Sadono geschnappt haben, schleppen Sie ihn unter das Gerüst und benutzen den Retina Scanner. Mit Sadono im Schlepptau gehen Sie nach oben zum zweiten Retina Scanner. Auf dem Dach wartet bereits der Helikopter auf Sie.



➤ Weichen Sie den Minen aus und achten Sie zudem auf die Suchscheinwerfer.



➤ Warten Sie an dieser Stelle auf Sadono und schnappen Sie sich den Kerl.



Mission 8

Vorab: Die Terroristen erkennen Sie an der erhöhten Körpertemperatur aufgrund einer Impfung.

Wie komme ich in den Flughafen?

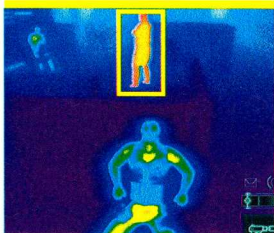
Klettern Sie über den Zaun und steigen Sie hinten in den LKW, der Sie auf das Flughafengelände bringt. Im Häuschen befindet sich ein Terrorist, den Sie erledigen. Eilen Sie durch die Tür, da Ihnen sonst der Spürhund samt Polizist auf die Schliche kommt. Im nächsten Raum tauchen nach kurzer Zeit eine Putze und ein Polizist auf. Knocken Sie beide kurzerhand aus. Öffnen Sie die rechte Tür und steigen Sie dann aufs Waschbecken, um in den Lüftungsschacht zu gelangen. Halten Sie sich links.

Terroristenjagd I

Verfolgen Sie das Gespräch und springen Sie aus dem Schacht. Locken Sie den Terroristen mit einem Pfiff an und erledigen Sie ihn. Schleichen Sie in die nächste Halle, sobald der normale Angestellte wegschaut. Schleichen Sie links außen entlang, bis Sie zu einer Mulde kommen. Von dort aus schießen Sie das Licht aus und packen anschließend den Terroristen auf dem Stuhl. Halten Sie sich links bei den Förderbändern, um zur anderen Seite zu gelangen. Vergessen Sie nicht, für Dunkelheit zu sorgen. Locken Sie den Terroristen an und schalten Sie ihn aus. Um sicher nach oben zu kommen, zerschießen Sie wieder die Lampen. Achten Sie auf die Routen der Wachen. Wenn der Terrorist hinter einem Schreibtische steht, erledigen Sie ihn. Gehen Sie dann durch die Tür.

Wie komme ich an den Fließbändern vorbei?

Steigen Sie auf das Fließband und verstecken Sie sich hinter großen Gepäckstücken, um ungesehen an der Wache vorbeizukommen. Beim zweiten Polizisten warten Sie,



↑ Die Terroristen erkennen Sie an der erhöhten Körpertemperatur.

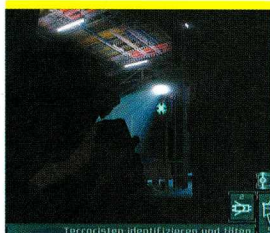
bis dieser sich umdreht. Rennen Sie dann schnell über das Förderband. Eine Rolle zum Abschluss ist hier sehr hilfreich. Gehen Sie anschließend durch die Tür und nach oben.

Terroristenjagd II

Arbeiten Sie sich an den beiden Rolltreppen mit SWAT-Drehungen voran. Nachdem die Wache die Tür mit dem Code geöffnet hat, greifen Sie sich den Kerl. Schießen Sie die Lichter im Gang aus. Sicherheitshalber stören Sie noch die Kamera, bis Sie links um die Ecke sind. Warten Sie, bis das Gespräch zu Ende ist. Dann folgen Sie der Wache durch die Tür und erledigen den Burschen. Schießen Sie die Lichter aus, um sich vorzuarbeiten. Die beiden Gegner sollten Sie nacheinander anlocken und ausknocken, damit Sie in Ruhe arbeiten können. Gehen Sie anschließend die Rolltreppe hinunter. Im Raum rechts von Ihnen befinden sich zwei Kameras. Daher müssen Sie die Lichter ausschließen, bevor Sie vom Balkon schauen.

Schnappen Sie sich Soth und seine Leibwächter

Steigen Sie in den Aufzug. Sobald er anhält, schießen Sie den Notausgang nach oben frei. Ziehen Sie sich an den Stahlseilen nach oben und steigen Sie von unten in den nächsten Aufzug. Klettern Sie am Ende aus dem Schacht hinaus und schleichen Sie zur Leiter. Oben hangeln Sie sich zur anderen Seite. Verlassen Sie das Gerüst über die Leiter. Schießen Sie das Neonlicht aus und gehen Sie zu dem kleinen Spalt. Von dort aus zerballern Sie das nächste Neonlicht und schleichen zu der Leiter auf der rechten Seite. Vorsicht: Eine der Leitern ist beleuchtet. Zerstören Sie die Lichtquelle und klettern Sie anschließend ganz nach oben. Die Terroristen müssen Sie schleunigst eliminieren. Springen Sie dann nach unten und sprinten Sie zum ND133-Behälter auf der gegenüberliegenden Seite.



↑ Zerschießen Sie die Lichter und bewegen Sie sich in der Dunkelheit fort.



↑ Verstecken Sie sich hinter den Gepäckstücken, die auf dem Fließband liegen.



↑ Von dieser Position aus können Sie das Geschehen gut überblicken.



↑ Erledigen Sie Soth, damit Sie ungehindert die Bombe entschärfen können.



DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN

Hints and Cheats

In dieser Ausgabe haben wir Ihnen nicht nur nützliche Cheats zu Actiontiteln wie *Freedom Fighters* und *Rogue Ops* zusammengestellt, sondern auch einige Tipps ganz unten aus der Trickkiste hervorgezaubert: Mit unseren Tipps zu *Dynasty Warriors 4* und *Freaky Flyers* finden Sie alle Extra-Waffen und Charaktere.

ROGUE OPS

Geben Sie die folgenden Cheats im Pause-Menü ein.

HALBER SCHADEN

X, X, Y, Y, ♦, ♦, ♦, ♦, Y, Y, X, X

MIT EINEM SCHUSS TÖTEN

Y, ♦, ♦, ♦, ♦, Y, schwarze Taste, weiße Taste, Y, X, X, X

UNENDLICH MUNITION

X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, ♦, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X

UNBESIEGBARKEIT

♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, X, X

UNVERWUNDBAR

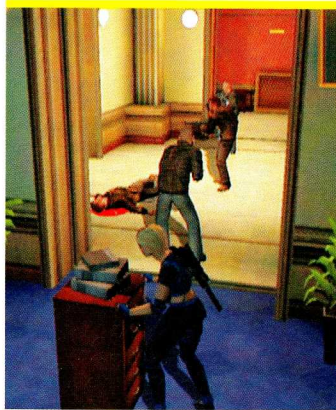
♦, ♦, ♦, ♦, X, Y, Y, X

GROSSE WAFFEN

X, X, X, X, Y, Y, Y

GROSSE FÜSSE

♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦



FREEDOM FIGHTERS

Geben Sie die folgenden Cheats während des Spiels ein. Bei richtiger Eingabe erhalten Sie eine Bestätigung.

SHOTGUN

Y, A, X, B, B, ♦

ZEITLUPE

Y, A, X, B, B, ♦

BESCHLEUNIGTER VORLAUF

Y, A, X, B, B, ♦

UNENDLICH MUNITION

Y, A, X, B, A, ♦

MAXIMALES CHARISMA

Y, A, X, B, A, ♦

NAGELPISTOLE

Y, A, X, B, A, ♦

SUBMACHINEGUN

Y, A, X, B, Y, ♦

SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

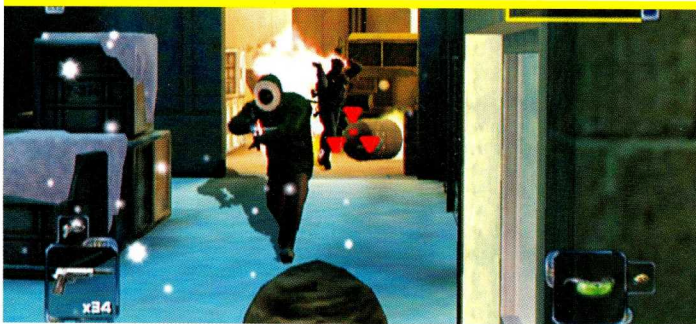
Y, A, X, B, Y, ♦

RAKETENWERFER

Y, A, X, B, Y, ♦

ZEITLUPE

Y, A, X, B, Y, ♦



DANCING STAGE UNLEASHED

COLORS (FÜR EXTREME)

Beenden Sie 90 bis 100 Songs.

ORION.78 (CIVILIZATION MIX)

Spielen Sie den gesamten Challenge-Modus durch.

PUT YOUR FAITH IN ME (SATURDAY NIGHT MIX)

Beenden oder verlieren Sie einen Song.

MSG2-MISSION R

Erreichen Sie einen A-Rang bei einem beliebigen Song.

GRADUISC CYBER

Erreichen Sie einen AA-Rang bei einem beliebigen Song.

MAX300

Erreichen Sie einen AAA-Rang bei einem beliebigen Song.

HEALING VISION ANGELIC MIX

Erreichen Sie mindestens einen C-Rang in allen drei Healing-Vision-Schwierigkeitsgra-

den.

PARANOIA REBIRTH

Erreichen Sie einen C-Rang in allen drei Paranoia-Eternal-Schwierigkeitsgraden.

SANA MORETTE NE ENTE BLT STYLE

Erreichen Sie mindestens einen C-Rang in allen drei Sana-Morette-Ne-Ente-Schwierigkeitsgraden.



PROJECT GOTHAM RACING 2

DELFINO FEROCO

Absolvieren Sie den Kudoswettbewerb mit einem Stahl-Rang.

FERRARI 250 GTO

Absolvieren Sie den Kudoswettbewerb mit einem Bronze-Rang.

PORSCHE 911 GT1

Absolvieren Sie den Kudoswettbewerb mit einem Silber-Rang.

MERCEDES CLK-GTR

Absolvieren Sie den Kudoswettbewerb mit einem Gold-Rang.

TVR CERBERA SPEED 12

Absolvieren Sie den Kudoswettbewerb mit einem Platin-Rang.



FREAKY FLYERS

Neue spielbare Charaktere freischalten

PROF. GUTENBURG

Fliegen Sie im Abschnitt Torpedo Run direkt nach dem Start nach links. Dort treffen Sie auf ein gelbes U-Boot, welches Sie besiegen müssen, um Prof. Gutenberg freizuschalten.

MARGARET BASHER

Wenn Sie durch Thugsville fliegen, gelangen Sie irgendwann an einen Hafen. Fliegen Sie dort übers Wasser in Richtung der Brücke, unter welcher sich drei Schiffe befinden. Zerstören Sie das Schiff mit der britischen Flagge, um Margaret Basher freizuschalten.

SAMMY WASABI

Bevor Sie auf Monster Island auf das große, grüne Monster treffen, kommen Sie zu einem sehr dichten Bambuswald. In diesem befindet sich ein großes Gebäude mit einigen Waffen darauf, auf welchem Sammy Wasabi gegen ein Monster kämpft. Besiegen Sie das Monster, um Sammy als spielbaren Charakter freizuschalten.

ANDRE LATOILETTE

Am Anfang des Bigfoot-Mt.-Levels treffen Sie auf ein Gebäude mit einem Kran, vor dem ein Schneemann steht, welcher wie Andre aussieht. Schießen Sie auf diesen, um Andre Latoilette aus dem Schneemann zu befreien und so als spielbaren Charakter freizuschalten.

SHEIK ABDUL

Kurz nachdem das Rennen gestartet ist, kommen Sie zu einem leicht helleren Quadrat, wo ein großer, schwarz gekleideter Mann versucht, Sheik Abdul mit einem Schwert zu töten. Töten Sie den Angreifer, um Sheik Abdul als Charakter zu erhalten.

CACTUS ROSE

Im Abschnitt Coyote Canyon müssen Sie direkt nach dem Start nach rechts unten fliegen, durch die kleine Stadt hindurch, bis Sie am Ende das Rathaus mit seiner großen Uhr erreichen. Direkt daneben hängt Cactus Rose an einem Galgen. Zerschießen Sie den Galgen, um Cactus Rose als spielbaren Charakter zu erhalten.

ISLAND JACK

Fliegen Sie im Dschungel auf Danger Island unter den Bäumen hindurch, bis Sie zu einer Stelle kommen, an der ein Mann von einer Riesenschlange umschlungen ist. Besiegen Sie die Schlange, um Island Jack als spielbaren Charakter freizuschalten.

DYNASTY WARRIORS 4

Um die Level-10-Waffen für die Charaktere zu erhalten, müssen Sie im harten Schwierigkeitsgrad spielen und jeweils die Level-9-Waffe schon besitzen.

Da Qiao

Spielen Sie den „Battle of Xu“-Level auf der Wu-Seite durch. Besiegen Sie Deng Ai, Hu Zhi und Dian Wei.

Dian Wei

Spielen Sie den „Battle of Wan Castle“-Level. Schlagen Sie Hu Che Er und sprechen Sie mit Cao Cao. Ziehen Sie im anschließenden Kampf Zhang Xiu ungefähr die Hälfte seiner Treffpunkte ab, sodass er flieht. Nachdem sich das Schloss tor geschlossen hat, müssen Sie die Umgebung von Feinden säubern, damit Cao Cao weiter voranschreiten kann. Nachdem kurze Zeit später Xu Chu durch die Wand gebrochen ist, erhält Dian Wei seine Level-10-Waffe.

Dong Zhou

Spielen Sie den „Lu Bu's Revolt“-Level. Töten Sie alle auf dem Bildschirm befindlichen Feinde, bis nur noch Lu Bu übrig bleibt. Wenn Sie dies korrekt gemacht haben, wird Dong Zhou einen Kommentar dazu abgeben.

Guan Yu

Töten Sie im „Fan Castle“-Level alle Wu-Generäle. Achten Sie dabei darauf, dass all Ihre Soldaten die Seite gewechselt haben, bevor Sie die Generäle töten.

Huang Gai

Eliminieren Sie im „Battle of Chi Bi“-Level vor der Feuerattacke alle Feind-Eintrittspunkte und besiegen Sie anschließend Cao Ren, Cao Hong und Cao Pi.

Lu Bu

Spielen Sie den „Lu Bu Rebellion“-Level. Töten Sie alle Feinde, sodass nur noch Dong Zhou übrig bleibt. Achten Sie dabei darauf, dass Sie als Lu Bu alle Generäle und Unterbefehlshaber töten. Anschließend erhalten Sie die Level-10-Waffe. Sollte diese nicht auftauchen, laufen Sie weiter durch die Gegend, um eventuelle weitere Attacken auszulösen.

Lu Xun

Spielen Sie den „Battle of Yi Ling“-Level und beschützen Sie dort Zhu Ran so lange, bis er die Feuerattacke auslöst. Durchqueren Sie anschließend das Steinlabyrinth.

Ma Chao

Gehen Sie im „Chen Du Suppression“-Level auf die linke Seite der Karte, um das Erscheinen der Nachhut auszulösen. Töten Sie deren beide Generäle Pang De und Ma Dai. Achtung: Dies funktioniert nur im Musou-Modus, da im Free-Modus Ma Chao und Ma Dai die Nachhut befehligen.

Meng Huo

Spielen Sie den „Battle of Cheng Du“-Level als Meng Huo. Töten Sie alle spielbaren Charaktere und sammeln Sie deren Waffen ein. Auf diese Weise erhalten Sie die Level-10-Waffe „King of Beast“.

Pang Tong

Spielen Sie den „Battle of Luo Castle“-Level auf der Shu-Seite. Lehnen Sie Zhang Rens Duell-aufforderung ab. Zerstören Sie die Brücke und töten Sie dann Zhang Ren.

Sima Yi

Spielen Sie den „Battle of Wu Zhang Plains“-Level und töten Sie dort Wei Yan, Jaing Wei und Ma Chao. Anschließend erhalten Sie die Nachricht, dass die Level-10-Waffe „Dark Feather“ verfügbar ist.

Sun Jian

Spielen Sie den „Search for the Imperial Seal“-Level mit Sun Jian. Besiegen Sie Li Jue, Zhang Liao, Diao Chan und Lu Bu. Beenden Sie den Level mit Sun Jians Level-9-Waffe, um die Level-10-Waffe zu erhalten.

Xiahou Dun

Besiegen Sie im „Battle of Xia Pi“-Level Diao Chan (nachdem Xiahou Dun von dem Pfeil getroffen worden ist).

Xiahou Yuan

Töten Sie im „Battle of Mount Ding Jun“-Level schnell die Austauschgeisel Chen Shi. Laufen Sie dann direkt auf Huang Zhong zu und besiegen Sie ihn.

Yuan Shao

Spielen Sie als Yuan Shao den „Battle of Guan Du“-Level. Beschützen Sie das Rammfahrzeug so lange, bis die Mauer gefallen ist, und Sie bekommen anschließend die Level-10-Waffe „Sword of Kings“.

Zhang He

Kreisen Sie im „Battle of Jie Ting“-Level Ma Su ein und besiegen Sie ihn. Töten Sie anschließend alle Generäle und Unterbefehlshaber.





DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN LESERZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen jeden Monat an dieser Stelle die Möglichkeit, uns ein Zeugnis auszustellen!

Und unter allen Einsendern verlosen wir fünf brandaktuelle Xbox-Spiele!

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Xbox	☐	☐	☐
Xbox Live	☐	☐	☐
PlayStation 2	☐	☐	☐
PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Color	☐	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Hardware	_____	☐	☐	☐
Vorschau: Halo 2	_____	☐	☐	☐
Vorschau: Star Wars: KOTOR 2	_____	☐	☐	☐
Test: Shadow Ops	_____	☐	☐	☐
Test: Thief: Deadly Shadows	_____	☐	☐	☐
Test: Galleon	_____	☐	☐	☐
Leserbriefe	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung Splinter Cell 2	_____	☐	☐	☐
DVD-Inlay (siehe Seite 78)	_____	☐	☐	☐
Hints & Cheats	_____	☐	☐	☐

6. Welche Schulnote erhält die DVD?

Demos: _____

Videos: _____

Gesamt: _____

7. Welche Eigenschaften treffen auf DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

8. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ play:more ☐ Hardware ☐ Xbox Live

10. Seit welcher Ausgabe lesen Sie DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?

(Aktuelle Ausgabe: 07/04)

Ausgabe: ____/____

OXM-Leserzeugnis

11. Kaufen Sie das nächste OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?

☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

12. Ich kaufe DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN circa _____ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

14. Was hat Ihnen allgemein am OXM gefallen?

15. Was hat Ihnen am OXM weniger gefallen?

16. Lesercharts: Welche drei Xbox-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Xbox-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

**Computec Media AG, Redaktion OXM,
 Kennwort: OXM-Zeugnis 07/04,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

PROBLEME MIT DER DVD?



Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG,
 Reklamation OXM 07/04,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**



NÄCHSTEN MONAT im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN

Ausgabe 08/04 ab 30. Juni im Handel!

» TEST SUDEKI

In der letzten Ausgabe konnten wir ja bereits einen Blick auf Climax' geniales Rollenspiel werfen, das durchaus das Zeug hat, KOTOR den Rang abzulaufen. Die große Frage bleibt aber: Wird es ruckeln wie unsere Vorab-Version oder haben die Entwickler die Engine in den Griff bekommen? Lesen Sie unseren Test.



↑ Sieht ja sehr schön aus. Hoffen wir, dass es nicht ruckelt.

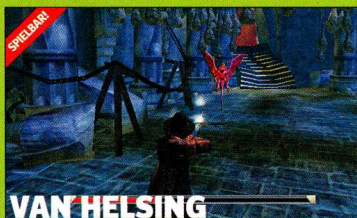
AUSSERDEM IM TEST: FULL SPECTRUM WARRIOR UND VIELE MEHR ...

DVD-INHALT 08/2004

4 SPIELBARE DEMOS UND ALS SPEZIELLES EXTRA RAINBOW SIX 3-DOWNLOAD-LEVEL: MEAT FACTORY



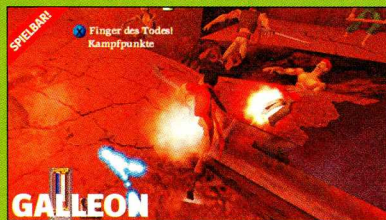
NINJA GAIDEN



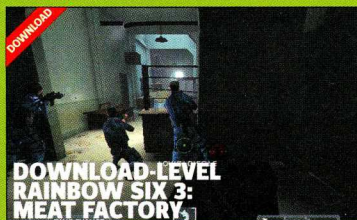
VAN HELSING



**XBOX-LIVE-SPIELBAR:
CRIMSON SKIES**



GALLEON



**DOWNLOAD-LEVEL
RAINBOW SIX 3:
MEAT FACTORY**

UND VIELES WEITERE MEHR ... AB 30. JUNI IM HANDEL!



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

HERAUSGEBER:
FXM International
30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW, UK

REDAKTIONSANSCHRIFT: REDAKTION OXM, DR.-MACK-STR. 77,
90762 FÜRTH, E-MAIL: OXM-LESERBRIEFE@COMPUTEC.DE

REDAKTION

REDAKTIONSDIREKTOR: HANS IPPISCH
LEITENDER REDAKTEUR: JEAN-REINER JUNG (V. I. S. D. P.)
REDAKTION: JANINA WINTERMAYR, MANFRED PATRICK
REICHL, BERND HOLTSMANN, JANA MAHNKE (FREIE
MITARBEITERIN)
LAYOUT: LARS KROMAT, FLORIAN HANNICH, WOJTEK
PRUCHNICKI
LEKTORAT/SCHLUSSREDAKTION: MARGIT KOCH-WEISS
(TEXTCHEFIN), CLAUDIA BROSE (STELLV. TEXTCHEFIN),
BIRGIT BAUER, ESTHER MARSCH, CORNELIA LUTZ,
HEIDI SCHMIDT, THOMAS SCHREINER

ERSCHENUNGSWEISE:
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ERSCHEINT ALLE VIER WOCHEN
(13 AUSGABEN PRO JAHR).
MANUSKRIPTE: MIT DER EINSENDUNG VON MANUSKRIPTE JEDER ART
GIBT DER VERFASSER DIE ZUSTIMMUNG ZUM ABDRUCK IN DEN VON DER
VERLAGSGRUPPE HERAUSGEGEBENEN PUBLIKATIONEN. EINE GEWÄHR
FÜR DIE RICHTIGKEIT DER VERÖFFENTLICHUNG KANN NICHT
ÜBERNOMMEN WERDEN.
URHEBERRECHT: ALLE IN DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
VERÖFFENTLICHTE BEITRÄGE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT.
GLEICHE REPRODUKTION ODER NUTZUNG BEDARF DER VORHERIGEN
SCHRIFTLICHEN GENEHMIGUNG DES VERLAGES.

ANZEIGENKONTAKT:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH,
DR.-MACK-STRASSE 77, 90762 FÜRTH
TELEFON: +49(0)911-28 72-24 FAX: +49(0)911-28 72-241
E-MAIL: BETTINA.MUELLER@COMPUTEC.DE
ANZEIGENLEITUNG: INA WILLAX
E-MAIL: INA.WILLAX@COMPUTEC.DE

PRODUKTION

MARTIN CLOSMANN, RALF KUTZER
VERTRIEBSLEITER
KLAUS-PETER RITTER
VERTRIEB
BURDA MEDIEN VERTRIEB
DRUCK
RR DONNELLEY EUROPE
30-733 KRAKAU

MANAGEMENT THE FUTURE NETWORK

INTERNATIONAL DEVELOPMENT DIRECTOR:
DOM BEAVEN (+44 (0) 1225 822846)
dom.beaven@fxmi.com
INTERNATIONAL BUSINESS MANAGER:
CLAIRE MORGAN (+44 (0) 1225 442244)
claire.morgan@fxmi.com
GLOBAL BRAND MANAGER:
DAVID BARROW (+1 206 4231921)
dbarrow@imaginemedia.com
EUROPEAN BRAND MANAGER:
EMMA PARKINSON (+44 (0) 7766 508897)
emma.parkinson@fxmi.com
CIRCULATION SALES MANAGER: RON KELLY

DVD-PRODUKTION

JULIE STUCKES, DAVID PRATT, DAVID NORMAN,
WENDY SMITH, SCOTT GILCHRIST, NICK BRANSBY-
WILLIAMS, KEVIN U'YING

BESONDERER DANK GEHT AN:

DOMINIC BEAVEN, JAMES ASHTON, STEVE BROWN,
EMMA PARKINSON, JULIE STUCKES, CLAIRE MORGAN,
BORIS SCHNEIDER-JOHNE UND ALLE PERSONEN BEI
MICROSOFT UND AVANTGARDE SOWIE DIE TEAMS VON
OFFICIAL XBOX MAGAZINE UK UND US.

ÜBER DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ist eine Publikation von
FXM International und wird mit der Lizenz von Imagine
Media veröffentlicht. Offizielle Xbox-Magazine werden
derzeit von The Future Network in den Vereinigten
Staaten, Deutschland, Italien und Spanien veröffentlicht
oder lizenziert. The Future Network besitzt die weltweiten
Rechte außer in Japan. Falls Sie ein Lizenznehmer werden
wollen, kontaktieren Sie bitte unseren International
Development Director: Dom Beaven unter +44 (0) 1225
822846 oder dom.beaven@fxmi.com



The Future Network serves the
information needs of groups of people
who share a passion. We aim to satisfy
their passion by creating magazines
and websites that offer superb value for money, and are
a pleasure to read and to visit. This simple strategy has
helped create one of the fastest-growing media
companies in the world: we publish more than 100
magazines, 20 magazine websites, and a number of web
networks from offices in four countries. The company
also licenses 42 magazines in 30 countries.
The Future Network is a public company quoted on the
London Stock Exchange (symbol: FNET)

'Xbox' is a trademark of Microsoft Corporation in the
United States and other countries and is used by OXM (D)
under licence from the owner. DAS OFFIZIELLE XBOX-
MAGAZIN is written and printed under license from
Microsoft Corp.



... SCHON JETZT DIE
PERFEKTE SIMULATION
VON GANGSTERFILMEN
MIT VERFOLGUNGSJAGDEN.

MEISTERHAFT INSZENIERTE
VERFOLGUNGSJAGDEN MIT
GENIALER FAHRZEUG-PHYSIK.
EINSCHÄTZUNG: SUPER

VGA, FEBRUAR 04

PLAYZONE, MAI 04

GOOD. BAD. BOTH. DRIVERTM

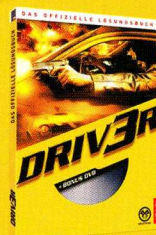
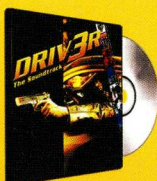
WWW.DRIVER.COM



Sony Music Media



DRIVER³ The Soundtrack -
Available from Epic Records
www.sonymusic.de



Das offizielle Lösungsbuch



Das Spiel

AB JUNI 2004 IM HANDEL

PlayStation²



RED • DEAD REVOLVER

"STILECHTER
WESTERN-SHOOTER
MIT GROSSARTIGER
ATMOSPHÄRE."

PLAY THE PLAYSTATION 05/07

DEM NÄCHST
ERHÄLTlich



WWW.REDDEADREVOLVER.DE



PlayStation 2



"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. © 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Red Dead Revolver is a trademark of Angel Studios, Inc. (d/b/a Rockstar San Diego). All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.