



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

OFFIZIELL
SPIELBAR
AKTUELL

EXKLUSIV AUF DVD:

7 SPIELBARE
DEMOS



Conker: Live & Reloaded

- Conker: Live & Reloaded
- Prince of Persia: Warrior Within
- Otogi 2: Immortal Warriors
- The Incredibles Die Unglaublichen
- Kao the Kangaroo - Round 2
- Tiger Woods PGA Tour 2005

plus
**Burnout 3
Takedown**

9 VIDEOS

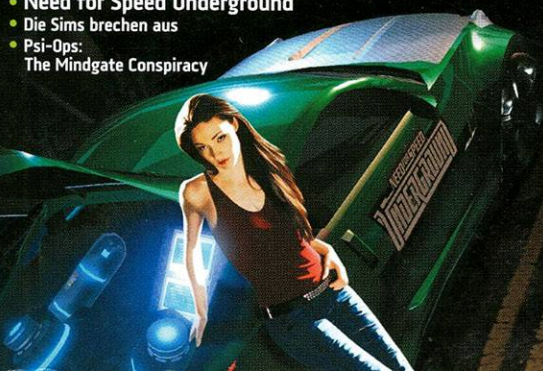


Unreal Championship 2

- Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
- Prince of Persia: Warrior Within
- Project: Snowblind
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Area 51
- GoldenEye: Rogue Agent
- King of Fighters 2000/2001
- The Making of „Call of Duty: Finest Hour“
- The Making of „Juiced“

3 SPIELSTÄNDE

- Need for Speed Underground
- Die Sims brechen aus
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN™

TEST IM HEFT UND SPIELBARE DEMO AUF DVD!
Ist dunkler und brutaler auch wirklich besser?

DAS BESTE ZUM FESTE

Das OXM kürt die absoluten
Top-Games des Jahres 2004

€ 7,99
österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90

future
games

AUSGABE 28
02/2005



4 195938 307997

02

PROJECT: SNOWBLIND

www.projectsnowblind.com



DER SHOOTINGSTAR 2005.

Alle mit dem Sniper aus dem Hinterhalt erledigen?
Oder mit der Rail Gun in die Gegnermenge stürmen?
Oder mit mehreren Riot Walls einkesseln und eine
Granate draufwerfen? Oder eine EMP-Granate auf
einen Spiderbot montieren und in die Menge laufen
lassen? Oder lieber ganz anders? Man hat die Qual
der Wahl der Qual.



PC DVD
ROM



PlayStation 2

eidos

www.eidos.com



OFFIZIELL
ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR
DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

AKTUELL
NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



Editorial

▲ DIE AM HÄUFIGSTEN FOTOGRAFIERTE BRÜSTUNG IN FÜRTH UND UMGEBUNG. Von links nach rechts: Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin), Manfred Reichl (Redakteur), Lars Kromat (Layouter), Bernd Holtmann (Redakteur), Florian Hannich (Layouter), Sascha Dowidat (freier Mitarbeiter) und Jean-Reiner Jung (leitender Redakteur). Im Urlaub versumpft: Wojtek Pruchnicki (Layouter).

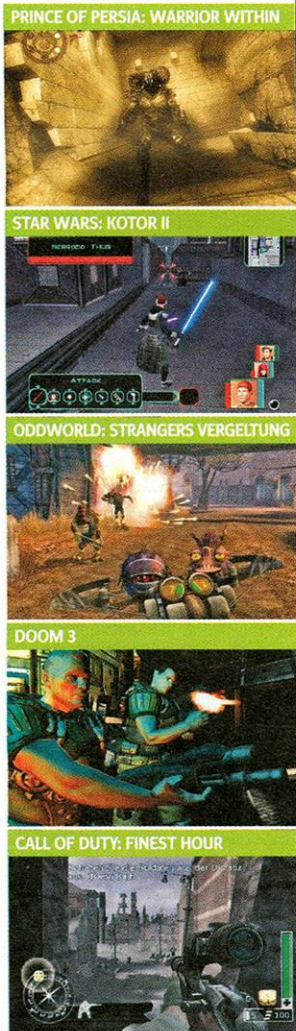
Wo sind die Weihnachtshits?

Schauen Sie doch mal auf den Kalender. Wenn Sie zu den fixen Kioskkäufern gehören, dann müsste heute der 15. Dezember 2004 sein (wenn Sie Abonnent sind, dann sogar noch ein paar Tage früher). Ja holla: In nicht mehr ganz zwei Wochen ist schon Weihnachten! Und? Haben Sie schon die Geschenke für sich selbst und Ihre Xbox ausgesucht? Wer kurz vor Ladenschluss einfach nur die Testrubrik durchguckt, wird sicherlich ernüchtert feststellen, dass die alljährliche Spieleflut in diesem Jahr nur ein kleines Rinnsal ist. Während 2003 die Weihnachtsausgabe vor Elite-Awards und 90er-Nominierungen nur so überquoll, haben wir jetzt eigentlich nur *Prince of Persia: Warrior Within*.

Wo sind die Toptitel abgeblieben? Ganz einfach: Zum ersten Mal in der Geschichte des Videospieles kamen die gesamten Abräumerhits nicht gebündelt zum Fest der Liebe und des Geschenkemachens auf den Markt, sondern wohl dosiert über das ganze Jahr verteilt. Erinnern wir uns doch mal an den Sommer. Die gewohnte Spieleflaute fiel einfach aus und wir kamen in den Genuss von heiß ersehnten Titeln wie *Sudeki*, *Fable*, *Burnout 3: Takedown* oder *Full Spectrum Warrior*. Bei dieser ganzjährlichen Toptitel-Streuung war es wohl noch nie so wichtig wie in diesem Jahr, eine Liste der besten Spiele des Jahres im Heft zu haben. Blättern Sie doch mal auf Seite 12. Wir wetten, dass auch Sie die eine oder andere schon fast vergessene Perle dort finden werden.

Frohes Fest
und viel Spaß beim Lesen und Spielen

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



Die Top-Themen

Prince of Persia: Warrior Within
Zeitloses Abenteuer ab Seite 48

Die besten Spiele 2004
Nur vom Besten ab Seite 12

Star Wars: KOTOR II
Mächtige Jedi-Ritter ab Seite 18

Oddworld: Strangers Vergeltung
Frische Spielideen ab Seite 26

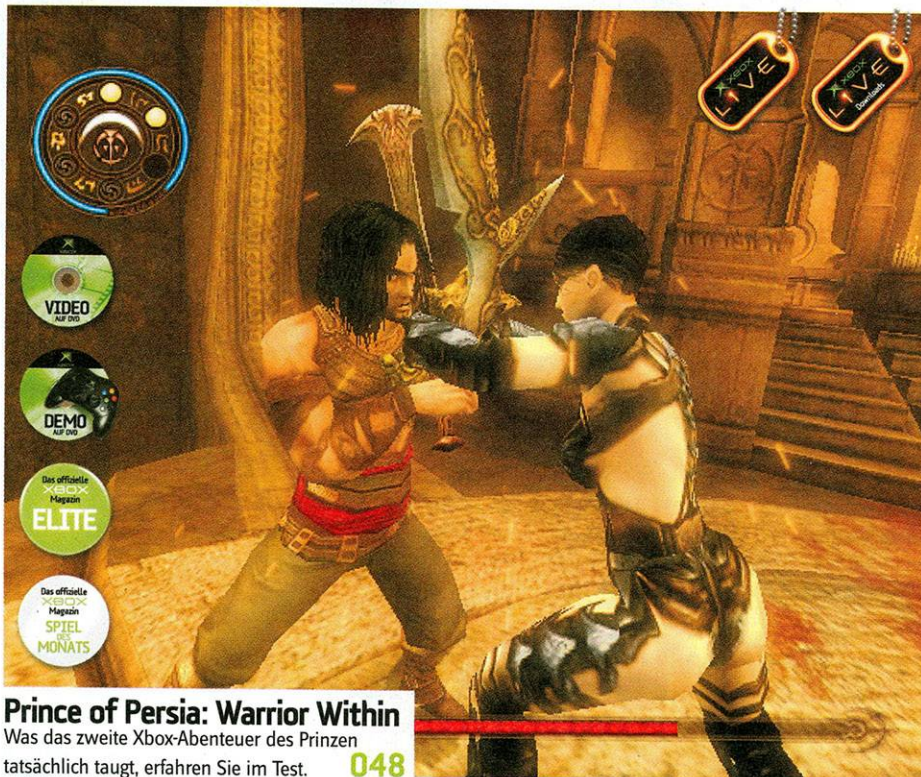
Doom 3
Horror-Shooter ab Seite 40

Call of Duty: Finest Hour
An drei Fronten ab Seite 58



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt 02/2005



Prince of Persia: Warrior Within

Was das zweite Xbox-Abenteuer des Prinzen tatsächlich taugt, erfahren Sie im Test. **048**

AKTUELL

Charts	010
News	006
Was kommt wann?	011
Xbox Live News.....	009

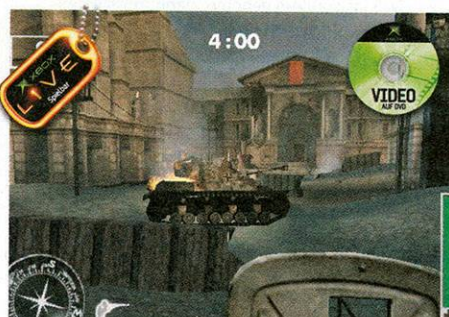
VORSCHAU

Cold Fear	032
Doom 3	040
Fight Night Round II	036
Forza Motorsport	038
Oddworld: Strangers Vergeltung	026
Otogi 2: Immortal Warriors	030
Star Wars KOTOR II: The Sith Lords	018
Star Wars Republic Commando	022



Oddworld: Strangers Vergeltung

Es wird mächtig schräg ab Seite **026**



Call of Duty: Finest Hour

Knallharte Kriessaction für Shooter-Fans **058**



Doom 3

Neues vom gruseligsten Ego-Shooter **040**



Cold Fear

Noch ein Titel mit Hose-voll-Garantie **032**

TEST

Atari Anthology	055
Call of Duty: Finest Hour	058
Die Unglaublichen	062
Ford Racing 3	070
King Arthur	066
Metal Slug 3	056
Prince of Persia: Warrior Within	048
Scaler	054
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier ..	068
SpongeBob Schwammkopf: Der Film ..	063
Tron 2.0: Killer App	064

REPORTAGEN

Die besten Spiele 2004	012
Halo 2: Der Online-Guide.....	016

PLAY:MORE

Demo-Anleitungen	078
DVD-Cover	084
Gewinnspiel	085
Cheats & Codes	094
Komplettlösung: Halo 2	086
Komplettlösung: Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	088
Komplettlösung: Pro Evo Soccer 4	092
Leser-Zeugnis	097
OXM-Online-Cup	096

RUBRIKEN

Editorial	003
Impressum	098
Inhaltsübersicht	004
Leserbriefe	044
Redaktionsvorstellung	046
Spiele-Index	005
Vorschau	098

Spiele-Index

Area 51	008
Atari Anthology	055
Call of Duty: Finest Hour	058
Cold Fear	032
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	088
Die Unglaublichen	062, 095
Doom 3	040
Dreamfall: The longest Journey	008
Fight Night Round II	036
FlatOut	095
Ford Racing 3	070
Forza Motorsport	038
Full Spectrum Warrior	008
Ghost Recon 2	094
Godzilla: Save the Earth	094
Half-Life 2	008
Halo 2	007, 009, 016, 086
King Arthur	066
London Taxi	007
Madden NFL 2005	095
Metal Slug 3	056, 095
Mortal Kombat: Shaolin Monks	007
Oddworld: Strangers Vergeltung	026
Otogi 2: Immortal Warriors	030
OutRun 2	094, 096
Prince of Persia: Warrior Within	048
Pro Evolution Soccer 4	092
Scaler	054
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier	068
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	063
Star Wars: Battlefront	009
Star Wars: Episode III	006
Star Wars KOTOR II: The Sith Lords	018
Star Wars Republic Commando	022
Stargate SG-1: The Alliance	006
Tron 2.0: Killer App	064
UEFA Champions League 2004/2005	006
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	009
World Racing 2	007
X 2 - The Return	008



Die besten Spiele 2004

Das OXM krönt die Top-Titel des Jahres. 012



Star Wars KOTOR II: The Sith Lords

Möge die Macht mit Ihnen sein!

018

DVD-Inhalt ab Seite 78

Die spielbaren Demos

- Burnout 3: Takedown
- Conker: Live & Reloaded
- Kao the Kangaroo - Round 2
- Otogi 2: Immortal Warriors
- Prince of Persia: Warrior Within
- The Incredibles - Die Unglaublichen
- Tiger Woods PGA Tour 2005

Spielstände

- Die Sims brechen aus
- Need for Speed Underground
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Videos

Area 51, Prince of Persia: WarriorWithin, Project: Snowblind, Unreal Championship 2, usw.



Prince of Persia: Warrior Within



Conker: Live & Reloaded



Burnout 3: Takedown

News



Gedankenspiel
VON BERND HOLTSMANN

Was steht bei Ihnen auf der Wunschliste?

Zu Weihnachten gibt es nicht nur Geschenke, sondern oft auch den einen oder anderen Euro von der Verwandtschaft. Aber was soll man sich von den gestifteten Moneten kaufen? Der passionierte Spieler macht sie in der Regel und im wahrsten Sinne des Wortes zu „Spiel-Geld“ und legt sich einen oder zwei der aktuellen Top-Ten-Titel zu. Aber was, wenn man *Halo 2* schon durchgespielt hat und mit *Fable* höchstens noch weibliche Besucher beeindrucken kann? Was dann? Am Ende eines Jahres, in dem mehr Konsolenknüller für die Xbox erschienen sind als je zuvor, blicke ich etwas argwöhnisch in die Zukunft. Bei den zahlreichen Redaktionsbesuchen hat fast jeder Spieleentwickler im letzten halben Jahr eine Anspielung auf die nächste Xbox fallen lassen. Offenbar sattelt die Industrie schon jetzt auf die neue Konsole um – und dabei fange ich erst an, mich an die vielen exklusiven Titel zu gewöhnen. Ist die Blütezeit der Xbox bereits vorbei? Ich kann das nicht glauben – und Sie?

UEFA Champions League 2004/2005

Über 200 offizielle Teams, 50 einzigartige Fußball-Missionen: EA lässt's im neuen Jahr richtig krachen!



Electronic Arts hat tief in die Tasche gegriffen, um die offizielle Champions-League-Lizenz von der Union of European Football Associations (UEFA) zu bekommen. Auf deren Basis wird derzeit vom neuen EA-Team in Kanada das Fußball-Spektakel *UEFA Champions League 2004/2005* programmiert. Im Spiel führt man seinen Lieblingsclub von der Qualifikation bis zum Finale der internationalen Liga. Erwarten Sie bitte keinen FIFA-Abklatsch, sondern ein mit neuen Ideen gespicktes Fußball-Erlebnis: In 50 Missionen müssen Sie nicht nur Ihr Können auf dem

Rasen, sondern auch als Topmanager beweisen, zum Beispiel indem Sie bestimmte Talente fördern oder den einen oder anderen Spieler auch gewinnbringend an andere Vereine verkaufen. Neben diesen Missionen wird es auch einige Spaß-Spielmodi mit durchsichtigen Mauern oder nur sieben Spielern pro Team geben. Dank der Lizenz sind über 200 offizielle Teams der europäischen Top-Ligen vertreten. Anpfiff für den neuen Fußball-Spaß ist im Februar. (bh)

➔ Info: Electronic Arts, www.electronic-arts.de



⬆ Einmarsch ins Stadion: Über 200 Teams sind dabei.



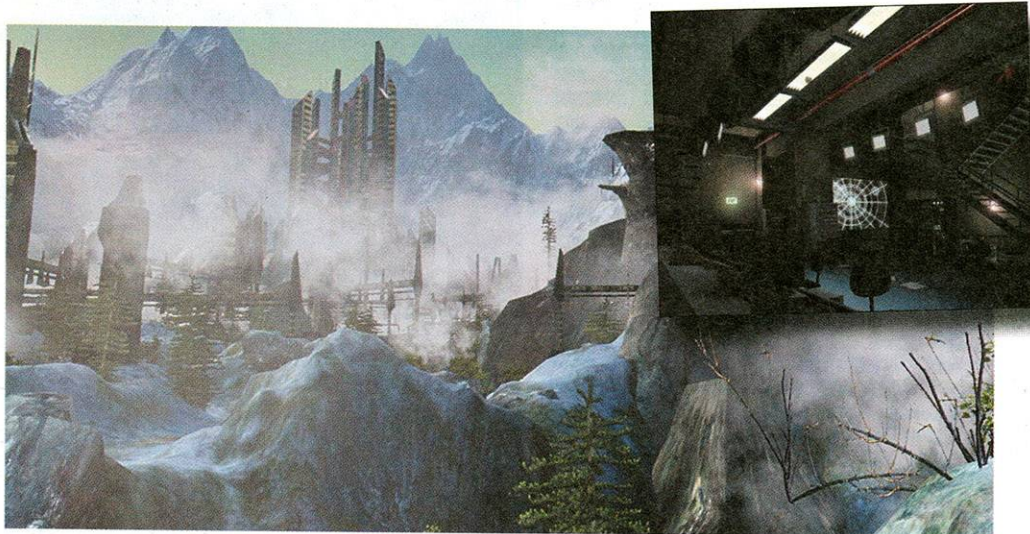
⬆ Hier spielen Sie Fußball und Manager gleichzeitig.

Stargate SG-1: The Alliance

JoWood hüllt sich in Schweigen um die erste Spielumsetzung des US-Serienhits.

TV-Serien sind in der Vergangenheit oft eine gute Grundlage für Videospiele gewesen. Das haben sich auch die österreichischen Software-Profis von JoWood gedacht und arbeiten bereits seit Januar 2004 mit dem australischen Softwarestudio Perception an einer Umsetzung der TV-Serie *Stargate*. Während die offizielle Webseite nur spärliche Informationen preisgibt, wissen wir bereits, dass Sie in den Missionen jeweils einen der Team-Charaktere steuern, der nach seinen Fähigkeiten ausgesucht wird. Via Xbox Live sollen Spieler in klassischen Modi wie Deathmatch und Variationen von Capture the Flag gegeneinander antreten können. Gerüchteweise plant man auch weitere Mehrspieler-Modi, die das Stargate-Setting ausnutzen. Der Titel erscheint erst im Herbst 2005. (bh)

➔ Info: JoWood, www.stargate-alliance.com



⬆ Außer wenigen Bildern gibt es vom Spiel noch nicht viel zu sehen – wir zeigen Ihnen zwei brandneue Screenshots.

Star Wars: Episode III

Wir verraten Ihnen die ersten Informationen und zeigen Ihnen die ersten Bilder zum offiziellen Spiel.

Nachdem der Trailer zum nächsten Leinwandpektakel bereits in deutschen Kinos die Runde macht, hat man sich bei Lucas Arts dazu entschieden, auch einige Informationen über das Spiel zum Film zu veröffentlichen. Den Screenshots nach zu urteilen, hat man in *Episode III* bereits eine Menge Arbeit investiert, schließlich erleben wir im Film mit, wie Anakin Skywalker der dunklen Seite der Macht verfällt. Der spätere Darth Vader ist im Spiel in der Lage, viele der bekannten Jedi-Kräfte einzusetzen, Blitze zu schleudern oder Leute zu erwürgen. Ihm gegenüber steht Obi-Wan, der nicht ganz mithalten kann, dafür aber seine Jedi-Kräfte in sein Lichtschwert fließen lässt, um schnellere Attacken zu starten. Außerdem beherrscht er die Gedankenkontrolle weitaus effektiver als jeder Jedi, den wir bisher in Filmen oder Spielen gesehen haben. Obi-Wan hetzt Gegner zum Beispiel aufeinander, um sich dann klammheimlich aus dem Staub zu machen. Da der Stunt Coordinator des Films auch an dem Spiel zu *Episode III* mitgearbeitet hat, erwartet uns ein riesiges Feuerwerk an Kampfkrobatik und Laserschwertkämpfen. Der Vergleich mit einem Ninja Gaiden mit Laserschwert ist nicht ganz abwegig. Weshalb sollten sich die Produzenten auch zurückhalten, schließlich endet am 19. Mai 2005 eine Spielfilm-Saga, die 1977 mit dem ersten Kinofilm begann. (bh)

➔ Info: Activision, www.activision.de



↑ Diese Blitze kennen wir doch – aus *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*.



↑ Auch die Blechkameraden aus *Episode I* sind wieder dabei.

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Im neuen Action-Adventure ziehen Sie mit zwei besonders schlagkräftigen Mönchen durch das MK-Universum!

Mortal Kombat: Deception soll nicht der letzte Xbox-Ableger der bekannten Spieleserie sein. Kurz nachdem das Spiel im Handel liegt, stellt Hersteller Midway bereits den nächsten Titel vor: *Mortal Kombat: Shaolin Monks* wird kein typisches Beat 'em Up, sondern ein vielseitiges Action-Adventure sein. Darin begleitet der Spieler die zwei Mönche Kung Lau und Liu Kang auf ihrem Weg durch das MK-Universum. Unterwegs kämpfen die zwei gegen allerlei bekannte Monster, spielen bizarre Minispiele wie *Kombat-Schach* oder versuchen sich an *Tomb Raider*-ähnlichen Rätseln. Neben

dem Handlungsmodus gibt es auch einen Zweisspieler-Koop-Modus, diverse Bosskämpfe und Begegnungen mit bekannten MK-Charakteren. Was passiert, wenn Sie die *Tomb Raider*-ähnlichen Rätsel nicht lösen? Wir wissen es nicht, denn die Details zur Story hält man bei Midway derzeit noch unter Verschluss. Genaueres erfahren wir allerdings erst, wenn der Genremix Ende 2005 für die Xbox erscheint. (bh)

➔ Info: Midway, www.midway.com



↑ Neben *Tomb-Raider*-ähnlichen Rätseln sollen auch viele Bosskämpfe und Minispiele das Spielprinzip würzen.

Neusticker

PS2 gegen Xbox

Wie cool ist das: Microsoft tauscht eine gebrauchte PlayStation 2 und umgerechnet 50 Euro gegen eine brandneue Xbox mit zwei Spielen. Das Angebot gilt allerdings nur in Singapur und scheint eher ein Testballon zu sein, um den Erfolg weiterer Umtauschdeals abzuschätzen. Es ist auf einen bestimmten Händler und 100 Geräte beschränkt. (bh)

Info: Asiat, www.asiat.com.sg

Vinyls für World Racing 2

Den Namen CFC CarFilm Components kennen Sie vermutlich ebenso wenig wie wir. Dabei handelt es sich auch nicht um einen Software-, sondern einen Autofolien-Hersteller. Die Firma hat vor kurzem bekannt gegeben, dass man die firmeneigenen Carbody-Designs in TDKs Rennspiel *World Racing 2* einbauen möchte, um den Fahrzeugen individuellen Stil zu verleihen. Die Meldung zeigt, dass sich die deutschen Entwickler ein Beispiel an erfolgreichen Tuning-Rennspielen wie *Need for Speed Underground 2* nehmen. *World Racing 2* wird derzeit von Syntec in Gütersloh entwickelt und wird 2005 erscheinen. (bh)

Info: TDK, www.tdk-games.com

Phoenix aus der Asche?

Die Leute von Bungie könnten nach ihrem Mega-Erfolg mit *Halo 2* eigentlich die Beine hochlegen. Stattdessen greifen Sie offenbar ein während der *Halo 2*-Produktion vernachlässigtes Spiel wieder auf. Das amerikanische Magazin *Entertainment Weekly* will wissen, dass Bungies Storyschreiber Joe Staten bereits „an mehreren Projekten arbeitet, unter anderem an einer möglichen Wiederbelebung von *Phoenix*“. Das Spiel stammt nicht aus dem Science-Fiction-Sektor und wurde zugunsten von *Halo 2* im Jahr 2001 eingestellt. Auf der Bungie-Webseite findet man bislang keine Bestätigung dieser Aussage, allerdings ein paar „posthum“ abgelegte Hintergrundbilder des Spiele-Logos. (bh)

Info: Bungie, phoenix.bungie.org

Im Taxi durch London

London-Besuche müssen nicht immer teuer sein – in England ist derzeit nämlich ein Xbox-Spiel in der Entwicklung, das kostspielige Sightseeing-Trips überflüssig machen könnte. Mit der Lizenz der Black Cab Company arbeiten die englischen Entwickler Data Design Interactive gerade an einem Spiel namens *London Taxi*. Der Titel beschreibt das Spielprinzip bereits ausreichend. Sie dürfen nämlich Ihre Fahrgäste an Big Ben, Trafalgar Square und dem Hyde Park vorbeifahren. Ein Publisher für das Spiel wird derzeit noch gesucht. (bh)

Info: Data Design Int., www.datadesign.uk.com

Neusticker

Neues aus Norwegen

Wir waren schon damals neugierig: Auf der E3 in Los Angeles zeigte der norwegische Softwarehersteller Funcom im Mai 2004 die PC-Version eines aktuell in Arbeit befindlichen Action-Adventures namens *Dreamfall: The longest Journey*. Das ist nichts Neues, allerdings hatten die Norweger die Präsentation mit einem Xbox-Controller durchgeführt. Von einer Umsetzung für die Konsole wurde damals noch nicht gesprochen – und auch jetzt bekommt man von der Pressestelle zum Thema lediglich ein „Kein Kommentar“ zu hören. Aber selbst das lässt uns vermuten, dass wir da einer heißen Fährte auf der Spur sind. Aus anderer Quelle haben wir sogar gehört, dass Funcom bereits an der Xbox-Fassung arbeitet. Wann das geheimnisvolle Projekt tatsächlich den Weg in den Handel findet, steht natürlich noch nicht fest. (bh)

Info: Funcom, www.funcom.com

Verbrechen lohnt sich nicht

Auch wenn die *Half-Life 2*-Version für die Xbox noch in weiter Ferne liegt, gibt es interessante Neuigkeiten dazu. Die Herstellerfirma Valve vertreibt das PC-Spiel unter anderem über ihren Onlinedienst Steam. Was niemand wusste: Die Firma hatte zum weltweiten Start einen gefälschten, aber zunächst funktionierenden Registrierungsschlüssel des Spiels verbreitet. Zwei Wochen nach dem weltweiten Launch des Titels konnte Valve schließlich 20.000 Steam-Benutzer entlarven, die die illegale Version des Spiels offenbar aus dem Internet heruntergeladen haben. Vielleicht wollte sich das Team um Gabe Newell mit dieser Aktion lediglich an den Leuten rächen, die vor über einem Jahr eine unfertige *Half-Life 2*-Version geklaut und verbreitet haben – wer weiß ... (bh)

Info: Valve, www.steampowered.de

Es gibt Geld zurück

Wer den ersten kostenpflichtigen Zusatz-Level (Episode 1) zum Strategie-Hit *Full Spectrum Warrior* gekauft hat, kann sich freuen. Publisher THQ zahlt den Konsumenten das Geld wieder zurück, weil „einige Spieler der Meinung waren, der Co-Op-Modus sei bei diesem Level möglich“. In einer E-Mail an die Kunden will THQ dieses Missverständnis beseitigen und erstattet den Käufern den Preis zurück. Davon abgesehen plant man, den Level Episode II bald zum Download anzubieten. Dieser wird natürlich wieder rund 5 Euro kosten, obwohl die Missionen bereits gratis in die PC-Version des Spiels eingebaut wurden. (bh)

Info: THQ, www.thq.de

Area 51

Der Alien-Shooter sieht nicht nur verdammt edel aus, sondern hat auch einen abgefahreneren Mehrspieler-Modus.



Die Softwareschmiede Midway hat zwei heiße Eisen im Feuer. 2005 erscheint unter ihrer Fahne nicht nur der Epic-Shooter *Unreal Championship 2*, sondern auch der heiß erwartete Sci-Fi-Shooter *Area 51*. Die Grafik des Alien-Spektakels erinnert stark an die von *Doom 3* (Vorschau ab Seite 40) – und doch unterscheiden sich die Spiele deutlich, vor allem im Mehrspieler-Modus. *Area 51* wird neben den üblichen Spiel-Modi wie Capture the Flag auch einen neuen Modus namens Alien Mutant Team-Deathmatch besitzen. Dort kämpfen Aliens gegen

Menschen – und können sie durch eine einzige Berührung zu Alien-Mensch-Hybriden mutieren lassen. So ein Hybrid kämpft dann natürlich auf der Seite der Aliens weiter – eine witzige Idee. Der Mutationsvorgang braucht allerdings seine Zeit und verläuft in mehreren Phasen. Am Ende können die Hybriden schließlich die Kräfte der Aliens einsetzen. Gespielt wird mit bis zu 16 Spielern in Autopsieräumen, Laboren und Warenhäusern. (bh)

➔ Info: Midway, www.midway.com



⬆ Zwei Waffen und böse Aliens? Das kennen wir doch.



⬆ Die Grafik-Engine von Area 51 ist grandios.

X 2 - The Return

Die actionreiche Weltraum-Handelssimulation befindet sich offenbar schon im Landeanflug auf die Xbox!



Die Gerüchteküche brodelte: Rund ein Jahr nachdem *X 2 - Die Bedrohung* für den PC erschienen ist, soll der Genremix aus Weltraum-Shooter und Sci-Fi-Handelssimulation auch für die Xbox umgesetzt werden. Das PC-Vorbild bietet bereits eine unglaubliche Spieliefe, vor allem weil sich der Spieler neben der eingewobenen Story frei entscheiden kann, wie er sein Geld verdienen möchte: als Weltraumpirat, Händler, Söldner – oder als eine Mischung von allem. Die Xbox-Fassung wird von der Firma Egosoft im nordrhein-westfälischen Würselen entwickelt. Dass das Spiel auf jeden Fall das Zeug zum Kassenschlager hat, hat sich bereits bestätigt, denn Ende November kassierte die PC-Version den Deutschen Entwicklerpreis in der Kategorie „Online-/Spielewelt“. Eine offizielle Ankündigung gibt es bislang noch nicht.

➔ Info: Egosoft, www.egosoft.de



⬆ X 2 - The Return soll offenbar nicht nur für den PC erscheinen.

Xbox Live News



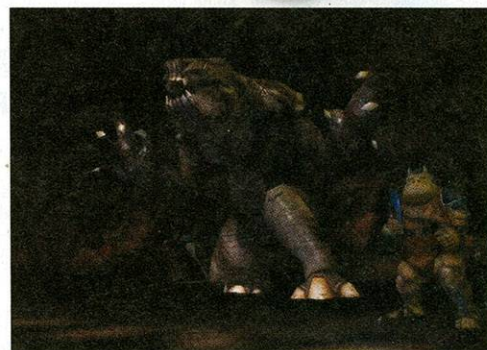
Star Wars Battlefront

Gemetzel in Jabbas Palast: Laden Sie sich den kostenlosen Level herunter und spielen Sie mit Jabba, dem Hutten!

Diese Ausgabe wird vom Thema **Star Wars** nahezu beherrscht: Auch in Microsofts Online-Dienst Xbox Live tut sich da einiges. Ende November wurde ein neuer Level für den Mehrspieler-Shooter *Star Wars Battlefront* veröffentlicht. Die neue Karte spielt in Jabbas Palast auf Tatooine. Mit von der Partie sind nicht nur der fette Hutte, sondern auch der gefräßige Rancor und die schweineartigen gammoreanischen Wachen. Der Download des Levels ist übrigens kostenlos – eine Tatsache, die wir Lucas Arts und Activision hoch anrechnen. (bh)



↑ Dieser Gammoreaner war die längste Zeit Wache.



↑ Jetzt müsste nur noch irgendwo ein Holzstück liegen ...

→ Info: Activision, www.activision.de

Halo 2 Auto-Update

Online-Probleme werden behoben und eine neue Karte wird freigeschaltet.

Schon kurz nach der Veröffentlichung gibt es bereits das erste Update für *Halo 2*. Mit dem automatisch startenden Xbox-Live-Download werden unter anderem die Wartezeiten für die Spielsuche verbessert und die Mehrspielerkarte *Foundation* wird für alle Spieler freigeschaltet. Vor dem Update war diese Map nur für Spieler verfügbar, die die Einzelspielerkampagne erfolgreich beendet hatten. Spieler ohne Xbox Live können das Update über das kostenlose, zweimonatige Live-Probeabo erhalten, das der *Halo 2*-Vollversion beiliegt. (bh)

→ Info: Microsoft, www.xbox.com/de



↑ Der Halo-2-Download ist für alle Online-Spieler Pflicht.

Unreal Championship 2

Epic-Chef Mike Capps höchstpersönlich zeigte uns den Mehrspieler-Modus.

Bei einem kleinen Mehrspielermatch hat uns Epic-Firmenboss Mike Capps höchstpersönlich in die Multiplayer-Geheimnisse von *Unreal Championship 2* eingeweiht. Die im Shooter-Genre einmaligen Nahkampf-möglichkeiten und die Finishing Moves sind besonders im internationalen Online-Wettkampf eine echte Herausforderung. Während des Spiels verriet uns Capps allerdings nichts über den bislang vermuteten Gastaufttritt eines *Mortal Kombat*-Charakters. Kurz vor Redaktionsschluss haben wir allerdings erfahren, dass der Donnergott Raiden in eigener Person anwesend sein wird. Um den neuen Charakter auszuwählen, müssen allerdings zuerst die Champions Malcom und Anubis besiegt werden. *Unreal Championship 2* erscheint im ersten Quartal 2005 und verfügt über ähnlich viele Spiel-Modi wie *Halo 2*. (bh)

→ Info: Midway, www.midway.com



↑ Blutiger geht es nicht: In *Unreal Championship 2* gibt es Finishing Moves.

Charts

Die Bestseller in den Läden!



HALO 2

PUBLISHER: Microsoft

GENRE: Ego-Shooter

Keine große Überraschung: Bungies Fortsetzung steigt sofort auf Platz eins ein und wird diesen sicher länger halten.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Rennspiel

Der Vorgänger geht immer noch weg wie warme Semmeln, der Nachfolger natürlich ebenso.



FABLE

PUBLISHER: Microsoft

GENRE: Action-Rollenspiel

Den Spitzenplatz musste das Helden-Epos abgeben, dennoch findet es noch massig Abnehmer.



FIFA FOOTBALL 2005

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Fußball

Electronic Arts' lizenziertes Gekicke liegt in der Gunst der Fans nach wie vor ganz vorne.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

PUBLISHER: Konami

GENRE: Fußball

Trotz besserem Gameplay kommt Konamis Sprößling nicht an der EA-Konkurrenz vorbei.



DHDR: DAS DRITTE ZEITALTER

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Rollenspiel

Das HdR-Universum begeistert noch immer die Massen, so auch das erste HdR-Rollenspiel.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Rennspiel

Mittlerweile ist der Nachfolger schon in den Charts, Teil eins schlägt sich aber noch wacker.



DEFJAM: FIGHT FOR NEW YORK

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Beat 'em Up

Auch die kloppenden Rapper stehen bei vielen Xbox-Besitzern weiterhin ganz hoch im Kurs.



BURNOUT 3: TAKEDOWN

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Rennspiel

EA dominiert die Charts. Auch die Rambo-Rennen und Monster-Unfälle ziehen noch immer.



GRAND THEFT AUTO DOPPELPAK

PUBLISHER: Take 2

GENRE: Action

Es macht nach wie vor einen Heidenspaß der Bösewicht zu sein und die Sau rauszulassen.

Leser-Charts

Auch in der Lesergunst setzte sich *Halo 2* sofort durch und kletterte an die Spitze. Erstaunlicherweise hält sich *Halo 1* aber ebenfalls weiter ganz oben und lässt der übrigen Konkurrenz keine Chance auf Platz zwei.



1 HALO 2

PUBLISHER: Microsoft | **GENRE:** Ego-Shooter

2 HALO

PUBLISHER: Microsoft | **GENRE:** Ego-Shooter

3 BURNOUT 3: TAKEDOWN

PUBLISHER: Electronic Arts | **GENRE:** Rennspiel

4 FABLE

PUBLISHER: Microsoft | **GENRE:** Action-Rollenspiel

5 RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

PUBLISHER: Ubisoft | **GENRE:** Taktik-Shooter

6 GRAND THEFT AUTO DOPPELPAK

PUBLISHER: Take 2 | **GENRE:** Action

7 TOP SPIN

PUBLISHER: Microsoft | **GENRE:** Tennis

8 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

PUBLISHER: Ubisoft | **GENRE:** Action-Adventure

9 DYNASTY WARRIORS 4

PUBLISHER: THQ | **GENRE:** Action

10 SHADOW OPS: RED MERCURY

PUBLISHER: Atari | **GENRE:** Ego-Shooter



Most Wanted

Seitdem wir in Ausgabe 03/2003 (!) die Most-Wanted-Charts eingeführt haben, führte *Halo 2* diese Rangliste bis zur letzten Ausgabe an. Mittlerweile ist das Spiel jedoch erhältlich und machte Platz für andere Toptitel.



1 DEAD OR ALIVE ULTIMATE

PUBLISHER: Microsoft | **TERMIN:** 1. Quartal 2005

2 GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

PUBLISHER: Take 2 | **TERMIN:** unbekannt

3 FORZA MOTORSPORT

PUBLISHER: Microsoft | **TERMIN:** Februar 2005

4 CONKER: LIVE & RELOADED

PUBLISHER: Microsoft | **TERMIN:** März 2005

5 DOOM 3

PUBLISHER: Activision | **TERMIN:** 2005

6 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

PUBLISHER: Ubisoft | **TERMIN:** März 2005

7 STAR WARS KOTOR II: THE SITH LORDS

PUBLISHER: Activision | **TERMIN:** 1. Quartal 2005

8 ODDWORLD: STRANGERS VERGELTUNG

PUBLISHER: Electronic Arts | **TERMIN:** März 2005

9 PROJECT: SNOWBLIND

PUBLISHER: Eidos | **TERMIN:** 1. Quartal 2005

10 FAR CRY: INSTINCTS

PUBLISHER: Ubisoft | **TERMIN:** 1. Quartal 2005



Was kommt wann?

Sämtliche Erscheinungstermine der Top-Hits der nächsten Monate (Ohne Gewähr)

DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN	DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN
Januar	Animaniacs	Ignition	31. Januar		Schumacher Kart World Tour	Bigben	1. Quartal
	Atari Anthology	Atari	13. Januar		Spikeout	Sega	1. Quartal
	CSI: Crime Scene Investigation	Ubisoft	6. Januar		Star Wars KOTOR II: The Sith Lords	Activision	1. Quartal
	Gotcha!	Take 2	13. Januar		Star Wars Republic Commando	Activision	1. Quartal
	King Arthur	Konami	Januar		Starship Troopers	Empire Interactive	1. Quartal
	King of Fighters Maximum Impact	SNK	Januar		Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	1. Quartal
	MechAssault 2: Lone Wolf	Microsoft	Januar		State of Emergency 2	Take 2	1. Quartal
	Midnight Club 3 DUB Edition	Take 2	Januar		Street Racing Syndicate	Namco	1. Quartal
	NFL Street 2	Electronic Arts	27. Januar		The Movies	Activision	1. Quartal
	Outlaw Golf 2	Take 2	15. Januar		The Punisher	THQ	1. Quartal
	Pool Paradise - Jimmy White World Tour	Ignition	24. Januar		TimeSplitters Future Perfect	Electronic Arts	1. Quartal
	Scrapland	Koch Media	28. Januar		Trigger Man	Crave	1. Quartal
	SNK VS. Capcom: Chaos	SNK	24. Januar		World Racing 2	TDK	1. Quartal
Februar	Böse Nachbarn	Koch Media	11. Februar	2. Quartal	Commandos Strike Force	Eidos	2. Quartal
	Constantine	Ubisoft	Februar		Destroy all Humans!	THQ	April
	Forza Motorsport	Microsoft	Februar		Hitman: Blood Money	Eidos	2. Quartal
	Get on da Mic	Eidos	Februar		LEGO Star Wars	Eidos	April
	Torque - Hart am Limit	Koch Media	4. Februar		Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	2. Quartal
	UEFA Champions League 2005	Electronic Arts	3. Februar		NBA Street V3	Electronic Arts	2. Quartal
März	Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	Konami	Februar	3. Quartal	Psychonauts	LucasArts	2. Quartal
	Cold Fear	Ubisoft	März		Robotech Invasion	Take 2	2. Quartal
	Conker: Live & Reloaded	Microsoft	März		WWE WrestleMania 21	THQ	2. Quartal
	CT Special Forces 4	HIP Interactive	30. März		Batman begins	Electronic Arts	3. Quartal
	MX vs. ATV Unleashed	THQ	März		Brian Lara International Cricket	Codemasters	3. Quartal
	Oddworld: Strangers Vergeltung	Electronic Arts	3. März		MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	September
	Pariah	HIP Interactive	30. März		Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	3. Quartal
	Tak 2: Der Stab der Träume	THQ	März		Fear & Respect	Midway	4. Quartal
	Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	Konami	März		25 to Life	Eidos	2005
	Tom Clancy's Rainbow Six 4	Ubisoft	März	4. Quartal	Battlestation: Midway	SCI	2005
1. Quartal	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	März		Citizen Zero	Micro Forte	2005
	Area 51	Konami	1. Quartal		Close Combat: Red Phoenix	Take 2	2005
	Big Mutha Truckers 2	Empire Interactive	1. Quartal		Doom 3	Activision	2005
	Brothers in Arms	Ubisoft	1. Quartal		Juiced	THQ	2005
	Close Combat: First to Fight	Take 2	1. Quartal		Notorious: Die to drive	Ubisoft	2005
	Cold War	Dreamcatcher	1. Quartal		Predator: Concrete Jungle	Vivendi Universal	2005
	Darkwatch	Sammy Studios	1. Quartal		Project Zero 2: Crimson Butterfly	Microsoft	2005
	Dead or Alive Ultimate	Microsoft	1. Quartal		Serious Sam 2	Take 2	2005
	Dead to Rights II	Namco	1. Quartal		The Red Ninja	Vivendi Universal	2005
	Der Pate	Electronic Arts	1. Quartal		Xyanide	Playlogic	2005
	ESPN NBA 2k5	Take 2	1. Quartal	Unbekannt	100 Bullets	Acclaim	Nicht bekannt
	ESPN NFL 2k5	Take 2	1. Quartal		ATV Quad Power Racing 3	Acclaim	Nicht bekannt
	ESPN NHL 2k5	Take 2	1. Quartal		Black	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Far Cry: Instincts	Ubisoft	1. Quartal		Combat Elite: WWII Paratroopers	TBA	Nicht bekannt
	FIFA Street	Electronic Arts	1. Quartal		Daemon Vector	TBA	Nicht bekannt
	Gun Griffon: Allied Strike	Tecmo	1. Quartal		Deadlands	TBA	Nicht bekannt
	Iron Phoenix	Sammy Studios	1. Quartal		Delta Force: Black Hawk Down	Nova Logic	Nicht bekannt
	Jade Empire	Microsoft	1. Quartal		Emergency Mayhem	Acclaim	Nicht bekannt
	Lemony Snickets - Rätselhafte Ereignisse	Activision	1. Quartal		Getting up!	Atari	Nicht bekannt
	Mercenaries	Activision	1. Quartal		HalfLife 2	Vivendi Universal	Nicht bekannt
	MLB Slugfest: Loaded	Midway	1. Quartal		Interview with a Made Man	Acclaim	Nicht bekannt
	NARC	Konami	1. Quartal		Kameo Elements of Power	Microsoft	Nicht bekannt
	NASCAR 2005: Chase for the Cup	Electronic Arts	1. Quartal		King Kong	Ubisoft	Nicht bekannt
	Otogi 2: Immortal Warriors	Sega	1. Quartal		Starcraft: Ghost	Vivendi Universal	Nicht bekannt
	Outlaw Tennis	Take 2	1. Quartal		The Bard's Tale	Acclaim	Nicht bekannt
	Painkiller	Dreamcatcher	1. Quartal		The Last Job	Acclaim	Nicht bekannt
	Plague of Darkness	Namco	1. Quartal		The Red Star	Acclaim	Nicht bekannt
	Playboy The Mansion	Ubisoft	1. Quartal		X-Men Legends 2	Activision	Nicht bekannt
	Project: Snowblind	Eidos	1. Quartal		Yeti Sports 3 Winter Games	Koch Media	Nicht bekannt

Die besten Spiele 2004

Geschenke her! Aber was muss wirklich unterm Weihnachtsbaum liegen? Werfen Sie zusammen mit uns einen Blick auf die besten Spiele des vergangenen Jahres.

So schnell vergeht die Zeit. Gerade eben noch hat man die Sommerjacke in den Schrank gesteckt und sich geärgert, dass die Biergärten nicht mehr offen haben, da gibt es auch schon wieder auf den Marktplätzen Lebkuchen und Glühwein zum Weihnachtsaktionspreis zu kaufen. Und während im Fernsehen bereits die ersten Jahresrückblicke laufen, wollen auch wir diesem Trend nicht ausweichen. Auf den kommenden Seiten zeigen wir Ihnen einen kleinen Rückblick auf das vergangene Jahr und küren in zehn Genres die besten Spiele des Jahres. In einer Zusatzkategorie vergeben wir dann noch den Preis für die drei besten Multiplayer-Spiele und jeder OXM-Mitarbeiter stellt seine persönlichen Top 5 der Lieblingsspiele 2004 vor.

Bevor es losgeht, sollten wir jedoch noch erwähnen, dass die Liste rein subjektiv ist und wir Kritik an unserer Auswahl jederzeit gerne lesen. Also! Schreiben Sie uns an die Redaktionsadresse oder eine E-Mail an oxm-leserbriefe@computec.de.

Wir sind extrem gespannt, welche Spiele unsere Leser zu den größten Tophits des Jahres 2004 gewählt hätten. Lassen Sie von sich hören!

ACTION-SPIELE

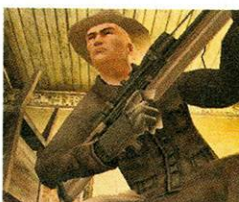


Platz 1

NINJA GAIDEN

In der Tradition der großen Ninja-Spiele wie *The Last Ninja* auf dem C64 oder *Shinobi* auf dem Sega Mega Drive hat jetzt auch die Xbox einen Vorzeige-Schattenkämpfer. Als einziger Negativpunkt ist höchstens der sehr knackige Schwierigkeitsgrad zu nennen, der schon so manchen Newbie zum Verzweifeln gebracht hat.

Test in Ausgabe 06/2004 | Microsoft



Platz 2

HITMAN: CONTRACTS

Ein Mann, ein Mord. In diesem knallharten Actionspiel für Erwachsene übernehmen Sie die Rolle des Assassinen Nummer 47 und arbeiten sich durch diverse Killeraufträge. Technisch mag Eidos' Schleich- und Schießspektakel zwar nicht ganz auf der Höhe sein, aber dafür stimmen die Atmosphäre und der Umfang.

Test in Ausgabe 06/2004 | Eidos



Platz 3

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Im Kino jagt Nicolas Cage in der Gegenwart dem Vermächtnis der Tempeler nach. In diesem Spiel übernehmen Sie selbst die Rolle eines jungen Tempelritters, der sich im Mittelalter mit den Mächten des Bösen anlegt. Ein gelungenes Hack & Slay von den *Chronicles of Riddick*-Machern.

Test in Ausgabe 04/2004 | TDK Mediactive

EGO-SHOOTER



Platz 1

HALO 2

Eigentlich ist es überflüssig, dieses Spiel in unserer Liste aufzuführen. Die meisten von Ihnen werden es sich bestimmt schon am 11. November gekauft haben und sind wahrscheinlich immer noch am Zocken. Und falls nicht: Kaufen Sie es sich! Wünschen Sie es sich! Oder verkaufen Sie Ihre Seele! Egal! Wer eine Xbox besitzt, braucht *Halo 2*.

Test in Ausgabe 01/2005 | Microsoft

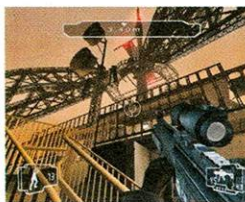


Platz 2

CHRONICLES OF RIDDICK

Nicht alle Filmumsetzungen müssen mittelmäßig sein. *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* baut nicht nur das Universum um den ultracoolen Sträfling Richard B. Riddick aus, sondern zeigt auch eindrucksvoll die Grafikpower der Xbox. Übrigens: Ein Nachfolger ist bereits angekündigt.

Test in Ausgabe 09/2004 | Vivendi Universal



Platz 3

SHADOW OPS: RED MERCURY

Auf dem ersten Blick sieht es aus wie ein weiterer Titel aus der Tom-Clancy-Serie. *Shadow Ops* hat jedoch nichts mit *Ghost Recon*, *Splinter Cell* oder *Rainbow Six* zu tun, sondern liefert eine bombastische Hollywoodstory mit einem grandiosen Soundtrack in THX-Qualität. Grafisch leider etwas altbacken.

Test in Ausgabe 07/2004 | Atari

ACTION-ADVENTURES



Platz 1

GTA DOPPELPAK

Bevor Sie fragen: Nein, *GTA San Andreas* ist noch nicht für die Xbox angekündigt. Bis man sich bei Rockstar Games zu einer Umsetzung entschließt, können Sie aber immer noch auf der Xbox zwei der besten und erfolgreichsten Spiele aller Zeiten zocken. Hiermit bekommen Sie zwei absolute Meilensteine für Ihre Sammlung.

Test in Ausgabe 02/2004 | Take 2



Platz 2

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Sam Fisher hat das Schleichen nicht verlernt und rettet als Spionagegott zum zweiten Mal die Welt. Auch für Freunde des gepflegten Multiplayer-Spiels ist *Pandora Tomorrow* durchaus interessant. Der Mehrspieler-Wettstreit zwischen dem Söldner- und dem Spion-Team zählt zu den innovativsten Ideen des Jahres.

Test in Ausgabe 04/2004 | Ubisoft



Platz 3

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Frisch in dieser Ausgabe getestet und schon sackt der Prinz den dritten Platz unter den besten Action-Adventures des Jahres ein. Die Kombination aus genialer Grafik, packender Atmosphäre und gebündeltem Spielspaß kann aber auch wirklich überzeugen. Alte und neue Fans der Märchen aus Tausendundeiner Nacht greifen bedenkenlos zu.

Test in Ausgabe 02/2005 | Ubisoft

TAKTIK-SHOOTER



Platz 1

RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

Im letzten Jahr war Ubisoft schon mit *Rainbow Six* auf Platz 1 der besten Taktik-Shooter und auch in diesem Jahr sind Ding Chavez und seine drei Kumpanen wieder ganz vorne. Das Schönste ist jedoch, dass es die Fortsetzung schon für schlappe 30 Euro im Handel gibt. Wer hier nicht zugreift, ist selber schuld.

Test in Ausgabe 10/2004 | Ubisoft



Platz 2

CONFLICT: VIETNAM

Neue beziehungsweise alte Krisenherde braucht das Land: 2004 war anscheinend das Jahr der Vietnam-Spiele. Von allen getesteten Dschungel-Shootern schaffte es jedoch nur *Conflict: Vietnam*, den Spagat zwischen Spielspaß und Political Correctness zu vollführen. Schade ist nur, dass es keine Xbox-Live- und Splitscreen-Unterstützung gibt.

Test in Ausgabe 10/2004 | SCI



Platz 3

GHOST RECON 2

So schön sah ein Taktik-Shooter noch nie aus. In absoluter Edelgrafik schickt Sie Ubisoft durch eine fiktive Krisenregion in Nordkorea, um einem durchgeknallten General das Handwerk zu legen. Ärgerlich: Im Einzelspieler-Modus ist die KI der eigenen Truppen nicht besonders gut gelungen. Wir empfehlen den Multiplayer-Modus.

Test in Ausgabe 01/2005 | Ubisoft

BEAT 'EM UP/BOXSPIEL

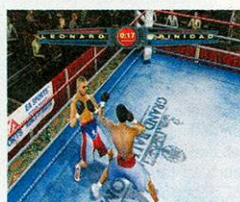


Platz 1

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Dies ist nicht einfach nur ein Beat 'em Up. Denn eigentlich ist *Mortal Kombat Deception* eine ganze Spielesammlung, bei der der Prügel-Modus den Hauptteil ausmacht. Und so fühlen sich hier auch Denkspieler, Action-Adventure-Fans und Schachprofis wohl. Für Langzeitmotivation sorgen zudem noch viele versteckte Extras.

Test in Ausgabe 01/2005 | Midway



Platz 2

FIGHT NIGHT 2004

Gewohnt souverän schlägt Electronic Arts zu und schickt mit seinem allerersten Boxspiel die Konkurrenz auf die Bretter. Sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht haben wir es hier mit der besten Boxsimulation für die Xbox zu tun. Wer es gerne noch realistischer hätte, sollte auf den Nachfolger warten.

Test in Ausgabe 05/2004 | Electronic Arts



Platz 3

ROCKY LEGENDS

Einfach nur noch cool! Wenn die Rocky-Fanfare aus dem Boxensystem dröhnt und Sie den Italienischen Hengst im Kampf einen Haken nach dem anderen lossemeln lassen, bleibt kein Auge trocken. In puncto Atmosphäre macht kein anderes Boxspiel dieser gelungenen Filmumsetzung von Ubisoft etwas vor.

Test in Ausgabe 10/2004 | Electronic Arts

JUMP & RUNS



Platz 1

CRASH TWINSANITY

Man merkt, dass hier ein Profi am Werk war. Um dem *Crash Bandicoot*-Universum neuen Pep zu verleihen, spannte Vivendi den Cartoonisten Jordan Reichek (*Ren & Stimpy*) ein und so kommt es, dass Crashy und Dr. Neo Cortex sich nun mit bestem Anarcho-Humor durch die Levels blödeln. Vorsicht, Einsteiger: hoher Schwierigkeitsgrad.

Test in Ausgabe 10/2004 | Vivendi Universal



Platz 2

SPYRO: A HERO'S TAIL

Nach einem sehr guten Einstand auf der PSone vor einigen Jahren sackte der lilafarbene Drache mit seinen Fortsetzungen langsam in flache Spielspaß-Regionen ab. Mit dem neuesten Teil, der jetzt auch erstmals für die Xbox erscheint, wird Spyro endlich wieder erwachsener und dringt erneut in hohe Wertungsregionen vor.

Test in Ausgabe 11/2004 | Vivendi Universal



Platz 3

SONIC HEROES

Eins ist sicher: Mehr Helden aus dem Sonic-Universum gibt es in keinem anderen Spiel. Unterteilt in vier verschiedene Teams, geht es nun im Wahnsinnstempo durch die Levels und es liegt nun an Ihnen, stets den Richtigen aus dem Dreierteam nach vorne zu packen, um die abwechslungsreichen Aufgaben zu bewältigen.

Test in Ausgabe 03/2004 | Sega

STRATEGIESPIELE



Platz 1

FULL SPECTRUM WARRIOR

Vor etwa vier Jahren begann das Entwicklerstudio Pandemic mit der Programmierung einer Trainingssimulation für das amerikanische Militär. Aus dieser fruchtbaren Zusammenarbeit entstand letztendlich *Full Spectrum Warrior*: das wohl realistischste Strategie-Action-Spiel für die aktuelle Konsolen-Generation.

Test in Ausgabe 08/2004 | THQ



Platz 2

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

Im Fantasy-Mittelalter ist der Teufel los! Unter rauen Hardrock-Klängen dürfen Sie als Kommandant Ihre Truppen in die Schlacht schicken und nebenbei sogar selber zum Schwert greifen. Dank großen Umfangs, vier unterschiedlicher Kampagnen und eines ausgeklügelten Multiplayer-Modus stimmt auch der Langzeitspielspaß.

Test in Ausgabe 11/2004 | Phantagram



Platz 3

FUSSBALL MANAGER 2005

Auch in diesem Jahr hat sich Electronic Arts mächtig ins Zeug gelegt und dem *Fußball Manager 2005* eine gigantische Datenbank mit aktualisierten Spielerdaten spendiert. Die erweiterten Einstellmöglichkeiten sowie die nette Linkfunktion mit *FIFA Football 2005* runden das positive Gesamtbild ab. Nur die langen Ladezeiten nerven.

Test in Ausgabe 11/2004 | Electronic Arts

ROLLENSPIEL

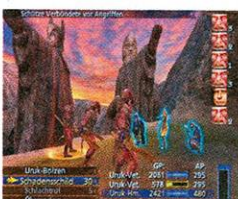


Platz 1

FABLE

Profis haben Molyneux' Meisterwerk zwar innerhalb von 15 Stunden durch, aber noch nie war der Wiederspielwert bei einem Rollenspiel so hoch wie bei *Fable*. Der strahlende Held ist Ihnen zu langweilig? Was passiert wohl, wenn man böse ist? Und wie verändert sich der Protagonist, wenn er sich mit Leckereien die Plauze voll haut?

Test in Ausgabe 10/2004 | Microsoft



Platz 2

DHDR: DAS DRITTE ZEITALTER

Lange haben Tolkien-Fans auf dieses Spiel gewartet. Seitdem es Videospiele gibt, hat es nämlich schon viele Versuche gegeben, ein anständiges Mittelalter-Rollenspiel zu kreieren, aber letztendlich ist nur Schrott dabei herausgekommen. Erst mit diesem dreisten *Final Fantasy*-Klon macht der Krieg des Dritten Zeitalters wirklich Spaß.

Test in Ausgabe 11/2004 | Electronic Arts



Platz 3

SUDEKI

Das erste Rollenspiel mit Kulleraugen und fernöstlichem Flair kommt nicht etwa aus Japan, sondern von der englischen Softwareschmiede Climax. Zwar hält die Grafik nicht das, was im Vorfeld versprochen wurde, aber was soll's? Denn dafür sind die Story und ganz besonders die Gegnerintelligenz nicht von schlechten Eltern.

Test in Ausgabe 09/2004 | Microsoft

RENNSPIELE



Platz 1

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Haben Sie sich jemals gefragt, wo es die aggressivsten Computer-Gegner der gesamten Videospielwelt gib? Suchen Sie nicht länger! Die gemeinsten, hinterhältigsten und abgebrühtesten Bleifuß-Vandalen gibt es bei *Burnout 3: Takedown*. Kein Wunder, dass das Rammen, Zurückschlagen und Zerschrotten einen Riesenspaß macht.

Test in Ausgabe 10/2004 | Electronic Arts

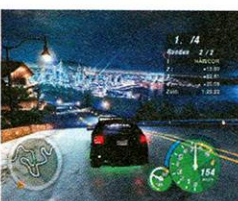


Platz 2

RALLISPORT CHALLENGE 2

So müssen Fortsetzungen aussehen. Während der Vorgänger ein anständiger Titel zum Launch der Xbox war, hat man mit *RallySport Challenge 2* in die Vollen gegriffen und schon fast das perfekte Rallyspiel abgeliefert. Einzig Simulations-Fetischisten könnten vielleicht an der Arcade-Steuerung herumnörgeln.

Test in Ausgabe 06/2004 | Microsoft



Platz 3

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Endlich! Das Ruckeln ist weg! Während der Vorgänger doch recht lieblos auf die Xbox konvertiert wurde, hat Electronic Arts bei *Need for Speed Underground 2* richtig gute Arbeit geleistet. Wenn Sie also auf Tuning, heiße Rhythmen und spannende Straßenrennen stehen, führt definitiv kein Weg an diesem Spiel vorbei.

Test in Ausgabe 11/2004 | Electronic Arts

SPORT



Platz 1

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Vorbei ist die Zeit der neidischen Blicke aller Fußballfans auf die PlayStation 2: Konamis preisgekrönte *Pro Evolution Soccer*-Serie ist jetzt nämlich auch für Microsofts Xbox erhältlich. Hervorstechend ist dabei die gelungene Verknüpfung von Gameplay, Realismus und vielleicht auch einem Quäntchen Glück.

Test in Ausgabe 01/2004 | Konami



Platz 2

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Willkommen im Trendsport-Lager! Wenn sich Skater-Legende Tony Hawk und MTV-Superchaot Bam Margera gegenseitig zum Wettkampf herausfordern, kann das nicht gut gehen. Wie der Untertitel des Spiels schon andeutet, steht jetzt eine weltweite Zerstörungstour an, bei der Ihnen und Ihrem Skateboard nichts heilig ist.

Test in Ausgabe 11/2004 | Activision



Platz 3

NHL 2005

Endlich hat es Electronic Arts' *NHL*-Serie in die Elite-Regionen des OXM geschafft. Und das hat sich die Serie auch wirklich verdient. Die Macher haben nämlich im Vergleich zu den Vorgängern noch mal eine gehörige Schaufel Spielspaß und Realismus draufgepackt. Leider fehlt immer noch eine Xbox-Live-Unterstützung.

Test in Ausgabe 10/2004 | Electronic Arts

MULTIPLAYER



Platz 1

HALO 2

Hach, könnte doch jedes Multiplayer-Spiel so ausgereift sein. Sieben verschiedene Spiel-Modi sorgen sowohl im System-Link als auch unter Xbox Live für aufregende Multiplayer-Runden. Einziger Wermutstropfen: Den Koop-Modus kann man nur an einer einzigen Konsole in Splitscreen-Modus spielen. Sehr, sehr schade.

Test in Ausgabe 01/2004 | Microsoft



Platz 2

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Die computergesteuerten Kontrahenten im Einzelspieler-Modus sind schon nicht von schlechten Eltern. Doch es kann noch schlimmer kommen: Im Multiplayer- und Online-Modus sind die menschlichen Gegner noch hartnäckiger und warten nur darauf, Sie in einem fantastischen Takedown von der Straße zu fegen.

Test in Ausgabe 10/2004 | Electronic Arts



Platz 3

STAR WARS BATTLEFRONT

In Einzelspieler-Modus sind die Schlachten aus den beiden *Star Wars*-Trilogien eigentlich „nur“ nett. Doch wenn Sie erst einmal einige Xboxen zusammengesprochen oder sich online eingeloggt haben, dann merken Sie, welches Potenzial dieses Spiel wirklich hat. Den Splitscreen-Modus sollte man jedoch wegen mangelnder Übersicht meiden.

Test in Ausgabe 10/2004 | Activision

DIE HITS DER REDAKTION Damit verbrachten die Layouter und Redakteure die meiste Zeit im Jahr



Jean | Redaktion

1. OUTRUN 2

„Mit jeder Menge Eyecandy und einer flotten Schnitte auf dem Beifahrersitz macht das Heizen richtig Spaß.“

2. Halo 2

„Jetzt ist wirklich Schluss mit den Diskussionen: Es kann nur einen *Halo*-Killer geben!“

3. Beyond Good & Evil

„Wunderschön! Der *Rayman*-Macher zeigt allen, wie ein tolles Action-Adventure mit anspruchsvoller Story auszuweisen hat. Zu schade, dass dieser Titel ein wenig untergegangen ist.“

4. Sphinx und die verfluchte Mumie

„Selten so eine schöne Spielumgebung gesehen. Nach *Beyond Good & Evil* mein Action-Adventure des Jahres.“

5. Fable

„Endlich mal frischer Wind im Rollenspiel-Genre.“



Manfred | Redaktion

1. HALO 2

„Gameplay, Story, Grafik, Sound, Xbox Live: für mich auf der derzeitigen Konsolen-Generation kaum zu übertreffen.“

2. Grand Theft Auto Vice City (dt.)

„Es macht einen Heidenspaß, im 80er-Jahre-Ambiente die Sau rauszulassen und zum Gangsterboss der Stadt aufzusteigen.“

3. Fable

„Grandios, welche Möglichkeiten dieses Spiel bietet. So gut wie jede Aktion zieht Konsequenzen nach sich.“

4. Pro Evolution Soccer 4

„Noch nie war ein Fußballspiel realistischer! Die Xbox-Live-Unterstützung bringt zudem Spielspaß bis in alle Ewigkeit.“

5. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

„Sam Fishers zweites Abenteuer fesselte mich wie kein zweites Action-Adventure an meine Xbox.“



Bernd | Redaktion

1. FABLE

„Kein Spiel hat mich in diesem Jahr länger an die Xbox gefesselt – für mich ist *Fable* das beste Spiel des Jahres 2004.“

2. Thief: Deadly Shadows

„Erstklassige Grafik, eine wundervolle Welt voller Möglichkeiten und eine geniale Handlung – mehr davon.“

3. Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

„Der unterhaltsamste Shooter, den ich seit langem gespielt habe. Mal schauen, ob *Doom 3* da mithalten kann.“

4. Full Spectrum Warrior

„Mich haben die realistische Ausrüstung der Soldaten, deren Animationen und die gute Truppen-KI gepackt.“

5. Star Wars Battlefront

„Das Spiel, auf das ich als alter *Star Wars*-Fanboy seit *Rebel Assault* (PC, 1993) gewartet habe – mein System-Link-Favorit!“



Jana | Redaktion

1. SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

„Ein tolles Adventure, bei dem neben Geschick auch Köpfchen gefragt ist, und auf dessen Fortsetzung ich sehnsüchtig warte.“

2. Halo 2

„Obwohl ich aus Zeitmangel erst die ersten Levels gespielt habe, hat mich vor allem die geniale KI beeindruckt.“

3. Star Wars Battlefront

„Bei diesem fantastischen Multiplayer-Titel tut es mir wirklich weh, dass ich zu Hause kein DSL habe.“

4. Sudeki

„Ein fantastisches Rollenspiel, das mich trotz der Ruckler total verzaubert hat.“

5. Kingdom under Fire: The Crusaders

„Hat mich mit seinen vielfältigen Strategiemöglichkeiten und dem riesigen Umfang voll überzeugt.“



Sascha | Redaktion

1. BURNOUT 3: TAKEDOWN

„Adrenalin pur! Die Idee, die actiongeladenen Takedowns in ein Rennspiel zu integrieren, ist absolut fantastisch.“

2. Beyond Good & Evil

„Dieses Spiel ist ein grandioser Genre-Mix, der leider etwas untergegangen ist.“

3. Metal Slug 3

„Eine fantastische 2D-Ballerorgie, wie man sie selten zu Gesicht bekommt.“

4. OutRun 2

„Geniale Wiederbelebung eines Klassikers. Auch im neuen Jahrtausend macht das Ferrari-Heizen tierischen Spaß.“

5. Ninja Gaiden

„Was bei *Ninja Gaiden* geboten wird, ist optisch und spielerisch einfach der Hammer.“



Lars | Layout

1. GTA DOPPELPACK

„Weil *GTA III* und *Vice City (dt.)* die ersten Games waren, die ich tatsächlich vollständig zu einhundert Prozent durchgespielt habe.“

2. Full Spectrum Warrior

„Weil es das dritte Spiel war, das ich nach dem *GTA Doppelpack* tatsächlich mal durchgespielt habe.“

3. Halo 2

„Weil es nicht spielerisch genial ist, sondern auch den genialsten Aufmacher in einem Artikel hatte.“

4. Burnout 3

„Weil ich die Redaktion mit meinen Siegen genervt habe.“

5. Beyond Good & Evil

„Weil ich es völlig verzweifelt aufgegeben habe, dieses Spiel zu schaffen, da ich nicht mehr aus dieser verdammten Fabrik herausgekommen bin.“

Halo 2

Der Online-Guide

Wir verraten Ihnen, wo Einsteiger aufpassen müssen und was Profis noch lernen können.

Es war schon lange klar: *Halo 2* wird das beste Multiplayer-Spiel, das die Xbox je gesehen hat. Deshalb geben wir Ihnen auf diesen zwei Seiten geben die besten Tipps für den Mehrspieler-Modus an die Hand.

Fangen wir mit den Basiskniffen an. Die wichtigste Regel in jedem Online-Shooter ist: Kennen Sie die Karte! Ganz gleich, mit wem Sie spielen, Sie müssen stets wissen, wo Sie selbst sind, wo sich jede Waffe befindet und wie Sie am besten dorthin kommen. Ein Beispiel gefällig? Auf der Karte Aufstieg befindet

sich beispielsweise ein Super-Schild auf dem Gang zwischen dem Banshee und der Kommandozentrale. Das allein reicht aber noch nicht, denn die meisten Einsteiger werden sich diesem Schild über den Weg nähern. Machen Sie es anders: Gehen Sie auf die Rampe in der Nähe der großen Schüssel und springen Sie von dort direkt auf den Superschild. Sobald Sie den Schild einmal aufgenommen haben, kann der Gegner den Schild höchstens mit einem aufgeladenen Schuss der Plasma-Pistole ausschalten. Unser Tipp: Spielen Sie nicht



↑ Zielen Sie auf den Kopf, dort sind Gegner besonders verwundbar.



↑ Auf der Map „Aufstieg“ gibt es mehrere Wege zum Superschild.

JETZT GIBT'S WAS AUF DIE MAP Die Mehrspieler-Levelkarten von Halo 2 im Überblick

AUSGESPERRT



Ein verlassener Forschungsstützpunkt im Gebirge.
Merkmale: Sehr klein mit mehreren Ebenen
Spieleranzahl: 2-8 Spieler
Bevorzugte Waffen: Partikelschwert, Pumpgun
Empfehlenswerte Spielmodi: Showdown, Oddball, Territorium, Moloch

MITTSCHIFFS



Unübersichtliches Raumschiff-Inneres.
Merkmale: Hier wird geschossen, was das Zeug hält
Spieleranzahl: 2-8 Spieler
Bevorzugte Waffen: Maschinenpistole, Partikelschwert, Pumpgun, Plasmagewehr
Empfehlenswerte Spielmodi: Territorium, Oddball, Showdown

BIBERBACH



Biberbach gab es bereits in *Halo 1* – die hier sieht besser aus.
Merkmale: Zwei Basen, die beinahe direkt nebeneinander stehen
Spieleranzahl: 2-8 Spieler
Bevorzugte Waffen: Maschinenp., Plasmagewehr, Nadelwerfer, Bazooka, Brutegewehr
Empfehlenswerte Spielmodi: Maschinenpistole, Plasmapistole, Nadelwerfer, Bazooka, Brute-Gewehr

AUFSTIEG



Eine ausrangierte Relaisstation auf einem Felsen.
Merkmale: Sehr klein mit mehreren Ebenen, Fallgefahr
Spieleranzahl: 2-8 Spieler
Bevorzugte Waffen: Maschinenpistole, Pumpgun, Banshee
Empfehlenswerte Spielmodi: Hügelkönig, Territorium, Oddball, Moloch

ELFENBEINTURM



Ist es ein Park oder ein Gebäude? Entscheiden Sie selbst.
Merkmale: Zwei Stockwerke, Aufzug und Luftdüsen
Spieleranzahl: 2-8 Spieler
Bevorzugte Waffen: BR55-Gewehr, Maschinenpistole, Plasmagewehr, Nadelwerfer, Karabiner
Empfehlenswerte Spielmodi: Showdown, Territorium, Moloch

GRABHÜGEL



Eine Basis-Ruine und viel Geröll machen die Karte interessant.
Merkmale: Groß und übersichtlich und deshalb für viele Spieler geeignet.
Spieleranzahl: 8-16 Spieler
Bevorzugte Waffen: Partikelstrahlengewehr, Scharfschützengewehr, Plasmagewehr, BR55 Gewehr, Warthog, Ghost
Empfehlenswerte Spielmodi: Kampf um die Flagge, Angriff

» alle Karten durcheinander, sondern bleiben Sie bei einer, bis Sie alle Abkürzungen, Tricks und Kniffe in- und auswendig kennen – nur so werden Sie zum gefürchteten Online-Kämpfer.

Mindestens ebenso wichtig wie die Kenntnis jeder Levelkarte ist auch der Bewegungssensor am linken, unteren Bildschirmrand. Aber lassen Sie sich nicht beirren: Die kleine Karte am linken Bildschirmrand zeigt Ihnen nur an, wo sich etwas bewegt. Eine große Überraschung werden unvorsichtige Spieler dann erleben, wenn Sie sich auf ein Deathmatch-Spiel auf die sehr kleine Karte Ausgesperrt wagen. Dort befindet sich im Untergeschoss ein Energieschwert, mit dem sich ein fieser Gegner gerne versteckt und auf seine Beute wartet. Selbst wenn er sich mit dem Druck auf die Taste L an Sie heranschleicht, erscheint er nicht auf Ihrer Karte. Solche hinterhältigen Typen nennt man im Online-Sport gerne abfällig „Camper“ – Sie sollten diese Tricks aber kennen, um nicht im wahrsten Sinne des Wortes blind ins offene Schwert zu rennen.

Führen Sie Trainingsstunden durch, um Gegner am Kopf zu treffen – da sind sie besonders verwundbar. Wenn Sie nach der ersten Eingewöhnungsphase die nötige Ruhe und Gelassenheit gefunden haben, können Sie einen Schritt weitergehen und Gegner wenn nötig mit einem gezielten Schlag Ihres Gewehrkolbens umhauen. Besonders effektiv

sind solche Attacken von hinten, dann schalten Sie den Gegner oft sogar mit einem Hieb aus. Auf der anderen Seite müssen Sie sich auch vor solchen Angriffen schützen, sollten also auch das Springen und Ausweichen beherrschen. Besonders raffiniert ist der sogenannte Circle-Stafe, eine Aktion, bei der Sie sich nur seitwärts bewegen, dabei in die andere Richtung blicken und somit einen Gegner umkreisen. So bleibt der Feind stets im Fadenkreuz – und das soll ja auch so sein.

Der wahre Könnler schießt aber nicht nur, sondern hört auch zu: Besonders bei großen Maps wie Colossus oder Gerinnung sollten Sie auf Granaten, Schüsse oder das Geräusch und die Rauchbahn einer abgeschossenen Rakete achten – das verrät Ihnen schnell die Position der Gegner. Optimal wäre es natürlich, die Xbox mit einer Dolby-Digital-Anlage zu koppeln, dann würden die Geräusche gleich aus der passenden Richtung ertönen.

Sie sehen: Wer blind durch die Halo 2-Welt läuft, wird in Online-Spielen zum Kanonenfutter. Prägen Sie sich deshalb die Namen der Gegner ein, achten Sie auf ihr Verhalten. Spielen sie sicher? Wie weichen sie aus? Haben sie feste Bewegungsmuster? Starten sie einen Level stets gleich? Versuchen Sie, solche Routine beim Gegner zu finden, um ihn zu erledigen – und bei sich selbst, um dem Feind keine unnötige Angriffsmöglichkeit zu schenken.

EIN CLAN FÜR ALLE FÄLLE Die Spielerverwaltung

Wenn Sie oft online unterwegs sind, finden Sie schnell Freunde, mit denen Sie spielen können. Wie bei *Rainbow Six: Black Arrow* können Sie auch in *Halo 2* eigene Clans direkt aus dem Spielmenü heraus gründen und verwalten. Allerdings kann jeder Spieler nur einem Clan angehören und jeder Clan nur aus maximal 100 Mitgliedern bestehen. Wenn Clans gegeneinander antreten, können nur acht Spieler eines Clans miteinander spielen. Auf der Bungie-Homepage (<http://bungie.net/stats>) dürfen Sie übrigens die Online-Karriere jedes Spielers verfolgen. Für Clans ist es möglich, dort auch ein eigenes Internet-Forum zu beantragen, um Taktiken und Termine besser besprechen zu können.



↑ Die Webseite bietet Spiel-Statistiken und Internet-Foren.

COLOSSUS



Eine funktionierende Gaskontainer-Fabrik – der größte Innenraum-Level im Spiel

Merkmale: Sehr verwinkelt. Unerfahrene Spieler haben keine Chance

Spieleranzahl: 2-8 Spieler

Bevorzugte Waffen: BR55-Gewehr, Maschinenpistole, Plasmagewehr, Nadelwerfer

Empfehlenswerte Spielmodi: Showdown, K. u. d. F., Territorium, Hügelkönig, Oddball

GERINNING



Bekannt aus *Halo 1* und eine der größten im Spiel.

Spieleranzahl: 2-16 Spieler

Bevorzugte Waffen: Scharfschützengewehr, Partikelstrahlengewehr, BR55-Gewehr, Maschinengewehr, Karabiner, Plasmagewehr, Banshee, Warthog, Ghost

Empfehlenswerte Spielmodi: Kampf um die Flagge, Angriff, Showdown

WASSERSPIELE



Eine Höhle mit einer Forschungsstation.

Merkmale: Großes Areal mit zwei gegenüberliegenden Basen.

Spieleranzahl: 8-16 Spieler

Bevorzugte Waffen: Partikelstrahlengewehr, Scharfschützengewehr, Plasmagewehr, BR55-Gewehr, Warthog, Ghost, Wraith

Empfehlenswerte Spielmodi: Kampf um die Flagge, Angriff, Showdown

SANSIBAR



Eine alte Windenergiestation am Strand.

Merkmale: Die beste Map im Spiel – perfekt und schön.

Spieleranzahl: 2-16 Spieler

Bevorzugte Waffen: Alle

Empfehlenswerte Spielmodi: Showdown, Kampf um die Flagge, Angriff, Moloch

KOPFÜBER



Mehrstöckige Gebäude bieten Unterschlupf für Scharfschützen.

Merkmale: Zerstörte Brücken und Gebäude

Spieleranzahl: 8-16 Spieler

Bevorzugte Waffen: Scharfschützengewehr, Partikelstrahlengewehr, BR55-Gewehr, Maschinengewehr, Karabiner, Plasmagewehr, Banshee, Warthog, Ghost

Empfehlenswerte Spielmodi: Kampf um die Flagge, Angriff, Showdown

FOUNDATION Freischaltbar



Eine Bonusmap für fleißige Kampagnen-Spieler, gibt's nach dem 1. Durchspielen.

Merkmale: Kleine Karte mit sehr vielen Waffen

Spieleranzahl: 2-8 Spieler

Bevorzugte Waffen: Shotgun, Maschinenpistole, Partikelstrahl

Empfehlenswerte Spielmodi: Moloch, Oddball, Showdown

Knights of the Old

Der Nachfolger des besten Star-Wars-Rollenspiels steht in den Startlöchern - und wir verraten Ihnen, was ihn so genial macht!

Von: Bernd Holtmann

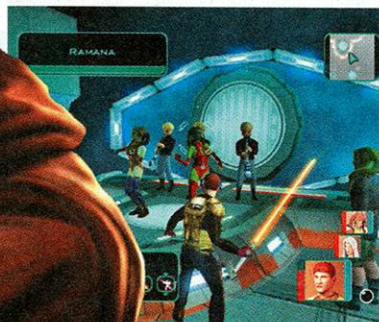
Entwickl.: Obsidian	Genre: Rollenspiel
Publ.: Activision	
Spieler: 1	Termin: Februar 2005
www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords	



Die Star Wars-Saga lebt - nicht nur auf DVD oder im Kino! Nachdem die Softwareschmiede LucasArts vor knapp zwei Jahren mit dem Rollenspiel *Knights of the Old Republic* auf Xbox und PC einen Riesenerfolg einfuhr, plante man prompt einen zweiten Teil. Die Entwicklung von *Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* wurde allerdings nicht wieder in die Hände der erfahrenen Rollenspiel-Profis von Bioware gelegt, sondern in die des noch unbekannten Entwicklers Obsidian Entertainment. Die gute Nachricht: Das Spiel ist bereits fertig und wird seit Anfang Dezember in Amerika ausgeliefert. Die schlechte: Deutsche Fans müssen auf die lokalisierte Fassung noch bis Februar nächsten Jahres warten. Bis dahin versüßen wir Ihnen die

Wartezeit mit den ersten Eindrücken unserer Kollegen im Ausland. In der englischen OXM-Ausgabe wurde *KOTOR 2* bereits getestet und erreichte phänomenale 9,3 von 10 möglichen Punkten. Sie können übrigens getrost weiterlesen, ohne Angst haben zu müssen, dass wir Ihnen die Überraschung verderben, denn in diesem Artikel erhalten Sie zwar durchaus viele Infos zum Spiel, aber keine Details über wichtige Handlungswendungen - versprochen!

KOTOR 2 spielt fünf Jahre nach dem Ende des Vorgängers. Mittlerweile wurde der Orden der Jedi durch die Sith nahezu ausgerottet - nur einer soll ihre Rache überlebt haben. Der ist allerdings alles andere als ein Paradebeispiel für einen strahlenden Helden, denn dabei handelt es sich um einen in Unnade



↑ Die Cantina-Band in Action.



↑ Frag-Granaten sind auch für Jedi nützlich.



↑ Grafik-Engine und -Stil von KOTOR 2 wurden aus Teil 1 entlehnt.

Republic II The Sith Lords

» gefallenen Veteran des Mandalorianischen Krieges. Genau diesen Charakter spielen Sie in *KOTOR 2*! Auch wenn das Spiel nur wenige Details über dessen Vorleben verrät, so leidet der Spielercharakter nicht – wie im Vorgänger – unter einem totalen Gedächtnisverlust. Die Personalabteilung der dunklen Seite der Macht war seit dem Ende von *KOTOR 1* nicht untätig und hat einen neuen Anführer rekrutiert:

Der Bösewicht in *The Sith Lords* heißt Darth Sion und sieht alles andere als fit aus: Seine graue Haut scheint zu bröckeln und hinterlässt viele offene Stellen – wie ekelig. Der Grund dafür ist einfach: Der Körper von Darth Sion wird nur noch durch die dunkle Seite der Macht zusammengehalten und das macht ihn

zu einem taffen Gegner. Der Titel des Spiels verrät uns jedoch bereits, dass Darth Sion nicht alleine ist. Neben ihm gibt es noch einen sehr geheimnisvollen Sith namens Darth Nihilus und einen dritten Sith, über den sich die Entwickler jedoch bislang ausgeschwiegen haben.

Das Spiel beginnt auf der Krankenstation des Minen-Asteroiden Peragus. Noch haben Sie keine Erinnerung daran, wer Sie überhaupt sind und wie Sie hierher gekommen sind, und keine Ahnung, was gerade um Sie herum passiert. Erst auf Ihrem Weg durch die Minen schließen sich langsam die Löcher in Ihrem Gedächtnis. Die gnadenlosen Sith haben Sie zur Jagd freigegeben – und allein diese düstere Ausgangsposition lässt den Anfang von *KOTOR 1* wie einen Faschingszug erscheinen. »

Bonus-Info

NEUE ANGRIFFE

Natürlich gibt es in *KOTOR 2* viele neue Angriffsmöglichkeiten. Neben Darth Vaders Macht-Erwürgung („Entschuldigung angenommen, Captain Needa!“) gibt es noch viele andere.

Mit dem „Macht-Schrei“ starten Sie zum Beispiel eine im Radius begrenzte Schallwellenattacke, die Gegner auf der Stelle tötet oder wenigstens betäubt. Mit „Macht-Zermalmen“ heben Sie einen Gegner in die Luft, halten ihn einige Sekunden lang und machen ihn dann im wahrsten Sinne des Wortes rund.



↑ Dialoge spielen wieder eine große Rolle.



↑ Freunde helfen im Kampf.



↑ Kein fairer Kampf: zwei Jedi und ein Techniker gegen drei Söldner.



SECHS AUF EINEN STREICH Unsere Lieblingscharaktere und was sie draufhaben

Die Charaktere in *KOTOR 2* sind alles andere als offene Bücher und unterscheiden sich darin stark von denen des Vorgängers. Im Vergleich zur vorlauten Mission Vao, dem treuen Wookiee Zalbaar und dem mürrischen, aber eigentlich liebenswerten alten Jolee Bindo scheinen die neuen Charaktere wesentlich geheimnisvoller zu sein – aber lesen Sie selbst.



KREIA

↑ Das erste Mitglied Ihres neuen Teams in *KOTOR 2*. Kreia ist eine alte, weise Jedi, die Ihnen während des Spiels mit Rat und Tat zur Seite steht. Auch wenn sie nur eine Hand hat, ist sie eine fantastische Schwertkämpferin, die Ihnen als



ATTON RAND

↑ Ein Schurke, wie er im Buche steht. Rand ist der neue Pilot der Ebon Hawk und der zweite Neuzugang Ihrer Party. Ihn umranken Gerüchte und Vermutungen – man nimmt sogar an, dass er eine Rolle im Jedi-Bürgerkrieg gespielt hat.



BAO-DUR

↑ Diesen Zabrak-Techniker gibt es nur im Doppelpack mit seinem selbst gebauten und ferngesteuerten Droiden. Mit Bao-Durs Hilfe erhalten Sie Ihr erstes Lichtschwert. Seine dunkle Vergangenheit hat ihn in seinem Streben nach Frieden nur bestärkt.



HANDMAIDEN

↑ Diese junge Lady versteckt sich an Bord der Ebon Hawk, als sie von Ihren Jedi-Kräften hört. Das hübsche Ding ist besonders anhänglich und würde Ihnen bis ans Ende der Galaxie folgen. Im Nahkampf ist sie eine flinke Kämpferin und eine echte Wucht.



T3-M4

↑ Den Computerspezialisten von Taris sollten Sie noch aus *KOTOR 1* kennen. Der Kleine öffnet Ihnen verschlossene Türen oder erstellt nützliche Sonden. Ganz der Alte ist er allerdings nicht mehr – seine Schaltkreise scheinen irgendwie etwas verdreht zu sein ...



VISAS MARR

↑ Visas ist eine blinde Wächterin mit geheimnisvoller Vergangenheit. Sie kann durch ihre Jedi-Kräfte trotzdem sehen und beschützt den Spieler um jeden Preis. Ihre Loyalität geht so weit, dass sie Ihnen unabhängig von Ihren Entscheidungen und Taten folgt.

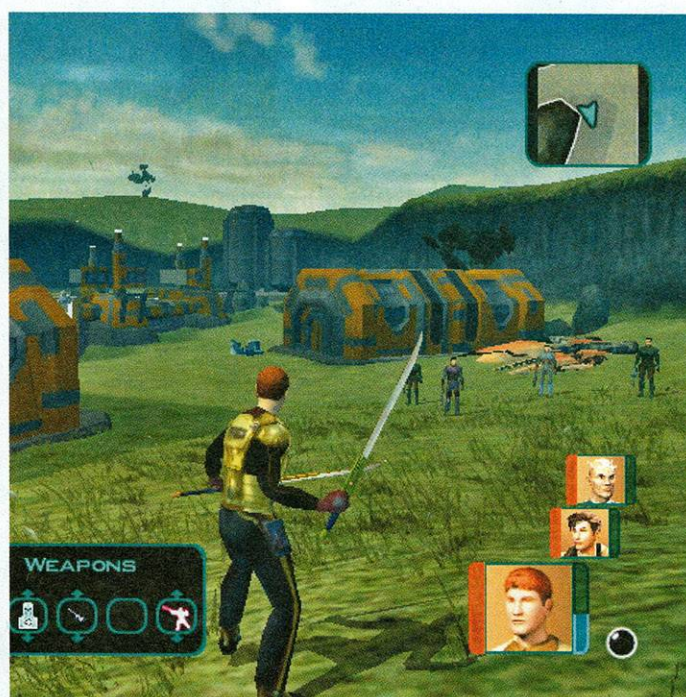
„The Sith Lords wird ein würdiger Nachfolger.“

» Am Anfang von *KOTOR 2* lässt man Ihnen nicht die Zeit, mit umherwandernden Abzockern eine gemütliche Runde Pazaak zu spielen. Aber es kommt noch schlimmer, denn Ihnen fehlt auch das geeignete Werkzeug, um sich gegen die Sith-Verfolger zur Wehr zu setzen: ein Laserschwert.

Dieses und die Fähigkeiten der Macht werden Sie erst im Laufe des Spiels entdecken. Sie merken es sicher schon: *The Sith Lords* wird deutlich dunkler und böser als der erste Teil! Während Sie sich zunächst auf die Suche nach dem Raumschiff Ebon Hawk aus dem ersten Teil machen (wir verraten Ihnen nicht, warum), lernen Sie mehr und mehr Macht-Fähigkeiten. Die können Sie auf Ihrem Weg auch wirklich gut gebrauchen, denn Sie steuern insgesamt sieben Welten an, die in 70 Spielabschnitte verpackt sind. Sie statuen zum Beispiel dem Heimatplaneten von Carth Onasi (ein Charakter aus *KOTOR 1*) einen Besuch ab und kehren zur Jedi-Akademie auf Dantooine und zu der Sith-Heimwelt Korriban zurück. Neben bekannten Planeten gibt es auch einige neue zu erkunden, zum Beispiel Onderon, dessen Mond Dxun, den eingangs erwähnten Minen-Asteroiden Peragus und die Flüchtlingswelt Nur Shaddaa sowie den mandalorianischen Planeten Malachor V. Das Entwicklerteam von Obsidian hat eine Menge Arbeit investiert, um aus *KOTOR 2* keinen billigen Abklatsch des ersten Teils zu machen. Und das sollte man ihm hoch anrechnen, »



↑ In *KOTOR 2* sind Sie nirgendwo sicher – nicht einmal bei der Ebon Hawk.



↑ Söldner voraus: Mit einem Knopfdruck wechseln Sie zur Ihrem Blaster.

Bonus-Info

BÖSE SACHE

Um zu zeigen, wie böse *The Sith Lords* wird, hier ein kurzes Beispiel: Während des Spiels begegnen Sie nicht nur einem Wookiee-Kopfgeldjäger, sondern auch fiesen Droiden, die sich gegenseitig zu bösen Taten anstacheln. Was kommt als Nächstes? Ein Sandleute-Jedi oder ein Ewok-Sith?

DOPPELTER ANGRIFF

Um von einer Schusswaffe zum vertrauten Laserschwert zu wechseln, brauchen Sie nicht mehr das das Spielmenü aufrufen – das erledigen Sie ab sofort per Knopfdruck.

» denn die Versuchung muss groß gewesen sein, schließlich wurde die Softwarebasis von Biowares *KOTOR 1* verwendet, mit deren Hilfe man ebenso gut mühelos ein mickriges 60-Euro-Add-on hätte produzieren können.

Ein Großteil der Arbeit floss wieder in die Dialoge und den Verlauf der Handlung. Auch in *The Sith Lords* führen Sie viele Gespräche, die den Spielverlauf ändern – das kennen viele Leser bereits aus dem ersten Teil. Deutlich interessanter und für den Spielverlauf wesentlich wichtiger sind diesmal aber Ihre Taten, denn Ihr Verhalten lenkt jetzt nicht nur den Spielcharakter in Richtung der dunklen oder hellen Seite der Macht: Auch Ihre Party wird von Ihren Aktionen beeinflusst und verändert sich dadurch in ihrer Gesinnung. Wenn Sie also viele böse Taten vollbringen, wandert nicht nur Ihr Held bald zur bösen Seite, sondern auch dessen Teamkollegen. Mehr zu den einzelnen Team-Mitgliedern verraten wir Ihnen übrigens im Kasten „Sechs auf einen Streich“ auf Seite 20.

An der Bedienung von *KOTOR 2* hat das Team um den Produzenten Mike Gallo nicht

viel geändert. Stattdessen hat man sich darauf konzentriert, einzelne Elemente des Vorgängers wie die Kampfmuster und Waffenfeatures noch besser zu machen. So gibt es in *KOTOR 2* mehr Möglichkeiten, das Laserschwert mit anderen Eigenschaften aufzupeppen – zum Beispiel besonderen Nahkampfkristallen oder solchen, die Laserschüsse mit deutlich stärkerer Wucht reflektieren.

Außerdem müssen Sie neue Waffen nicht mehr umständlich über das Charaktermenü wechseln, sondern können per Knopfdruck zwischen zwei vorher ausgewählten schnell hin- und herschalten. Auch die Angriffstechniken wurden stark überarbeitet. Während die Animationen und Attacken im ersten Teil meist gleich abliefen, gibt es im Nachfolger ein neues System: In *The Sith Lords* werden besonders gute Kampffähigkeiten mit anderen Animationen und Tricks belohnt. Insgesamt gibt es 60 neue Angriffsmöglichkeiten – allein diese Zahl verdeutlicht, dass Kämpfe in *KOTOR 2* noch abwechslungsreicher ablaufen. In technischer Hinsicht erwartet uns keine große Überraschung: Wie bereits erwähnt, wird

das Spielgerüst aus *Knights of the Old Republic* verwendet. An die Bombast-Optik eines *Fable* oder *Halo 2* reicht der zweite *KOTOR*-Teil also nicht heran. Wie es sich aber für ein gutes Rollenspiel gehört, stehen bei *KOTOR 2* besonders die Dialoge und die Handlung im Vordergrund. Auf die Unterstützung von Xbox Live hat das Obsidian-Team übrigens bewusst verzichtet. Offenbar war es nicht leicht, Download-Inhalte so nahtlos in das Spiel einzubinden, dass es später als Teil eines Ganzen wirkt. Ein großer Verlust ist das nicht, vor allem, da *KOTOR 2* ohnehin die gleiche Spieldauer und Wiederspielbarkeit wie der erste Teil verspricht.

Erster Eindruck

Star Wars: Knights of the Old Republic II

Obsidian hat sich auf die Stärken des Vorgängers konzentriert – gut so. Natürlich wäre uns ein generalüberholter Nachfolger mit besserer Grafik lieber, darauf müssten wir aber länger warten. Jetzt muss nur noch die deutsche Übersetzung stimmen: Helft uns, Obi-Wan Synchronsprecher – ihr seid unsere letzte Hoffnung.



↑ Söldner sind Ihnen auf den Fersen – packen Sie jetzt das Laserschwert aus oder nehmen Sie die Beine in die Hand?



↑ Reparieren oder nicht reparieren, mhhh?



↑ Die neuen Laserschwerter in Aktion.



↑ Klebgranaten halten Gegner fest.



↑ Es gibt viele Angriffsmöglichkeiten.



↑ Kopfgeldjäger verfolgen Sie.



↑ Der Prügelknabe ist unser nächstes Ziel.

Star Wars Republic

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Klon-Kriegers und kämpfen Sie an vorderster Front.

Von: Sascha Dowidat

Entwickl.: Lucas Arts	Genre: Ego-Shooter
Publ.: Activision	Live: 2-16
Spieler: 1-4	Termin: Sommer 2005
www.lucasarts.com	

Obi-Wan ist Ihnen zu uncool und Yoda nur ein besserer Flummi mit altklugen Sprüchen? Dann wird es Zeit, sich an der Basis zu melden und der Armee beizutreten, denn in *Star Wars Republic Commando* übernehmen Sie die Führung der Kommando-Eliteeinheit Delta Squad von tapferen Klon-Kriegern. *Republic Commando* spielt in der Zeit der Klon-Kriege zwischen dem zweiten Teil *Angriff der Klonkrieger* und den Geschehnissen von *Episode III: Die Rache der Sith*. Einige Orte,

Gegner, Fahrzeuge sowie der mysteriöse General Greivous und seine tödlichen Bodyguards erblicken erst im dritten Teil das Licht der Leinwand, tauchen aber im Spiel schon auf. Mit *Republic Commando* erwartet Sie ein taktischer Ego-Shooter, bei dem Sie mit blindem Geballer nicht weit kommen werden. Das Geheimnis des Erfolgs liegt in einer durchdachten, taktischen Führung Ihrer Squad-Truppe. Per einfacher Ein-Button-Steuerung erteilen Sie Ihren Teamkameraden schnell und unkompliziert wichtige Befehle: Energie aufladen, Feuerschutz geben oder verschlossene Türen öffnen. Das funktioniert schon extrem gut und Ihre Einheit gehorcht aufs Wort. Wenn einzelne Mitglieder das Zeitliche segnen, dürfen sie per Knopfdruck wiederbelebt werden. Sie erleben einige böse Überraschungen, denn fast das gesamte Repertoire der Streitkräfte der Handels-

föderation hat es auch ins Spiel geschafft. Da stellen sich Ihnen gepanzerte Droidekas in den Weg, tödliche Kampfdroiden oder am Ende des Levels auch schon mal ein ganz besonders großes Exemplar föderativer Abwehrkunst. Um nicht beim ersten Schuss schon in die Knie zu gehen, sind Sie in den insgesamt 15 Missionen mit schlagkräftigen Argumenten ausgestattet: Laserkanonen, Raketenwerfer, Maschinenpistolen, ein bunter Strauß Granaten bis hin zu biologischen Waffen warten auf ihre Feinde. In den insgesamt drei Kampagnen stellen Sie sich zahlreichen Herausforderungen: Geiseln befreien, Missionen des Gegners sabotieren, Informationsbeschaffung – für Abwechslung ist also gesorgt. Neben dem taktischen Einschlag steht speziell die düstere Atmosphäre der dunklen Seite im Vordergrund. Die Entwickler wollten dabei keine Geschichte im

Bonus-Info

STAR WARS EPISODE III

Wer nach dem eher mäßigen zweiten Teil der *Star Wars*-Saga das Erscheinungsdatum des dritten Teils erfolgreich verdrängt hat, dem sei hier noch mal geholfen: *Star Wars Episode III: Die Rache der Sith*, übrigens 115 Millionen Dollar teuer, läuft ab dem 19.05.2005 auch in einem Kino in Ihrer Nähe.



↑ Das Nachtsichtgerät kann äußerst nützlich sein.



↑ Erst wird eine Sprengladung angebracht ... und dann macht es bum.



↑ Mit fetter Wumme gegen fiese Gegner.



↑ Hallo? Warum läuft das Kanonenfutter weg?

Commando



» herkömmlichen Sinne erzählen, sondern versetzen Sie in verschiedene Szenarien eines Klon-Krieger-Squads. Sie bereiten den Kino-Endkampf in *Episode II* vor, landen auf dem Heimatplaneten der Wookiees oder stattdessen einem republikanischen Kampfschiff einen Besuch ab. *Republic Commando* spielt sich hervorragend, obwohl Sie stets alle Hände voll zu tun haben. Sie müssen mit der Munition haushalten, Ihren Kameraden gezielt Befehle erteilen, die Energieanzeige im Auge behalten und sich gleichzeitig mit Dutzenden Gegnern herumschlagen. Das alles gelingt dank der einfachen, aber gut durchdachten Steuerung sehr schnell. Für den ganzen Stress werden Sie mit einer superben Grafiken belohnt. Lucas Arts setzt weiterhin auf die bewährte *Unreal-Engine*, verleiht *Star Wars Republic Commando* aber eine düstere Stimmung als in anderen Spielen. Auch die Performance kann sich sehen lassen, denn das Spiel läuft bis dato äußerst flüssig und kommt selten ins Stocken. Im

Sommer 2005 dürfen Sie dann auch via Xbox Live mit 16 Klon-Kriegern gleichzeitig in die Schlacht ziehen oder via Splitscreen mit drei Kumpels die Waffen sprechen lassen. Wer es bis dahin überhaupt nicht erwarten kann, sollte sich unsere Demo-DVD in der nächsten Ausgabe unbedingt mal genauer ansehen. Als erstes Magazin präsentieren wir Ihnen eine spielbare Demo des kommenden *Star Wars Ego-Shooter-Krachers*. Möge die Macht jeder Zeit mit Ihnen sein...

Erster Eindruck

» Star Wars Republic Commando

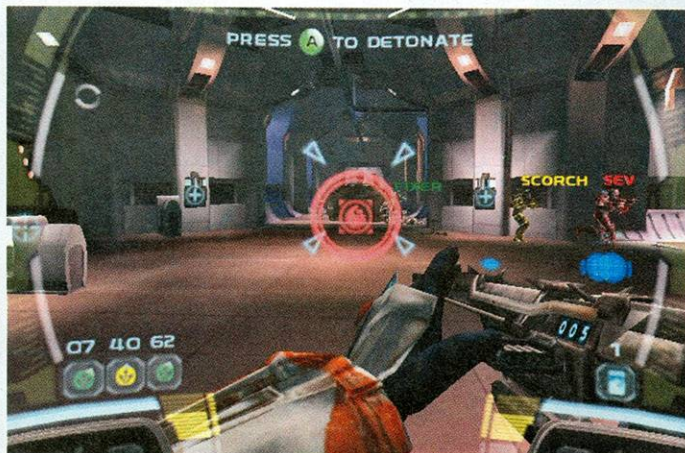
Star Wars Republic Commando hat das Zeug zum Überraschungshit. Technisch erstklassig, steht der taktische Einschlag dem Gameplay sehr gut und Sie dürfen sich auf abwechslungsreiche Missionen im *Star Wars*-Universum und Xbox-Live-Unterstützung freuen. Alle Shooter-Fans merken sich den Sommer 2005 schon mal vor.



Literatur Wer lesen kann, ist klar im Vorteil ...

Wer sich abseits der imperialen Software mal ein gutes Buch gönnen möchte, muss auf *Star Wars* natürlich nicht verzichten. In Amerika ist seit kurzem die passende Literatur zum Film erhältlich: *Star Wars Republic Commando Hard Contact*. Das Buch erzählt die Geschichte vierer Klon-Krieger, die hinter den feindlichen Linien ums Überleben kämpfen. Als Darman, Sprengstoffexperte der Truppe, von seinen Kameraden getrennt wird, scheint alles verloren ...

Wir wollen hoffen, dass es das Buch in einer deutschen Übersetzung vielleicht auch in unsere Gefilde schafft. Bis zum Deutschlandstart des Spiels sollte das doch möglich sein.



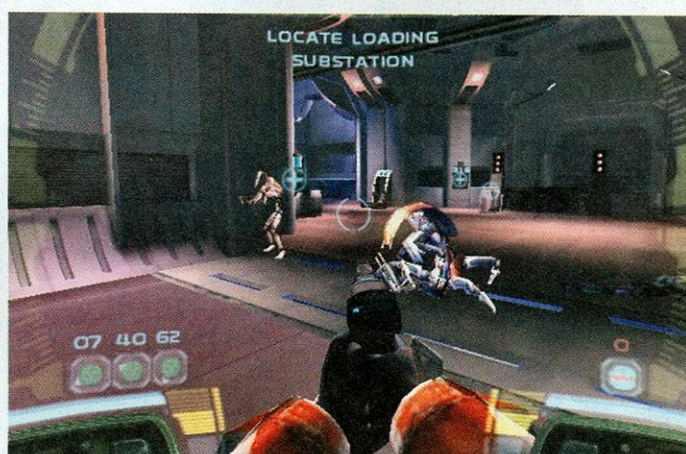
⬆ Alle Mann in Deckung, hier wird's gleich ungemütlich.



⬆ Die Viecher sind nicht nur ekelig, sondern auch verdammt hartnäckig.



⬆ Per Knopfdruck erteilen Sie Ihren Kameraden Befehle.



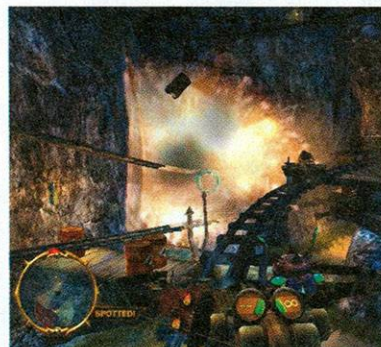
⬆ Droidekas sind dank starkem Schutzschild nicht zu unterschätzende Gegner.



Challenge Everything™



↑ Unser Kopfgeldjäger-Held schaut auf einen Sprung beim cholerischen Oddworld-Desperado vorbei.



↑ Ein paar Fliegen gegen explosive Fässer.



↑ Stranger bahnt sich seinen Weg.

Oddworld Strangers Vergeltung

Gesucht: Origineller Xbox-Shooter mit schlaun Stealth-Elementen und wahnwitziger Waffenauswahl. Belohnung: mindestens eine Hand voll Spielspaß.

Von: Heinrich Lenhardt

Entwickl.: Oddworld	Genre: Action-Shooter
Publ.: EA Games	
Spieler: 1	Termin: Februar 2005
www.oddworld.com	

Auf der Suche nach leibhaftigen Oddworld-Bewohnern wurden wir an der kalifornischen Westküste fündig. In der Innenstadt von San Luis Obispo, einem properen Ort etwa auf halbem Weg von San Francisco nach Los Angeles gelegen, steht das

Geburtsort der niedlichen Spielfiguren Abe und Munch. Die Firma Oddworld Inhabitants wurde vor rund zehn Jahren von Sherry McKenna und Lorne Lanning gegründet. In einer von Lizenzprodukten und kühl kalkulierten Fortsetzungen geprägten Konsolenlandschaft ist dieses unabhängige Studio eines der wenigen verbleibenden Biotope für verblüffende Überraschungsspiele. Das gilt auch für den neuesten Streich *Strangers Vergeltung*. Die Helden früherer *Oddworld*-Titel machen Pause, stattdessen greift ein animalischer Kopfgeldjäger zur Armbrust. Was zunächst wie eine Italo-Western-Parodie anmutet, entpuppt

sich als abwechslungsreicher Action-Mix, der verschiedene Spieltaktiken erlaubt.

Oddworld-Spiele sind berühmt für ihren künstlerischen Stil: kräftige Farben, elegante Animationen, liebenswerte Spielfiguren. Ein weiteres subtiles Markenzeichen wurde bei *Strangers Vergeltung* nicht vergessen: eine humorvolle, aber bei näherem Hinsehen erstaunlich dichte Story mit ökologischer Botschaft. So ist Oberbösewicht Mr. Sekto kein unrasierter Revolvermann, sondern der Top-Manager einer Tafelwasser-Firma, deren Abfülleifer den Mongo-Fluss trockenlegt. Das damit verbundene Artensterben schert

»

NUR FÜR
XBOX



↑ Mit der letzten Granaten-Fledermaus machen wir diesen Banditen den Garaus.



↑ Die Grubbs sind die niedlichen Ureinwohner dieser Region.

„Der namenlose Titelheld schießt lieber 'lebende Munition' per Armbrust ab.“

» ihn wenig – Tierliebe äußert sich bei ihm darin, die ausgestopften Trophäen abgeschossener Viecher an die Bürowand zu hängen.

Auch der namenlose Titelheld fällt aus dem Klischeerahmen. Poncho und Hut hat er sich wohl aus den Garderobenrestbeständen eines Italo-Westerns geborgt. Aber im Gegensatz zum durchschnittlichen Sergio-Leone-Protagonisten verabscheut Stranger Revolver und Gewehre, schießt dafür lieber „lebende Munition“ per Armbrust ab. Dabei handelt es sich um allerlei Kleinvieh, dass sich in der Spielwelt einfangen lässt. Manchmal stehen auch Kisten mit Nachschub herum. Sind alle Vorräte

aufgebraucht, stehen Ihnen immer noch Nahkampfausfälle und eine Standardwaffe mit unendlich vielen Schüssen zur Verfügung.

Die Kopfgeldjäger-Karriere verfolgt Stranger, um das nötige Geld für ein geheimes Projekt zusammenzukriegen. Dessen Hintergründe zu enthüllen, wäre jetzt schon zu viel gespoilert. In den diversen Städten, die man im Spielverlauf betritt, gibt es Auftragsvermittlungsbüros. Hier studieren Sie Steckbriefe verschiedener Oberschurken und nehmen Aufträge entgegen. In Geschäften kauft man Verbesserungen für die acht Munitionsorten und Strangers Nahkampfkraft, »

INTERVIEW Lorne Lanning, President von Oddworld Inhabitants

OXM: Die lebende Munition ist mehr als nur ein putzig anzusehender Ersatz für normale Wummen?

Lanning: Ja, denn sie gibt dir eine Sammlung strategischer Manipulationsmöglichkeiten, die du einsetzen kannst, um deine Gegner zu kontrollieren. Einer meiner Lieblinge ist der Chippunk, denn er erlaubt dir zu sagen: „Ich will diesen Typen da und da haben“; du positionierst Gegner quasi für einen Hinterhalt. Es hat was vom lauernden Gefühl einer Jagd, da ist diese Erwartung und dann dieser Ausbruch an Action.

Die lebende Munition zu entwickeln war eine echte Herausforderung. Sie funktioniert erst, als die künstliche Intelligenz vollständig entwickelt war. Die Gegner zu manipulieren ist etwas, was nach unserem Gefühl bisher nicht genug in Spielen gemacht worden ist. Aber wir wollten diesen Aspekt in einem erheblichen Ausmaß in *Stranger's Wrath* bringen.

OXM: Was bedeutet das für den Replay-Wert?

Lanning: Du wirst *Strangers Vergeltung* nie zweimal auf dieselbe Weise spielen. Es entfaltet sich eine dicke Story, aber wie du dabei vorankommst, ist deine Sache. Wir haben vielen Leuten beim Testen des Spiels zugehört, die völlig unterschiedliche Herangehensweisen haben, aber dabei scheint jeder Stil gleichermaßen befriedigend zu sein. Und das war eine große Herausforderung. Die Leute werden das Spiel ausprobieren, dann jemand anderem dabei zusehen und sagen: „Oh, die Stelle habe ich überhaupt noch nicht auf diese Weise versucht.“

OXM: Kann das Spiel dich selber noch überraschen?

Lanning: Wir haben drei Jahre lang an diesem Projekt gearbeitet. Unsere früheren Spiele hatte ich nicht mehr angefasst, nachdem wir sie abgeliefert hatten, zu diesem Zeitpunkt hatte ich sie einfach satt. Aber ich kann es nicht abwarten, *Strangers Vergeltung* zu spielen, sobald es fertig ist.

OXM: Hat es *Oddworld*-Stammheld Abe eigentlich

schwer getroffen, dass er diesmal aussetzen muss?

Lanning: (lacht) Abe ist ein ziemlich bescheidener Typ; er hat keine Probleme damit, diesmal nicht im Scheinwerferlicht zu stehen. Für unser Team gibt es dadurch die Gelegenheit, der Welt zu zeigen, dass wir nicht nur eine Puzzle-Plattformspiel-Firma sind. Wir wollten neue Technologie und einen neuen Gameplay-Stil erreichen, ohne dabei durch die Regeln von Abe eingeschränkt zu sein. Denn wenn du einen Charakter kreiert hast, sind gewisse Erwartungen mit ihm verbunden. Diesmal brechen wir in neue Gefilde auf, aber später werden wir uns wieder Abe widmen. Der ist übrigens gerade ziemlich glücklich, denn es wird darüber geredet, ob er vielleicht seinen eigenen Film bekommt. Das würde Abe sicher sehr gefallen, wenn das klappen würde ...

OXM: *Stranger's Wrath* hat mit der Story eurer früheren Spiele nichts zu tun. Was wird denn aus der *Oddworld-Quintology*?

Lanning: Wir hatten damals solche Probleme mit der Technologie von *Munch's Oddysee*, dass die Story dabei ziemlich unter die Räder kam. So was ist für mich persönlich sehr entmutigend, denn *Munch* war am Ende nur noch die Hälfte von dem, was wir eigentlich geplant hatten. Wir werden dann wieder zu den *Quintology*-Spielen zurück kehren, wenn wir wissen, dass wir eine wirklich robuste Engine als Grundlage haben. Denn dann können wir uns wirklich auf die Story konzentrieren und auch das abliefern, was wir uns ursprünglich vorgenommen hatten. Was bei *Munch's Oddysee* am Ende rauskam, wich erheblich von dem ab, was wir ursprünglich konzipiert hatten. Und so etwas gefährdet meiner Meinung nach die gesamte epische Story der *Quintology*.

OXM: Wenn die Fortsetzung folgt, dann also erst auf der nächsten Konsolen-Generation?

Lanning: Danach sieht's aus.



Lorne Lanning

„Die zu erbeutenden Schurken warten natürlich nicht auf dem Präsentierteller, sondern verschanzen sich gerne.“

» einige feine Artikel gibt's nur auf dem Schwarzmarkt. Geld spielt also eine Rolle, denken Sie deshalb immer an die Devise: Nur ein toter Bandit ist ein guter Bandit! Aber liefert man ihn lebendig ans Messer, ist das noch erheblich besser, denn dann kassiert Stranger eine etwa doppelt so hohe Prämie.

Die zu erbeutenden Schurken warten nicht auf dem Präsentierteller auf ihre Ergreifung, sondern verschanzen sich gerne in gut bewachten Stützpunkten. Frontaler Ballerangriff ist theoretisch möglich, praktisch aber ziemlich lebensmüde. Sie spähen lieber erst einmal die Umgebung aus, suchen nach Hintereingängen und versuchen, Wachen einzeln anzulocken. Bevorzugte „Waffe“ dafür ist der Chippunk, ein dauerschwappendes Nagetier, das Gegner anredet und sie damit von ihrem Posten lockt. Sie sitzen derweil idealerweise getarnt im hohen Gras und können sich jetzt von hinten anspiren, um Ihr Opfer auszuknocken. Oft lässt sich auch die Umgebung zu Strangers Vorteil nutzen, zum Beispiel um Feinde auf spitze Pfähle oder in lodernde Feuerchen zu

befördern. Auf diese Weise dünnt Stranger allmählich die feindliche Übermacht aus, aber offene Schießereien kommen keinesfalls zu kurz: Bei unseren Anschlagversuchen lösen wir früher oder später einen Alarm aus. Für das Shooter-Gameplay ist die Ego-Ansicht vorzuziehen, um flott Waffen wie Granaten-Fledermäuse oder Schrotflinten-Schnecken abzufeuern. Unterschätzen Sie dabei nicht die künstliche Intelligenz, die Wachen alarmieren ihre Kollegen und suchen selbstständig nach Deckung. Die Schusswechsel sind turbulent und herausfordernd. Gnädigerweise wird das Spielgeschehen angehalten, während man im Munitionsmenü den Armbrust-Modus ändert (zwei der acht Geschosstypen lassen sich auf die beiden Schultertasten legen). Sie können auch immer wieder etwas Lebensenergie durch Betätigung der „Schütteln“-Taste regenerieren. Die dazugehörige Animation dürfte vor allem Besitzern von schwimmfreudigen Vierbeinern ein Grinsen entlocken. Wer Strangers Vergeltung schlichtweg als Western-Shooter abstempeln will, tut dem Spiel



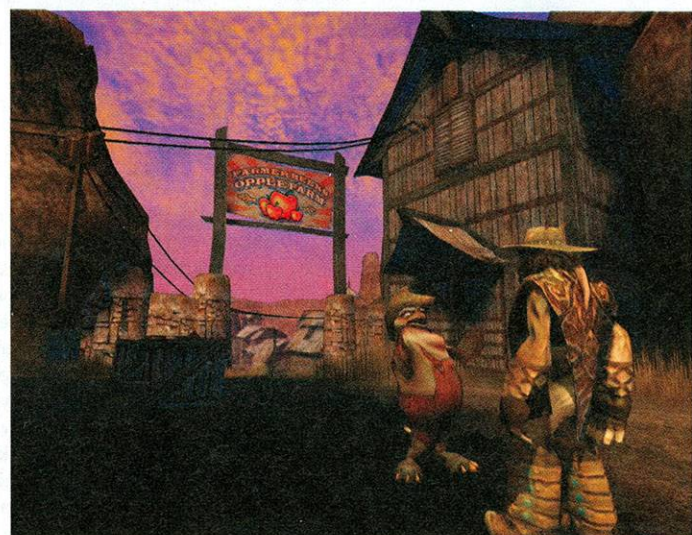
↑ Im Wald, da sind die Scharfschützen.



↑ In der Stadt warten drollige Charaktere.



↑ Halten Sie nach Alternativwegen zum Anschleichen oder Abhauen Ausschau.



↑ Auftraggeber gibt es nicht nur in den Städten: Schwätzchen mit Bauer Beek.

VORSICHT, BISSIGE MUNITION



Führende Kopfgeldjäger empfehlen: Damit die nächste Mission nicht zu schwer wird, sollten Sie immer mit einem gut gefüllten Munitionsbeutel in den Kampf ziehen. Nur die Auflade-Stromstöße der Zapp-Fly lassen sich beliebig oft abschießen. Es lohnt sich, später Geld in Upgrades zu stecken, welche die Wirkungsweise der Geschosse deutlich verbessern.

ZAPP-FLY



Kostenlos und doch so nützlich. Piket Gegner, sprengt Fässer, aktiviert geheimnisvolle Schaltfelder und fängt andere Munitionssorten in freier Wildbahn ein. Wenn Sie mit dem nächsten Schuss ein paar Sekunden warten, lädt sich automatisch ein extrastarker „Mach die Fliege!“-Stromschlag auf.

UPGRADE: Keines



CHIPPUNK

„Was geht ab, Alter?“ – Niedliche stationäre Quasselstrippen, deren nerviges Geschnatter einen Wächter zu ihrer Position lockt.

UPGRADE: HOWLER PUNK

Dank fortschrittlicher Megafon-Verstärkung werden bis zu drei Gegner gleichzeitig mit Verbalinjuriert abgelenkt.



BOLAMITE

Dieser mobile Spinnfaden-Spender fängt auf Knopfdruck einen Banditen ein, der sich dadurch prima aufsaugen lässt.

UPGRADE: BOLA BLAST

Größer, klebriger, versponnener! Statt eines Single-Schurken wickeln Sie jetzt ganze Ganovengruppen ein.



STINGBEES

Zielsuchender Bienenstich: Was immer sich in Ihrem Fadenkreuz befindet, wird gnadenlos verfolgt.

UPGRADE: SUPER STINGBEES

Großangriff der Killerbienen, die in dieser verschärften Version noch schneller und härter zustechen.

Strangers merkwürdige Waffen

THUD SLUG

Auf kurze Distanz dominiert die Schnecken-Schleuder. Wirkungsweise ähnlich einer Schrotflinte, wirft Gegner zurück.

UPGRADE: RIOT SLUG

Banditenschreddern leicht gemacht, beim Einschlag werden viele kleine Splitterteile durch die Umgebung geschleudert.



SKUNK BOMB

Der herbe Körpergeruch des Stinktiers beschert Übelkeit, wodurch das Opfer vorübergehend wehrlos wird.

UPGRADE: SPARK STUNKZ

Implodierender Superstinker mit Saugkraft: Mehrere Feinde gleichzeitig werden angezogen (sogar aus Gebäuden heraus).



BOOM BATS

Schmeißen, tief durchatmen, bum! - Diese Spreng-Fledermäuse hauen mit Granaten-Sprengkraft rein.

UPGRADE: RIOT SLUG

Fünf Gegnersuchende Fledermaus-Sprengköpfe gleichzeitig. Damit lichten Sie auch die dichtesten Feindesansammlungen im Nu.



FUZZLE

Die Kuschelkugeln sind ein prächtiger Minenersatz. Sobald sich ein Gegner nähert, springen sie auf und beißen kräftig zu.

UPGRADE: RABID FUZZLE

Tollwütige Fuzzles haben eine höhere Feinderkennungsreichweite und richten noch mehr Schaden an.



↑ Zwei Fäuste für ein Hallelujah, vor allem mit aufgerüsteter Hiebeskraft.



↑ Mit genug Bargeld leistet man sich Extras wie größere Munitionstaschen.

„Der Handlungsablauf hält ein paar faustdicke Überraschungen parat.“

» etwas Unrecht. Die Schauplätze werden allmählich immer industrieller und technologischer, der Handlungsverlauf bietet ein paar faustdicke Überraschungen und das Gameplay wirkt abwechslungsreich. Durch Manipulation der zum Teil zerstörbaren Umgebung schafft man sich neue Wege. Herumstehende Objekte lassen sich durch einen gut gezielten Fliegen-Stromstoß auf blau leuchtende Felder aktivieren. Von der Rail-Shooter-Einlage bei einer Minenwagenfahrt bis zu den ulkigen Dialogen mit den Stadtbewohnern gibt's immer wieder etwas Neues zu erleben und bestaunen.

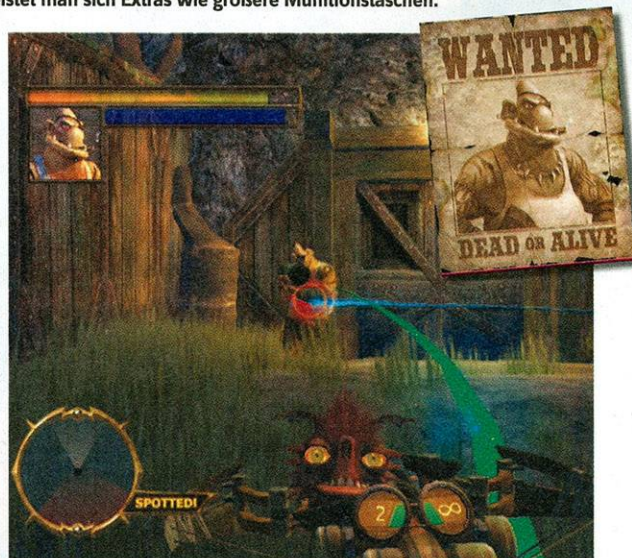
Grafik und Sound wirken extrem vielversprechend, hoffentlich überlebt der Witz der englischen Original-Sprachausgabe

auch die deutsche Lokalisierung, an der gerade gearbeitet wird. Der Showdown findet übrigens etwas früher als erwartet statt, der Europa-Release erfolgt nämlich bereits im Februar 2005.

Erster Eindruck

» Oddworld: Stranger's Vergeltung

Ich will dieses Spiel - tot oder lebendig. Szenario, Grafik und Spielablauf von *Oddworld: Stranger's Wrath* versprühen reichlich Originalität und Frische. Genau das Richtige nach den routinierten Erfolgsformelrezept-Aufwärmern der Vorweihnachtszeit. Rasante Action, irre Waffen und die Hochglanz-Optik sind super gelungen.



↑ Fatty McBoomboom ist der letzte Banditenboss im Mongo-Tal.

Otogi 2: Immortal Warriors

Der unsterbliche Sechserpack aus dem Jenseits: Ein halbes Dutzend untoter Krieger meldet sich zur Monsterjagd und mischt die Dämonenbrut auf.

Von: Jean-Reiner Jung

Entwickl.: Sega	Genre: Action
Publ.: Atari	
Spieler: 1	Termin: Februar 2005
www.sega-europe.com	

Mal ganz ehrlich: Erliegen Sie auch schon mal dem Charme eines fernöstlichen Heldenepos? Wenn bei *Tiger & Dragon* die Helden durch den Bambus-Hain fliegen. Wenn bei *Hero* Rosenblüten durch das Bild schweben, während sich der Abgesandte des Kaisers mit seinem Feind ein Duell bis aufs Blut liefert. Oder wenn bei Prinzessin Mononoke die Tiergeister nach Vergeltung schreien – dann merkt man doch, wie befremdlich und zugleich bezaubernd diese Märchenwelten aus dem Reich der aufgehenden Sonne sind. Was hat das jetzt mit *Otogi 2: Immortal Warriors* zu tun? Ganz einfach: Noch deutlicher als der Vorgänger schlägt der zweite Teil in dieselbe Kerbe wie die oben erwähnten Filme. Einen ersten Eindruck davon können Sie bereits jetzt gewinnen. Auf die Heft-DVD dieser Ausgabe haben wir eine spielbare Demo-Version dieses Spieles gepackt, die es Ihnen ermöglicht, zwei Levels zu spielen. In unseren Redaktionsräumen kamen wir jedoch schon in den Genuss der fertigen amerikanischen Version, welche in der dortigen Fachpresse

Höchstnoten eingefahren hat. Einer der Gründe für diese großzügige Punktevergabe liegt ganz sicherlich in der einzigartigen fernöstlichen Atmosphäre, welche sonst wohl kein anderes Xbox-Spiel zu bieten hat.

Es wäre jetzt aber völlig falsch, *Otogi 2* nur auf die Atmosphäre zu reduzieren. Denn auch in spielerischer Hinsicht hat sich im Vergleich zum Vorgänger einiges getan. Waren dort die Aufgabenstellungen in den Levels noch recht simpel gestrickt, so hat man es jetzt mit abwechslungsreicheren und teilweise auch komplexeren Missionen zu tun. Mal gilt es, in bekannter Manier bestimmte Monster zu erledigen, dann müssen innerhalb eines Zeitlimits Bauwerke zerstört werden oder Sie verteidigen eine Stellung vor angreifenden Dämonenkriegern. Das Spektrum der Abwechslung verbreitert sich zusätzlich dadurch, dass Sie nun viel mehr Charaktere zur Verfügung haben. Während sich der untote Raikoh im Vorgänger noch alleine durch die Levels schlagen musste, merkt man jetzt gleich zu Spielbeginn, dass in der Fortsetzung ein anderer Wind weht. Schon in der Einleitung steuern Sie eine mystische Fächerfrau, die sich auf den Weg zu Raikohs Grab macht, um ihn wiederzubeleben. Nur wenig später stoßen noch vier weitere Krieger aus dem Schattenreich hinzu. Nun dürfen Sie vor jeder Mission entscheiden, welcher der sechs Charaktere für das bevorstehende Areal am besten geeignet ist. Doch auch eine eher

ungünstige Auswahl kann ihr Gutes haben: Für eine gewagte Charakter-Level-Kombination werden besondere Levelsteigerungen oder Ausrüstungsgegenstände freigeschaltet. Dies sollte man jedoch erst dann wagen, wenn man das Spiel mindestens einmal durchgespielt hat. Nach dem Abspann haben Sie nämlich die Möglichkeit, den Menüpunkt „2nd-Play“ anzuwählen und mit den bereits erspielten Erfahrungspunkten, Waffen und Ausrüstungsgegenständen das Spiel noch einmal zu bestreiten. Als Belohnung erwarten Sie dann neue Storywendungen in den Zwischensequenzen (die übrigens äußerst beeindruckend in Spielgrafik gehalten sind) sowie der Zugriff auf geheime Bonusmissionen und weitere, noch durchschlagskräftigere Waffen.

Obwohl *Otogi 2: Immortal Warriors* in Japan und den USA bereits erhältlich ist, müssen wir uns in Europa noch bis zum Februar 2005 gedulden.

Bonus-Info

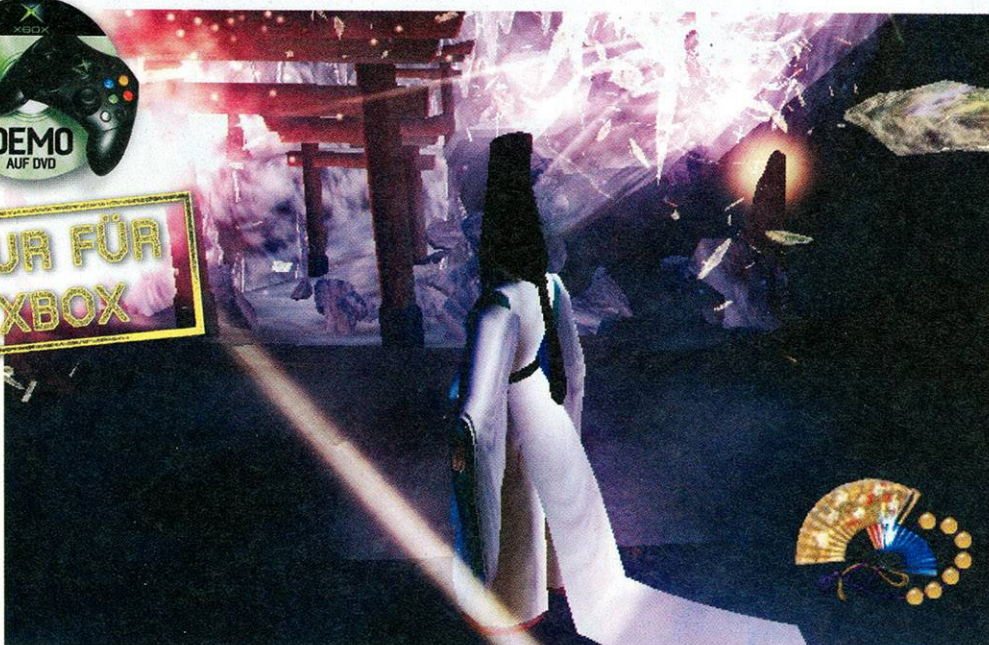
ZAUBERHAFTE SPRACHE

Obwohl die englische Synchronisation sehr gut gelungen ist, empfehlen wir, das Spiel auf Japanisch mit englischen Untertiteln zu spielen. Die zauberhaften Welten wirken noch um einiges mystischer, wenn man diesen schon fast sakralen Intonationen lauschen kann.

Erster Eindruck

Otogi 2: Immortal Warriors

Von wegen Geschichten aus der Gruft: Die untoten Krieger sind lebhafter denn je und noch nie sahen dämonenverseuchte Landstriche so großartig aus. Besonders die Idee, dem Helden fünf weitere Charaktere zur Seite zu stellen, ist sehr gelungen und steigert den Wiederspielwert enorm.



↑ Massig Effekt-Protzereien.



↑ Tsuna greift eine riesige Bronzestatue an.

↑ Der Heidenspaß für die ganze Familie: Bei *Otogi 2* kann man wirklich so gut wie alles kaputt machen!

DÄMONEN-KILLER Neue Helden aus dem Reich der Toten



Ganze sechs Helden stehen Ihnen in *Otagi 2: Immortal Warriors* zur Verfügung. Wir zeigen Ihnen die sechs Mitglieder der mystischen Mischpoke.

RAIKOH

Schon im Vorgänger hat Raikoh gezeigt, dass er es mit ganzen Horden von Dämonen im Alleingang aufnehmen kann. Er ist der ausgewogenste Charakter und kann in jedem Level eingesetzt werden. Zu Beginn des zweiten Teils wird er von Seimei wiederbelebt.

KINTOKI

Wie eine Abrissbirne marschiert Kintoki durch die Levels. Nicht selten passiert es, dass er seine Gegner derartig kraftvoll davonstößt, dass sie nicht nur ihre Komplizen umwerfen, sondern auch ganze Gebäude zu Klump verarbeitet werden. Seine Schwäche liegt in seiner Langsamkeit und der mangelnden Sprungkraft.

TSUNA

Dieser Wolfsmensch ist eine reine Kampfmaschine. Mit seinem extralangen Kampfstab und seinen Klauen ist es ihm ein Leichtes, mehrere Gegner auf einmal in seinem Umkreis zu erledigen. Der Fernkampf mit Magie fällt dementsprechend natürlich sehr schwach aus.

SADAMITSU

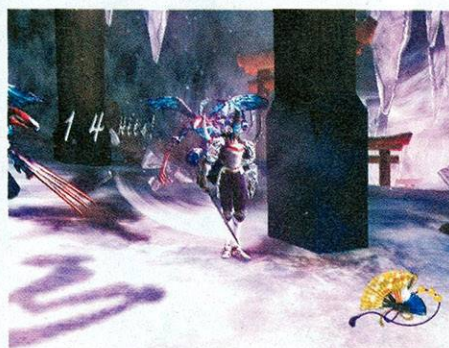
Vielfältige und schlagkräftige Combos sind ihr Spezialgebiet. Mit bestimmten Kombinationen schafft sie es sogar, Gegner einzufrieren. Sollte es Sie also in ein Gebiet verschlagen, in dem sich Hundertschaften von Aushilfsdämonen breit gemacht haben, ist diese Frau genau richtig. Größere Gegner sollten wegen ihrer schwachen Magie eher gemieden werden.

SEIMEI

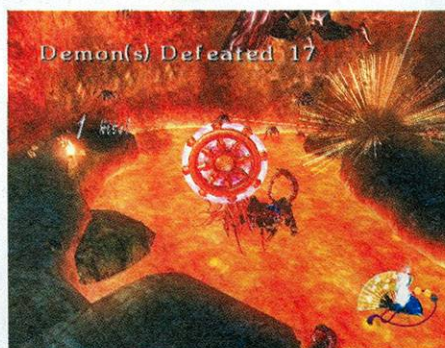
Ein weiterer Charakter mit sehr großer magischer Kraft. Außerdem kann sie Feinde weiter durch die Gegend schleudern als jeder andere Charakter im Spiel. Für einen effektiven Nahkampf ist Seimei aber dennoch nicht geeignet, da ihre normalen Angriffs- und Defensivwerte zu niedrig sind.

SUETAKE

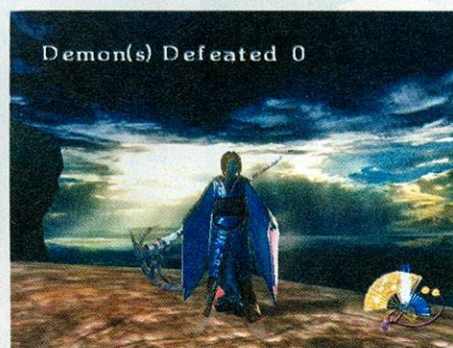
Der merkwürdigste Charakter von allen. Sein Geist verschmolz mit einer Baumwurzel und nun werden beide durch ein im oberen Bereich angebrachtes Spruchband zusammengehalten. Bei solch einer gebündelten astralen Energie ist es kein Wunder, dass hier die magischen Kräfte im Vordergrund stehen.



↑ Ein Untoter gegen miese Flugdämonen.



↑ Ungewöhnlich: ein Baumgeist mit Steuerrad.



↑ Sadamitsu ist die Fachfrau für Supercombos.



Cold Fear

Ubisoft und Darkworks stellten in Paris erstmals eine spielbare Version ihres Action-Horrorspiels Cold Fear vor.

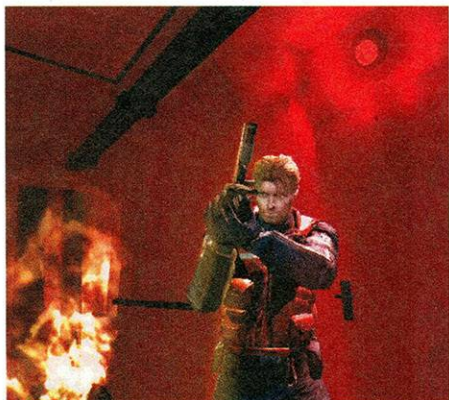
Von: Sascha Dowidat

Entwickl.: Darkworks	Genre: Action-Adventure
Publ.: Ubisoft	
Spieler: 1	Termin: März 2005
www.darkworks.com	

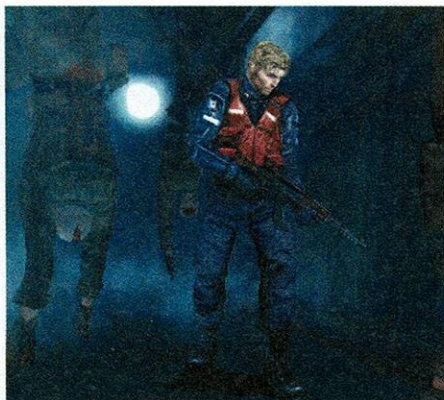
➡ Nebelschwaden ziehen vorbei, markerschütternde Schreie in der Ferne, alte Schiffstruhen, Taue und Rettungsringe schmücken die kahlen Treppenstufen – dieses Bild bot sich den geladenen Journalisten bei der Cold Fear-Pressetour in Paris und versetzte die Besucher gleich in die richtige Stimmung für die bevorstehende Präsentation, spielt die Geschichte von Cold Fear doch auf einem mysteriösen russischen Walfangschiff, auf dem ein unbekannter Feind die Besatzung bestialisch niedermetzelt. Aber was haben Sie als Tom Hansen, stinknormales Mitglied der US Coast Guard, damit zu tun? Nun ja, sagen wir mal, Sie sind einfach zur falschen Zeit am falschen Ort und kämpfen von Beginn an ums nackte Überleben. Sie beginnen Ihr unfreiwilliges Abenteuer auf dem Deck des Schiffes. Stilvoll schlagen Wassertropfen an die Kamera, laufen an ihr hinab ... Aber für solche Details haben Sie keine Zeit. Sie haben mehr damit zu tun, den plötzlich auftauchenden Untoten auf Deck mit Pistolen, Shotguns und Flammenwerfern richtig einzuheizen. Während des Kampfes peitschen die Wellen über das Boot und Sie haben Probleme, festen Halt zu finden. Die bewegliche Spielumgebung, die den Seegang des Schiffes simuliert, ist dabei zentrales Element und einzigartige Idee. Dazu hat Darkworks eine spezielle Engine entwickelt, die das Schiff auf der Längs- und Querachse dreht, abhängig davon, wo der Spieler sich gerade befindet. ➤



⬆ Mit dem Vieh ist nicht gut Kirschen essen.



⬆ Noch weiß Tom nicht, was ihn erwartet.



⬆ Ob an der Decke zu baumeln ein ernstes Hobby ist?



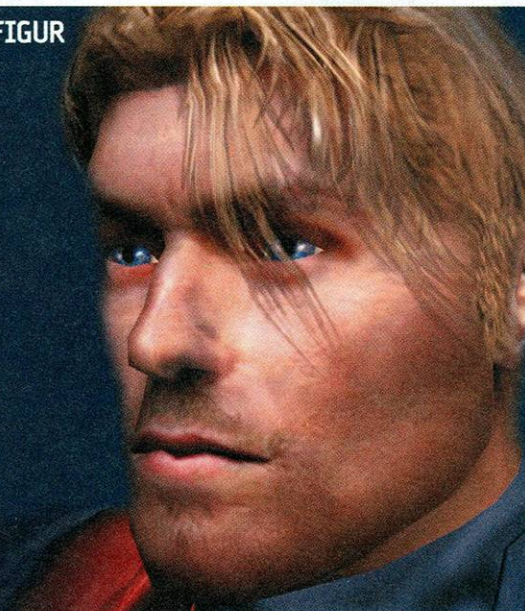
⬆ Langsam artet das hier in Stress aus.

» Sie kämpfen gegen mehrere Gegner und urplötzlich wird das Boot durch den Sturm hin und her geworfen. Ihre Feinde werden von Bord gespült und Sie können sich mit letzter Kraft noch an der Reling festhalten. Solche Momente überraschen und tragen hervorragend zur dichten, unheimlichen Atmosphäre bei. Davon werden Sie bei *Cold Fear* einige erleben, die teilweise mit cineastischen Stilmitteln wie stimmungsvollen Kamerafahrten in Szene gesetzt werden. Durch den Seegang bewegen sich plötzlich halb zerflederte Leichen oder angreifende Feinde werden in Nahaufnahme gezeigt. Die Gewaltdarstellungen in *Cold Fear* sind gut animiert, aber sicher nichts für zartbesaitete Naturen, die bei den ersten Blutspritzern auf der Kamera schon das Weite suchen. Was sich bis hierhin anhört wie ein reines Horror-Abenteuer, spielt sich wesentlich actionlastiger als zunächst erwartet. Denn neben blutrünstigen Zombies bekommen Sie es noch mit mutierten Parasiten, den Exocels, zu tun, die ein Teil des Rätsels um den un-

TOM HANSEN: BIOGRAFIE DER SPIELFIGUR



Tom Hansen wurde in Bayou im US-Bundesstaat Louisiana geboren und entdeckte schon früh die Liebe zum Wasser. Sein Vater war Monteur auf einer Ölbohrinsel im Golf von Mexiko und Tom wollte in die Fußstapfen seines alten Herren treten. Als der Hurrikan Chantal 1998 über den Golf hinwegfegte, kämpften einige Arbeiter der Ölplattform, darunter auch sein Vater, bis zum bitteren Ende. Doch der Sturm war zu stark und man hörte nie wieder etwas von ihnen. Das Meer hatte ihm seinen Vater genommen und innerlich spürte er das Verlangen nach Rache. Noch in jungen Jahren meldete er sich für die Küstenwache, war engagiert und furchtlos. Ein Grund, warum seine Vorgesetzten ihm die schwierigsten Aufgaben zutrug, etwa Drogenschmuggler in den Gewässern südlich von Florida aufzuspüren. Er brachte immer nur sich selbst in Gefahr, nie seine Kollegen. Es scheint fast so, als würde er das Meer herausfordern, nach seinem Vater auch ihn zu holen ...



Bonus-Info

DARKWORKS UND UBISOFT IN ENGER ZUSAMMENARBEIT

Darkworks konnte schon mit *Alone in the Dark 4* Lorbeeren einheimen, während Ubisoft einer der größten Publisher für Computer- und Videospiele ist. Interessanterweise befinden sich die Firmensitze der Unternehmen in Paris in unmittelbarer Nähe. Gerade einmal 20 Minuten trennen die beiden – eine gute Zusammenarbeit ist wohl vorprogrammiert.

⬆ Grafisch sieht *Cold Fear* schon jetzt absolut vielversprechend aus.



Matthieu Boulard, 3rd Party Producer Ubisoft, und Florian Desforgues, Project Manager Darkworks, standen uns in Paris Rede und Antwort.

OXM: Was ist für Sie das spektakulärste Element in *Cold Fear*?

Desforgues: Gleich am Anfang des Spiels landet der Spieler auf dem Walfangboot und er merkt schnell, dass sich das ganze Boot ständig bewegt und dieses Einfluss auf das Spiel hat.

Boulard: Zusätzlich erlebt der Spieler verschiedene Spannungshöhepunkte im Laufe des Spiels, wenn er zum Beispiel auf der Ölplattform ankommt und diese das erste Mal sieht.

INTERVIEW

OXM: Welche Spiele haben Sie bei der Entwicklung von *Cold Fear* beeinflusst?

Desforgues: Es gibt keine konkreten Spiele, die uns beeinflusst haben. Natürlich werden einige Elemente auch in anderen Spielen vorkommen, aber wir haben versucht, mit *Cold Fear* ein neues und einzigartiges Spielerlebnis zu schaffen.

Boulard: Wir haben uns eine Stimmung vorgestellt und diese dann versucht im Spiel umzusetzen.

OXM: Auf welche Gameplay-Elemente haben Sie sich am meisten konzentriert?

Desforgues: Wir haben versucht, die bewegliche Spielumgebung permanent weiterzuentwickeln. Gegner werden über Bord gespült, Ihr Charakter kämpft gegen die Wellen und später haben wir das immer weiter ausgebaut. So kann der Charakter auf Ölfässer schießen und sich dadurch

einen Vorteil verschaffen. Aber wir wollten auch Situationen schaffen, in denen unvorhergesehene Dinge passieren, etwa der Angriff durch die Exocels.

OXM: Mit wie vielen unterschiedlichen Kreaturen muss sich Tom Hansen herumschlagen?

Desforgues: Im gesamten Spiel wird es acht unterschiedliche Kreaturen bzw. Kategorien von Monstern geben. In den jeweiligen Kategorien unterscheiden sich die einzelnen Monster voneinander, zum Beispiel gibt es die Exocels und den Excel-Generator.

Boulard: Es wird unterschiedliche Monster geben. Einige kommen aus dem Meer, andere sind Mutationen. Im späteren Verlauf wird es auch einen unsichtbaren Gegner geben. Der Spieler muss möglichst schnell die Schwachpunkte seiner Gegner herausbekommen. Dazu sollte er die Spargun benutzen, denn jedes Monster

reagiert anderes auf diese Waffe und verrät so seinen Schwachpunkt.

OXM: Wird es weitere Schauplätze neben der Ölplattform und dem Walfangschiff geben?

Desforgues: Es sind die beiden Hauptschauplätze, allerdings wird die Ölplattform viel Abwechslung bieten, da es unterschiedliche Module mit verschiedenen Themen wie Unterwasserabschnitte, wissenschaftliche Bereiche usw. gibt.

OXM: Welche Puzzles wird es im Spiel geben?

Boulard: Es wird nur einige kleinere Rätsel geben, die den Spielablauf aber kaum unterbrechen, da wir uns mehr auf die Geschichte und die Action konzentriert haben.

OXM: Recht herzlichen Dank, dass sie sich so viel Zeit für uns genommen haben.



↑ Die düstere Stimmung des Spieles kommt super rüber.



↑ Gib mir deinen Lebenssaft ...



↑ Beinahe wären Sie über Bord gegangen.

DÉJÀ-VU Erinnerungen an alte Saturn-Zeiten werden wach.

Fear, Fear, Fear ...? Da gab es doch mal einen Titel mit ähnlichem Namen und ebenfalls einer Story in liquiden Gefilden. Genau – *Deep Fear*. Dieses letzte für den Sega Saturn in Deutschland erschienene Spiel bescherte dem 32-Bit-Gerät ein würdiges Ende. An Bord einer Unterwasserstation klärten Sie in der Rolle von John Major die Landung einer Weltraumkapsel auf, die in den Pazifik gestürzt ist. Ein hochmodernes Atom-U-Boot der US-Militärs kollidiert mit der Unterwasserstation und schon nimmt das Chaos seinen Lauf. Nicht nur auf Ihren Luftvorrat müs-

sen Sie aufpassen, sondern dürfen sich zeitgleich auch mit Aliens und Mutationen herumschlagen. Leider ging das Spiel etwas unter und gilt heute als eine der geheimen Perlen der 32-Bit-Ära.



» bekannten Feind zu sein scheinen. Diese kleinen, facehuggerähnlichen Gegner treten meist in Gruppen auf und fallen zum Beispiel plötzlich von der Decke. Da sich das Schiff permanent bewegt, sollten Sie ferner auf umherrollende Ölfässer achten, die Sie geschickt mit einem Schuss sprengen können, um der Gegner Herr zu werden. Besonders in Kämpfen mit Zombies und Exocels geht dann richtig die Post ab, müssen Sie doch mit Ihrer Munition haushalten und gleichzeitig schnell überlegen, welche Gegner zunächst gefährlicher für Sie sind. Auch kleine Rätsel-Elemente dürfen nicht fehlen. So müssen Sie Gegenstände und Schlüssel finden, bestimmte Waffen gezielt einsetzen oder Schalter zur richtigen Zeit drücken, wenn sich beispielsweise eine Horde Zombies auf einer Klappbrücke befindet und sich diese mit Ihrer Hilfe im richtigen Moment öffnet. Das Geheimnis um das Walfangschiff führt Sie später auch noch auf eine riesige Ölplattform, auf der Sie eine unglaubliche Überraschung erleben. Und was hat die mysteriöse Russin Anna mit der Geschichte zu tun? Das erfahren Sie erst im März, sicher ist aber, dass *Cold Fear* bis jetzt schon sehr vielversprechend aussieht. Die beklemmende Atmosphäre, die gelungene Technik und die innovativen Gameplay-Elemente machen Lust auf mehr.

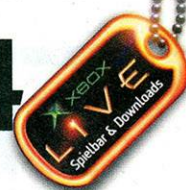
Erster Eindruck

► *Cold Fear*

Wirklich beeindruckend, was die Jungs von Darkworks da auf die Beine gestellt haben. *Cold Fear* bedient sich zwar vieler bekannter Ideen, bringt durch die dynamische Spielumgebung und tolle Atmosphäre aber frischen Wind ins Genre. Hier erwartet uns ein kultiges Horror-Action-Adventure der besonderen Art.



Tom Clancy's Rainbow Six 4



Ubisofts durchschlagskräftige Anti-Terror-Einheit um Teamleader Ding Chavez und Scharfschütze Dieter Weber steht seiner größten Bedrohung gegenüber.

Von: Manfred Reichl

Entwickl.: Ubisoft	Genre: Taktik-Shooter
Publ.: Ubisoft	Live: 2-16
Spieler: 1-2	Termin: März 2005
www.ubisoft.de	

Erfolgreiche Spiele-Reihen schreien nach Fortsetzungen, dazu gehören mit über 7,5 Millionen verkauften Exemplaren auch die *Rainbow Six*-Titel. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass Publisher Ubisoft mittlerweile bereits den neuesten Spross der Serie mit dem Arbeitstitel *Tom Clancy's Rainbow Six 4* angekündigt hat.

In der nahen Zukunft bedroht diesmal ein global operierendes Terroristen-Netzwerk die Welt mit einem Nanotech-Viren-Anschlag. Wie gehabt liegt das Wohl und Wehe der Menschheit deshalb in den Händen der Anti-Terror-Einheit Rainbow. Diesmal haben es Ding Chavez und seine Jungs aber mit besonders gerissenen Schurken zu tun, welche nicht nur auf ein hochmodernes Waffenarsenal zurückgreifen, sondern auch die Rainbow-Taktiken gegen das Team Rainbow selbst einsetzen. In

einen Hinterhalt gelockt und in aussichtsloser Unterzahl werden Chavez & Co. diesmal persönlich zur Zielscheibe der Terroristen.

In der spannenden Einzelspieler-Kampagne dürfen Sie erstmals sowohl in die Rolle von Anführer Chavez schlüpfen als auch in die des deutschen Scharfschützen Dieter Weber. Ihrer Truppe werden im Spiel zudem völlig neue Elitesoldaten zugewiesen. Insgesamt befehlen Sie über das Befehlsmenü oder per Spracheingabe wieder drei CPU-gesteuerte Teamkollegen, zuvor stellen Sie das Trio diesmal jedoch erst aus zehn multinationalen Einsatzkräften zusammen.

In technischer Hinsicht verspricht Ubisoft eine komplett überarbeitete und extrem scharfsinnige Feind-KI. Dazu kündigten die Macher auch eine vollständig neue Grafik-Engine für den vierten Teil an. In Anbetracht der mittlerweile leicht angestaubten Optik von *Rainbow Six 3* ein weiser Schritt. Außerdem findet in der neuen Grafik-Engine zudem die Ragdoll-Physik Anwendung. Diese sorgt bekanntlich dafür, dass sich die Körper aller nicht-spielbaren Charaktere sehr realistisch verhalten. Vor allem bei Nahkämpfen soll dieses Feature zum Einsatz kommen. Im Gegensatz zu den Vorgän-

gern werden obendrein bessere Soundeffekte zu einer spannenderen Atmosphäre beitragen. Freuen Sie sich unter anderem auf knarrende Holzböden, flüsternde Feinde und Geiseln, die im Nebenraum um ihr Leben betteln.

Des Weiteren wird laut ersten Informationen auch die Xbox-Live-Anbindung mit merklichen Verbesserungen, Ergänzungen und exklusiven Modi aufwarten. So soll es neben den klassischen Spielvarianten gegen- und miteinander diesmal auch einen Karriere-Modus über Xbox Live geben. Dieser ermöglicht es dem Spieler, seinen eigenen Elitesoldaten zu erschaffen, dessen Fähigkeiten und Ausrüstung er dann in neuen Online-Missionen stetig verbessern kann.

Bonus-Info

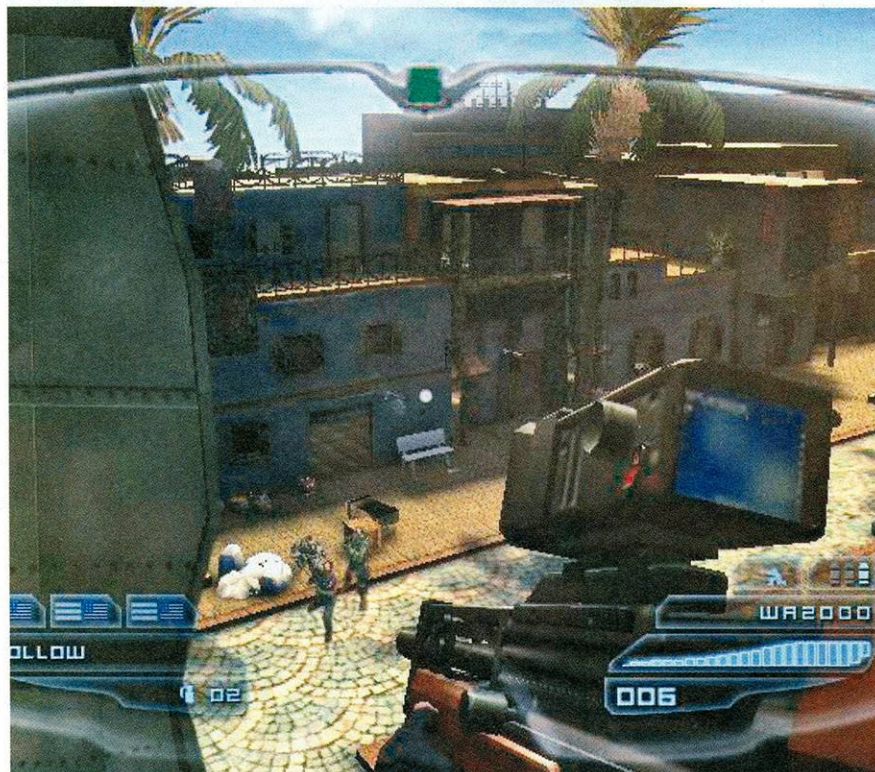
ALLES NEU

Neben dem taktischen Gameplay wird in *RS 4* außerdem eine sehr düstere Handlung die Zocker bei Laune halten, die speziell die Persönlichkeiten hinter den einzelnen Charakteren unterstreicht. Für mehr Abwechslung sollen neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände sorgen. So dürfen Sie diesmal zum Beispiel auch Bewegungsmelder anbringen, mit Rammböcken Türen öffnen oder mit Micro-Sturmgewehren Räume gründlich säubern.

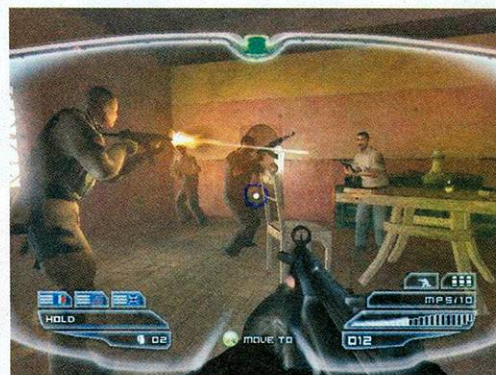
Erster Eindruck

Tom Clancy's Rainbow Six 4

Die Frischzellenkur für die Serie kommt genau richtig. Grafisch war schon *Black Arrow* nicht mehr auf der Höhe der Zeit, mit dem Nachfolger wird die Reihe jedoch wieder in neuem Glanz erstrahlen. Die frischen Gameplay-Elemente und vor allem der Karriere-Modus über Xbox Live versprechen eine runderneuerte Spielerfahrung.



Erstmals dürfen Sie nicht nur in die Rolle des Anführers, sondern auch in die des Snipers schlüpfen.



Sie sehen die Action durch ein neues Heads-up-Display.



Eine neue Grafik-Engine sorgt für rasantere Action.

Fight Night Round II

Die erstklassige Box-Simulation aus dem Hause Electronic Arts kehrt mit ordentlich aufgepumpten Gameplay-Muckis aus dem Trainingslager zurück!

Von: Manfred Reichl

Entwickl.: EA Sports	Genre: Boxen
Publ.: Electronic Arts	
Spieler: 1-2	Termin: März 2005
www.electronicarts.de	

Box-Fans, aufgepasst! Mit *Fight Night Round II* von Electronic Arts steht der Nachfolger des derzeitigen Genre-Königs in den Startlöchern. Und ob Sie es glauben oder nicht, EA will damit die Messlatte in puncto Wirklichkeitsnähe noch mal ein gutes Stückchen höher legen.

Chef-Entwickler Kudo Tsunoda ließ es sich nicht nehmen, sein Baby der ausgewählten Fachpresse höchstpersönlich zu präsentieren. „Wir selbst waren in *Fight Night 2004* nicht mit der Agilität der Boxer

zufrieden“, ließ er uns wissen. So war es beispielsweise nicht möglich, zu schlagen und sich gleichzeitig zu bewegen. Dies wird nun nicht mehr der Fall sein und die Beinarbeit der Sportler kommt besser zur Geltung. Noch mehr lag den Machern aber am Herzen, für mehr Wucht in den Schlägen zu sorgen. Durch das neue Haymaker-Feature können Sie nun bei einigen Punches weiter ausholen und mehr Kraft hineinlegen.

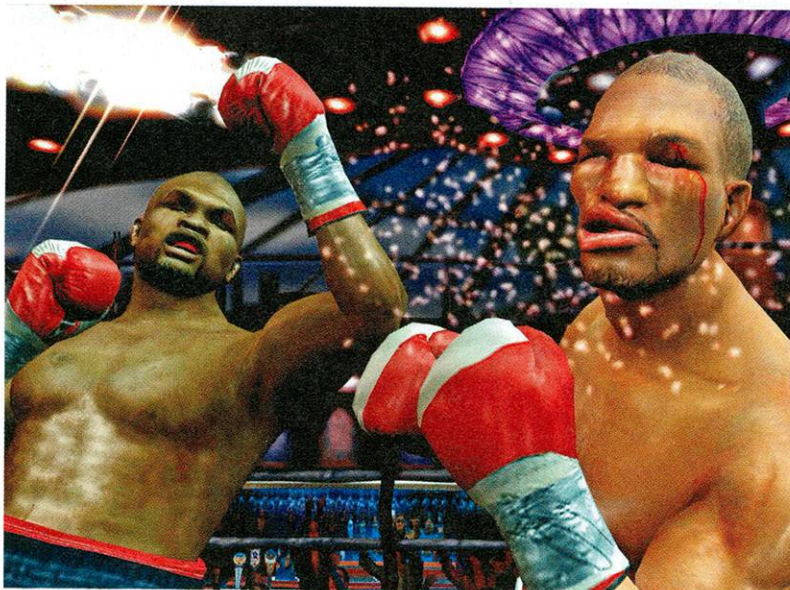
Ein Gameplay-Element, das im Vorgänger außerdem vermisst wurde, waren die fehlenden Clinches. In *Round II* wird es diese nun geben und Sie können die Attacken des Gegners mit Klammerversuchen unterbinden. Daraufhin muss der Kontrahent Sie dann erst mal wegstoßen und kann bis dahin nicht weiter auf Sie eindreschen.

Sehr zu begrüßen ist auch, dass Sie im Karriere-Modus nicht mehr nach einer vorge-

gebenen Anzahl von Kämpfen automatisch zum Rücktritt gezwungen werden, sondern dass Sie ein offenes Ende erwartet. Allerdings wird Ihr Charakter im Laufe der Jahre äußerlich und sportlich immer mehr abbauen und auf der Rangliste durch ausbleibende Erfolge wieder etwas abrutschen. Falls er zu häufig schwere Prügel bekommt, droht ihm sogar der Verlust seiner Box-Lizenz. Überhaupt wird der Karriere-Modus nun mehr Abwechslung bieten. So wird z. B. dem Aushandeln der Kämpfe viel mehr Bedeutung zugemessen. Gleichzeitig gilt es nun auch, ein vernünftiges Betreuer-Team zusammenzustellen. Sogar einen Cut-Man müssen Sie anheuern, der sich in den Rundenpausen eines Kampfes um die Schwellungen und Platzwunden des Boxers kümmert. Dabei dürfen Sie dann auch selbst Hand anlegen und mit einem Eisen die polierte Visage Ihres Athleten behandeln. ➤

Bonus-Info

GEBRÜDER KLITSCHKO
Insgesamt werden Sie im Spiel die Kontrolle über 38 verschiedene Boxer übernehmen dürfen – acht mehr als im Vorgänger. Zudem soll das Angebot je Gewichtsklasse breiter gefächert sein. Von den Klitschko-Brüdern Vitali und Vladimir fehlte in der uns präsentierten Vorab-Version allerdings jede Spur. Mit einem „großen Namen“ befand sich EA zum Redaktionsschluss jedoch noch in Verhandlungen und wollte die Katze noch nicht aus dem Sack lassen.



↑ Die richtig schweren Treffer werden nun noch spektakulärer in Szene gesetzt.



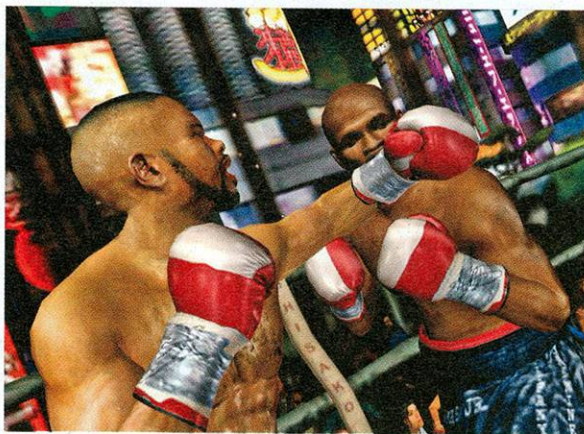
↑ Und wieder zoomt die Kamera nahe ran.



↑ Die KI der Boxer ist hervorragend ...



↑ Verschiedene Kamerawinkel sorgen für eine tolle TV-Atmosphäre.



↑ ... und sie weichen selbst schnellen Schlägen oft geschickt aus.

Bonus-Info

FAKTEN

Als Release-Termin hat EA sowohl für die USA als auch für Europa den März 2005 angepeilt. Über eine Xbox-Live-Unterstützung in europäischen PAL-Gefilden ist zudem noch nicht endgültig entschieden.

ARBEITSTITEL

Bisher handelt es sich bei der Namensgebung *Fight Night Round II* nur um einen Arbeitstitel. Möglicherweise wird der Nachfolger auch als *Fight Night 2005* oder mit einem anderen Namen veröffentlicht.

» Obendrein werden *Fight Night Round II* völlig neue Trainingsspielchen spendiert, die diesmal auch einen wesentlichen Einfluss auf das Äußere Ihres Boxers haben. Je nachdem, wie intensiv Sie mit Ihrem Kämpfer trainieren, wird dieser nämlich unterschiedlich aussehen. Von drahtig über normal und muskulös bis hin zu extrem fett kann die Form jedes einzelnen Athleten variieren.

Um einiges spektakulärer wird im neuen *Fight Night* auch die Präsentation ausfallen. Bei schweren Treffern zoomt die Kamera jetzt z. B. sehr nahe an die getroffenen Stellen heran und unterstreicht die verheerende Wirkung. Des Weiteren werden den Einmärschen zum Ring nun coolere Effekte spendiert (O-Ton Tsunoda: „Keine Tauben mehr!“). Weniger aufsehenerregend sind dafür die Knockout-Animationen. Im

Vorgänger zappelten niedergeschlagene Boxer aber ohnehin viel zu übertrieben zu Boden.

Grafisch werden vor allem die Athleten beeindruckender und realistischer aussehen. Von den realen Vorbildern der Fighter wurden nämlich massenhaft Fotos geschossen, um die Texturen der virtuellen Abbilder so echt wie möglich umzusetzen. Außerdem faszinieren die Körper der Charaktere nun mit einzeln animierten Muskelpartien. Sogar diverse Körperregionen der Nummerngirls haben jetzt ein Eigenleben und bei beleibteren Akteuren schwabbelt das Bauchfett bei Treffern eindrucksvoll.

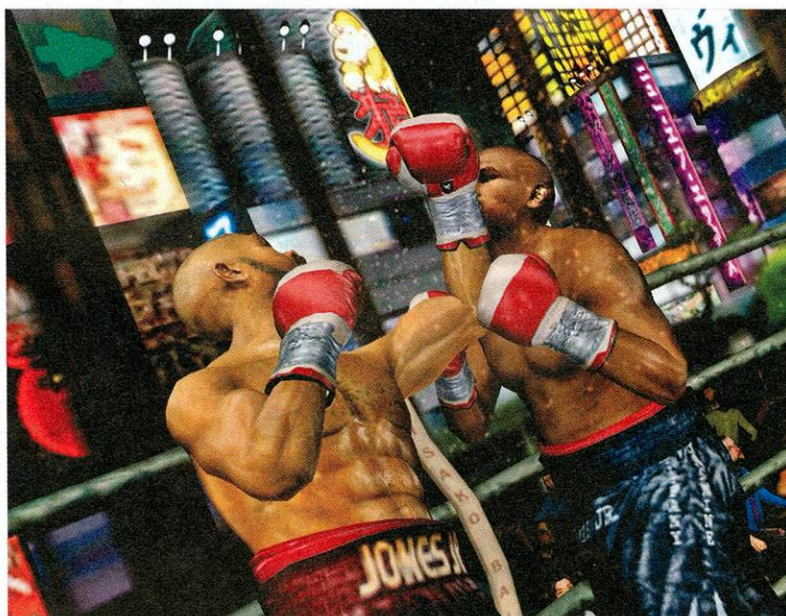
Was die Musik betrifft, dürfen Sie sich größtenteils wieder auf diverse Hip-Hop-Tracks freuen, da jedoch viele Latino-Boxer mit am Start sind, werden auch einige hispanische Songs mit von der Partie sein.

Insgesamt wird es aber bei der Soundauswahl mehr Abwechslung geben als im Vorgänger. Überhaupt nicht mehr dabei ist der DJ, der die Kämpfe in *Fight Night 2004* kommentierte. Dies wird in der US-Version nun von einem ESPN-Experten übernommen, in der hiesigen Fassung soll ein deutscher Fachmann für die Kommentare sorgen.

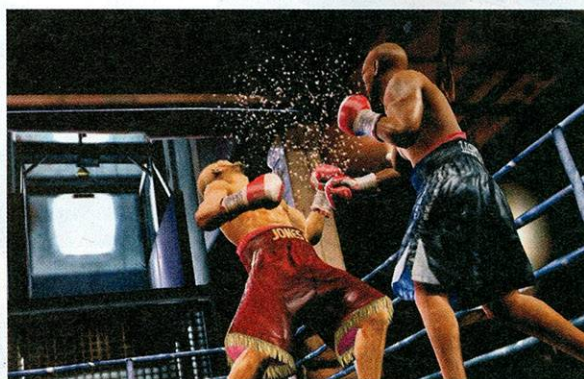
Erster Eindruck

» Fight Night Round II

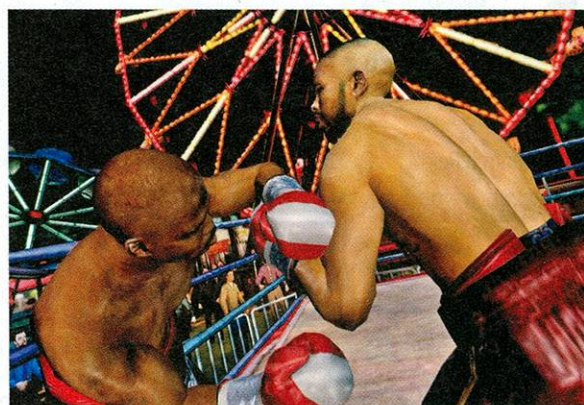
Der Vorgänger war exzellent, die Neuauflage wird aber kaum zu glauben – trotzdem noch mal ein ordentliches Stück besser. Die Entwickler bei Electronic Arts statten nicht nur das Gameplay mit gelungenen Zusätzen und Überarbeitungen aus, sondern auch der Umfang wird sinnvoll vergrößert und ergänzt.



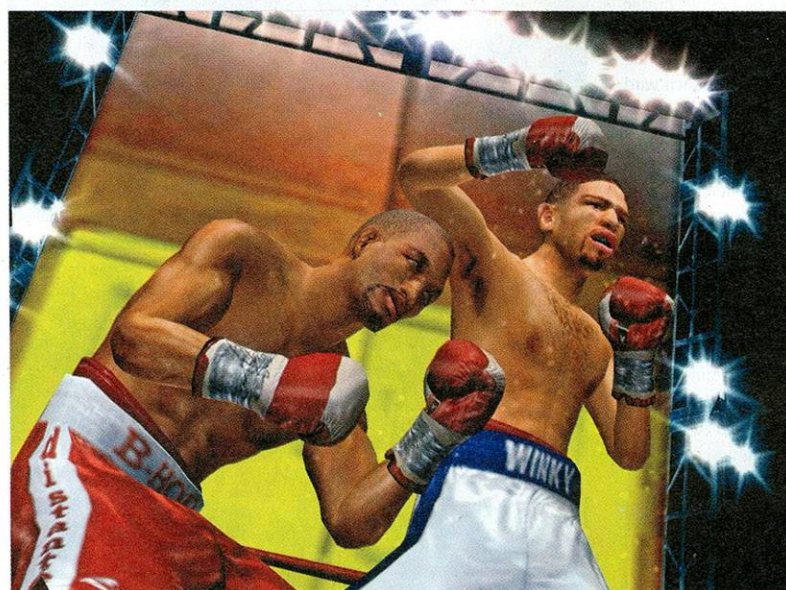
↑ Durch das Haymaker-Feature werden Aufwärtshaken nun noch durchschlagskräftiger.



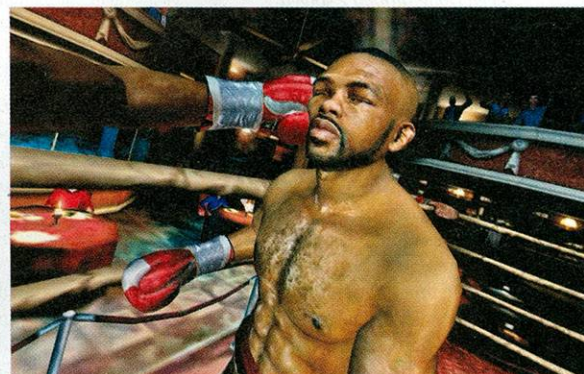
↑ Selbst die Fransen an den Hosen werden animiert sein.



↑ 38 Stars und keine Kirmes-Boxer werden am Start sein.



↑ Geschickt duckt sich Bernard Hopkins ab und bringt einen Körperhaken an.



↑ Oops, I hit him again! Roy Jones jr. kassiert den nächsten Schlag.



Forza Motorsport

Microsofts Antwort auf Sonys GT 4 setzt auf eine bärenstarke Online-Anbindung!

Von: Manfred Reichl

Entwickl.: Microsoft	Genre: Rennspiel
Publ.: Microsoft	Live: 2-8
Spieler: Nicht bekannt	Termin: 1. Februar
www.xbox.com/de	

Rennspiel-Fans, die eine Xbox ihr Eigen nennen, kommen auf keinen Fall zu kurz. *Burnout 3: Takedown* und *Need for Speed Underground 2* sorgen noch immer für Begeisterung, da steht mit *Forza Motorsport* von den Microsoft Game Studios auch schon der nächste vielversprechende Kandidat in den Startlöchern.

Authentische Fahrphysik, realistisches Schadensmodell, lebensechte Grafik und wirklichkeitsnahe Tuning-Möglichkeiten bis zum Abwinken sind die wichtigsten Features, welche den geneigten Zocker begeistern sollen. Als fahrbare Untersätze sind im Spiel über 200 komplett lizenzierte Fahrzeuge von über 40 renommierten Marken wie u. a. Ferrari, Chevrolet und Toyota enthalten.

Im Tuning-Bereich bieten ungefähr 150 bekannte Hersteller massenweise Möglich-

keiten, das eigene Vehikel zu einem echten Unikat zu gestalten. Eine Million verschiedene Lackierungsmöglichkeiten sprechen Bände und auch im Bereich des Karosserie-Tunings dürfen Sie sich austoben. Zahllose Felgen, Spoiler und Kotflügelverkleidungen sorgen optisch für eine individuelle Note. Selbstverständlich wird es auch möglich sein, an der Leistung Ihres Falters herumzuschrauben. Neue Motoren, Turbo-Einbausätze, eine bessere Radaufhängung, griffigere Bremsen, Rennreifen und noch vieles mehr verwandeln jeden langweiligen Serienwagen in ein PS-starkes Rennmonster.

Doch nicht nur für Quantität, sondern auch für Qualität wollen die Entwickler sorgen. Von der Fahrphysik einiger Autos konnten wir uns schon selbst überzeugen und waren in der Tat beeindruckt. Das Beschleunigungs- und Bremsverhalten sowie die Kurvenlage der Vehikel versprechen durchweg authentisch zu werden. Das Schadensmodell wird zudem nicht nur optisch für Realismus sorgen, sondern hat ebenfalls Einfluss auf das Fahrverhalten. Reifen reagieren obendrein sogar auf Temperatur, Druck- und Gewichtsveränderungen. Selbst die Aerodynamik spielt nach dem Anbringen von Karosserieteilen eine entscheidende Rolle. »



↑ Nachts gibt es tolle Lichteffekte, die sich auf den Autos spiegeln.



↑ Die Strecken werden allesamt höchst authentisch umgesetzt.

PIMP MY RIDE Durch umfassendes Tuning zum eigenen Traumauto



EAs *Need for Speed Underground 2* legte kürzlich in puncto Tuning-Möglichkeiten die Messlatte extrem hoch. *Forza Motorsport* könnte hier aber – ob Sie es glauben oder nicht – tatsächlich noch mal eine Schippe drauflegen. In nur vier kleinen Schritten können Sie mit Ihrem selbst modifizierten Flitzer jede Menge Spaß haben.



↑ Zunächst sind sämtliche Vehikel öde Serienwagen mit einer eher unspektakulären Lackierung und wenig Dampf unter der Haube.



↑ Mit protzigen Extras wie einem schicken Heckspoiler sorgen Sie für ein windschnittigeres Design Ihres heiß geliebten Fahrzeugs.



↑ Durch schicke Lackierungen und Decals (Logos von Tuning-Firmen) heben Sie Ihr Fahrzeug endgültig von anderen Standardwagen ab.



↑ Zu guter Letzt können Sie sich mit dem Auto auf den Strecken austoben und so richtig schön damit angeben – selbstverständlich auch online.

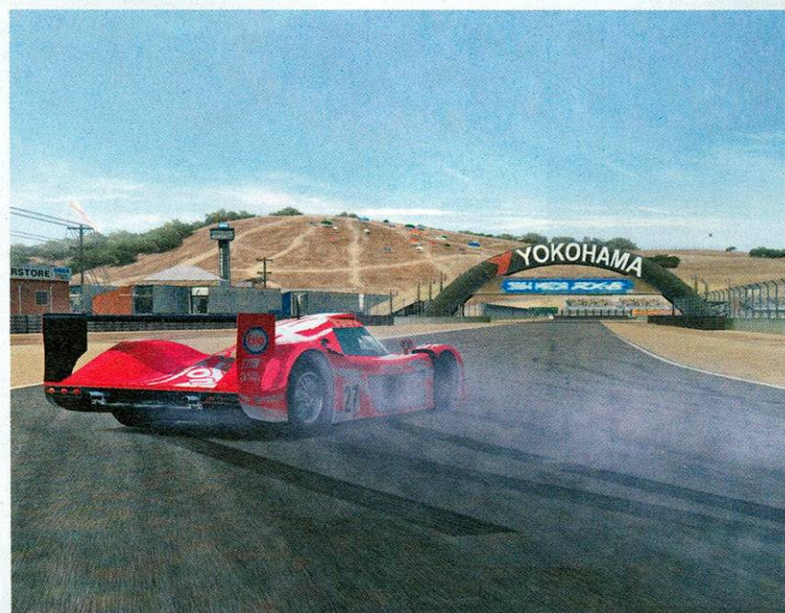
» Ganz groß geschrieben wird auch die Xbox-Live-Anbindung von *Forza Motorsport*. So dürfen Sie online nicht nur mit Ihrem selbst gestalteten Boliden protzen, sondern sogar mit anderen Spielern Geschäfte abschließen und die eigens getunten Autos verkaufen und anderen Zockern deren Wagen abluchsen. In den Rennen selbst tummeln sich dann bis zu acht Spieler gleichzeitig auf den Strecken. Besonders interessant: Im Karriere-Modus können Sie sich sowohl off- als auch online austoben. Dabei sammeln Sie dann fleißig virtuelle Dollars, die sich wiederum in neue Tuning-Teile oder neue Fahrzeuge investieren lassen.

Abgesehen von den Wettläufen gegeneinander wird auch das Miteinander via Xbox Live gefördert. Bis zu 100 Spieler können sich in Fahrer-Gangs zusammenrotten und gemeinsam den konkurrierenden Vereinigungen zeigen, wer den größten Auspuff und die schnellste Schleuder hat. Außerdem dürfen Sie eigene Fahrer trainieren, die in den Rennen versuchen, für Ihr Team viele Siege einzufahren.

Auch grafisch möchten die Macher das absolute Maximum aus der Xbox herausholen. Realistische Lichteffekte, Reflexionen und Schatten sowie hochdetaillierte Automodelle und Umgebungen sollen auch optisch ähnlich beeindruckend wie *Gran Turismo 4* auf der PS2. In der Version, auf die wir ein Auge werfen durften, hielt sich die Grafikpracht allerdings noch etwas zurück und bis auf die in der Tat beeindruckenden Fahrzeuge sah das Spiel eher ein wenig blass aus – allerdings versicherte man uns, dass der Feinschliff noch fehlt. Zudem laufen die Rennen nur mit 30 und nicht mit 60 Bildern pro Sekunde.



↑ Edle Traumautos wie dieser Mercedes 300 SL sind en masse im Spiel enthalten.



↑ Die Fahrphysik verspricht schon jetzt ein extrem realistisches Fahrverhalten der Boliden.

Bonus-Info

SPIELEN SIE ES!

Schon im nächsten Heft dürfen Sie *Forza Motorsport* selbst antesten. Auf der DVD unserer Ausgabe 03/05 wird nämlich die Demo dazu enthalten sein. Merken Sie sich also den 19. Januar in Ihrem Kalender vor, ab dann ist das nächste OXM nämlich im Handel erhältlich.

DEUTSCHLAND

Liebhaber deutscher Automobil-Werarbeit können aufatmen, denn mit Porsche, Mercedes, BMW und Audi sind auch vier hoch angesehene Automobil-Firmen aus Deutschland mit heißen Flitzern am Start.

DIE KURSE

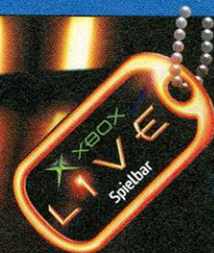
Auch im Bereich der befahrbaren Strecken wird nur die Crème de la Crème im Spiel vertreten sein. Neben dem Mazda Raceway Laguna Seca in Kalifornien dürfen Sie unter anderem auch über die legendäre Nordschleife am Nürburgring oder durch die zuschauergefüllten Straßen von Metropolen wie New York, Tokio und Rio de Janeiro heizen.

Erster Eindruck

Forza Motorsport

Der Umfang von *Forza Motorsport* wird Rennspiel-Fans ohne Zweifel verzaubern. Massig Autos und Tuning-Teile sind eine feine Sache. Noch wichtiger jedoch: Die gelungene Fahrphysik verspricht ein höchst realistisches Rennspiel-Vergnügen. Bleibt zu hoffen, dass der Grafik tatsächlich noch ein wenig Feinschliff verpasst wird.





Doom 3

Ziehen Sie in die packende Schlacht gegen die Horden der Hölle! Was, Sie haben Angst? Dann spielen Sie doch zu zweit im Koop-Modus!



↑ Im Koop-Modus sollten sich die zwei Spieler gegenseitig decken – so überlebt man länger.



↑ Fette Optik und brutale Waffen sind Markenzeichen von Doom 3.

Von: Bernd Holtmann

Entw.: Vicarious Visions	Genre: Ego-Shooter
Publ.: Activision	Live: 2-4
Spieler: 1	Termin: „When it's done“
www.doom3.com	

Nachdem *Halo 2* vom Tisch ist (siehe Test in OXM 01/2005) und sich um eine Xbox-Version von *Half-Life 2* nur Gerüchte ranken, können sich Shooter-Fans derzeit nur auf einen ganz besonderen Hit-Anwärter am Spielehorizont freuen: *Doom 3*. Schon seit rund einem Jahr warten Xbox-Spieler auf den Schauer-Shooter mit Gänsehaut-Garantie, der vor allem wegen seines Koop-Modus einer der ersten Xbox-Knüller des neuen Jahres werden soll!

Im Kern handelt es sich bei *Doom 3* um einen typischen Genrevertreter, in dem der Spieler mit der Taschenlampe oder einer Waffe im Anschlag durch enge Gänge flitzt und aus dem Dunkel auftauchende Monster niederschießt. Viel Story brauchen Sie nicht zu erwarten, die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt. Sie übernehmen die Rolle eines Marines, der als Sicherheitskraft zur

Mars-Forschungsstation der United Aerospace Corporation versetzt wird. Nach Ihrer Ankunft können Sie sich zunächst ein Bild von der futuristischen Hightech-Umgebung machen. Auf dem Weg zu Ihrem Vorgesetzten verraten Ihnen Wissenschaftler und andere Marines allerdings, dass seit einiger Zeit seltsame Dinge auf der Station passieren: Leute verschwinden plötzlich oder werden zunehmend paranoid. Davon lassen Sie sich aber vorerst nicht beirren und nehmen beim Sarge Ihren ersten Auftrag und einen PDA in Empfang. Der PDA speichert nicht nur Ihre aktuellen Missionsdaten, sondern auch eingehende Nachrichten. Diese akustischen Kommunikats werden während Ihrer ersten Mission immer obskurer und beängstigender – bis schließlich die Invasion beginnt!

In einer alten Ruine unterhalb der Basis hat irgendjemand oder irgendetwas ein Tor zur Hölle geöffnet. Heraus strömen Heerscharen düsterer Dämonen, die nichts lieber tun, als den Marines und Forschern die Seelen zu stehlen. Diese Ausgangssituation ist für den Marine-Frischling alles andere als angenehm, denn er muss sich jetzt nicht nur um sein Überleben sorgen, sondern auch den Karren wieder aus dem Dreck ziehen und das Höllentor schließen.

Wie die PC-Fassung wird *Doom 3* auch auf der Xbox nichts für zarte Gemüter, so viel steht fest. Die Umsetzung des PC-Vorbilds wird von der Softwareschmiede Vicarious Visions übernommen, die sich ihre Sporen bereits mit *Jedi Knight II* und *Jedi Academy* verdient hat – für beide Titel verwendete man übrigens eine ältere Grafik-Engine aus dem Hause id Software. Wie sich herausgestellt hat, war das eine gute Voraussetzung, um sich der wesentlich aufwendigeren *Doom 3*-Engine zu widmen und sie für die Xbox umzusetzen.

Auch wenn der id-Chef-Programmierer John Carmack sagt, dass die *Doom 3*-Engine ursprünglich mit der Xbox im Hinterkopf programmiert wurde, packten uns nach der ersten Ankündigung Zweifel, ob die Xbox wirklich die nötige Rechenleistung liefern kann. Die ersten bewegten Spielszenen zerstreuen diese Zweifel im Nu: Auch wenn die Texturen nicht so knackig scharf aussehen wie auf dem PC, so liefert Microsofts Konsole fast konstante 30 Bilder pro Sekunde – und das mit edlen Bump-Mapping-Texturen und raffinierten Lichteffekten. Da leuchten Augen, funkeln rasiermesserscharfe Zähne und man erkennt hier und da sogar die Venen unter der Haut einiger

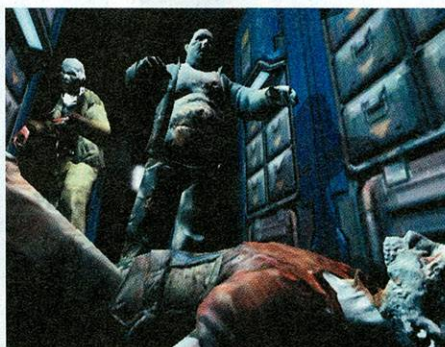
Bonus-Info

KLEINE NAMENSKUNDE

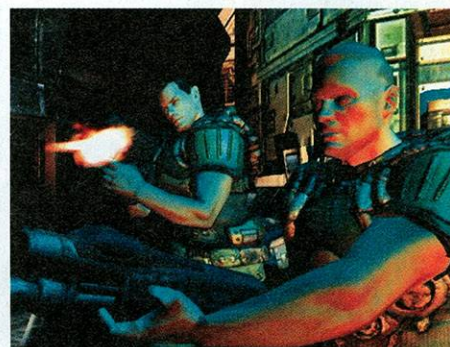
Der Name für die Spielserie stammt von id-Chefprogrammierer John Carmack, der vom Film *Die Farbe des Geldes* mit Tom Cruise inspiriert wurde. In einer Szene wirft Cruise einen eingepackten Queue auf den Billardtisch und jemand fragt, was er da hat. Cruise antwortet mit „Doom!“, in diesem Fall am besten mit „Untergang“ oder „Verhängnis“ übersetzt.



↑ Diesen Vargary möchten Sie nicht komplett sehen.



↑ Leiche oder Zombie? Erst ballern, dann fragen.



↑ Koop gibt es nur via Xbox Live oder System Link.

» Monster. Selbst mit mehreren Gegnern im Blickfeld konnten wir keine Ruckler feststellen.

Der Weg dahin war allerdings nicht leicht. Bei *Vicarious Visions* hat man viel Zeit und Arbeit investiert, um wichtige Untersysteme der *Doom 3*-Engine so zu optimieren, dass das Spiel auf der Xbox so gut läuft – zum Beispiel die 5.1-Soundausgabe, die 3D-Berechnungsroutinen und das Speichermanagement. Da die Xbox mit 64 MByte Gesamtspeicher auskommen muss, griff man in die Trickkiste, um auch auf der Xbox ein ähnliches Spielgefühl zu erzeugen wie auf einem High-End-PC mit 512 MByte Hauptspeicher. Dieses Hardware-Limit ist auch der Grund, weshalb einige Levelabschnitte in ihrer Architektur verändert wurden.

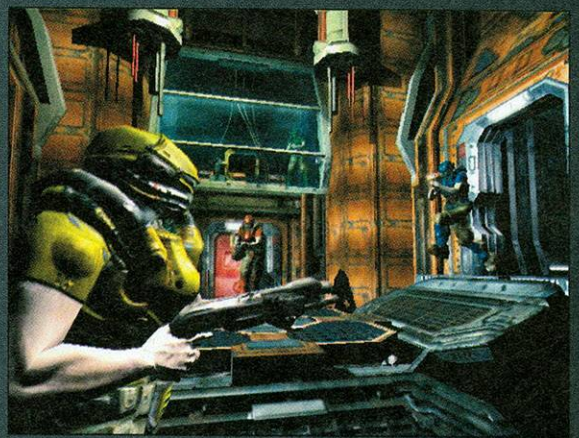
Aber auch inhaltlich gibt es etwas Neues, denn aufgrund der Controller-Steuerung musste man besonders starke Gegner durch etwas leichter zu besiegende ersetzen. Ein Beispiel dafür ist der Höllenlevel, in dem PC-Spieler gegen einen Hellknight und einen Cherub antreten, während es Xbox-Spieler mit einem etwas weniger happigen Mancubus und einigen Cherubim zu tun hat. Diese minimalen Änderungen haben auch Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit, obwohl sich eingefleischte Konsoleros schnell mit der (übrigens frei einstellbaren) Steuerung schnell zurechtfinden.

Eines der Hauptverkaufargumente für *Doom 3* ist der gut durchdachte Koop-Modus, in dem Sie sich mit einem Kumpel per Xbox Live oder System Link den Höllenhorden entgegenstellen können. Zu zweit ballern Sie sich durch eine 20-Level-Version der Einzelspielerkampagne, die sogar dergestalt angepasst wurde, dass sich nun zwei Marines zum Dienst auf der Mars-Station melden und das Höllenszenario miterleben. Die Art des Koop-Spiels unterscheidet sich stark von der anderer Shooter: Wo Sie sich in *Halo 2* durch Horden wilder Allianz-Aliens ballern, müssen Sie in *Doom 3* deutlich besser aufeinander Acht

ABSEITS VOM KOOP-MODUS Das hat Doom 3 sonst noch zu bieten!



Neben dem Koop-Modus können Sie in *Doom 3* natürlich auch andere Spielarten wie Deathmatch, Team-Deathmatch, Tournament und Last Man Standing austragen. Bislang steht zwar noch nicht fest, wie viele reine Multiplayer-Karten im Spiel enthalten sind. Da es in der PC-Fassung fünf waren, gehen wir allerdings nicht davon aus, dass es in der Xbox-Version weniger sein werden. Die Mehrspieler-Levels sind für bis zu vier Spieler gestaltet und entsprechend übersichtlich. Genau aus diesem Grund geht in *Doom 3* die Post ab: Sie rennen mit einer Waffe im Anschlag durch die Levels, ballern drauflos und sammeln Punkte – es ist echt einfach. Wenn Sie über Xbox Live spielen, haben Sie noch Zugriff auf die üblichen Funktionen und können zum Beispiel Spiele-Statistiken abrufen. Level-Downloads via Xbox Live sind übrigens nicht eingeplant.



↑ Die Mehrspieler-Karten sind sehr übersichtlich – das steht fest.

geben. Wenn Spieler 1 zum Beispiel gerade mit der Taschenlampe dunkle Ecken ausleuchtet, sollte Spieler 2 mit der Schrotflinte im Anschlag daneben stehen, um eventuelle Angreifer umzunieten. Sehr beängstigend sind besonders solche Momente, in denen eben nicht alles wie geplant läuft, wenn Sie beispielsweise in einem engen Korridor mit der Taschenlampe in der Hand beobachten, wie Ihr Kollege von hinten angefallen wird. Und dann stehen Sie allein den Biestern gegenüber! Aber keine Angst, Ihr Kumpel startet wieder am Levelanfang. Allerdings sollte er sich etwas beeilen, denn an dem Ort seines Ablebens liegt ein Rucksack mit seinen vorherigen Waffen und der Munition.

Die Waffen in *Doom 3* sind übrigens genau so, wie man sie sich in einem Shooter vorstellt: Die Kettensäge ist extrem wirkungsvoll im Nahkampf, braucht aber ihre Zeit, um anzulaufen. Mit der Schrotflinte erledigen Sie Gegner auf kurze Distanz etwas schneller. Etwas effektiver auch auf längere Entfernung ist der Soulcube,

eine Waffe, die – einmal aufgeladen – Gegnern mit einem Schuss die Seele entreißt und damit Ihre Gesundheitsleiste füllt. Es ist klar, worauf das alles hinausläuft: *Doom 3* wird vermutlich nicht so gut wie *Halo 2*, aber trotzdem einer der aufregendsten Shooter, die die Xbox je gesehen hat. Wenn Sie das Spiel schon vom PC her kennen, ist der Koop-Modus eine willkommene Abwechslung. Für Neulinge wird diese schreckliche Spielschönheit der schockierendsten Shooter, den sie je gespielt haben.

Bonus-Info

BLEIBT ALLES ANDERS

Die Monster, die Ihnen in der Xbox-Version von *Doom 3* begegnen, gleichen denen aus der PC-Fassung. Neu ist hingegen der programmierte Koop-Modus, mit dem zwei Spieler via Xbox Live oder System Link miteinander spielen können.

ONLINE-MATCHES

Nicht, dass Sie es noch übersehen: Wie die meisten anderen Shooter besitzt auch *Doom 3* bekannte Mehrspieler-Modi wie Deathmatch oder Team-Deathmatch.

Erster Eindruck



» Doom 3

Doom 3 wird nicht so vielseitig wie *Halo 2*, verspricht aber einer der interessantesten Shooter des nächsten Jahres zu werden. Die Kampagne ist mit Schockeffekten nur so gespickt, die Ihnen das Blut in den Adern gefrieren lassen. Besonders cool wird der Koop-Modus, in dem Sie sich zu zweit den Höllenhorden entgegenstellen.



↑ Die Trites verursachen mit ihren spinnenähnlichen Beinen ein gruseliges Getrappel.



↑ Den Mancubus kennen Spiele-Veteranen noch aus Teil 1.

Sparen Sparen Sparen

Testen Sie jetzt DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN und sparen Sie dabei gleich dreifach. Wir senden Ihnen drei aktuelle Hefte mit den neuesten Spieledemos auf DVD für nur € 15,90!



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: 0043-6246-882577.

VERDAMMT ODER VERGÖTTERT?

Hallo OXM,
Ich bin eigentlich nicht so sehr der Schreiberling, aber es gibt eine Sache, die mich gewaltig auf die Palme bringt, und mir nichts anderes übrig bleibt, um dieses undzutun.
Es geht um das in eurem letzten Heft vorgestellte SmartJoy Frag, mit dem man Maus und Tastatur an die Xbox anschließen kann. Laut eures Berichts funktioniert das Gerät ja einwandfrei und da denke ich besonders an Halo 2!
Es macht mich sauer, da ich absoluter Konsolero bin, und das bin ich, weil ich gemütlich mit dem Pad vom Sofa aus zocken will.
Aber das kann ich nicht, wenn mich da Freaks mit Tastatur und PC vor dem heimischen Fernseher gnadenlos abziehen, nur weil sie dadurch ein schnelleres Aiming besitzen und dadurch präziser als mit dem Pad sind.

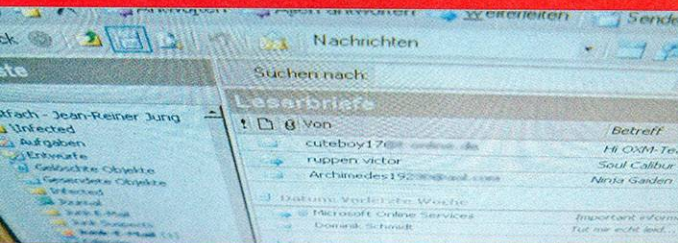
beim hauseigenen Zugpferd Halo 2. Sehr schade ...

Schönen Gruß, Björn Jensen (alias MDKangel)

Hallo Björn,
das SmartJoy Frag ist kein offiziell von Microsoft lizenziertes Produkt und kann nur über den Versandhändler Lik Sang erworben werden. Über den moralischen Hintergrund des SmartJoy Frags haben wir uns mit voller Absicht nicht geäußert, da wir der Meinung sind, dass jeder mit sich selber ausmachen muss, ob er dieses Gerät vergöttert oder verdammt.



PostEingang



UND? WO IST DER REST?

Hi liebe Zockerkollegen!
Beim Durchspielen des lang erwarteten Krachers *Halo 2* ist mir etwas aufgefallen: Der aufgenommene Level, den ihr vor einiger Zeit als Videovorschau auf einer eurer Heft-DVDs hattet (spielte anscheinend noch in New Mombasa, es kam auch die Allianz-Artillerie zum Einsatz, die dann von den Longbow-Fightern zerstört wurde), kommt im Spiel ja gar nicht vor! Das fand ich sehr schade, sah es doch so vielversprechend (und bereits so fertig) aus.

Ebenfalls vermisst habe ich auch das vorgestellte ATV (All Terrain Vehicle, ein Quad) und die verschiedenen Warthog-Modelle (Schneemobil mit Ketten, Dschungel und Transporter), die im Vorfeld ja bereits angekündigt waren.

Den Pelican mitsamt Geschütz an der Laderampe kann man leider auch nicht für planlose Zerstörungstouren durch Allianz-Gebiete steuern. Besonders im Multiplayer wäre das lustig geworden.

Kann das sein, dass im Koop-Modus beim Schwierigkeitsgrad Legendär das Spiel auch beim Tod nur eines Master Chiefs beim letzten Kontrollpunkt anfängt? Das ist ja dann wirklich



↑ Die Trites verursachen mit ihren spinnenähnlichen Beinen ein gruseliges Getrappel.



Schreiben Sie uns: Redaktion OXM, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth oder per E-Mail an: oxm-leserbriefe@computec.de
Unser Diskussionsforum erreichen Sie übrigens unter: www.xbox-zone.de

IHRE MEINUNG ZÄHLT! War Ihnen die Wertung zu einem bestimmten Spiel zu hoch oder zu niedrig? Wollen Sie Lob oder Kritik loswerden? Klasse! Immer her damit! Wir freuen uns über jeden Brief.

Hallo Marko,
der von dir erwähnte Level war nur eine Demonstration von Bungie, in der man zeigen wollte, was möglich ist und was – ohne zu viel von der Story zu verraten – dem Spieler in der fertigen Fortsetzung erwartet. Die fehlenden Fahrzeuge haben wir jedoch auch schon bemerkt. Schon in unserer allerersten monatlichen Ausgabe sind wir auf die neuen Warthog-Variationen und die ganzen anderen Vehikel eingegangen. Auch wir können nur mutmaßen, warum diese jetzt nicht mehr im fertigen Spiel zu finden sind. Beim finalen Leveldesign wirken Schneemobile, Dschungel-Warthogs oder Truppentransporter ein wenig aufgesetzt, sodass wir uns vorstellen können, dass man sie deshalb wieder entfernt hat. Insgeheim gehen wir jedoch davon aus, dass die Karossen demnächst als exklusiver Xbox-Live-Download angeboten werden. Der Schwierigkeitsgrad Legendär ist diesmal wirklich etwas heftiger als im Vorgänger. Das gemeinsame Zurücksetzen zum letzten Kontrollpunkt trifft unserer Erfahrung nach jedoch nur zu Beginn des ersten Levels zu. Schon ein wenig später ändert sich das und ein einzelner Master Chief kann sich zum nächsten Kontrollpunkt vorkämpfen.

VERKEHRSINSEL

Hi liebes OXM,

(...) jetzt aber zum Punkt...

von Xbox Live Traffic im Internet verbraucht oder nicht.
Und wenn ja, wie viel denn?

Das war's eigentlich schon.
Und schon mal vielen Dank im Voraus.

Gruß Daniel (per E-Mail)

Hallo Daniel,
sehr ungewöhnlich. Die meisten Xbox-Live-Spieler nutzen eine Flatrate, wenn sie online spielen. Zur allgemeinen Trafficrate lässt sich nicht allzu viel sagen, da die Spiele ja vom Ersteller einer Sitzung selbst gehostet werden. Generell kann man jedoch empfehlen, dass ein Tarifvertrag von fünf GByte im Monat mehr als genug für Xbox Live und Internet via PC ist. Surfen verbraucht übrigens mehr Bandbreite als das Spielen mit Xbox Live. Und vom munteren Downloaden wollen wir gar nicht reden.

UNFREIWILLIGE INSTALLATION

Hallo liebes OXM-Team,
erst mal das übliche Lob für euer Magazin und macht weiter so. Ich habe ein Problem mit meiner Xbox. Und zwar hab ich mir vor kurzem das Spiel *Fable* zugelegt und wollte unter dem Punkt „Optionen“ etwas einstellen, bin dabei aber leider auf Xbox Live gekommen und es wurden Xbox-Live-Einstellungen auf meiner Platte installiert. Das heißt, dass beim Starten der Xbox nicht wie am Anfang drei Punkte zum Auswählen da sind, sondern vier. Da liegt auch schon das Problem. Ich habe keinen DSL-Zugang, keine Kreditkarte und



↑ Den Mancubus lindigung vergebens.

Kurz & knapp



Hallo OXM,
stimmt es, dass bei alten Xbox-Geräten *Burnout 3* nicht geht? Bei mir geht es nicht! Habe es sogar schon gegen ein neues *Burnout 3* eingetauscht, weil ich dachte, das Spiel geht nicht!! Soll ich mir eine neue Xbox kaufen?
Manfred Ranalter (per E-Mail)

Hallo Manfred,
so mancher in unserer Redaktion besitzt bereits seit März 2002 eine Xbox der ersten Generation und bis jetzt hat noch niemand über Probleme mit *Burnout 3* geklagt. Wir vermuten eher mal, dass dein Laufwerk defekt ist. Frag doch einfach mal deinen lokalen Xbox-Händler.

Hallo OXM-Team,
ist es wahr, dass dieses Jahr noch *Halo 3* kommt (ist nur ein Gerücht, aber vielleicht stimmt's ja doch)? Danke für eure Zeit und macht weiter so ein klasse Mag.
Mayzay (per E-Mail)

Hallo Mayzay,
nach der Endsequenz von *Halo 2* ist es kein Wunder, dass die wildesten Gerüchte über eine neue Version namens *Halo 2.5* oder einen richtigen Nachfolger mit der 3 am Ende bereits die Runde machen. Ein offizielles Statement zu einer halben oder einer ganzen Fortsetzung gibt es natürlich noch nicht. In diesem Jahr wird sicherlich kein Nachfolger mehr kommen, da ein Release in den noch verbleibenden Wochen des Jahres 2004 doch recht unwahrscheinlich wäre.

Hallo OXM-Team,
erst mal das übliche Geschleime: Ihr seid das beste Mag ... blablabla ... blablablablabla ... nur arschteuer :-P. Jetzt aber zu meiner Frage: Mein Bruder spielt die ganze Zeit

an MEINER Xbox, löscht MEINE Spielstände usw. Gibt es da so ein Programm, mit dem man, wenn man die Xbox einschaltet, zuerst ein Passwort oder so was eingeben muss? Wenn ja, könnt ihr das wenn möglich auf die nächste DVD draufpacken?

tommy vercetti 823 (per E-Mail)

Hallo Tommy,
teuer? Von wegen, wie sollen wir uns denn sonst unsere Ferraris und Sportflugzeuge finanzieren :-)? Nun aber zu deinem Bruderzwist: Hier empfehlen wir, mehr Spiele im Koop-Modus zu zocken. So ist die Xbox unter deiner Kontrolle und vielleicht verfragt ihr euch nach einer gemeinsamen Endsequenz auch besser. Sollte es jedoch schlimmer werden (Stichwort: „Hey, du solltest mir doch Deckung geben!“), solltest du deine Spielstände sicherheitshalber auf einer Memory Card zwischenspeichern.
Ein Programm zum „Geschwisterschutz“ mittels Passwortabfrage gibt es nämlich nicht.

sonst möchte ich kein Xbox Live nutzen. Wenn ich die Spiele beende und die CD raushole, braucht meine Xbox zudem auf einmal drei bis fünf Sekunden, bis sie wieder ins Menü zurückgeht. Das hatte ich vor der Xbox-Live-Installation nicht. Darum möchte ich gerne wissen, wie ich die Xbox-Live-Einstellungen von meiner Xbox löschen kann, damit sie wieder im alten Zustand ist und auch wieder schneller arbeitet. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen.

Ich bedanke mich schon mal im Voraus.
Mit freundlichen Grüßen

Sebastian Pinkert (per E-Mail)

Hallo Sebastian,
leider gibt es keine Möglichkeit, diese Installation rückgängig zu machen. Durch diese nachträgliche Installation befindet sich

deine Xbox jetzt nämlich genau in dem Zustand, in dem sich auch all die anderen Xbox-Geräte befinden, die heutzutage im Laden verkauft werden.
Die von dir angesprochene Verzögerung empfinden wir übrigens nicht wirklich als störend, da wir meistens mehr spielen, als ins Dashboard zu wechseln.

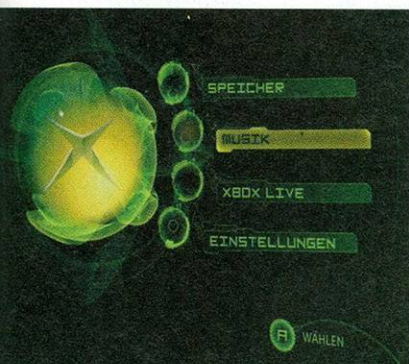
VERDAMMT ODER VERGÖTTERT?

Hallo OXM,
ich bin eigentlich nicht so sehr der Schreiberling, aber es gibt eine Sache, die mich gewaltig auf die Palme bringt, und mir nichts anderes übrig bleibt, um dieses kundzutun.
Es geht um das in eurem letzten Heft vorgestellte SmartJoy Frag, mit dem man Maus und Tastatur an die Xbox anschließen kann. Laut eures Berichts funktioniert das Gerät ja einwandfrei und da denke ich besonders an *Halo 2*!
Es macht mich sauer, da ich absoluter Konsolero bin, und das bin ich, weil ich gemütlich mit dem Pad vom Sofa aus zocken will.
Aber das kann ich nicht, wenn mich da Freaks mit Tastatur und PC vor dem heimischen Fernseher gnadenlos abziehen, nur weil sie dadurch ein schnelleres Aiming besitzen und dadurch präziser als mit dem Pad sind.

Somit bricht für mich als verliebter Ego-Shooter-Fan eine Welt zusammen, und da bin ich sicherlich nicht alleine. Ich bete, dass Microsoft es erkennt und eine Möglichkeit findet, es mit zum Beispiel einem Auto-Update zu unterbinden. Gerade weil Microsoft selber gepredigt hat, dass Maus und Tastatur für die Xbox nicht infrage kommen. Und dann so was beim hauseigenen Zugpferd *Halo 2*. Sehr schade ...

Schönen Gruß, Björn Jensen (alias MDKangel)

Hallo Björn,
das SmartJoy Frag ist kein offiziell von Microsoft lizenziertes Produkt und kann nur über den Versandhändler Lik Sang erworben werden. Über den moralischen Hintergrund des SmartJoy Frags haben wir uns mit voller Absicht nicht geäußert, da wir der Meinung sind, dass jeder mit sich selber ausmachen muss, ob er dieses Gerät vergöttert oder verdammt.



Das Team

Wer steckt hinter dem OXM? Werfen Sie einen Blick auf die redaktionsinterne Pinnwand und lernen Sie das Team kennen.

Unsere Icons kurz erklärt



EINZELSPIELER-ELITE
Sehr gut! Titel mit einer Einzelspieler-Wertung von über 85 % erhalten diese Auszeichnung.



MULTIPLAYER-ELITE
Mehrspieler-Muss! Titel mit einer Multiplayer-Wertung von über 85 % erhalten diesen Award.



SPIEL DES MONATS
In jeder Ausgabe verleiht die Redaktion ihrem liebsten Spiel diese Auszeichnung.



XBOX LIVE
Ob Downloads oder Online-Gaming: Dieser kleine Anhänger verweist auf Xbox-Live-Tauglichkeit.



BUDGET
Schnäppchen-Jäger aufgepasst! So markierte Spiele kosten im Handel maximal 30 Euro.



NUR FÜR XBOX
Andere PCler und Konsoleros schauen in die Röhre: Diese Spiele gibt es nur für die Xbox.



VIDEO AUF DVD
Popcorn her! Zu diesem Spiel haben wir auf die DVD ein offizielles Video gepackt.



DEMO AUF DVD
Machen Sie den Controller klar und zocken Sie das so markierte Spiel mit der Demo-DVD an.



Jean-Reiner Jung (33)

// LEITENDER REDAKTEUR

Das Schwert ist poliert und der Stammtisch in der Taverne „Zum Oger-Schädel“ reserviert. Wie schon im letzten Jahr verbringt unser leitender Redakteur die Tage zwischen Weihnachten und Silvester auf einem Live-Rollenspiel.

ÄRGERT DERZEIT:
Den extrafiesen Oger in der fünften Schlachtreihe während des Endkampfes.
FREUT SICH DERZEIT:
... ganz ehrlich auf das Weihnachtsfest mit der Familie.



Manfred Reichl (30)

// REDAKTEUR

Freute sich, dass „sein“ FC Bayern zum Ende der Bundesliga-Hinrunde endlich wieder attraktiven Fußball spielte, und belästigte daher den Rest der Redaktion ständig mit lautstarken „Mehmet Scholl“-Schlachtrufen.

SPIELT DERZEIT:
Halo 2, PoP Warrior Within, Pro Evo 4
HÖRT ENDLICH AUF:
... seine Freundin und seine Mutti.



Bernd Holtmann (25)

// REDAKTEUR

Denkt zur stressigen Weihnachtsproduktion gerne an die Delfine, die er beim Tauchen in Ägypten gesehen hat. Außerdem will er wieder zurück – dort hatte es sagenhafte 31 Grad!

SPIELT DERZEIT:
Halo 2, Half-Life 2 (PC)
LACHT DERZEIT:
über die kitschige Weihnachtsbeleuchtung, die man in allen Vororten nach Sonnenuntergang begutachten kann.



Sascha Dowidat (28)

// FREIER MITARBEITER

Bekommt fast jedes Wochenende Besuch und erkundet mit diesem Nürnberg. Dieses Wochenende: Christkindlesmarkt. Erstaunliche Erkenntnis des Ausfluges: Franken ernähren sich fast ausschließlich von Rostbratwürstchen und Reibekuchen, andere Speisen sucht der kulinarische Genießer vergeblich.

SPIELT DERZEIT:
Immer noch Burnout 3 und Metal Slug 3
FÄHRT DERZEIT AB:
Mit einem Jahresabo des Nürnberger Verkehrsverbundes – Rockt wie Saul! ;)



Jana Mahnke (25)

// FREIE MITARBEITERIN

Ist momentan eifrig am Sparen, um sich das erste Mal in ihrem Leben Winterreifen zuzulegen. Warum sind die bloß so teuer und warum fällt hier eigentlich so viel Schnee auf einmal?

SIEHT DERZEIT:
FarScope (erste Season)
BASTELT DERZEIT:
jede Menge Weihnachtstüdel. Da hat das Adventsfieber voll zugeschlagen!



Lars Kromat (31)

// LAYOUT

Wünscht jetzt mal allen ein besinnliches „Konsum-Fest“ sowie viel Freude beim Begrüßen des neuen Jahres, warum auch immer man dies feiern muss ... ändert sich doch eh nichts. Hehehe ...

LIEST DERZEIT:
Handbuch der Krieger des Lichts
FREUT SICH DERZEIT AUF:
... den 4. iPod unterm Weihnachtsbaum.



Wojtek Pruchnicki (23)

// AZUBI MEDIENGESTALTER

Er hatte es ja in der letzten Ausgabe angekündigt: In seinem zweiwöchigen Urlaub hat sich Wojtek dermaßen verausgabt, dass man ihn während der Produktion an dieser Ausgabe nicht mehr gesehen hat.

SPIELT DERZEIT:
Leisure Suit Larry: Magna cum laude
HÖRT DERZEIT:
Das Lebenswerk von Bob Marley



Florian Hannich (20)

// LAYOUT

Hat die Einzimmerwohnung mit einem neun Quadratmeter großen, selbst gemalten Bild einer Sommerwiese verschandelt. Wirkt wie eine Mischung aus Van Gogh und sieben Schimpansen.

SPIELT DERZEIT:
Halo 2
HÖRT DERZEIT:
Die Porten der Wahrnehmung

Die Tests

Bevor Sie sich in den Testteil stürzen, finden Sie hier eine alphabetische Auflistung sowie unsere Bewertungskriterien.



Retrofieber

Lassen wir das Spiel des Monats mal außen vor und stürzen uns auf die beiden

Highlights aus der zweiten Reihe: die 16-Bit-Ballerei *Metal Slug* und die Oldie-Sammlung *Atari Anthology*. Neben dem Prinzen aus Persien waren es nämlich diese beiden Titel, welche den Redaktionsalltag am meisten zum Erliegen brachten. So langsam merkt man wirklich, dass die OXM-Redakteure alt sind.

Die Wertung

90% - 100%

DIE ABSOLUTE ELITE - DAS BESTE VOM BESTEN

85% - 89%

ELITE - SOLLTEN SIE NICHT VERPASSEN

80% - 84%

SEHR GUT - IST SEIN GELD WIRKLICH WERT

70% - 79%

GUT - JEDOCH MIT KLEINEREN MÄNGELN

50% - 69%

OKAY - FÜR FANS INTERESSANT

25% - 49%

SCHLECHT - MIT GROBEN MÄNGELN BEHAFTET

0% - 24%

MIES - KAUFBARE PROGRAMMIERFEHLER

So testen wir

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 Informationen, Bilder und Spiele vor jedem anderen Magazin. Einzig und allein europäische Verkaufsversionen und keine Importe aus USA oder Japan werden von uns getestet - genau die Produkte, für die Sie ihr Geld ausgeben.

Die Wertungssterne

★★★★★

ELITE

★★★★☆

GUT

★★★☆☆

OKAY

★★☆☆☆

NA JA

★☆☆☆☆

SCHLECHT



048 PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN



058 CALL OF DUTY: FINEST HOUR

055 Atari Anthology

Wow! 85 Spiele auf einer einzigen DVD!

062 Die Unglaublichen - The Incredibles

Leider nicht so gut wie *Findet Nemo*!

070 Ford Racing 3

Ein nettes Rennspiel zum Schnäppchen-Preis.

066 King Arthur

Mit gezücktem Schwert für die Tafelrunde!

056 Metal Slug 3

Ein echtes Highlight aus der 16-Bit-Ära!

054 Scaler

Frisches Futter für Jump&Run-Fans zum Spottpreis.

068 Ski Racing 2005

Mit dem Herminator auf zwei Brettern über die Piste.

063 SpongeBob Schwammkopf: Der Film

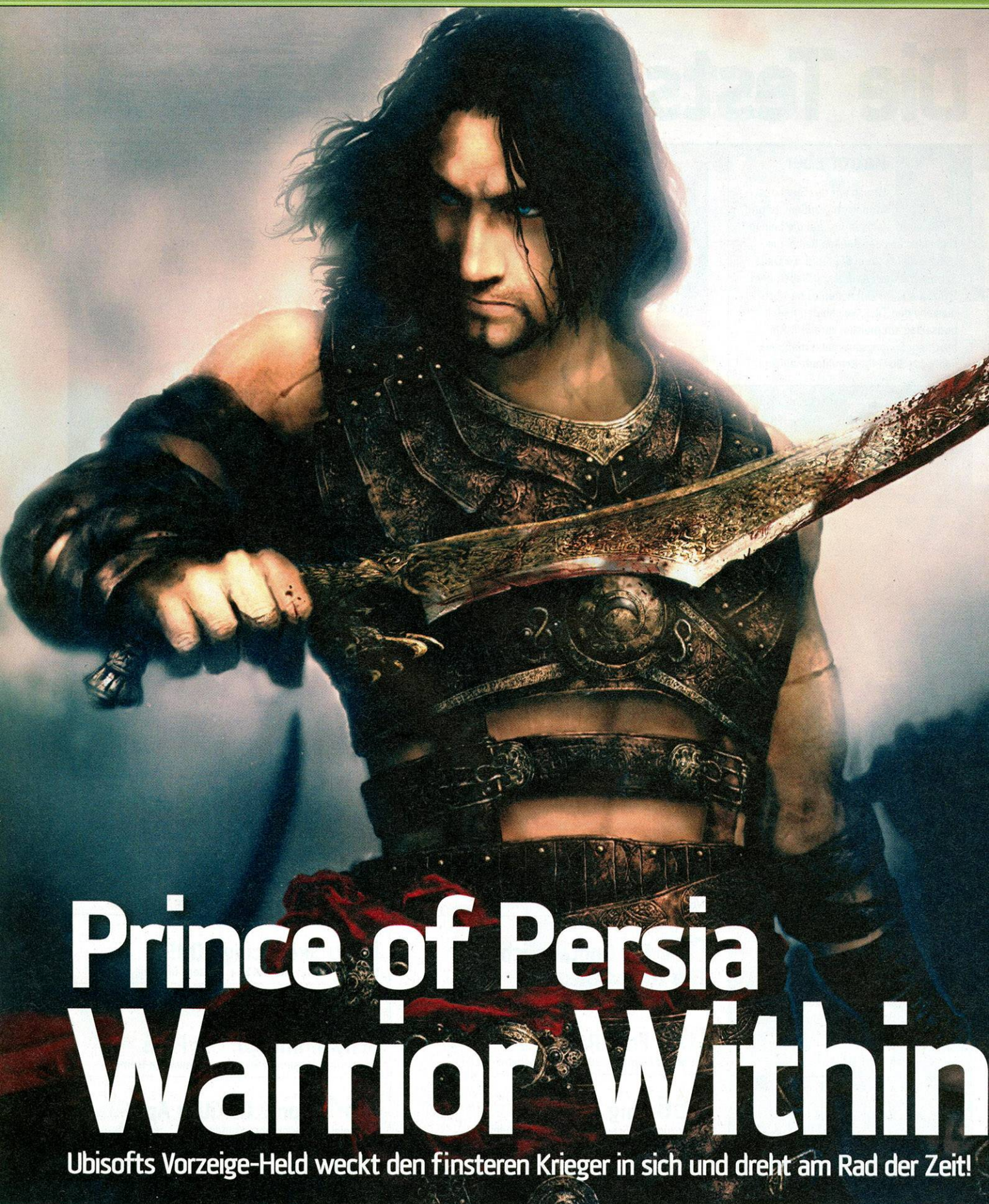
Mal ehrlich: Verstehen Sie diesen Schwamm-Humor?

064 Tron 2.0: Killer App.

Das Spiel zum 80er-Jahre-Kultfilm

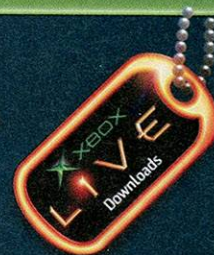
071 Hardware

Das neueste Zubehör im Test



Prince of Persia Warrior Within

Ubisofts Vorzeige-Held weckt den finsternen Krieger in sich und dreht am Rad der Zeit!



„Abwechslungsreicher, actiongeladener, düsterer und vor allem deutlich brutaler.“

Von: Manfred Reichl

Publ.: Ubisoft	Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch	USK: Ab 16 Jahren
Spieler: 1	Termin: Erhältlich
Live: 1	
www.princeofpersia.de	

Es ist ein Jammer, was mit *Prince of Persia: The Sands of Time* passierte. Da lieferte Ubisoft ein erstklassiges Hammerspiel ab und dann lag es fast schon wie Blei in den Verkaufsregalen. Vielleicht war ja das viel zu bezaubernde Tausendundeine-Nacht-Ambiente schuld daran, dass der Titel in einer Zeit, in der knallharte Action-Kost höher denn je in der Gunst der Spieler steht, in den Verkaufscharts nicht von sich reden machte. So oder so ähnlich könnten auch die Verantwortlichen bei Publisher Ubisoft gedacht haben, die für den Nachfolger *Prince of Persia: Warrior Within* eine Image-Generallüberholung für den Prinzen anordneten.

Der zweite Auftritt des Königssohnes präsentiert sich also wesentlich abwechslungsreicher, actiongeladener, düsterer und vor allem brutaler. Doch der Reihe nach: Die Handlung von *Warrior Within* beginnt fünf bis sieben Jahre nach *The Sands of Time* und knüpft nahtlos daran an. Xbox-Besitzer, die sich den Vorgänger

reingezeichnet haben, erfahren also nun, wie es nach den schicksalhaften Ereignissen des ersten Teiles mit dem Prinzen weitergeht. Wer den Vorgänger nicht kennt, kommt aber ebenfalls auf seine Kosten und kann der neuen Geschichte jederzeit folgen. In dieser befindet sich der Prinz permanent auf der Flucht vor dem Dahaka, einem dunklen, übermenschlichen Wesen, das ihm nach dem Leben trachtet. Von einem weisen Alten erfährt er, dass diese Kreatur eine unauslöschliche Inkarnation des Schicksals ist, die den Königssohn für dessen Taten in *The Sands of Time* zur Verantwortung ziehen will. Damals hatte der Adlige durch die Freisetzung des Sandes der Zeit den Ablauf der Zeit vehement gestört und das Reich des Maharadschas dem Untergang geweiht. In *Warrior Within* versucht der Prinz nun eine Möglichkeit zu finden, das Geschehene ungeschehen zu machen und die Entstehung des Unheil bringenden Sandes zu verhindern. Dadurch erhofft er sich auch nicht zuletzt, den Klauen des Dahaka zu entgehen. Seine Reise führt ihn dabei auf die Insel der Zeit, auf der es vor Sand-Zombies nur so wimmelt. Mit zunehmender Spieldauer trifft er dann auf viele interessante Charaktere und Gestalten, zudem hat die Handlung eine phänomenale Story-Wendung für Sie parat, die Sie aus den Latschen kippen lassen wird.

Am wesentlichen Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger freilich nichts

SEX SELLS ...

Im ersten Teil bekam die züchtige Prinzessin Farah die volle Aufmerksamkeit des Prinzen. Diesmal trifft der Titelheld auf etwas freizügigere weibliche Charaktere, wie unschwer zu erkennen ist.



... SPLATTER EBENFALLS

Nicht nur der Hauptdarsteller ist rein äußerlich erwachsener geworden, sondern auch das Gameplay. In schöner Regelmäßigkeit lässt der Prinz jetzt nämlich Köpfe durchs Bild rollen und halbiert seine Gegner. Dabei spritzt auch reichlich rote Suppe. Da es sich bei den Gegnern allerdings um Sand-Zombies und keine Menschen handelt, bekam der Titel von der USK dennoch eine Altersfreigabe ab 16 Jahren.



↑ In seiner rasenden Wut schnetzt der Prinz Zombies auch gerne entzwei.



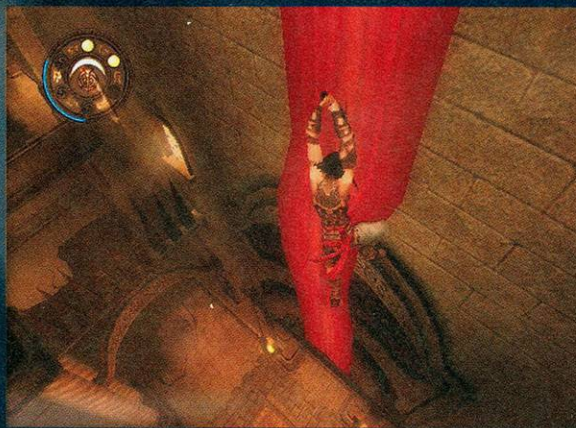
↑ Dieser Gegner hat endgültig ausgespielt und steht plötzlich ohne seine Rübe da.



↑ In solchen Duellen müssen Sie blitzschnell die X-Taste drücken.



↑ Die Bosskämpfe werden Ihnen all Ihr Geschick abverlangen.



↑ Ganz gleich, was der Prinz tut, er ist immer erstklassig animiert.

Bonus-Info

SAND IM GETRIEBE

Im Vorgänger konnten Sie den Sand der Zeit nur aufladen, indem Sie den Gegnern mit dem Dolch der Zeit einen finalen Todesstoß verpassten. In *Warrior Within* ist dies nicht mehr der Fall, sondern Sie erhalten neuen Sand, wenn Sie Gegner kaltmachen oder Kisten und andere Objekte zerstören und den darin enthaltenen Sand aufsammeln.

STRESS PUR

Der Prinz wird im Spiel sehr häufig vom Dahaka verfolgt, der ihm an die Gurgel will. In diesen Passagen erhält die Farbgebung einen alternativen Schwarz-Weiß-Stich und für Sie heißt es dann nur noch: SCHNELL WEG! Eilen Sie so geschwind wie möglich davon, um der gruseligen Kreatur zu entkommen. Holt diese Sie ein, müssen Sie an der gleichen Stelle noch einmal von vorne beginnen. Diese Sequenzen sorgen für einen erstklassigen Nervenkitzel.

KARTE

Mit der Back-Taste oder über das Pause-Menü darf eine Karte der Insel der Zeit eingeblendet werden. Darauf werden Ihnen der aktuelle Standort des Titelhelden und sein nächstes Ziel angezeigt. Hiermit erkennen Sie häufig im Handumdrehen, ob Sie auf dem richtigen Weg zum nächsten Ziel sind.

» geändert. Sie steuern den Prinzen durch verwinkelte Areale und müssen diverse Geschicklichkeitspassagen meistern, die häufig sogar in Knobeleien enden. Nur wenn Sie den richtigen Schalter betätigen oder einen Hebel verstellen, öffnet sich oft die Tür zum nächsten Abschnitt. Gleichzeitig stehen auch wieder packende Kämpfe mit Horden von Untoten auf dem Programm. Und hier treten die grundlegenden Neuerungen des Spieles zutage. *Prince of Persia: Warrior Within* setzt nämlich auf das so genannte Free-Form-Kampfsystem und bietet damit in den Auseinandersetzungen viel mehr Möglichkeiten als Teil 1. So kämpft der Prinz nun nicht mehr mit nur einer einzigen Waffe, sondern kann sogar zwei Klingen gleichzeitig einsetzen. Damit lassen sich

dann auch verschiedene Combos ausführen. Eignen Sie sich einfach die Moves an, deren Handhabung Ihnen am leichtesten fällt und die Sie für am effektivsten halten. Es ist allerdings weiterhin so, dass der Prinz eine Hauptwaffe trägt, die er so lange behält, bis er eine bessere Waffe findet. Die Zweitwaffen können dagegen jederzeit aufgenommen und ausgetauscht werden. So hinterlassen beispielsweise Gegner nach ihrem Ableben scharfe Gegenstände, die der Prinz einkassieren und benutzen kann. Mit geschickten Entwaffnungsmanövern entreißt er außerdem einem Feind dessen Waffe, zudem lassen sich Zweitwaffen sogar werfen.

Noch dazu muss der Königssohn seinen Gegnern nun nicht mehr einen finalen Stoß mit dem Dolch der Zeit verpassen, damit diese

endgültig das Zeitliche segnen. Nach etlichen Hieben geben diese nun nämlich so oder so den Löffel ab und dabei geht es jetzt auch wesentlich heftiger zur Sache. Mit einigen Attacken kann der Prinz seinem Gegner die Rübe abschlagen oder diese waagrecht oder senkrecht zerteilen (siehe Extrakasten auf dieser Seite). Noch eine gelungene Neuerung bei den Kämpfen: Von Zeit zu Zeit stehen Bosskämpfe an. Hier ist dann zumeist taktisches Vorgehen gefragt (siehe Extrakasten auf Seite 47).

Obendrein sind nun auch die Areale im Spiel wesentlich interaktiver als noch in *The Sands of Time*. So darf der Prinz nun auch Schalter betätigen, die tödliche Fallen auslösen und damit Gegner ausschalten. Zudem kann er sich nun elegant um

BOSS-FIGHTS Taktik und Geschick sind gefragt.

Im Vergleich zum Vorgänger hat das neue Abenteuer des persischen Prinzen auch etliche Kämpfe gegen noch gefährlichere Zwischengegner zu bieten. Dabei ist alles andere als stupides Zuschlagen gefragt. Um die Gegner zu besiegen, müssen Sie

geschickt blocken, ausweichen und im richtigen Moment die richtige Schwachstelle attackieren. Vor allem sollten Sie aber unbedingt die Zeit verlangsamen, um so mehr Reaktionszeit zur Verfügung zu haben.



↑ Wenn Sie diesem riesigen Obermottz gegenüberstehen, müssen Sie sich vor allem vor dessen trampelnden Füßen in Acht nehmen und wieselflink ausweichen.



↑ Versuchen Sie dennoch hinter den Schurken zu gelangen und fallen Sie über seine Fersen her. Denn nur dort ist der Fiesling vom Boden aus verwundbar.



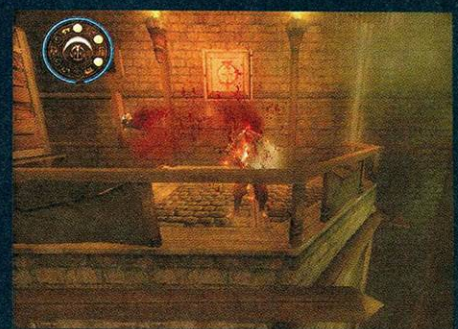
↑ Nach einigen Treffern hat der Koloss zu viel und geht schmerz erfüllt in die Knie. Nun müssen Sie schnell reagieren und ihm auf den Rücken springen.



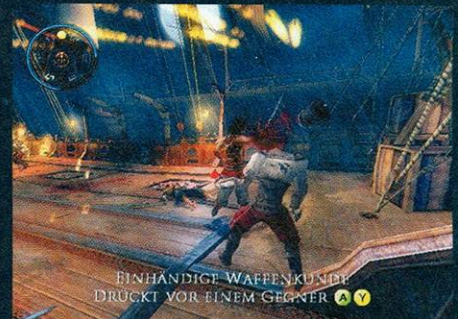
↑ Sind Sie oben angelangt, attackieren Sie seinen Kopf. Doch Vorsicht: Der Gigant versucht Sie zu packen. Weichen Sie seinen Annäherungsversuchen aus.



↑ Die Außenareale bieten erneut ein traumhaftes Orient-Ambiente.



↑ Volltreffer! Es lohnt sich, Waffen zu werfen.



↑ Ein Tutorial erklärt die neuen Kampftechniken.

» Säulen schwingen, um mit fatalen Hieben und Tritten die Feinde auszuschalten.

Auch bei den Geschicklichkeitspassagen wartet das neue Abenteuer des Königssohnes mit variantenreicher gestalteten Örtlichkeiten auf. Die Anordnung der todbringenden Fallen wie rotierende und mit scharfen Klingen versehene Balken, alles zerquetschende Steine und auf den ersten Blick schwer zu erreichende Plattformen ist beispielsweise eine noch größere Herausforderung geworden. Und damit kommen wir auch zum größten Kritikpunkt am Spiel: An einigen Stellen sind die Hindernisse und Fallen derart verzwickelt angeordnet, dass selbst geübte Spieler zig Versuche brauchen werden, ehe sie die entsprechende Passage meistern können – „Trial &

Error“-Gameplay par excellence also. Spieler, die gerne schon nach wenigen Versuchen entmutigt die Flinte ins Korn werfen, sollten sich einen Kauf daher ernsthaft überlegen. Dennoch sind sämtliche Herausforderungen zu schaffen. Dafür steht dem Prinzen neben seinem umfassenden Kampf- auch wieder ein vielfältiges Bewegungs-Repertoire zur Verfügung. Erneut kann er über eine kurze Distanz Mauern hinauflaufen, seitlich an Wänden entlangspringen, geschickt von Plattform zu Plattform springen, klettern und hangeln.

Gibt der Prinz allerdings dennoch einmal den Löffel ab, dürfen Sie mithilfe des Sandes der Zeit wieder die Uhr zurückdrehen und sich nochmals an der gleichen Passage versuchen. Dies haut aber nur hin, solange Sie genü-

gend Sand zur Verfügung haben. Im Laufe des Spieles erhalten Sie jedoch immer mehr Sandbehälter dazu, sodass Ihr Speichervorrat immer größer wird. Zudem bekommen Sie diese wichtigen Items jetzt automatisch und müssen sie nicht mehr, wie noch im Vorgänger, in den Arealen suchen. Anders verhält es sich mit der Lebenskraft des Protagonisten. Diese ist hingegen nämlich nur erweiterbar, wenn die gut versteckten Lebenskraft-Behälter entdeckt werden. Pro gefundener Einheit wächst Ihre Energieleiste dann ein Stückchen an. Diese Updates zu finden, ist zwar keine Pflicht, um das Spiel durchzocken zu können, Sie sollten dies allerdings unbedingt tun, denn je mehr Lebenskraft der Prinz hat, desto länger hält er gegen die Bossgegner durch. »



↑ In den Kammern der Zeit wechselt der Prinz zwischen Vergangenheit und Gegenwart.

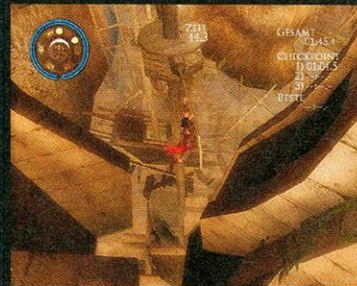


↑ Sand-Zombies zerfallen nach einigen Treffern in ein Gemisch aus Blut und Sand.

XBOX LIVE Werden Sie der ultimative Prinz!



Prince of Persia: Warrior Within gehört ohne Zweifel zu den härtesten Spiele-Nüssen, die es zu knacken gibt. Wie schon in *Ninja Gaiden* können Sie Ihre Fähigkeiten in diesem Spiel auch mit anderen Zockern messen. Über Xbox Live dürfen Sie sich an verschiedenen Modi versuchen und Ihre Resultate in einer Bestenliste verewigen.



ZEIT-ANGRIFFS-MODUS:

In diesem Modus gilt es, die Bestzeit zu schlagen. Sie müssen nicht nur Hindernisse überwinden, sondern auch mit Ihren Gegnern ein für alle Mal kurzen Prozess machen.



ARENA-KAMPF-MODUS:

Bei diesen Spielvarianten gilt es, in jeder Runde innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits restlos alle Gegner auszuschalten. Die Restzeit wird Ihnen je Runde gutgeschrieben.



DOWNLOADS:

In unserer Testversion standen die beiden Online-Maps auch zum Download auf die Festplatte der Xbox bereit. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, diese auch offline in aller Ruhe zu üben.

Bonus-Info

WO LANG?

Gelegentlich ist es im Spiel gar nicht so einfach zu erkennen, wo es weitergeht. Mittels der weißen Taste haben Sie jedoch die Möglichkeit, die Landschaftskamera zu aktivieren, um einen Gesamtüberblick über das Areal zu erhalten. Noch besser ist die Ego-Perspektive, in die Sie mit der schwarzen Taste umschalten können. Mit diesen beiden Hilfsmitteln erkennen Sie oftmals schneller, wohin Sie als Nächstes müssen.

» Daneben stehen dem Prinzen auch diverse Spezialkräfte zur Verfügung. Mit dem „Auge des Sturms“ kann er beispielsweise wieder die Zeit verlangsamen. In einer Bullet-Time-ähnlichen Zeitlupen-Sequenz läuft dann das Geschehen wesentlich langsamer ab, der Prinz bewegt sich aber mit normaler Geschwindigkeit weiter. Diese Taktik eignet sich besonders für Hindernispassagen und Kämpfe gegen widerstandsfähige Zwischengegner. Den „Hauch des Schicksals“ sollten Sie hingegen anwenden, wenn der Prinz von etlichen Feinden umzingelt ist. Damit lösen Sie z. B. eine gewaltige Explosion aus, die sämtliche Gegner im Umkreis der Attacke umfegt und lahmlegt.

Wie gehapt ist das Leveldesign der Areale vom Feinsten und zudem lassen sich sämtliche Örtlichkeiten jeweils in zwei verschiedenen Zeitepochen durchqueren. Durch so genannte

Zeitkammern müssen Sie nämlich regelmäßig eine Zeitreise wagen und zwischen Vergangenheit und Gegenwart hin und her pendeln. In der Gegenwart erwarten Sie dabei auf der Insel der Zeit düstere, heruntergekommene Areale, in der Vergangenheit sind diese hingegen noch heller und längst nicht so verkommen. Ihre Aufgabe ist es dann oftmals, durch die Zeitreisen dafür zu sorgen, dass Sie in der Vergangenheit Ereignisse auslösen, die es Ihnen in der Gegenwart ermöglichen, im Spiel voranzukommen, und umgekehrt.

Wie bereits *The Sands of Time* ist auch *Warrior Within* in technischer Hinsicht über jeden Zweifel erhaben. Während der Action schwenkt die cineastische Kameraführung häufig automatisch um, den Großteil des Geschehens sind Sie jedoch selbst der Kameramann und dürfen den Blickwinkel

mit dem rechten Mini-Stick justieren. Hin und wieder bleibt die Kamera zwar an Objekten hängen und lässt sich nicht wie gewünscht positionieren, der Spielspaß wird dadurch aber nur geringfügig gedämpft. Und obgleich vor allem die Geschicklichkeitspassagen beim Betrachten der Screenshots sehr komplex erscheinen mögen, wird die Steuerung selbst Anfängern leicht von der Hand gehen und wird vor allem zu Beginn des Spiels von einer ausgezeichneten Tutorial-Funktion erklärt.

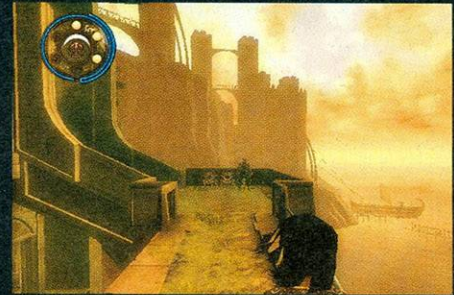
Auch im grafischen Bereich ließ Ubisoft erneut nichts anbrennen: *Warrior Within* ist eines der schönsten Xbox-Spiele, die es gibt. Die Areale sind sehr detailliert gestaltet und warten allesamt mit bemerkenswerten Licht- und Schatteneffekten auf. Bei Lichtquellen wird zudem wieder der Weichzeichner verwendet, der schon im letzten *Prince of Persia* für



↑ Auch diese Gestalt verfolgt den Prinzen.



↑ Der Mauerlauf: Eine Spezialität des Helden.



↑ Aus der Distanz bieten sich geschickte Würfe an.

SPIEL'S NOCHMAL Tonnenweise Extras warten auf ihre Entdeckung.

Der Wiederspielwert von *Prince of Persia: Warrior within* konnte im Vergleich zu *The Sands of Time* deutlich nach oben geschraubt werden. Nun gibt es nämlich im

gesamten Spiel massig Extras zu entdecken. Diese sind mitunter jedoch ziemlich schwierig zu finden und größtenteils in Kisten versteckt.



↑ **LEBENSKRAFT:** Wenn Sie in den Boss-Fights nicht immer sofort den Löffel abgeben wollen, kommen Sie nicht umhin, zusätzliche Lebenskraft in den Arealen zu suchen.



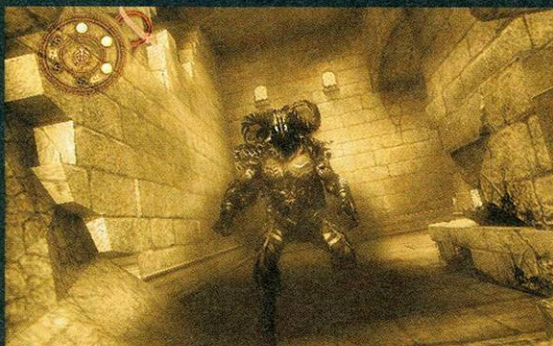
↑ **VIDEOS:** In Truhen schlummern schicke Boni wie Videos. Um die Story besser zu verstehen, lässt sich u. a. eine Zusammenfassung des Vorgängers *The Sands of Time* freischalten.



↑ **ARTWORKS:** Auch Bilder sämtlicher im Spiel vorkommenden Gegner dürfen Sie nach dem Freischalten in aller Ruhe in der umfassenden Artwork-Galerie betrachten.



↑ Packende Zwischensequenzen treiben die Story voran.



↑ Der Dahaka! Jetzt sollten Sie schleunigst stiften gehen.

» die gelungene orientalische Atmosphäre sorgte. Noch fantastischer sind diesmal die Animationen des Prinzen ausgefallen. Während der Kämpfe wirbelt er akrobatisch durch die Luft oder begeistert mit blitzschnellen Tritten in Serie, die der brasilianischen Kampf- und Tanzkunst Capoeira entstammen könnten. Sehr überzeugend sehen auch die akrobatischen Flickflacks aus, die der Held schlägt, wenn er sich aus dem Kampfgetümmel etwas zurückzieht. Doch nicht nur der Prinz, sondern auch alle anderen Geschöpfe im Spiel sind beispiellos gut animiert. Zudem läuft die komplette Action – egal ob Kämpfe oder Geschicklichkeitspassagen – durchgehend völlig ruckelfrei ab.

Eine große Veränderung weist im Nachfolger allerdings die Sounduntermalung auf. Die orientalisch-verträumten Melodien des Vorgängers mussten weichen, nun erwarten Sie rockige E-Gitarren-Stücke, die aber weiterhin mit einigen orientalisch angehauchten Elementen des Vorgängers aufwarten und daher hervorragend zum „härteren“ Szenario des Spieles passen. Verantwortlich für die Mucke ist der Israeli Inon Zur, der zuletzt bei *Men of Valor* und *Shadow Ops: Red Mercury* für eine exzellente Vertonung der Xbox-Fassungen sorgte. Die deutsche Sprachausgabe ist ebenfalls ausgezeichnet und steht dem englischen Original in nichts nach.

Meine Meinung

» Manfred Reichl



Als ich zum ersten Mal hörte, dass der persische Prinz „düsterer“ und „brutaler“ werden soll, habe ich befürchtet, dass diese bezaubernde Spielerei im Sinne der Effekthascherei gnadenlos verpöchtelt wird. Dem ist aber Gott sei Dank nicht so. *Prince of Persia: Warrior within* spielt sich sogar noch besser – weil abwechslungsreicher – als der geniale Vorgänger, ist aber an einigen Stellen sauschwer, um nicht zu sagen hundsgemein. Wer den knackigen Schwierigkeitsgrad jedoch nicht scheut, sollte diese Perle unbedingt in sein Privatarchiv aufnehmen und nie wieder hergeben. Für mich ein Pflichtkauf!

Die Wertung

» *Prince of Persia: Warrior Within*

- Geniales Gameplay mit packenden Kämpfen ...
- ... und anspruchsvollen Geschicklichkeitspassagen
- Grandiose Story mit faustdicker Überraschung
- Erstklassige audiovisuelle Präsentation
- Höherer Wiederspielwert als der Vorgänger

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
89%	90%	–%	91%

Das Fazit

Geniales, aber stellenweise extrem schwieriges Action-Adventure, das den Vorgänger in jeder Hinsicht toppt

Scaler

Neues Futter für ausgehungerte Jump&Run-Fans
- und zwar zum absoluten Schnäppchen-Preis.



Bonus-Infos

BAKUDAN

Wenn sich Bobby Jenkins in ein Wesen namens Bakudan verwandelt hat, ist es Ihnen möglich, in die Ego-Perspektive umzuschalten und Ihre Gegner in bester Ego-Shooter-Manier zu beschießen.

Von: Jean-Reiner Jung

X Publ.: Take 2	X Genre: Jump & Run
X Sprache: Dt. Texte	X USK: Ab 6 Jahren
X Spieler: 1	X Termin: Erhältlich
X www.globalstarsoftware.com/games/scaler	

Haben Sie Zoff mit Ihren Nachbarn? Die Typen von gegenüber lassen andauernd in Höchstlautstärke die Anlage laufen? Und überhaupt sollte bei den gesamten Anwohnern mal die Polizei vorbeischauen. Seit diversen Doku-Soaps im Privatfernsehen weiß man, dass der Krieg am Gartenzaun schon groteske Formen annehmen kann. Doch der kleine Bobby Jenkins hat ganz andere Probleme mit dem Typen von gegenüber als etwa zugeparkte Einfahrten. Nein, dieser Nachbar stammt aus einer Parallelwelt und hat nichts Besseres vor, als die Eroberung der gesamten Welt zu planen.

Darüber hinaus scheint dieser Knlich auch ein natürliches Misstrauen gegenüber extrem neugierigen zwölfjährigen Dreikäse-hochs zu besitzen. Denn anstelle den kleinen Bobby nach seinem ersten Sabotageversuch einfach mit einem gehörigen Arsch voll Prügel nach Hause zu jagen, verwandelt er ihn in ein Echsenwesen und schickt

ihn in eine kunterbunte Parallelwelt. Jetzt übernehmen Sie die Steuerung des kleinen, schuppigen Rackers und lenken ihn durch 15 Levels. Hier, in der Heimat des teuflischen Nachbarn, gilt es nun, die Eroberung der Erde zu stoppen, noch bevor sie beginnt. Und so erledigen Sie mithilfe Bobbys extralanger Echsenzunge oder seiner messerscharfen Klauen die vielen Handlanger, die auf der Gegenseite warten. Die Feinde können Sie nicht nur in der Echsenform bekämpfen. In einigen Levels verwandelt sich Bobby in fünf weitere Formen wie beispielsweise eine Flugechse, ein Fischwesen oder ein kugeliges Stacheltier.

Jedoch nicht nur Gegner warten im Paralleluniversum. Schon recht bald macht Bobby die Bekanntschaft mit Leon, der ihm seine Hilfe anbietet. Dieser redselige Gesell chauffiert Sie mithilfe seines Flugdrachens von Level zu Level und verkauft Ihnen auch nützliche Extras, etwa stärkere Klauen oder zusätzliche Gesundheitspunkte.

Auf den ersten Blick sieht *Scaler* fast so gut aus wie unsere Jump&Run-Referenz *Rayman 3*. Doch dieser Eindruck trübt sich etwas, wenn man die Kameraperspektive ändert. *Scaler* gerät recht schnell ins Ruckeln und die Nachjustierung des Blickwinkels ist sehr umständlich. Doch zum Spottpreis von 20 Euro erhalten Sie hiermit eines der besten Jump & Runs, das man derzeit für die Xbox kaufen kann.

Meine Meinung

► Jean-Reiner Jung

Ein Spiel, das einfach so zum Spottpreis von 20 Euro auf den Markt kommt, das kann doch nichts sein. So in etwa war meine erste Reaktion, als ich *Scaler* in der Hand hielt und (weil sich der Rest der Mannschaft weigerte) zum Testen in die Box schmiss. Doch nach einigen Minuten Spielzeit wurde ich eines Besseren belehrt, denn *Scaler* macht wirklich Spaß. Innovationen und neue Ideen sucht man zwar vergeblich, aber da das Jump&Run-Genre auf der Xbox recht unterrepräsentiert ist, kommt kein Hüpfspiel an diesem Schnäppchen vorbei.

Die Wertung

► *Scaler*

- Supergünstig
- Sehr abwechslungsreich
- Schöne Grafik
- Starke Ruckler
- Probleme mit der Kameraführung

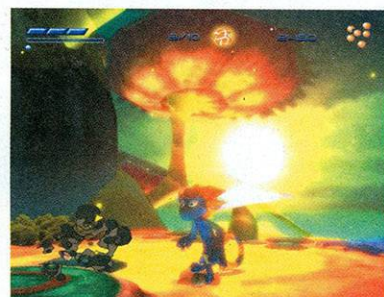
Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
73%	80%	-%	77%

Das Fazit

Ein richtig gutes Jump & Run mit guten Extrawaffen, vielen Verwandlungen und herausfordernden Gegnern.



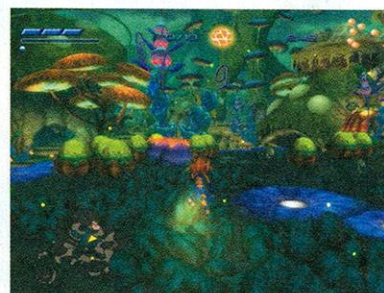
► Auch in seiner Echsenform hat der zwölfjährige Bobby Jenkins immer noch eine grauenvolle Haarfrisur.



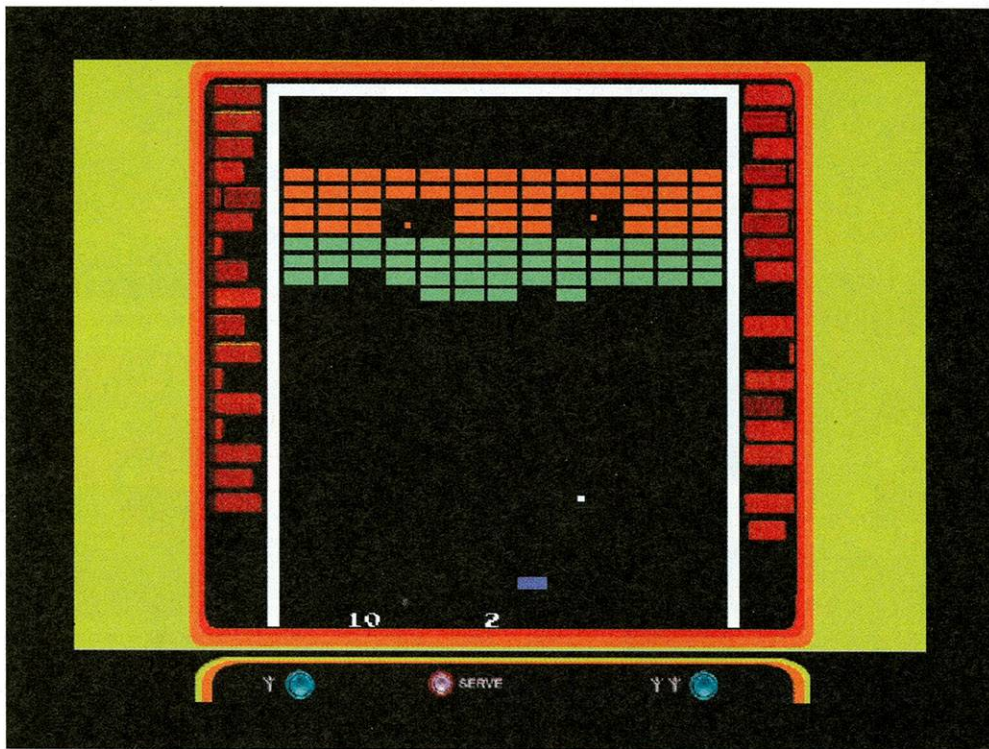
► Ein lausiger Sonnenuntergang.



► Grinden auf großem Fuß.



► Die Gegner können viel einstecken.



↑ Breakout ist einer der größten Klassiker der Videospielesgeschichte.

Atari Anthology

Retrowelle und kein Ende: 85 Klassiker auf einer Disk

Bonus-Info

ATARI

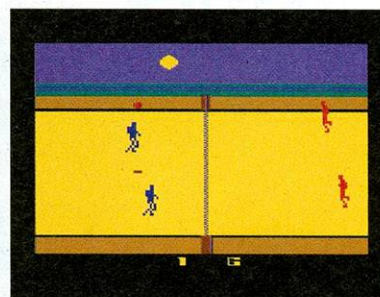
Nolan Bushnell gründete Anfang der 70er-Jahre die Firma Atari, benannt nach einem Spielzug in dem japanischen Go-Spiel. 1972 entwickelte Nolan Bushnell das Spiel *Pong* und verdiente Millionen, als er das Unternehmen 1978 an Warner Communication verkaufte.

Von: Sascha Dowidat

Publ.: Atari	Genre: Spielesammlung
Sprache: Englisch	USK: Ohne Beschr.
Spieler: 1-2	Termin: 13. Jan. 2005
www.atari.de	

Alle Retrofans werden vor Freude jubeln, bringt Atari doch eine der größten Spielesammlungen für Next-Generation-Konsolen in die Läden. Xbox-Besitzer dürfen sich an 85 Klassikern der Atari-2600- und Spielhallen-Zeit erfreuen. Sowohl ältere Spieler, die vermutlich schon vor 20 Jahren ihr Taschengeld in diese Spiele investiert haben und heute jenseits der 30 Jahre sind, als auch Einsteiger bekommen eine Sammlung jener Spiele, die ihrerzeit eine gesamte Industrie beeinflusst haben. Um die Übersicht nicht zu verlieren, hat Atari die Spiele in Kategorien zusammengefasst, die im Spiel als Sternbilder gezeigt werden. Von dort aus dürfen Sie in die einzelnen Genres springen, in Erinnerungen schwelgen und sich auf eine Zeitreise ins fantastische Universum der Videospiele begeben. *Arcade Originals* und *Arcade at Home* entführt Sie in die Welt der Spielhallenklassiker bzw. deren Heimversionen: *Lunar Lander*, *Breakout*,

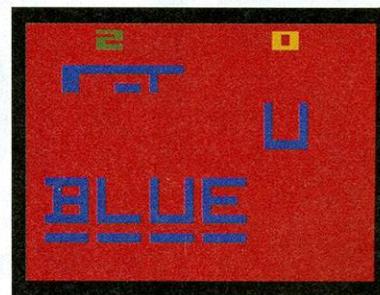
Tempest, *Pong*, *Centipede*, *Asteroids*, *Missile Command* oder *Red Baron* warten auf ihre Wiederentdeckung. Das Team von Digital Eclipse hat die alten Spiele fast 1:1 emuliert – systembedingtes Flackern natürlich inklusive. Den Spielspaß beeinflusst dies kaum, vielmehr fördert es noch das Retro-Feeling. Spiele wie *Tempest* oder *Missile Command* können auch heute noch begeistern, wobei die Grafik so ansprechend ist wie pink-orange karierte Latzhosen. Sportfreunde dürfen sich natürlich an den zahlreichen Real-Sports-Spielen freuen. Von Baseball über Fußball und Volleyball bis hin zu Tennis ist fast alles vertreten. Im Actionbereich dürfen Sie Klassiker wie *Desert Falcon*, *Flag Capture* und *Sky Diver* spielen. Wer es lieber etwas anspruchsvoller mag, kann sich in der Denkspiel-Ecke an *Hangman*, *Backgammon* oder *Video Chess* versuchen. Rennspiele, Adventures, Space-Games und Casino-Games sind natürlich ebenfalls dabei. Als Bonus hat Atari von fast jedem Spiel Modul, Anleitung und Verpackung als Scan mit in die Compilation gepackt. Zusätzlich bekommen Sie in mehreren Interviews mit Atari-Gründer Nolan Bushnell interessante Informationen zur Geschichte des Unternehmens. Eine bunte Sammlung historischer Kostbarkeiten mit ansprechender Präsentation und grausamer Optik – aber durchaus viel Spielspaß für wenig Geld.



↑ Wer es sportlich mag, spielt Volleyball.



↑ Tempest macht auch heute noch Laune.



↑ Hangman alias Galgenraten.

Meine Meinung

Sascha Dowidat

Ich bin ein absoluter Fan alter Konsolen, allerdings fängt für mich persönlich die spielbare Nostalgie erst mit den 8-Bit-Systemen an. Trotzdem gibt es immer noch einige Klassiker wie *Tempest* oder *Missile Command*, die eine Menge Spaß machen und den Pioniergeist der Videospieleindustrie einfangen. Optisch macht der Titel natürlich nichts her, aber die Präsentation ist gut gelungen und die zahlreichen Extras wie Interview, Werbung und Originalanleitungen der Spiele konnten mich durchaus begeistern.

Die Wertung

Atari Anthology

- 85 Spiele in einer Sammlung
- Viele zeitlose Klassiker
- Kurzweiliges Gameplay
- Der Sound tut einfach nur weh
- Mehr als grausame Optik

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
08%	07%	67%	66%

Das Fazit

Eine interessante Reise in die Vergangenheit zu den Ursprüngen der Videospielesgeschichte.



↑ Der Strand wird von ekligen mutierten Krebsen bewacht.



↑ Zombies mit Blutatem rocken.



↑ Mit Slug gegen den ersten Obermottz.

Bonus-Info

URSPRUNG

Metal Slug ist ursprünglich ein Spielhallenhit, der erst für das Neo Geo und später auch für die Heimkonsolen Saturn und PlayStation umgesetzt wurde. Der erste Teil der Actionserie erschien 1996.

Metal Slug 3

Eines der besten Jump & Shots aller Zeiten endlich auf der Xbox

Von: Sascha Dowidat

Publ.: SNK Playmore	Genre: Action
Sprache: Deutsch	USK: Ab 16 Jahren
Spieler: 1-2	Termin: Erhältlich
www.snkplaymore.co.jp	

Unglaublich, aber wahr: Einer der kultigsten Titel der letzten Jahre findet den Weg auf die Xbox. Neo-Geo-Fans erfreuen sich seit Jahren an der coolen Jump&Shot-Reihe und kamen letztes Jahr schon in den Genuss des fünften Teils. Entwickler SNK Playmore hat sich bei der

Xbox-Umsetzung für den dritten Teil entschieden, der unter Fans als Highlight der Serie gilt. Am Anfang von *Metal Slug* steht ein vierköpfiges Söldner-Team, von dem Sie einen der tapferen Recken in den Kampf gegen den wahnsinnigen General Morden führen. Ihre abenteuerliche Reise beginnt an einem von mutierten Krebsen und Soldaten bevölkerten Strand und Sie merken schnell, dass Sie ohne den Einsatz purer Waffengewalt keine Chance haben. Anfänglich sind Sie nur mit einer Pistole ausgerüstet, erhalten im späteren Spielverlauf aber zahlreiche nützliche Extras. Gerettete Kriegsveteranen bedanken sich unter anderem mit Raketenwerfern, Flammenwerfern, Shotgun oder Maschinengewehren.

In *Metal Slug* gilt eine brutale Kampfregel: Was sich bewegt, wird niedergeschossen; bewegt es sich nicht, wird vorsichtshalber trotzdem gefeuert. So schießen Sie sich durch Unmengen von Aliens, Zombies, Muränen, Panzern, U-Booten oder Mumien, vorbei an liebevoll gezeichneten Sprites und fantastischen Bitmap-Hintergründen, die aus heutiger Sicht sicherlich etwas altbacken wirken, aber perfekt zum Gameplay passen. Was langweilig und geradlinig klingt, offenbart schnell eine ungeahnte spielerische Tiefe und Abwechslung. In fast jedem Level kommen Sie an Abzweigungen, sodass es sich lohnt, das Spiel mehrmals durchzuspielen, denn es gibt immer neue Bereiche zu entdecken. In diesem



↑ Hier machen Ihnen Soldaten das Leben schwer.



↑ Auch aus der Luft werden Sie angegriffen.



↑ Was hat General Morden denn mit Aliens am Hut?

EIN GESCHICHTLICHER RÜCKBLICK Alle Metal-Slug-Teile in der Übersicht

Da die *Metal Slug*-Serie seit Jahren für Actionspaß erster Güte sorgt, ist es an der Zeit für eine kleine Historie.



↑ **METAL SLUG 1**
(1996, Arcade, Neo Geo, PlayStation, Saturn)
Erstmals zieht ihr in den Kampf gegen den fieslen General Morden.



↑ **METAL SLUG 2**
(1998, Arcade, Neo Geo)
Im zweiten Teil verbündet sich General Morden mit ekeligen Kreaturen.



↑ **METAL SLUG X**
(1999, Arcade, Neo Geo, PlayStation) Neuauflage des zweiten Teiles mit neuen Gegnern und verbesserter Technik.



↑ **METAL SLUG 3**
(2000, Arcade, Neo Geo, Xbox) Im vierten Teil wird Morden von Aliens entführt und SNK führt Abzweigungen ein.



↑ **METAL SLUG 4**
(2002, Arcade, Neo Geo)
Im vierten Teil kämpfen Sie gegen die Verbrecherorganisation Amadeus.



↑ **METAL SLUG 5**
(2003, Arcade, Neo Geo)
General Morden hat ausgedient. An seine Stelle tritt ein maskierter Buschmann.



↑ Alleine gegen den Feind geht unter Wasser die Post ab.



↑ Die erste Abzweigung und Einstieg ins U-Boot.

„Metal Slug 3 ist eines der abgedrehtesten und witzigsten Oldschool-2D-Actionspiele aller Zeiten.“

Bonus-Info

NACHFOLGER

Nach *Metal Slug 3* legte SNK noch zwei weitere Spielteile nach. 2002 erschien *Metal Slug 4* und nur knapp ein Jahr später *Metal Slug 5*. In der Planung ist auch schon *Metal Slug 6*, diesmal aber nicht auf dem Neo Geo, sondern in der Spielhalle auf dem Atomiswave-Board.

» Action-Feuerwerk sind Sie nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern besteigen von Zeit zu Zeit verschiedene Slugs. Hinter dieser Bezeichnung verbergen sich Vehikel wie Panzer, Flugzeuge und U-Boote mit durchschlagender Feuerkraft, die Sie so lange steuern dürfen, bis Ihnen der Energievorrat durch gegnerische Treffer ausgeht und das Gefährt in Flammen steht. Was das Spiel so beeindruckend macht, sind die Animationen der Sprites, angefangen von kleinen Blutfontänen der sterbenden Soldaten bis hin zu wilden Affen mit Maschinengewehren, die Ihnen hilfreich zur Seite stehen. Die geballte Ladung Action entfacht auf dem Bildschirm ein wahres Feuerwerk und jede Menge Spielspaß. Die Entwickler haben *MS 3* neben den zahlreichen Abwechslungen einige witzige Ideen spendiert: So werden Sie in einem Level von Zombies attackiert, sterben aber nicht sofort, nachdem Sie getroffen werden, sondern verwandeln sich selbst in einen Untoten, der zwar etwas schlechter zu Fuß ist, dafür aber einen Blutatem einsetzen kann. Mit dieser riesigen Blutfontäne vernichten

Sie die Gegner mit Leichtigkeit. An anderer Stelle kann es Ihnen passieren, dass Sie sich an Punkte bringenden Extras überfressen und als Fettsack weiterkämpfen müssen. Spielerisch hat dies zwar keine Auswirkungen, aber es sieht einfach urkomisch aus. Zusammen mit einem menschlichen Mitspieler macht es gleich noch mal doppelt so viel Spaß, die Gegner ins spielerische Nirwana zu pusten. Für ein Jump & Shoot bietet *Metal Slug 3* sogar eine witzige und abgefahrene Story. Glauben Sie anfangs noch, es mit General Morden persönlich aufnehmen zu müssen, mischen schon bald Aliens die Story auf und sorgen für überraschende Wendungen. Akustisch kann der Titel sicher nicht mit aktuellen Entwicklungen mithalten, aber der gelungene 16-Bit-Sound passt hervorragend zum Geschehen. Wer auch nur im Entferntesten etwas mit 2D-Actionspielen anfangen kann, sollte sich diesen Titel unbedingt einmal ansehen. Solche Spiele gibt es leider viel zu selten und häufig werden sie zu wenig beachtet. Bewahren Sie *Metal Slug* vor diesem Schicksal!

Meine Meinung

» Sascha Dowidat



Um es vorwegzunehmen, die *Metal Slug*-Serie ist genau mein Ding. Schon auf dem Neo Geo habe ich Stunden davor verbracht und mich an dem Oldschool-Gameplay gelabt. Playmore hat allen Fans einen großen Gefallen getan und einen der besten Teile der Serie nahezu perfekt umgesetzt. Die stylische Bitmap-Grafik mit ihren liebevollen Details und das abwechslungsreiche Gameplay mit seinen witzigen Ideen wird Fans des Genres begeistern und der Otto Normalspieler bekommt gezeigt, was eine wahre Oldschool-Perle ist.

Die Wertung

» Metal Slug 3

- Geniales Gameplay
- Toller Zweispieler-Modus
- Liebevolle Animationen
- Kein Dauerfeuer
- Geringer Umfang

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
51%	69%	85%	82%

Das Fazit

Grandioses, detailverliehtes Oldschool-Bitmap-Action-Spektakel mit fantastischem Gameplay.



Call of Duty: Finest Hour

Ab in die Uniform und stillgestanden! Activision schickt Sie an die Fronten des Zweiten Weltkrieges: nach Stalingrad, Tunesien und - Aachen!

Von: Bernd Holtmann

X Publ.: Activision	X Genre: Ego-Shooter
X Sprache: Deutsch	X USK: Ab 18 Jahren
X Spieler: 1	X Termin: Erhältlich
X Live: 2-16	X System Link: 2-16
X www.callofduty.com	

Was haben die Konsolenspieler auf dieser Welt schon nächtelang vor der Konsole gesessen, gegen Droiden gekämpft, Monster getötet und Dämonen gemetzelt. Doch aufgrund weniger Ausnahmen wie *Halo 2* gehören Kriegsspiele immer noch zu den beliebtesten. Vor rund einem Jahr erschien für den PC ein solcher Shooter-Hit namens *Call of Duty* - und setzte sich durch die atmosphärische Einzelspielerkampagne von der grauen Masse der restlichen Weltkriegsspiele ab. „Das wäre doch etwas für die Xbox“, dachten sich die Herren bei Activision und vergaben den ➤



» Auftrag einer Umsetzung an die neue Softwareschmiede Spark Unlimited, eine Firma, die zum Großteil aus ehemaligen Programmierern der *Medal of Honor*-Serie besteht. Gut ein Jahr später liegt die fertige Testfassung nicht nur auf unserem Schreibtisch, sondern auch in den Ladenregalen – es folgt unser Frontbericht.

Statt eine schnöde 1:1-Kopie des PC-Vorbildes zu machen, hatte das erfahrene Team um Produzent Scott Langteau eine andere Idee im Sinn. Man wollte ein eigenes Spiel produzieren, das sich nur im Stil an dem PC-Erfolg orientiert. Getreu dem Leitsatz „Kein Mann kämpft allein“ schlüpft der Spieler nicht in die Rolle eines Supersoldaten, sondern steuert mehrere Soldaten bei ihrem Kampf gegen die Nazis durch drei Kampagnen. In der ersten Mission übernehmen Sie zunächst die Rolle des russischen Teenagers Aleksandr Sokolov, der die deutschen Besatzer aus seiner Heimatstadt Stalingrad verjagen soll. Die Scharfschützin Tanya Pavelovna rettet ihm später das Leben – und übernimmt in den nächsten Missionen die Hauptrolle. Die letzte Aufgabe

der Lady ist es, einen russischen Panzerfahrer-Trupp zu beschützen. Später steuern Sie dann die Geschicke des Panzerfahrers – und dürfen mit einem Metallmonster sogar ein ganzes Flugfeld in Schutt und Asche legen. Die Art und Weise, in der die Hauptrollen durchgewechselt werden, erinnert an einen Episodenfilm, zumal Ihnen einige der gespielten Helden später wieder über den Weg laufen – oder im Fall von Tanya Pavelovna auf einer Krankenbahre an Ihnen vorbeigetragen werden. Dieses Wechselsystem zieht sich nicht nur durch die russische, sondern auch durch die britische und die amerikanische Kampagne.

Da *Finest Hour*, wie bereits erwähnt, an mehreren Kriegsfronten spielt, konnten sich die Leveldesigner so richtig austoben. Besonders gut ist ihnen die britische Kampagne in Tunesien gelungen, in der Sie sich gegen die Reste von Rommels Truppen stellen. Dabei müssen Sie zum Beispiel in einer Nachtaktion eine deutsche Oasen-Basis infiltrieren, Panzer mit Minen lahm legen und den letzten Stromgenerator der Deutschen

in die Luft sprengen. Später übernehmen Sie sogar das Heckgeschütz auf einer rasanten Fahrt durch die Wüste. So viel Spaß das auch macht, umso deprimierender ist es, dass man der mittleren Kampagne nur vier von insgesamt 19 Missionen spendiert hat.

Die Steuerung des Spiels geht relativ leicht von der Hand und lässt sich im Menü einstellen: Mit den Analog-Sticks werden der Spielcharakter und das Blickfeld bewegt, der rechte Trigger feuert die aktuell ausgewählte Waffe ab. Von dem PC-Vorbild übernommen hat man den Zoom-Modus, der die Blicklinie direkt über den Lauf der Waffe ansetzt. Wenn Sie diesen über den linken Trigger einschalten, wirken besonders Nahkämpfe oder Scharfschützenmissionen deutlich brutaler als im regulären Feuer-Modus. Der Atmosphären-Bonus schränkt Ihren Sichtradius übrigens deutlich ein. Wenn Sie sich also nicht sicher sind, ob neben oder hinter Ihnen noch der „Fritz“ lauert, gehen Sie besser auf Nummer sicher. Das Arsenal, das Ihnen zur Verfügung steht, wählen Sie zum Teil selbst auf dem »

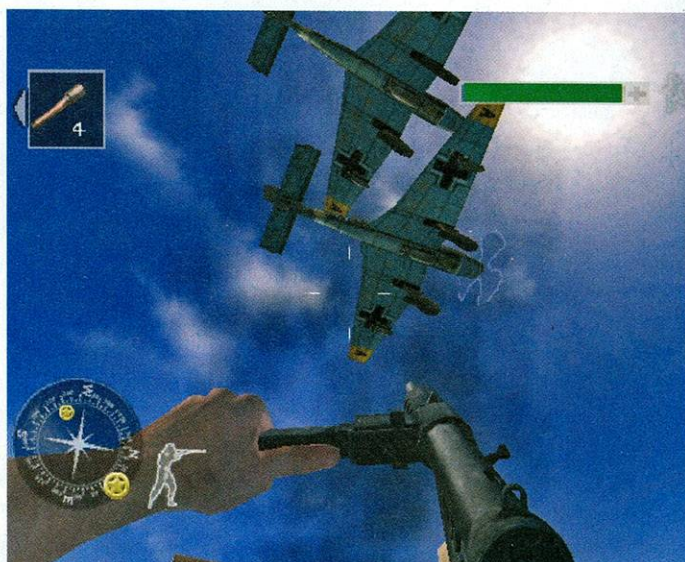
Bonus-Info

WIDMUNG

Im Abspann und der Anleitung des Spiels fanden wir ein paar Zeilen, die dem ernststen Inhalt des Spiels voll und ganz gerecht werden: „Dieses Spiel ist den Veteranen des Zweiten Weltkriegs und deren Familien gewidmet – für die größten Opfer, die sie gebracht haben.“ Ein feiner Zug, wie wir finden.



↑ In Tunesien liefern Sie sich heiße Gefechte mit den Nazis.



↑ Während des Spiels müssen Sie einige Stukas vom Himmel holen.

SAVING PRIVATE LOCKE KI-Spieler und wie Sie ihnen helfen

In vielen Missionen werden Sie von KI-Spielern begleitet. Wenn diese allerdings verwundet sind, müssen Sie Erste Hilfe leisten.



↑ Nordafrika, 1942: Die Engländer schleichen in eine Basis der Deutschen, um deren Generator in die Luft zu jagen. Beim ersten Feindkontakt erwischt es Private Locke ziemlich übel.



↑ Zum Glück haben wir ein Erste-Hilfe-Paket in Reserve (rechts unten im Bild). Um Ihren Kollegen zu verarzten, müssen Sie nur noch die schwarze Taste drücken und das Problem ist gelöst.



↑ Die KI-Spieler sind keine großen Helden und sterben schneller, als Sie es erwarten würden. Da kann Ihnen niemand übel nehmen, wenn Sie die Erste-Hilfe-Pakete für sich verwenden.



↑ In der amerikanischen Kampagne erobern Sie tatsächlich die Stadt Aachen - die Nachbildung wirkt gelungen.



↑ Authentische Waffen feuern authentische Patronen.



↑ Die Hand- und Waffenmodelle sind sehr detailliert.

» Schlachtfeld aus, indem Sie herumliegende Waffen einfach aufnehmen. An einer Stelle müssen Sie mit einer Panzerfaust ein Geschütz lahm legen, während Sie an anderer Stelle mit dem geschickten Wurf einer Granate eine ganze Gegnerhorde umnieten. Übrigens: Sobald Sie in einem Feuergefecht ohne Munition dastehen, können Sie mit dem digitalen Steuerkreuz fix die Reservewaffe zücken und damit weiterschließen. In den Panzer-Missionen ist die Steuerung allerdings etwas komplizierter, denn dort müssen Sie neben der großen Panzerkanone auch das Bordgeschütz steuern. Etwas irritiert hat uns die Tatsache, dass man zwar aus der Panzersicht herauszoomen kann, sich das Kanonenrohr währenddessen jedoch nicht verändert. Aber es gibt noch andere kleine Macken im Spiel. Besonders das Speichersystem hat im mittleren bis hohen Schwierigkeitsgrad seine Tücken, denn Sie können den Spielstand nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt sichern. Stattdessen gibt es die üblichen Speicherpunkte. In der Regel erwartet man einen solchen Punkt nach jedem Levelabschnitt, bei *Finest Hour* wurden die Speicherpunkte aber häufig erst nach zwei längeren Missionsabschnitten eingebaut. Wenn Sie Pech haben, müssen Sie einen bravourös bestandenen Levelabschnitt mehrmals spielen, weil der nächste Speicherpunkt erst nach einer weiteren Teilstrecke folgt. Wie frustrierend das



↑ Mission 1: Erobern Sie Stalingrad zurück.

ICH WILL MEHR-SPIELER! Gehen Sie mit 16 Kameraden an die Front.



↑ Nordafrika, eine deutsche Oasen-Basis am Tage.



↑ Die Straße vor dem Bahnhof von Stalingrad.

Ob online oder im Netzwerk - die Mehrspieler-Optionen von *Call of Duty: Finest Hour* sind die gleichen und leider nicht gerade zahlreich. Sie spielen mit bis zu 16 Spielern auf je einer von acht Multiplayer-Karten. Neben dem üblichen Deathmatch gibt es noch die üblichen Spiel-Modi wie Team-Deathmatch oder Capture the Flag. Der vierte und letzte Spieltyp Suchen und Zerstören erinnert stark an *Counter-Strike*: Es gibt zwei Teams, von denen eines eine Bombe legen möchte, während das andere das zu verhindern versucht. Einen Splitscreen-Modus besitzt das Spiel übrigens nicht.



↑ Das Scharfschützengewehr in Aktion



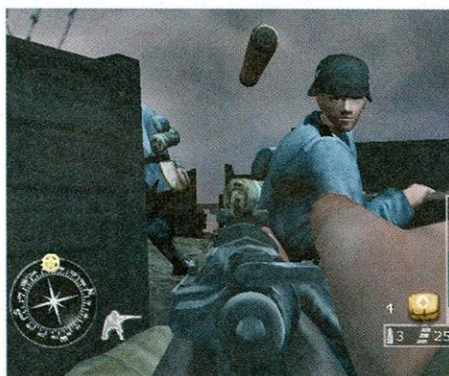
↑ Beim Panzerfahren kommt Spaß auf.



↑ In der besten Mission bedienen Sie das Geschütz auf einem fahrenden Jeep.



↑ Bei den Scharfschützen-Missionen kommt Schießbuden-Flair auf.



↑ Der Zoom-Modus lässt Sie über die Waffe blicken.



↑ Herumliegende Waffen können Sie aufheben.



↑ So sieht es kurz aus, wenn Sie getroffen wurden.

Bonus-Info

ANLEITUNG LESEN

Software- und Hardwarehersteller predigen es immer wieder: Im Fall von *Call of Duty: Finest Hour* macht Sie das kleine Booklet nicht nur mit dem Spiel vertraut, sondern liefert auch knallharte Fakten zum Zweiten Weltkrieg: Auf jeder Seite finden Sie einen Textkasten mit Infos über Waffen oder kriegswichtige Orte und Schlachten, die im Spiel vorkommen.

FREIGESCHALTET

Während der Kampagne schalten Sie einige Making-of-Videos frei. In den Filmchen werden zum Beispiel die vielen Animationen gezeigt – und der Schauspieler Dennis Haysbert (in der Serie 24 der Präsident), der die amerikanische Fassung mitsynchronisiert hat. In der deutschen Fassung ist er nicht zu hören.

„Die Missionen in Tunesien sind die besten im ganzen Spiel – dabei sind es nur vier!“

» sein kann, merken Sie ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad, wenn Sie nach einem 20-minütigen Scharmützel kurz vor dem Levelende einen Treffer zu viel kassieren – das hätte man auch eleganter lösen können.

In optischer Hinsicht ist *Call of Duty: Finest Hour* kein Hitmaterial: Die Grafik-Engine hat offenbar schon ein oder zwei Jahre auf dem Buckel, die Texturen wirken mit wenigen Ausnahmen verwaschen und von qualitätssteigernden Effekten wie Bump- oder Normal-Mapping gibt es keine Spur. Der Grund dafür ist die Software, mit der das Spiel programmiert wurde, denn statt das Spiel von Grund auf neu zu programmieren, hat Spark Unlimited eine fertige Spiele-Engine eingesetzt. Damit lässt sich *Call of Duty: Finest Hour* leichter auf technisch unterlegene Konsolen wie die PlayStation 2 oder Nintendos GameCube umsetzen. Was wir auf der Xbox zu sehen bekommen, ist offenbar der kleinste gemeinsame Grafik-Nenner der aktuellen Konsolen. Davon abgesehen muss man den Leveldesignern Respekt zollen: Sowohl die Straßenkämpfe in

Deutschland als auch die Ruinen Stalingrads und der weitläufige Wüstenlevel in Tunesien sind recht aufwendig in Szene gesetzt und trotzdem läuft das Spiel fast durch die Bank flüssig. Lediglich bei vielen Explosionen und starkem Rauch hat die Xbox mit Rucklern zu kämpfen. Die sind dann aber genauso schnell verschwunden, wie sie aufgetaucht sind, und behindern den Spielfluss deshalb kaum.

Den Ohren wird in *Finest Hour* eine Menge geboten. Die in Echtzeit kodierten 5.1-Soundeffekte klingen zwar oft etwas hölzern, erzeugen auf einem Dolby-Digital-Boxensystem aber trotzdem eine erschreckend realistische Klangumgebung. Wäre da nicht der überdurchschnittlich gute Soundtrack, könnte man fast glauben, dass die Frontlinie durchs eigene Wohnzimmer verläuft. Die Hintergrundmusik stammt übrigens von Michael Giacchino, einem Hollywood-Komponisten, der auch die Musik für das ursprüngliche *Call of Duty*, die *Medal of Honor*-Serie und den aktuellen Kinofilm *Die Unglaublichen* geschrieben hat (Test auf Seite 62).

Meine Meinung

» Bernd Holtmann

Call of Duty: Finest Hour ist geradlinige Actionkost für wirklich jeden Shooter-Fan. Auf rund zehn Stunden verteilt, dürfen Sie Panzer fahren, die Deutschen sabotieren und ganze Gegnerhorden niedermähen. Die Missionen der Nordafrika-Kampagne sind besonders gut geworden und heben sich von den anderen stark ab. Aber warum umfasst diese Kampagne nur vier der insgesamt 19 Levels? Diese Frage und das nervende Speichersystem wecken bei mir den Eindruck, dass *Finest Hour* sein Potenzial nicht ganz ausschöpft.

Die Wertung

» *Call of Duty: Finest Hour*

- Abwechslungsreiche Missionen
- Gute Synchronisation und tolle Musik
- Umfangreiche historische Recherche
- Sehr angestaubte Grafik-Engine
- Schlecht platzierte Speicherpunkte

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
79%	84%	79%	82%

Das Fazit

Geradliniger Weltkriegs-Shooter mit abwechslungsreichen Missionen und gutem Sound, aber matschiger Grafik.



↑ Elastigirl meint: „Leg dich nie mit einer Superheldin an, du Möchtegern-Schurke.“

Die Unglaublichen The Incredibles

Wissen Sie eigentlich, wie hart es ist, als Superheld in Rente gehen zu müssen? Nein? Dann wird es Zeit, es zu erfahren.

Bonus-Info

KINOSTART

In den USA hat der Film den zweitbesten Start eines Animationsfilms aller Zeiten hingelegt. In nur drei Tagen spielte *Die Unglaublichen* über 70 Millionen Dollar ein. Ob dieser Start auch in Deutschland gelingt?

Von: Sascha Dowidat

Publ.: THQ	Genre: Jump & Run
Sprache: Deutsch	USK: ab 12 Jahren
Spieler: 1	Termin: Erhältlich
Live: Downloads	
www.thq.de	

Superhelden an sich sind ja eine prima Sache. Doch leider enden ihre Einsätze oft mit Schadensersatzforderungen in Millionenhöhe, geretteter Weltfrieden hin oder her. Der gefeierte Superheld Mr. Incredible ist von heute auf morgen out und ein geregelter Bürojob ist sicher nicht superheldenkompatibel. Zur Abwechslung trifft er sich daher mit alten Bekannten und rettet nachts Zivilisten, um seinen Frust wenigstens etwas zu kompensieren. Da eng an die Vorlage angelehnt, erkunden Sie im Spiel zahlreiche aus dem Film bekannte Szenarien. Neben Mr. Incredible schlüpfen Sie dazu in die Rolle der gesamten Heldenfamilie, von denen jeder mit ganz speziellen Superkräften ausgestattet ist. Während der Vater unbändige Kraft besitzt, kann seine Gattin mit ihren

elastischen Gliedmaßen auch entfernte Gegner erreichen und Sohnmännchen düst mit seinen Flugschuhen durch die Gegend. Wie man es von Disney/Pixar gewohnt ist, gibt es natürlich wieder eine Menge zu lachen. Zum Beispiel beschwert sich Mr. Incredible gleich zu Beginn, wenn Sie zu lange in den Optionsmenüs verweilen. In bekannter Jump&Run-Manier springen und laufen Sie über Hausdächer, hängen an fliegenden Hubschraubern oder wagen sich in brennende Häuser - also das ganz normale Programm eines Superhelden. Auf Ihrem Weg sind Sie nur leider nicht alleine, denn ganze Horden von Bösewichtern wollen Ihnen an die Wäsche. Aber schnell bekommen die meisten Gegner eins auf die Mütze, werden kleine Rätsel gelöst, wird an Häuservorsprüngen entlanggehangelt, bis der Obermott des jeweiligen Abschnittes vor Ihnen auftaucht. Optisch behält das Spiel den Comic-Stil des Films bei und wird untermalt von witzigen Sounds. Auf Dauer spielt sich die humorvolle Umsetzung etwas eintönig, da Gegner und Aufgaben nur wenig variieren. Wer auf witzige Jump&Run-Kost steht oder schon immer mal in ein Superhelden-Kostüm schlüpfen wollte, ist hier genau richtig.



↑ Jetzt gibt's was auf die Nuss.



↑ Meist treten die Gegner in Horden auf.



↑ Superhelden haben es nicht leicht.

Meine Meinung

► Sascha Dowidat



Die Unglaublichen ist eine solide und äußerst spaßige Filmumsetzung. Das Flair des Films wird durch den Comic-Stil gut herübergebracht und die deutsche Sprachausgabe ist genial. Besonders gut hat mir die Umsetzung der Kräfte der einzelnen Superhelden gefallen. Es macht einfach mächtig Laune, mit Mr. Incredible das Levelinventar auseinander zu nehmen oder mit seiner Frau Fieslinge im Dutzend zu vermöbeln. Auf Dauer wird es sicherlich etwas eintönig, aber trotzdem können die Unglaublichen für ein paar nette Stunden begeistern.

Die Wertung

► Die Unglaublichen - The Incredibles

- Sehr humorvolle Geschichte
- Gelungene Sprachausgabe
- Schöner Comic-Stil
- Immer die gleichen Gegner
- Eintöniges Gameplay

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
75%	77%	-%	69%

Das Fazit

Geradliniges Jump&Run-Abenteuer, das den Witz des Films gut einfängt, auf Dauer aber wenig Abwechslung bietet.

SpongeBob Schwammkopf: Der Film

Der putzige, kleine Schwamm stolpert in sein nächstes Abenteuer.

Bonus-Info

KINDERFERNSEHEN?

Obwohl *SpongeBob Schwammkopf* für eine jüngere Zielgruppe konzipiert ist, hat sich auch bei Erwachsenen ein gewisser Kult um den schrägen Schwamm und seine witzigen Abenteuer gebildet. Wer sich selbst ein Bild von dem Wirrkopf machen will, sollte sich den Programmplan von Super RTL etwas genauer ansehen.

Von: Sascha Dowidat

Publ.: THQ	Genre: Jump & Run
Sprache: Deutsch	USK: Keine Beschr.
Spieler: 1	Termin: Erhältlich
www.thq.de	

Auch wenn Carsten Spengemann im Dschungelcamp hinter seinem Rücken *SpongeBob* genannt wurde, handelt es sich bei diesem Titel nicht um das erste Videospiel mit dem bekannten Moderator. Und das ist auch gut so, denn seien Sie mal ehrlich: *SpongeBob Schwammkopf* ist doch viel cooler und dazu noch absichtlich witzig. Aber vom Dschungel in die Tiefen des Meeres: Es herrscht Aufregung in Bikini Bottom, denn die Krone des Königs wurde gestohlen und Neptun beschuldigt fälschlicherweise *SpongeBobs* Freund Mr. Krabs. Alte Freunde lässt man nicht im Stich und so ist es Ihre Aufgabe, die Krone zu finden und Ihrem Kumpel den Arsch zu retten. In altbekannter Jump&Run-Tradition hüpfen Sie mit *SpongeBob* oder Patrick durch die neonbunten Levels, zeigen den zahlreichen Meeresbewohnern mit den Fäusten, wo der Hammer hängt, und sammeln wertvolle Goofy-Goober-Münzen. Genügend davon verliehen Ihren Helden neue Fähigkeiten, wie z. B. den Radschlag-

Move, mit dem Patrick Gegner überrollen kann, oder *SpongeBobs* Seifenblasensprung. Das gradlinige Jump & Run wird durch kleine Rätsel aufgelockert: Sie legen beispielsweise Schalter um, die Trampolinplattformen aktivieren, oder müssen *SpongeBobs* Wandsprünge gezielt einsetzen. Witzige Cartoon-Sequenzen stimmen gelungen auf den nächsten Level ein. Das Spiel strotzt nur so vor verrückten Charakteren und abgedrehtem Humor. Alleine die Szene, in der sich Patrick und *SpongeBob* an Eis überfressen und davon einen Schwips bekommen, ist köstlich. Besonders die Mimik des zu dick geratenen Seesterns, der aussieht, als wäre er auf LSD, lässt nicht nur *SpongeBob*-Fans schmunzeln. Eine kleine Rennspiel-einlage gefällig? Kein Problem, schnappen sie sich einen Krabbenburger und düsen Sie damit quer durch Bikini Bottom! Die deutsche Sprachausgabe ist perfekt gelungen und schafft eine tolle Atmosphäre, während die Musik auch von einer Zirkuskapelle stammen könnte. Optisch macht der Titel einen guten Eindruck, die Schauplätze sind abwechslungsreich, auch wenn die Charaktermodelle besser aussehen könnten. Unterm Strich ein gelungenes Jump & Run rund um den verrückten Schwamm, das sich sehr geradlinig spielt, aber mit einigen lustigen Ideen überzeugen kann. Vor allem jüngere Spieler werden dank der bekannten Charaktere eine Menge Spaß an dem Abenteuer haben.

Meine Meinung

Sascha Dowidat



Ich gebe zu, mit aktuellen Kinder-Serien und ihren Charakteren habe ich meine Probleme, traure ich doch immer noch nicht vorhandenen Nils-Holgersson-Versoftungen nach. Umso erfreuter war ich, mit dem aktuellen *SpongeBob*-Game ein solides Jump & Run mit einer gehörigen Portion Humor und schrägen Charakteren vorzufinden, über die ich mich köstlich amüsiert habe. Aber auch das Gameplay kann sich durchaus sehen lassen. Vergnügliches Hüpfen und Springen, gepaart mit Rennabschnitten in abgefahrenen Rennsemmeln – das sorgt für Abwechslung. Genre-Fans und *SpongeBob*-Freunde werden ihre Freude haben.

Die Wertung

SpongeBob Schwammkopf: Der Film

- Sehr humorvoll
- Abgedrehte Charaktere
- Abwechslungsreiches Gameplay
- Teilweise Kameraprobleme
- Schwache Charaktermodelle

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
78%	72%	-%	77%

Das Fazit

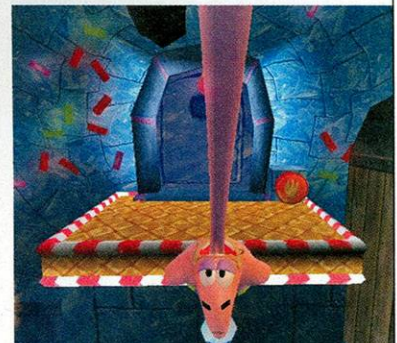
Gelungene Filmumsetzung mit viel Humor, schrägen Charakteren, toller Sprachausgabe und solidem Gameplay



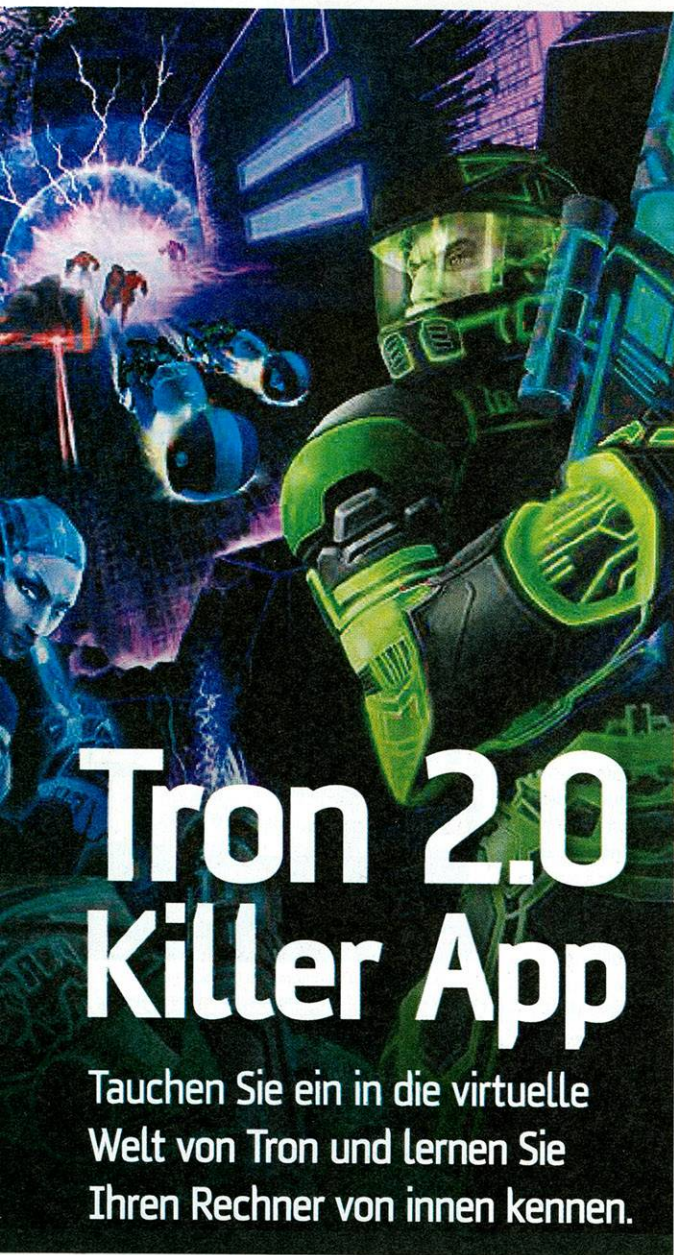
➔ Gepflegte Plattform-Action mit bunten Trampolins darf natürlich auch nicht fehlen.



➔ In Minispielen gibt es Goober-Münzen.



➔ Hilfe! Ich häng da irgendwo fest.



Tron 2.0 Killer App

Tauchen Sie ein in die virtuelle Welt von Tron und lernen Sie Ihren Rechner von innen kennen.

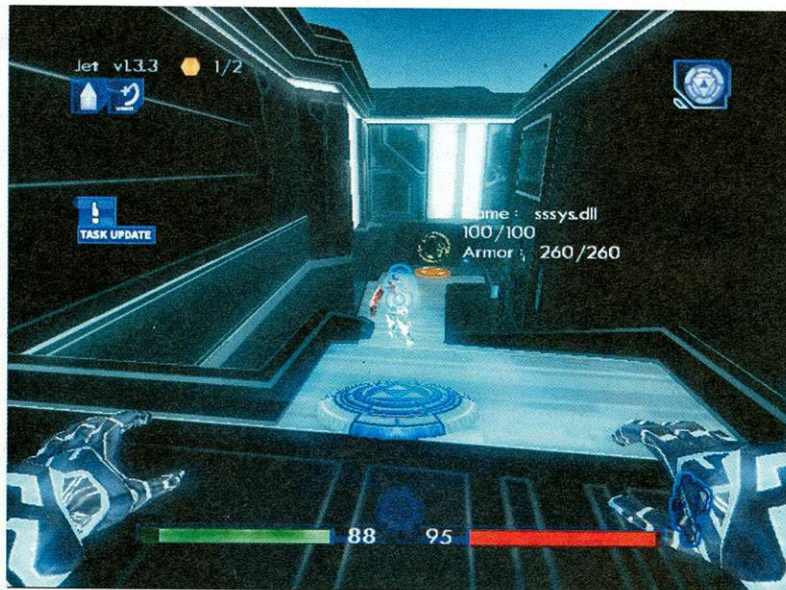
Von: Sascha Dowidat

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| Publ.: Buena Vista | Genre: Ego-Shooter |
| Sprache: Englisch | USK: Ab 12 Jahren |
| Spieler: 1-4 | Termin: Erhältlich |
| Live: 2-16 | System Link: 2-16 |
| www.tronkillerapp.com | |

Disney zauberte 1982 einen Film auf die Leinwand, der bis heute beeindruckt, denn die Faszination des virtuellen Cyberspace ist ungebrochen. Was damals in dem Film *Tron* für eine Science-Fiction-Welt gehalten wurde, ist über 20 Jahre später Bestandteil unserer Hightech-Gesellschaft geworden. Ein Jahr nach der PC-Version bringt Buena Vista *Tron 2.0: Killer App* nun auch für die Xbox heraus, die Geschichte orientiert sich aber noch immer am alten Dis-

ney-Klassiker. In der virtuellen Welt von Tron herrscht das Chaos. Unter der Führung des hinterhältigen Users Thorne ist eine Armee korrupter Programme in das System eingedrungen und verwandelt harmlose Programme in primitive digitale Söldner, die gegen Recht und Ordnung ankämpfen, indem sie Virenprogramme attackieren. Nur ein Mensch kann das Unheil in der digitalen Welt von Tron aufhalten. An dieser Stelle werden Sie auf den Plan gerufen und finden sich in einer skurril futuristischen Cyberwelt wieder, in der Sie aber nicht ganz auf sich alleine gestellt sind. Besonders am Anfang unterstützt Sie ein kleines Computerprogramm. Es erklärt Ihnen, wie die Bits und Bytes in der virtuellen Welt so funktionieren. Das ist auch bitter nötig, denn ganz leicht ist der Einstieg in die Welt von Tron nicht. Stehen Ihnen zu Beginn nur wenige Hilfsmittel zur Verfügung, finden Sie

im Verlauf des Spiels über 15 verschiedene Extrawaffen, Build Points, Subroutinen oder Bin-Archive. Letztere können Sie aus Terminals herunterladen, anschließend müssen Sie die Bin-Archive in die Datenbank Ihres Protagonisten installieren, um zum Beispiel höher zu springen. Mit Build Points beeinflussen Sie ebenfalls die Leistungsfähigkeit und können Ihr Programm in den Bereichen Health, Energie, Waffen, Transferrate und Prozessor aufleveln. Auf Ihrem Weg durch das System begegnen Ihnen zumeist korrupte Programme, die Ihre Energieleiste reduzieren wollen, aber mit der schon aus dem Film bekannten Disk und unzähligen weiteren Waffen wissen Sie sich zu helfen. Was Buena Vista unter der Rubrik Ego-Shooter verkauft, spielt sich mehr wie eine stylische Mischung aus Ego-Shooter, Jump & Run und Adventure-Elementen. Denn um immer weiter in den Compu-



↑ Mit der blauen Disk schalten Sie auch weiter entfernte Gegner aus.



↑ Feindliche Programme sollten Sie möglichst schnell vernichten.

Bonus-Info

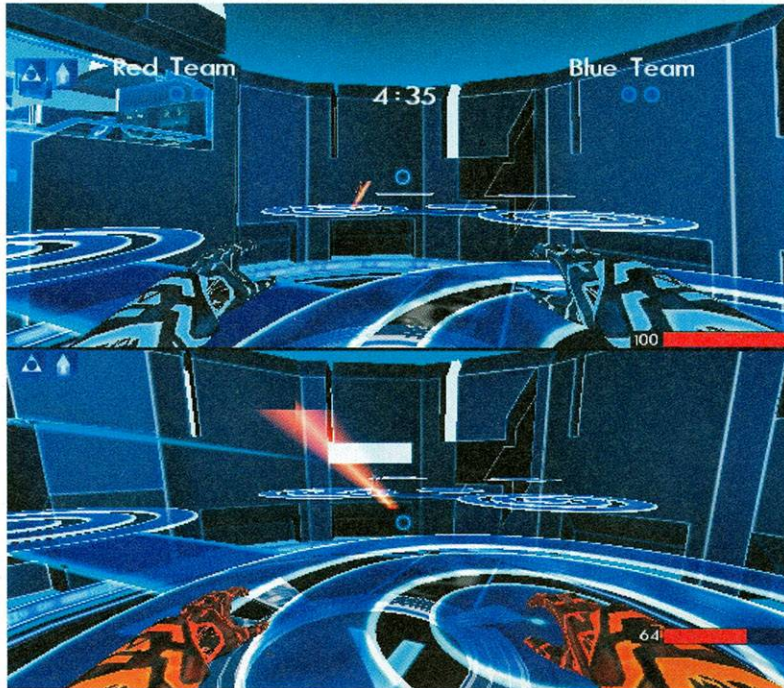
GERÜCHTE

Ob es einen zweiten Teil des Filmes geben wird, ist aktuell noch nicht klar. Laut Internetgerüchten ist das Drehbuch zu einer Fortsetzung bereits abgeschlossen, aber man will abwarten, ob sich das Computerspiel entsprechend verkauft und es noch genug *Tron*-Fans gibt, die sich einen zweiten Teil wünschen.

INTERESSANTE COMPUTERANIMATIONEN GAB ES SCHON FRÜHER

Die meisten Mächtigsten-Filmexperten denken bis heute, dass *Tron* der erste Film mit computerunterstützten Animationen war. Das ist aber ein Irrtum. Schon 1979 brachte Disney den Kinostreifen *Das schwarze Loch* auf die Leinwand und nutzte erstmals die

Hilfe von Computern, allerdings nur im Intro. *Tron* bediente sich dieser Technik erstmals auch während eines Films und war somit für die damalige Zeit bahnbrechend und futuristisch. Alleine in den USA spielte der Disney-Streifen mehr als 25 Millionen Dollar ein.



↑ Im Zweispieler-Modus ist es äußerst knifflig, Ihren Gegner zu treffen.

»ter vorzudringen, müssen Sie nicht nur gezielt Ihre Gegner ausschalten – wie in einem Ego-Shooter –, sondern auch wertvolle Informationen sammeln, E-Mails abrufen, Teleporter deaktivieren, etwa um den Programmen den Weg abzuschneiden, oder Genehmigungen sammeln, um verschlossene Türen und Downloads zu aktivieren. Leider spielt sich *Tron* nicht ganz so flüssig wie erhofft, da in vielen Levels für Ihr Programm schon nach zwei bis drei Gegnern das Licht ausgeht, bis der richtige Weg und die optimale Herangehensweise überhaupt gefunden sind. Dies kann zeitweise sehr frustrierend sein. Doch löblicherweise kann man jederzeit im Spiel speichern. Optisch weiß *Tron*



↑ Die Zwischensequenzen sehen richtig cool aus.

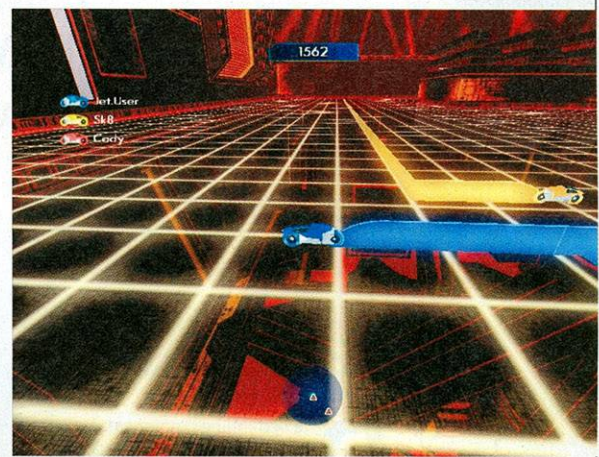
zu begeistern, die Umsetzung der virtuellen Computerwelt ist hervorragend gelungen und orientiert sich stark am Film, was der Atmosphäre sehr zuträglich ist. Wer den Film mochte, wird an dem unkonventionellen Grafikstil seine Freude haben. Die Programmierer haben auf Texturen nahezu verzichtet und fast ausschließlich Polygone und Vektorgrafiken benutzt. Lediglich die langen Ladezeiten nerven auf Dauer. Mehrspielerfreunde kommen ebenfalls auf ihre Kosten, entweder im Splitscreen-Modus, per Link oder mit 16 Leuten gleichzeitig via Xbox Live. Wer auf einen kleinen Genre-Mix Lust hat und sich nicht so schnell frustrieren lässt, wird mit *Tron* seinen Spaß haben.



↑ In den Archiven stecken meist nützliche Programme.



↑ Einige Programme geben Ihnen nützliche Tipps.



↑ Das berühmte Light-Cycle-Rennen ist natürlich auch dabei.

Meine Meinung

»Sascha Dowidat



Was habe ich mich auf dieses Spiel gefreut. Und rein optisch hat's meine Erwartungen auch absolut erfüllt: stylisch und abgefahren! Was man über das Gameplay allerdings nicht sagen kann. Ich hasse es, wenn ich mich in ein Spiel länger als zehn Minuten einarbeiten muss, so auch bei *Tron*. Nach anfänglicher Verwirrung findet man aber durchaus Gefallen an dem Genre-Mix, was nicht zuletzt an der schönen virtuellen Umgebung liegt. Die nervigen Ladezeiten und das häufige Try&Error-Prinzip zusammen mit dem heftigen Schwierigkeitsgrad könnten für Einsteiger dennoch etwas frustrierend sein.

Die Wertung

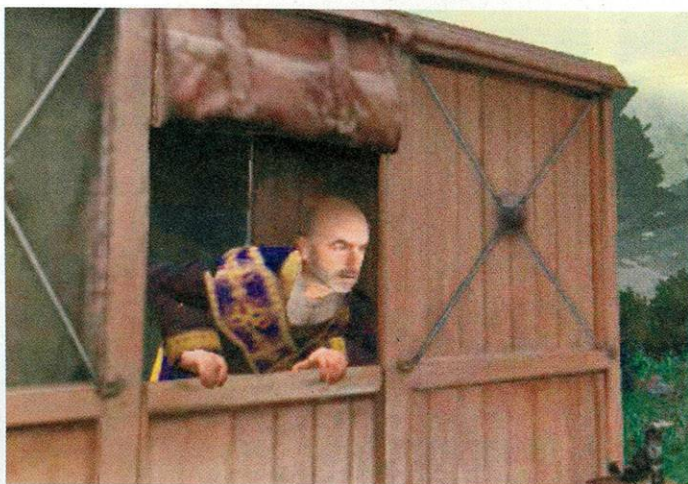
»Tron 2.0: Killer App

- ✓ Sehr nah an der Filmvorlage
- ✓ Stylisher Grafik-Stil
- ✗ Lange Ladezeiten
- ✗ Schwieriger Einstieg ins Spiel
- ✗ Häufig Try&Error-Prinzip

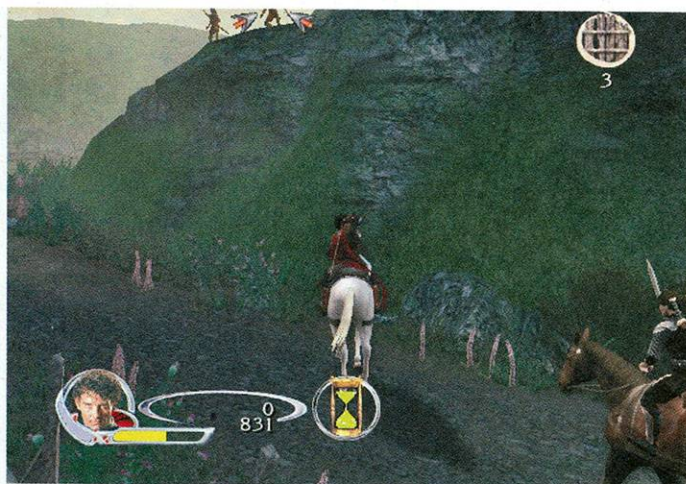
Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
79%	75%	73%	75%

Das Fazit

Gelungener Genre-Mix mit stylischer Präsentation, aber teilweise etwas frustrierendem Gameplay



↑ Stimmungsvolle Sequenzen leiten die einzelnen Level-Abschnitte ein.



↑ Auch vom Pferd aus sollten Sie den Bogen nutzen.

King Arthur

Wenn Sie schon immer Mitglied der Tafelrunde werden wollten, sind Sie hier richtig.

Bonus-Info

NUR MYTHOS?

Bis heute ist die Existenz des König Arthus nicht eindeutig belegt. Die Erzählungen über ihn haben eher sagenähnlichen Charakter. Fundierte Belege für die Existenz von König Arthus und seiner Tafelrunde gibt es nur wenige. Mehr Informationen finden Sie unter www.king-arthur.de.

Von: Sascha Dowidat

- ✗ Publ.: Konami
- ✗ Genre: Action-Adventure
- ✗ Sprache: Dt. Texte
- ✗ USK: Ab 12 Jahren
- ✗ Spieler: 1-2
- ✗ Termin: Erhältlich
- ✗ www.kromestudios.com

Die Verfilmung monumentaler Erzählungen ist schwierig, die Versoftung erst recht. Trotzdem wagt Konami dieses Kunststück und bringt passend zum kürzlich in die Kinos gekommenen Film *King Arthur* ein Action-Adventure auf den Markt. Die Geschichte spielt im England des 5. Jahrhunderts und hält sich eng an die Leinwandvorgabe. Als Verteidiger des Königreiches ziehen Sie gegen die barbarischen Pikten in den Kampf. Als römischer Kommandant oder Kämpfer Germanus beginnen Sie das Spiel und eskortieren friedvoll den Bischof, als Ihr Zug aus dem Hinterhalt von einer wild gewordenen Horde Pikten angegriffen wird. Der Einstieg ins Spiel ist famos gelungen: Tolle Filmsequenzen erzählen kurz den Hintergrund Ihrer Mission und blenden dann stimmungsvoll ins Spielgeschehen über. Um der Angreifer Herr zu werden, stehen Ihnen Schwert und

Bogen zur Verfügung. Der Schwerpunkt in *King Arthur* liegt zwar in den actionreichen Hack&Slay-Abschnitten, aber nach jedem Level werden kleine Rollenspiel-Elemente geboten. Für bestandene Missionen erhalten Sie Extrapunkte, die Sie auf die Charaktereigenschaften Ihres Protagonisten verteilen dürfen. Die Attribute Stärke, Verteidigung, Geschwindigkeit, Nahkampf und Bogenschütze können verbessert werden und Sie erhalten dadurch verschiedene Spezialangriffe, die Sie auch dringend benötigen. Obwohl *King Arthur* recht actionlastig ist, sollten Sie die Schläge der Feinde taktisch geschickt blocken und die Gegner gezielt angreifen. Während Sie anfangs zu Fuß in den Kampf ziehen, nehmen Sie später im Sattel ein Rosses Platz, das Ihre Gegner niedertrampelt oder verschlossene Holztore durchbricht. Wer möchte, kann die Geschichte von *King Arthur* auch im Koop-Modus spielen – das macht gleich noch etwas mehr Spaß. Wir müssen Konami ein Kompliment machen: Die Umsetzung des monumentalen Stoffes ist gut gelungen. Grafisch hat die Xbox schon Besseres gesehen, aber der filmreife Soundtrack und die tolle Atmosphäre bringen das Flair des Kinofilms super rüber. Auf Dauer wäre allerdings etwas mehr spielerische Abwechslung wünschenswert gewesen.

Meine Meinung

► Sascha Dowidat

Ich bin bei Filmumsetzungen immer äußerst skeptisch, wird doch häufig zu viel Geld für die Lizenz verbraten und das eigentliche Spiel vernachlässigt. *King Arthur* ist jedoch eine der wenigen Ausnahmen: Konami zeigt, wie man auch epische Filme durchaus ansprechend versoffen kann. Das Spiel glänzt zwar nicht mit spielerischer Tiefe, kann aber durch den tollen Soundtrack, die spannungsgeladene Atmosphäre und den gelungenen Zweispieler-Modus begeistern. Besonders Kino-Fans werden ihre Freude haben.

Die Wertung

► King Arthur

- + Sehr schöne Filmsequenzen
- + Genialer orchestraler Soundtrack
- + Eingestreute Rollenspiel-Elemente
- Leider wenig Abwechslung
- Etwas zu geringer Umfang

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
78%	85%	77%	75%

Das Fazit

Atmosphärisch gelungene Filmumsetzung mit tollem Soundtrack, die auf Dauer wenig Abwechslung bietet



↑ Mit dem Pferd durchbrechen Sie Holztore.



↑ Tristan ist ein äußerst guter Bogenschütze.



↑ Auch im Flussbett wird gekämpft.

Auf der Suche nach
Geheimnissen stoßen sie auf einen
unüberwindlichen Gegner.



© 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Xbox Logo, Xbox Live und die Xbox Live Logo sind Markenzeichen der entsprechenden Markenbesitzer der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Markenzeichen und Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



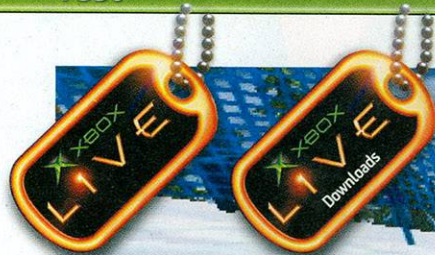
BUNGIE



halo2.com



Wird die Welt für immer verändern.



↑ Den eingblendeten Zwischenzeiten des „Herminator“ Hermann Maier hinken Sie anfangs gnadenlos hinterher. Mit zunehmenden Skills winkt aber die Bestzeit.

Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier

Sie beherrschen als Pistensau mehr als nur den legendären Einkehrschwung? Beweisen Sie es!

Von: Manfred Reichl

Publ.: JoWoD	Genre: Ski-Rennen
Sprache: Englisch	USK: Ohne Beschränkung
Spieler: 1-8 (nahein.)	Termin: Erhältlich
Live: 1	
www.skiracing2005.de	

Der Wintersport kam auf der Xbox bisher zu kurz. Zum Glück gibt es jedoch die Österreicher. Der in der skibegeisterten Alpenrepublik angesiedelte Publisher JoWoD brachte vor kurzem mit *Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier* eine Ski-Alpin-Umsetzung heraus. Entwickelt wurde das Spektakel von Coldwood Interactive im nicht minder winter-sportenthusiastischen Schweden. Und um es gleich vorwegzunehmen: Die skandinavisch-österreichische Kooperation hat sich gelohnt und Pistensäue kommen auf ihre Kosten.

Das Herzstück des Spiels ist der World-Cup-Modus. Hier gilt es zunächst, einen eigenen Fahrer zu erstellen. Insgesamt bietet der Editor allerdings nur sehr eingeschränkte Möglichkeiten. Anfangs hat Ihr Wintersportler

dann auch noch sehr limitierte Fähigkeiten vorzuweisen und Sie müssen ihn nach und nach in den vier Bereichen Geschwindigkeit, Ausdauer, Aufkanten und Beweglichkeit aufpäppeln. Dies funktioniert, indem Sie an den verschiedenen Rennen des World Cups teilnehmen. Dabei erwarten Sie die Renn-Modi, die auch im realen Wintersport-Zirkus gefahren werden. Neben rasanten Abfahrtsrennen stehen Slalom-, Riesenslalom- und Super-G-Wettbewerbe auf dem Programm. Je erfolgreicher Sie dann in einem der Rennen abschneiden, desto mehr Skill-Punkte erhalten Sie.

Erwarten Sie allerdings nicht, dass Sie von Beginn an Siege einfahren. „Mühsam nährt sich das Eichhörnchen“ lautet das Motto und Ihr Sportler kommt nur langsam immer mehr in Fahrt. Die Lernkurve zeigt dabei aber stets nach oben und dadurch, dass sich die Fähigkeiten Ihres Akteurs nach und nach erhöhen, werden Sie Ihre Bestzeiten kontinuierlich verbessern. Während Sie es anfangs häufig nicht mal unter die Top 20 schaffen, winkt mit getunten Fähigkeiten schon bald erstmalig ein Platz auf dem Treppchen. Grundsätzlich werden Sie aber jedes Rennen immer wieder von vorne beginnen müssen, denn nach



↑ Tore so eng zu nehmen, führt häufig zu spektakulären Stürzen.



↑ In Slalomrennen müssen Sie wieselflink die Richtung wechseln.



↑ Während der Replays kommt ansatzweise TV-Atmosphäre auf.



↑ Bei extrem hohen Geschwindigkeiten zeigt Ihr Fahrer häufig sogar tollkühne Sprünge.

» nur einem einzigen Fehler (ausgelassenes Tor oder Sturz) werden Sie bereits disqualifiziert. Trotzdem motiviert es ungemein, sich mit hochgezückelten Skills immer wieder an einer Strecke zu versuchen. Dabei werden die Rennen aber nicht einfach nur leichter. Je schneller Ihr Fahrer nämlich wird, desto eher rast er auch Hals über Kopf an einem Tor vorbei und Sie müssen den Streckenverlauf wieder von Grund auf neu einstudieren.

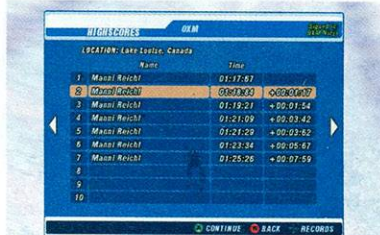
Die Steuerung ist stets sehr simpel gehalten. Mit der rechten Schultertaste geht Ihr Wintersportler in die Hocke und setzt zu temporeichen Schussfahrten an. Mit der Linken richtet er sich hingegen auf und bremst ab.

Zudem kommt noch die X-Taste zum Einsatz. Diese benötigen Sie, um mit Ihren „Brettln“ aufzukanten, um so Kurven enger fahren zu können. Vor allem bei Slalomrennen müssen Sie diese Technik benutzen und regelrecht über die Piste wedeln. Bei Abfahrtsrennen erreicht Ihr Fahrer Geschwindigkeiten bis zu 160 Kilometern pro Stunde – und diese kommen auch noch authentisch rüber: Je schneller Sie fahren, desto stärker beginnen Ihre Skier auf den harten Pisten unruhig zu vibrieren.

Wenn es etwas an *Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier* auszusetzen gibt, dann an der sehr spartanischen Präsentation. Die originalgetreu umgesetzten Pisten wurden



↑ Der eigene Ghost hilft bei der Rekordjagd.



↑ Mit jedem Rennen werden Sie besser.

zwar allesamt mit netten Hintergründen versehen, dafür ist Ihr Skifahrer allerdings in den Zeitlupen viel zu steif animiert, vor allem in den Slalomrennen. Während der Rennen selbst passen die Animationen allerdings. So passt sich Ihr Sportler auf seinen Brettern u. a. gekonnt an die Hanglänge an.

Auch und vor allem beim Sound hätten sich die Entwickler noch mehr ins Zeug legen können. Außer Applaus, vereinzelter Zuerufen und Kuhglockengebimmel gibt es kaum etwas zu hören. Auf Hintergrundmusik müssen Sie genauso verzichten wie auf Kommentare. Vor allem Letztere hätten für eine gelungene TV-Atmosphäre sorgen können.

Bonus-Info

XBOX LIVE

Wenn Sie über einen Zugang zu Microsofts Online-Angebot für die Xbox verfügen, können Sie Ihre Bestzeiten auch hochladen und weltweit mit den Höchstleistungen anderer Spieler vergleichen. Gleichzeitig dürfen Sie sich auch Inhalt in Form von zusätzlichen Strecken herunterladen.

TURNIERE

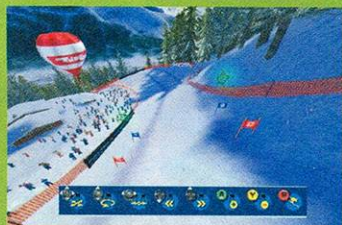
Es lassen sich auch Turniere für bis zu acht Spieler erstellen. Wie bei den realen Skirennen dürfen die Teilnehmer dabei aber nur nacheinander auf der Piste Gas geben.

SCHAUPLÄTZE

Außer Skill-Punkten erhalten Sie für Ihr Abschneiden in den Rennen auch World-Cup-Punkte, mit denen Sie nach und nach mehr Rennen freischalten können. 18 verschiedene Schauplätze wie Sölden, Flachau, Chamonix, Kitzbühel, Schladming und Garmisch erwarten Sie, zu Beginn stehen Ihnen allerdings nur vier davon zur Verfügung.

EVENT-EDITOR Basteln Sie sich eine neue Herausforderung.

Wenn Sie die ersten 150 World-Cup-Punkte gesammelt haben, schalten Sie damit nicht nur die nächsten Rennen, sondern auch den Event-Editor frei. Damit haben Sie die Möglichkeit, in den bereits vorhandenen Strecken die Anordnung der Tore komplett zu verändern, um sich selbst vor größere Herausforderungen zu stellen.



↑ Per Knopfdruck können Sie die Tore selbst platzieren und auch deren Breite und Winkel bestimmen.



↑ Sie dürfen jederzeit während des Editierens der Strecke auf dieser Probe fahren. Drücken Sie dazu einfach B.



↑ Nach den Rennen sehen Sie die Skill-Verbesserungen.



↑ In Slalomrennen sind die Animationen eher hölzern.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Ich bin mehr als positiv überrascht von diesem Spiel. Niemals hätte ich erwartet, dass es mir so einen Morbidspaß bereiten würde, kontinuierlich die Fähigkeiten meines Skifahrers und damit meine Bestzeiten zu verbessern. Und dabei spielt es überhaupt keine Rolle, dass er immer wieder die gleichen Strecken befährt. Sollte es im nächsten Jahr einen Nachfolger geben, dann hoffe ich aber auf eine prachvollere Präsentation und mehr lizenzierte Fahrer, die man dann bitte allesamt auch selbst steuern kann. Wird dies der Fall sein, sollte es auch problemlos mit dem Hinstempel klappen.

Die Wertung

Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier

- Authentische Umsetzung der Sportart
- Eigener Fahrer erstellt- und hochzüchtbar
- Bestzeiten via Xbox Live hochladbar
- Viel zu schlichte Präsentation ohne optische ...
- ... und akustische Highlights (keine Kommentare)

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
70%	55%	74%	79%

Das Fazit

Gelungene Umsetzung der alpinen Skirennen mit simpler Steuerung, leider etwas sehr schmucklos präsentiert.

Ford Racing 3

Alle Ford-Fans dürfen sich auf den dritten Teil der lizensträchtigen Rennspiel-Serie freuen.



meine Meinung

Sascha Dowidat



Ich denke, an *Ford Racing 3* scheiden sich die Geister. Zum einen können die zahlreichen Wettbewerbe und freischaltbaren Autos und Kurse begeistern, allerdings fand ich die Rennen nicht sehr spannend. Einfach nur Gas zu geben und kein Schadensmodell finde ich etwas wenig. Betrachtet man dann aber den günstigen Preis, ist es sicherlich eine Alternative zu den Vollpreis-Racern der Konkurrenz. Wer etwas mit Rennspielen anfangen kann, sollte den Titel durchaus mal Probe spielen und sich selbst ein Bild machen.

Bonus-Info

GESCHICHTE

Ford ist eines der traditionsreichsten Automobilunternehmen in Deutschland. Gegründet 1925, feierte der Konzern vor vier Jahren 75-jähriges Jubiläum. Knapp ein Jahr später läuft der zehnmillionste Ford Fiesta vom Band. Viele Fahrzeuge der Firmengeschichte finden Sie auch im Spiel. Sogar das erste Auto, das Modell T, ist vorhanden.

Von: Sascha Dowidat

- Publ.: Empire
- Sprache: Englisch
- Spieler: 1-2
- Live: 2-6 Spieler
- www.empireinteractive.com
- Genre: Rennspiel
- USK: Keine Beschr.
- Termin: Erhältlich

Seit fast 80 Jahren steht Ford für deutsche Automobilkunst und liefert mittlerweile schon den dritten Teil seiner Firmenraserei für alle Ford-Fans und Rennspielenthusiasten. In *Ford Racing 3* darf sich der Hobby-Rennfahrer hinter Steuer fast der gesamten automobilen Palette des Herstellers Ford setzen. Angefangen von einem knallgelben Capri, PS-starken Mustangs bis hin zu wuchtigen Trucks und Konzeptfahrzeugen finden Ford-Fans fast alles, was das Herz begehrt. Nur leider gibt es einen Haken: Zu Beginn des Spiels steht Ihnen lediglich der Ford Mustang zur Verfügung. Alle anderen Fahrzeuge wollen erst freigespielt werden. Dazu gibt es im Competition-Modus jede Menge Gelegenheit. Insgesamt warten 14 Wettbewerbe darauf, absolviert zu werden. Nach jedem erfolgreichen Cup, die meist aus mehreren Einzelrennen bestehen, erhalten Sie neue Fahrzeuge, Strecken, Renn-

typen und Pokale. Erfahrungspunkte machen aus einem Anfänger später einen Amateur und letztendlich vielleicht eine Ford-Legende. Aber bis dahin ist es ein langer Weg! In jedem Rennen treten Sie meist gegen sechs andere Fahrer an und sollten möglichst als Erster ins Ziel kommen. Dank der arcadeähnlichen Steuerung ist das auch gar nicht so schwer. Die Kurse sind optisch abwechslungsreich gestaltet. So düsen Sie durch herbstliche Waldlandschaften, an Maisfeldern und Buddha-Statuen vorbei und durch verlassene Baustellen. Allerdings mangelt es an Details, die den Strecken etwas mehr Leben geschenkt hätten, - die Umgebung wirkt etwas statisch. Das nicht vorhandene Schadensmodell sorgt dafür, dass Sie Ihre Konkurrenten so oft anrumpeln dürfen, wie Sie möchten. Haben Sie schließlich genügend Strecken, Renntypen und Autos gesammelt, besteht gar die Möglichkeit, im Collection-Modus den eigenen Wettbewerb zusammenzuschustern. Leider ist auf den Strecken zu wenig los und es kommt keine richtige Spannung auf. Ford-Fans werden an den vielen Automodellen sicher ihre Freude haben und dürfen per Xbox Live mit sechs Fahrern gleichzeitig um die Wette düsen. Für 30 Euro ist das Spiel auf jeden Fall eine Probefahrt wert.

Die Wertung

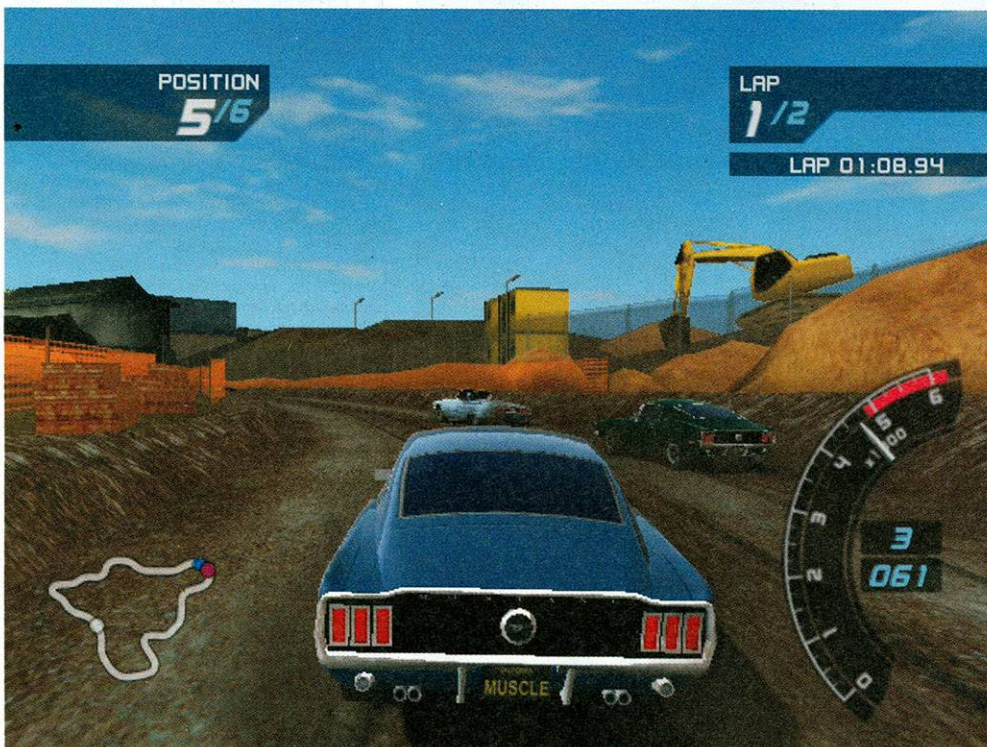
Ford Racing 3

- Viele Ford-Modelle
- Zahlreiche Wettbewerbe
- Editor-Modus
- Wenig Details
- Schwaches Streckendesign

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
70%	75%	68%	70%

Das Fazit

Günstiges Rennspiel mit Ford-Lizenz, zahlreichen Wettbewerben, aber Schwächen im Streckendesign.



↑ Warum fährt man in vielen Rennspielen eigentlich immer durch verlassene Baustellen?



↑ Ob ein Glaube an den Sieg hilft?

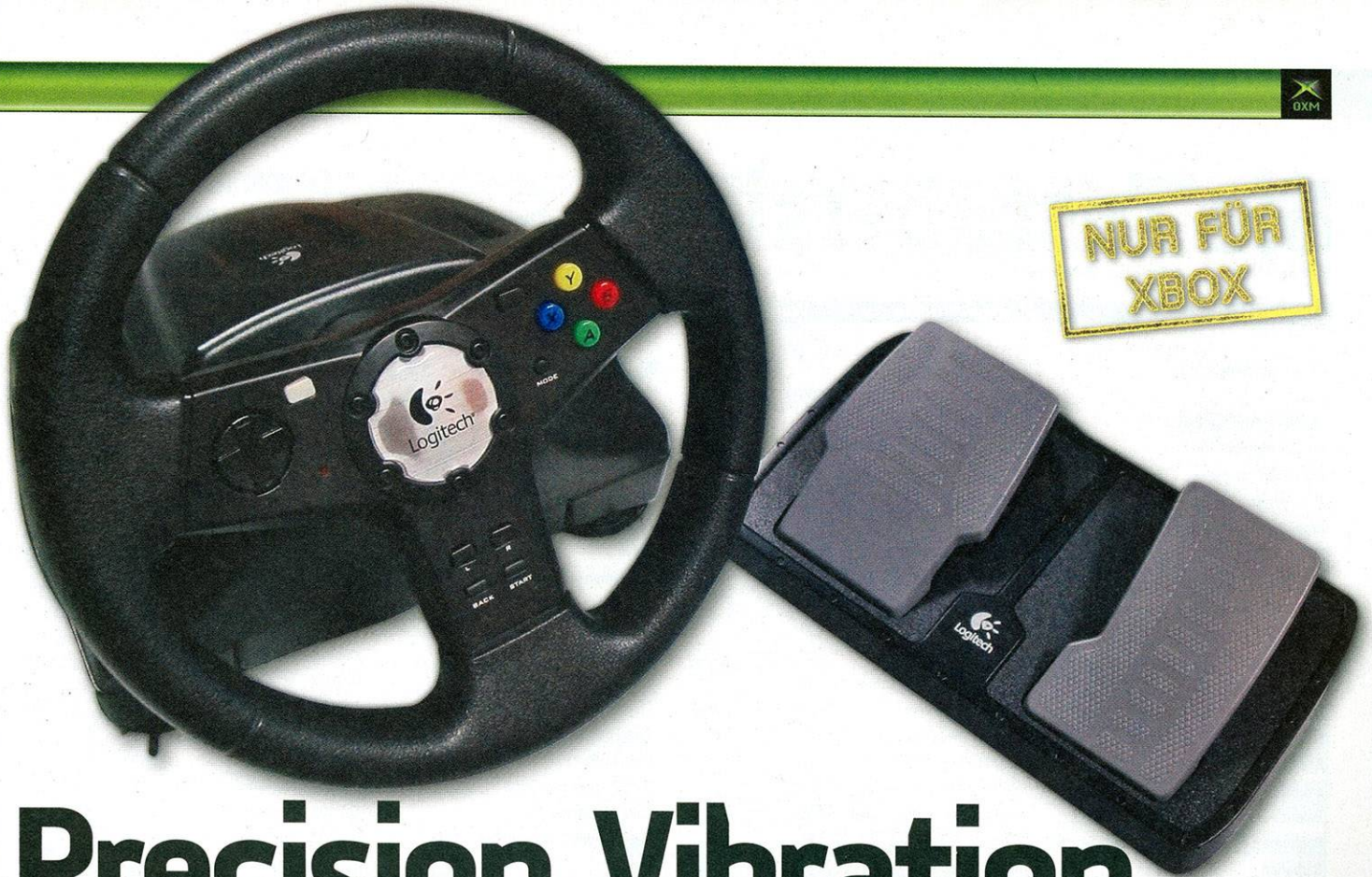


↑ Platz da, ich fahre Ford.



↑ Auch in der Nacht wird gerast.

NUR FÜR
XBOX



Precision Vibration Feedback Wheel

Licht und Schatten gibt es bei der Mittelklasse von Logitech.

Von: Bernd Holtmann

HERSTELLER: Logitech	PREIS: Ca. € 35,-
WEBSEITE: www.logitech.com	
HERSTELLER-TELEFON: 089-894670	

Kaum sind neue Rennspielknaller wie *Burnout 3* und *Need for Speed Underground 2* im Handel, stellen die Schweizer Zubehörprofis von Logitech gleich ein neues Lenkrad-Modell in die Ladenregale. Das Precision Vibration Feedback Wheel macht nicht nur äußerlich einen robusten Eindruck. Die Lenkradstange sitzt fest und mit den drei beigelegten Gummipöppeln lässt sich das kleine Lenkradgehäuse auf glatten Oberflächen wie Tischplatten sehr gut befestigen. Das Nachsehen haben solche Fahrer, die es sich auf einem Sofa gemütlich machen wollen, denn auf Beinklemmen hat Logitech verzichtet. Der Lenkradrahmen besteht aus rauem Hartplastik, das sich zwar nicht angenehm anfühlt, aber immerhin ausreichend rutschfest ist.

Die farbigen Feuertasten hat man – wie auch die übrigen Tasten – sehr übersichtlich

an der Front des Lenkrads angebracht. Mit Ausnahme der Schaltwippen hinter dem Lenkradkranz arbeiten alle Feuertasten komplett analog. Das heißt: Je fester Sie drücken, desto stärker ist auch das Signal, das an die Xbox weitergeleitet wird. Der Drehradius des Lenkrads selbst beträgt rund 100 Grad, wobei es keinen ungenutzten Bewegungsspielraum (Todeszone) gibt: Jede Bewegung wird gleich weitergegeben. Im Praxistest ließ sich *Colin McRae Rally 2005* kaum steuern, da das Spiel eine solche Todeszone einrichtet und erst nach zehn bis 20 Grad Lenkraddrehung anschlägt – das reißt die Rennsammel häufig von der Strecke. In den *Project Gotham Racing*-Spielen führen die Autos hingegen fast wie auf Schienen, ebenso in *Burnout 3*. In beiden Spielen reagierten die Wagen bereits nach kurzen Lenkraddrehern sehr präzise. Eine verwirrende Todeszone wie in *Colin McRae* gab es nicht.

Wer sich statt auf die digitalen Schaltwippen hinter dem Lenkrad auf die beigelegten Pedale verlassen möchte, hat auf lange Sicht aufs falsche Pferd gesetzt: Die kleinen Pedale bieten keine Fußablage und sind nur sehr leicht gedert. Das ist

für die Beine ermüdend, denn der Spieler muss die Füße stets vom Pedal nehmen, um nicht permanent zu beschleunigen oder zu bremsen. Allerdings gibt es auch einen Pluspunkt, schließlich wird fast der gesamte Pedalweg ausgenutzt – Sie können also Gas und Bremse sehr genau dosieren.

Fazit: Das Precision Vibration Feedback Wheel ist ein sehr gutes Einsteiger-Lenkrad, das leider ohne Programmierfunktion auskommen muss. Vielleicht wagen sich die Schweizer bald an ein Gerät mit programmierbarer Empfindlichkeit. Damit könnte man Problemen wie dem mit *Colin McRae Rally 2005* vorbeugen – in unseren Augen eine gute Idee.

Die Wertung

• Precision Vibration Feedback Wheel

- + Rund 100 Grad voll genutzter Lenkradius
- + Sehr gut verarbeitet
- Kleine Pedale ohne Ablage
- Keine Programmiermöglichkeit



Die Testübersicht

Erklärung: MP=Multiplayer, SP=Singleplayer, GS=Gesamtwertung (ältere Games ohne Multiplayer-Wertung)

Die ultimative Einkaufshilfe für jeden Xbox-Besitzer!
Hier finden Sie alle jemals getesteten Spiele auf einen Blick.

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Aggressive Inline	11/2002	Trendsport	77		
Alias	05/2004	Action-Adventure	80		
Aliens vs. Predator Extinction	09/2003	Strategie	64		
All-Star Baseball 2003	01/2002	Baseball	70		
Alter Echo	10/2003	Action-Adventure	73		
Antz Extreme Racing	11/2002	Funracer	24		
Amped: Freestyle Snowboarding	01/2002	Snowboarding	87		
Arctic Thunder	01/2002	Rennspiel	24		
Armed & Dangerous	03/2004	Action	85		
Army Men: Sarge's War	09/2004	Action	43	*	
Arx Fatalis	11/2003	Action-Rollenspiel	77		
ATV: Quad Power Racing 2	03/2003	Rennspiel	79	****	
Azurik: Rise of Perathia	01/2002	Action-Adventure	38		
Backyard Wrestling	12/2003	Wrestling	61	**	
Backyard Wrestling 2	01/2005	Wrestling		68	65
Bad Boys II	05/2004	Action	70		
Baldur's Gate: Dark Alliance	11/2002	Action-Rollenspiel	85		
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	01/2004	Action-Rollenspiel	85	****	
Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache	12/2003	Adventure	86		
Barbarian	11/2002	Action	74		
Barbie Pferdeabenteuer: Rettet die Wildpferde	01/2004	Kinderspiel	34	*	
Batman: Dark Tomorrow	04/2003	Action-Adventure	49		
Batman: Rise of Sin Tzu	01/2004	Beat 'em Up	57	***	
Batman: Vengeance	01/2002	Action-Adventure	45		
Battle Engine Aquila	01/2003	Action	84		
Battlestar Galactica	01/2004	Action	76		
BDFL Manager 2003	01/2003	Fußball-Strategie	81		
BDFL Manager 2004	04/2004	Fußball-Strategie	82	**	
BDFL Manager 2005	01/2005	Fußball-Strategie		55	83
Beyond Good & Evil	04/2004	Action-Adventure	90		
Big Mutha Truckers	01/2003	Rennspiel	82		
Black Stone: Magic and Steel	04/2003	Action-Rollenspiel	41	*	
Blade II	12/2002	Action	52		
Blinx: The Time Sweeper	11/2002	Jump & Run	88		
Blood Wake	01/2002	Action-Rennspiel	45		
Bloody Roar Extreme	01/2004	Beat 'em Up	75	***	
BMX XXX	01/2003	BMX-Funsport	77		
Breakdown	06/2004	Action-Adventure	81		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Brute Force	07/2003	Action	84	****	
Buffy: Chaos bleeds	11/2003	Action	78	***	
Buffy the Vampire-Slayer	11/2002	Action	83		
Burnout	01/2002	Rennspiel	82		
Burnout 2 - Point of Impact	06/2003	Rennspiel	88	****	
Capcom vs. SNK 2 EO	04/2003	Beat 'em Up	76	***	
Carmen Sandiego	05/2004	Action-Adventure	51		
Carve	02/2004	Trendsport	79	****	
Catwoman	09/2004	Action-Adventure	80		
Cel Damage	01/2002	Rennspiel	55		
Celebrity Deathmatch	01/2004	Beat 'em Up	30	*	
Chase	11/2002	Rennspiel	40		
Circus Maximus	01/2002	Action-Rennspiel	35		
Club Football	11/2003	Fußball	61	**	
Club Football 2005	11/2004	Fußball		58	64
Colin McRae Rally 04	09/2003	Rennspiel	88	*****	
Colin McRae Rally 2005	10/2004	Rennspiel		81	86
Colin McRae Rally 3	12/2002	Rennspiel	87		
Commandos 2: Men of Honor	01/2002	Strategie	79		
Conan	03/2004	Action	78	***	
Conflict: Desert Storm	11/2002	Taktik-Shooter	81		
Conflict: Vietnam	10/2004	Taktik-Shooter		80	83
Counter-Strike	01/2004	Ego-Shooter	75	*****	
Crash	01/2002	Rennspiel	66		
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	01/2002	Jump & Run	71		
Crash 'n' Burn	01/2005	Rennspiel			71
Crash Nitro Kart	12/2003	Funracer	78	****	
Crash Twinsanity	10/2004	Jump & Run			85
Crazy Taxi 3	11/2002	Funracer	73		
Crimson Sea	04/2003	Action-Adventure	78		
Crimson Skies: High Road to Revenge	11/2003	Action	88	****	
Curse: The Eye of Isis	05/2004	Action-Adventure	67		
Dakar 2	06/2003	Rennspiel	56	**	
Dancing Stage Unleashed	04/2004	Tanzspiel	80	*****	
Dark Summit	01/2002	Snowboarding	61		
Das Ding aus einer anderen Welt	11/2002	Action-Adventure	74		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	01/2002	BMX-Funsport	69		
David Beckham Soccer	01/2002	Fußball	42		

Action



YAGER

Getestet in Ausgabe: 03/2003

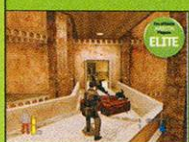
Einzelspieler-Wertung: 92 %
Multiplayer-Wertung: - %



NINJA GAIDEN

Getestet in Ausgabe: 06/2004

Einzelspieler-Wertung: 90 %
Multiplayer-Wertung: - %



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Getestet in Ausgabe: 01/2004

Einzelspieler-Wertung: 90 %
Multiplayer-Wertung: - %

Ego-Shooter



HALO 2

Getestet in Ausgabe: 01/2005

Einzelspieler-Wertung: 96 %
Multiplayer-Wertung: 95 %



CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM ...

Getestet in Ausgabe: 09/2004

Einzelspieler-Wertung: 90 %
Multiplayer-Wertung: - %



XIII

Getestet in Ausgabe: 11/2003

Einzelspieler-Wertung: 88 %
Multiplayer-Wertung: 83 %

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Dead Man's Hand	05/2004	Ego-Shooter	74	***	
Dead or Alive 3	01/2002	Beat 'em Up	86		
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	04/2003	Volleyball	73	***	
Dead to Rights	02/2003	Action	70		
Deadly Skies	01/2002	Action	52		
Deathrow	12/2002	Action	53		
Defender	05/2003	Action	62	**	
Def Jam: Fight for New York	10/2004	Beat 'em Up		85	85
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	12/2002	Action-Adventure	34		
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	12/2003	Action-Adventure	79	***	
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	03/2003	Action-Adventure	80		
Der Hobbit	12/2003	Jump & Run	69		
Deus Ex: Invisible War	04/2004	Action-Adventure	87		
Die Geistervilla	05/2004	Action-Adventure	69		
Die Hard: Vendetta	07/2003	Ego-Shooter	63	**	
Die Herrschaft des Feuers	02/2003	Action	51		
Die Sims	04/2003	Simulation	80	**	
Die Sims brechen aus	12/2003	Simulation	79	***	
Die Urbz - Sims in the City	01/2005	Simulation		72	79
Digimon Rumble Arena 2	01/2005	Beat 'em Up		69	64
Dino Crisis 3	11/2003	Action	80		
Disney's Extreme Skate Adventure	10/2003	Skateboarding	83	***	
Dr. Muto	04/2003	Jump & Run	75		
Dragon's Lair 3D	05/2004	Action-Adventure	58		
Driv3r	08/2004	Action-Rennspiel	70		
DTM Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator	05/2004	Rennspiel	89	****	
DTM Race Driver Director's Cut	04/2003	Rennspiel	87	***	
DTM Race Driver Director's Cut Live	11/2003	Rennspiel	88	****	
Dukes of Hazzard: Return of the General Lee	01/2005	Rennspiel		65	68
Dungeons & Dragons Heroes	11/2003	Action-Rollenspiel	85	****	
Dynasty Warriors 3	01/2003	Action	70		
Dynasty Warriors 4	01/2004	Action	74	****	
Ego Mania	11/2002	Puzzle-Spiel	65		
Ein Kater macht Theater	05/2004	Jump & Run	64		
Enclave	11/2002	Action	58		
Enter the Matrix	06/2003	Action-Adventure	73		
ESPN International Winter Sports	01/2002	Sport	32		
ESPN NBA Basketball	12/2003	Basketball	86	*****	
ESPN Winter X Games Snowboarding 2	01/2002	Snowboarding	70		
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	07/2003	Action	62		
FI 2002	01/2002	Rennspiel	71		
FI Career Challenge	06/2003	Rennspiel	63	**	

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Fallout: Brotherhood of Steel	02/2004	Action-Rollenspiel	83	****	
FIFA Football 2003	12/2002	Fußball	83		
FIFA Football 2004	11/2003	Fußball	86	****	
FIFA Football 2005	10/2004	Fußball		86	86
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	01/2002	Fußball	79		
Fight Club	01/2005	Beat 'em Up		77	70
Findet Nemo	12/2003	Geschicklichkeit	77		
Fireblade	02/2003	Action	49		
FlatOut	01/2005	Rennspiel		85	82
Fluch der Karibik	09/2003	Rollenspiel	68		
Ford Racing 2	11/2003	Rennspiel	72	***	
Freaky Flyers	10/2003	Action	65	***	
Freestyle Metal X	10/2003	Rennspiel	76	*	
Full Spectrum Warrior	08/2004	Strategie/Action	90		
Furious Karting	03/2003	Rennspiel	46	***	
Fußballmanager 2004	12/2003	Fußball-Strategie	83		
Fußballmanager 2005	11/2004	Fußball-Strategie			83
Futurama	08/2003	Jump & Run	79		
Future Tactics	11/2004	Strategie		75	74
Fuzion Frenzy	01/2002	Partyspiel	45		
Galleon	07/2004	Action-Adventure	76		
Gauntlet - Dark Legacy	01/2002	Action	38		
Genma Onimusha	01/2002	Action-Adventure	69		
Ghost Master: The Gravenille Chronicles	11/2004	Strategie			69
Ghost Recon	01/2003	Taktik-Shooter	80		
Ghost Recon 2	01/2005	Taktik-Shooter		82	80
Ghost Recon: Island Thunder	09/2003	Taktik-Shooter	83	****	
Gladiator - Schwert der Rache	11/2003	Action-Adventure	85		
Gladius	11/2003	Rollenspiel	83	****	
Goblin Commander: Unleash the Horde	05/2004	Strategie	79	****	
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	05/2003	Beat 'em Up	69	****	
Godzilla: Save the Earth	01/2005	Beat 'em Up		69	67
GoldenEye: Rogue Agent	01/2005	Ego-Shooter		84	84
Grabbed by the Ghoulies	12/2003	Action-Adventure	79		
Große Haie - Kleine Fische	11/2004	Action-Adventure			69
Group S Challenge	09/2003	Rennspiel	78	***	
Gun Metal	01/2002	Action	83		
Gun Valkyrie	01/2002	Action	76		
Halo	01/2002	Ego-Shooter		92	92
Harry Potter Quidditch WM	01/2004	Action-Sport	79	****	
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	07/2004	Action-Adventure	77		
Harry Potter und der Stein der Weisen	01/2004	Action-Adventure	60		

Taktik-Shooter



RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

Getestet in Ausgabe: 10/2004

Einzelspieler-Wertung: 83 %

Multiplayer-Wertung: 90 %



CONFLICT: DESERT STORM II

Getestet in Ausgabe: 10/2003

Einzelspieler-Wertung: 85 %

Multiplayer-Wertung: 83 %



FREEDOM FIGHTERS

Getestet in Ausgabe: 09/2003

Einzelspieler-Wertung: 85 %

Multiplayer-Wertung: 80 %

Beat 'em Up



SOUL CALIBUR II

Getestet in Ausgabe: 10/2003

Einzelspieler-Wertung: 88 %

Multiplayer-Wertung: 90 %



MORTAL KOMBAT DECEPTION

Getestet in Ausgabe: 01/2005

Einzelspieler-Wertung: 89 %

Multiplayer-Wertung: 85 %



FIGHT NIGHT 2004

Getestet in Ausgabe: 05/2004

Einzelspieler-Wertung: 87 %

Multiplayer-Wertung: 89 %

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	02/2003	Action-Adventure	61		
Headhunter Redemption	10/2004	Action			59
Hitman 2: Silent Assassin	11/2002	Action-Adventure	83		
Hitman: Contracts	06/2004	Action	85		
Hunter: The Reckoning - Redeemer	12/2003	Action	70	***	
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	03/2003	Action	81		
Indycar Series	07/2003	Rennspiel	75	***	
Indycar Series 2005	08/2004	Rennspiel	75	***	
International Superstar Soccer 2	01/2002	Fußball	51		
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	01/2002	Action	72		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/2004	Action	83	***	
James Bond 007: Nightfire	01/2003	Ego-Shooter	84		
James Cameron's Dark Angel	04/2003	Action-Adventure	52		
Jet Set Radio Future	01/2002	Trendsport	89		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	11/2003	Ego-Shooter	69	***	
Jurassic Park: Operation Genesis	04/2003	Aufbau-Simulation	72		
Kao the Kangaroo - Round 2	11/2004	Jump & Run			70
Kelly Slater's Pro Surfer	11/2002	Surfing	84		
Kingdom under Fire: The Crusaders	11/2004	Strategie		89	85
Knights of the Temple	04/2004	Action	85		
Knockout Kings 2002	01/2002	Boxen	63		
Kung Fu Chaos	04/2003	Beat 'em Up	78	****	
Legacy of Kain: Blood Omen 2	01/2002	Action-Adventure	63		
Legacy of Kain: Defiance	03/2004	Action-Adventure	87		
Legends of Wrestling	01/2002	Wrestling	60		
Legends of Wrestling II	03/2003	Wrestling	73	***	
Lego Bionicle: The Game	11/2003	Action-Adventure	57		
Leisure Suit Larry	01/2005	Action-Adventure			67
Lotus Challenge	04/2003	Rennspiel	60	**	
Mace Griffin: Bounty Hunter	08/2003	Ego-Shooter	71		
Mad Dash Racing	01/2002	Funracer	65		
Madden NFL 2004	10/2003	American Football	89	***	
Mafia	05/2004	Action	79		
Magic: The Gathering - Battlegrounds	12/2003	Action-Strategie	83	****	
Malice	07/2004	Action-Adventure	65		
Marvel vs. Capcom 2	01/2003	Beat 'em Up	74		
Mashed	08/2004	Fun-Racer	78	*****	
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/2002	BMX-Funsport	62		
MechAssault	01/2003	Action	80		
Medal of Honor: Frontline	01/2003	Ego-Shooter	75		
Medal of Honor: Rising Sun	12/2003	Ego-Shooter	80	***	
Meister Trainer: Saison 02/03	02/2003	Fußball-Strategie	64		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Memorick - The Apprentice Knight	07/2004	Action-Adventure	73		
Men of Valor: The Vietnam War	10/2004	Ego-Shooter		80	81
Metal Arms: Glitch in the System	11/2003	Action	78	****	
Metal Dungeon	02/2003	Rollenspiel	43		
Metal Gear Solid 2: Substance	03/2003	Action-Adventure	85		
Micro Machines	12/2002	Funracer	66		
Midnight Club II	07/2003	Rennspiel	86	*****	
Midtown Madness 3	07/2003	Action-Rennspiel	81	***	
Midway Arcade Treasures	03/2004	Spielesammlung	58	*	
Mike Tyson Heavyweight Boxing	01/2002	Boxen	72		
Minority Report	02/2003	Action	53		
Mission: Impossible - Operation Surma	01/2004	Action-Adventure	81		
Mojo!	02/2004	Geschicklichkeit	42	***	
Morrowind	11/2002	Rollenspiel	76		
Morrowind: Game of the Year Edition	04/2004	Rollenspiel	83		
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/2003	Beat 'em Up	81	***	
MotoGP: Ultimate Racing Technology	01/2002	Rennspiel	89		
MotoGP: Ultimate Racing Technology 2	05/2003	Rennspiel		91	88
MTV Music Generator 3	07/2004	Anwendersoftware	-		
MTX Mototrax	05/2004	Motocross	72	***	
MX Superfly	03/2003	Motocross	79	***	
MX Unleashed	05/2004	Rennspiel	78	***	
MX2002 feat. Ricky Carmichael	01/2002	Motocross	50		
Myst III: Exile	12/2002	Adventure	70		
NBA 2k3	03/2003	Basketball	84	*****	
NBA Inside Drive 2002	01/2002	Basketball	72		
NBA Inside Drive 2003	01/2003	Basketball	77		
NBA Inside Drive 2004	01/2004	Basketball	77	****	
NBA Jam	11/2003	Basketball	80	****	
NBA Live 2002	01/2002	Basketball	52		
NBA Live 2003	01/2003	Basketball	83		
NBA Live 2004	11/2003	Basketball	85	****	
NBA Live 2005	11/2004	Basketball		86	85
NBA Street Vol. 2	04/2003	Basketball	85	****	
Need for Speed Underground	12/2003	Rennspiel	85	***	
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/2002	Rennspiel	72		
New Legends	01/2002	Action-Adventure	12		
Next Generation Tennis 2003	09/2003	Tennis	62	**	
NFL 2k3	03/2003	American Football	90	*****	
NFL Fever 2004	10/2003	American Football	74	***	
NFL Street	01/2004	American Football	75	****	
NHL 2002	01/2002	Eishockey	82		

Rennspiele



BURNOUT 3: TAKEDOWN
Getestet in Ausgabe: 10/2004

Einzelspieler-Wertung: 91 %
Multiplayer-Wertung: 93 %



PROJECT GOTHAM RACING 2
Getestet in Ausgabe: 12/2003

Einzelspieler-Wertung: 91 %
Multiplayer-Wertung: 91 %



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
Getestet in Ausgabe: 11/2004

Einzelspieler-Wertung: 90 %
Multiplayer-Wertung: 92 %

Sportspiele



PRO EVOLUTION SOCCER 4
Getestet in Ausgabe: 01/2005

Einzelspieler-Wertung: 90 %
Multiplayer-Wertung: 93 %



TOP SPIN
Getestet in Ausgabe: 12/2003

Einzelspieler-Wertung: 88 %
Multiplayer-Wertung: 90 %



LINKS 2004
Getestet in Ausgabe: 12/2003

Einzelspieler-Wertung: 88 %
Multiplayer-Wertung: 85 %

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
NHL 2003	11/2002	Eishockey	82		
NHL 2004	10/2003	Eishockey	85	****	
NHL 2005	10/2004	Eishockey		87	85
NHL 2k3	03/2003	Eishockey	84	****	
NHL Hitz 20-02	01/2002	Eishockey	74		
NHL Hitz 20-03	12/2002	Eishockey	84		
NHL Hitz Pro	11/2003	Eishockey	81	****	
NHL Rivals 2004	01/2004	Eishockey	78	****	
Nightcaster	01/2002	Action-Adventure	42		
Obscure	08/2004	Action-Adventure	85	*****	
Oddworld: Munch's Oddysee	01/2002	Jump & Run	81		
Otogi: Myth of Demons	09/2003	Action	81		
Outlaw Golf	01/2003	Golf	73		
Outlaw Volleyball	09/2003	Volleyball	86	*****	
OutRun 2	10/2004	Fun-Racer		75	81
Panzer Dragoon Orta	03/2003	Action	90		
Phantasy Star Online: Episode I & II	07/2003	Online-Rollenspiel	85	*****	
Phantom Crash: Blue Sky brings Tears	02/2003	Action	72		
Pirates: The Legend of Black Kat	01/2002	Action-Adventure	40		
Pitfall: Die verlorene Expedition	04/2004	Action-Adventure	80		
Powerdrome	08/2004	Rennspiel	72	***	
Prince of Persia: The Sands of Time	03/2004	Action-Adventure	89		
Prince of Persia: Warrior Within	02/2005	Action-Adventure			91
Prisoner of War	11/2002	Action-Adventure	40		
Pro Beach Soccer	09/2003	Fußball	58	***	
Pro Cast Sports Fishing	09/2003	Sport	68		
Pro Tennis WTA Tour	11/2002	Tennis	19		
Project Gotham Racing	01/2002	Rennspiel	87		
Project Zero	06/2003	Action-Adventure	80		
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	10/2004	Action		37	84
Puyo Pop Fever	03/2004	Geschicklichkeit	60	****	
Quantum Redshift	11/2002	Rennspiel	80		
R: Racing	03/2004	Rennspiel	73	***	
Racing Evoluzione	02/2003	Rollenspiel	87		
Rainbow Six 3	11/2003	Taktik-Shooter	90	*****	
Rainbow Six 3: Black Arrow	10/2004	Taktik-Shooter		90	83
RalliSport Challenge	01/2002	Rennspiel	85		
RalliSport Challenge 2	06/2004	Rennspiel		89	88
Rally Fusion: Race of Champions	01/2003	Rennspiel	83		
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/2003	Jump & Run	88		
Read Dead Revolver	07/2004	Action	85	***	
Red Faction II	06/2003	Ego-Shooter	85	****	

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
RedCard	01/2002	Fußball	70		
Richard Burns Rally	08/2004	Rennspiel	78	***	
Robin Hood: Defender of the Crown	11/2003	Strategie	70		*
RoboCop	01/2004	Ego-Shooter	36		
Robotech: Battlecry	01/2003	Action	55		
Rocky	12/2002	Boxen	87		
Rocky Legends	10/2004	Boxen		85	87
Rogue Ops	03/2004	Action	80		
Rollercoaster Tycoon	03/2003	Aufbau-Strategie	60		
Rolling	11/2003	Trendsport	70	***	
Samurai Warriors	10/2004	Action		67	74
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/2004	Action-Adventure	69		
Seablade	07/2003	Action	48	**	
Second Sight	10/2004	Action-Adventure			85
Secret Weapons over Normandy	12/2003	Action	82	**	
Sega GT 2002	12/2002	Rennspiel	85		
Sega GT Online	12/2003	Rennspiel	85	****	
Sega Soccer Slam	12/2002	Fußball	76		
Serious Sam	01/2003	Ego-Shooter	65		
Shadow Ops: Red Mercury	07/2004	Ego-Shooter	85	****	
Shenmue II	03/2003	Action-Adventure	81		
Showdown - Legends of Wrestling III	08/2004	Wrestling	62	**	
Shrek	01/2002	Jump & Run	50		
Shrek 2	08/2004	Jump & Run	78	****	
Shrek Super Party	04/2003	Partyspiel	64	****	
Silent Hill 2: Inner Fears	11/2002	Action-Adventure	84		
Silent Hill 4: The Room	10/2004	Action-Adventure			79
Simpsons Hit & Run	11/2003	Action-Adventure	80		
Slam Tennis	11/2002	Tennis	72		
Soldier of Fortune II: Double Helix	07/2003	Ego-Shooter	84	****	
Sonic Heroes	03/2004	Jump & Run	80	***	
Spawn: Armageddon	03/2004	Action-Adventure	68		
Speed Kings	08/2003	Rennspiel	77	***	
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/2004	Action-Adventure	89		
Spider-Man 2	09/2004	Action-Adventure	85		
Spider-Man: The Movie	01/2002	Action	80		
Splashdown	11/2002	Rennspiel	72		
Splinter Cell	12/2002	Action-Adventure	90		
Spongebob: Battle for Bikini Bottom	04/2004	Jump & Run	69		
SpyHunter	01/2002	Action-Rennspiel	67		
SpyHunter 2	04/2004	Action-Rennspiel	70	***	
Spyro A Hero's Tail	11/2004	Jump & Run			83



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Getestet in Ausgabe: 11/2004

Einzelspieler-Wertung: 91 %

Multiplayer-Wertung: 85 %



AMPED 2

Getestet in Ausgabe: 11/2003

Einzelspieler-Wertung: 87 %

Multiplayer-Wertung: 87 %



SSX 3

Getestet in Ausgabe: 11/2003

Einzelspieler-Wertung: 86 %

Multiplayer-Wertung: 83 %



ESPN NFL FOOTBALL

Getestet in Ausgabe: 10/2003

Einzelspieler-Wertung 90 %

Multiplayer-Wertung: 91 %



MADDEN NFL 2005

Getestet in Ausgabe: 10/2004

Einzelspieler-Wertung: 89 %

Multiplayer-Wertung: 88 %



ESPN NHL HOCKEY 2005

Getestet in Ausgabe: 10/2003

Einzelspieler-Wertung: 88 %

Multiplayer-Wertung: 88 %

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
SSX Tricky	01/2002	Snowboarding	75		
Stake: Fortune Fighters	08/2003	Beat 'em Up	24	*	
Star Trek: Shattered Universe	05/2004	Action	39		
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	12/2003	Action	77	****	
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	01/2003	Ego-Shooter	65		
Star Wars Battlefront	10/2004	Action		90	83
Star Wars: Jedi Starfighter	01/2002	Action	74		
Star Wars: Obi-Wan	01/2002	Action-Adventure	33		
Star Wars: The Clone Wars	05/2003	Action	72	***	
Starsky & Hutch	07/2003	Rennspiel	74	*****	
Steel Battalion	03/2003	Simulation	72		
Steel Battalion: Line of Contact	05/2004	Simulation	72		
Street Fighter Anniversary Collection	11/2004	Beat 'em Up		82	75
Street Hoops	12/2002	Basketball	65		
Sudeki	09/2004	Rollenspiel	86		
Superman: The Man of Steel	02/2003	Action	45		
SWAT Global Strike Team	11/2003	Taktik-Shooter	83	*****	
SX Superstar	08/2003	Rennspiel	57	**	
Syberia	04/2004	Adventure	66		
Syberia 2	07/2004	Adventure	70		
Tao Feng: Fist of the Lotus	05/2003	Beat 'em Up	83	***	
Taz Wanted	11/2002	Jump & Run	59		
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/2004	Action	67	***	
Tenchu: Return from Darkness	05/2004	Action-Adventure	77	***	
Tennis Masters Series 2003	01/2003	Tennis	53		
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	01/2004	Ego-Shooter	44		
Terminator 3: The Redemption	10/2004	Action		37	79
Terminator: Dawn of Fate	01/2003	Action	66		
Test Drive Off-Road: Wide Open	01/2002	Rennspiel	35		
Test Drive Overdrive	01/2002	Rennspiel	38		
Tetris Worlds	12/2002	Puzzle-Spiel	60		
Tetris Worlds Online	12/2003	Puzzle-Spiel	62	****	
The Great Escape - Gesprengte Ketten	09/2003	Action-Adventure	54		
The Hulk	07/2003	Action	72		
The Italian Job	11/2003	Rennspiel	71	***	
The Simpsons Road Rage	01/2002	Funracer	59		
The Suffering	07/2004	Action-Adventure	69		
Thief: Deadly Shadows	07/2004	Action-Adventure	87		
Tiger and Dragon	03/2004	Action	51		
Tiger Woods PGA Tour 2003	01/2003	Golf	86		
Tiger Woods PGA Tour 2004	10/2003	Golf	87	***	
Tiger Woods PGA Tour 2005	10/2004	Golf		77	87
TimeSplitters 2	11/2002	Ego-Shooter	88		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
ToeJam & Earl III: Mission to Earth	03/2003	Jump & Run	71	***	
Tony Hawk's Pro Skater 3	01/2002	Skateboarding	88		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/2003	Skateboarding	89		
Tony Hawk's Underground	12/2003	Skateboarding		85	89
Total Immersion Racing	02/2003	Rennspiel	55		
Tour de France	11/2002	Sport	46		
Toxic Grind	01/2003	Trendsport	64		
Transworld Snowboarding	12/2002	Snowboarding	73		
TransWorld Surf	01/2002	Surfing	61		
True Crime: Streets of L.A.	12/2003	Action	86		
Turok Evolution	11/2002	Ego-Shooter	66		
Ty der Tasmanische Tiger 2	11/2004	Jump & Run		62	75
Ty the Tasmanian Tiger	01/2003	Jump & Run	74		
UEFA Euro 2004	06/2004	Fußball	82	****	
UFC: Tapout	01/2002	Beat 'em Up	74		
Unreal Championship	12/2002	Ego-Shooter	85		
Unreal II: The Awakening	07/2004	Ego-Shooter	74	****	
Urban Freestyle Soccer	02/2004	Fußball	63	***	
Van Helsing	06/2004	Action	81		
Vexx	04/2003	Jump & Run	70		
Vietcong: Purple Haze	10/2004	Taktik-Shooter		78	77
Voodoo Vince	11/2003	Jump & Run	79		
V-Rally 3	04/2003	Rennspiel	85	***	
Wakeboarding Unleashed	06/2003	Trendsport	82	***	
Wallace & Gromit	12/2003	Jump & Run	68		
Whacked!	01/2003	Partyspiel	61		
Whiplash	03/2004	Jump & Run	74		
Wings of War	10/2004	Flug-Action			68
World Championship Pool 2004	07/2004	Billard	82	****	
World Championship Rugby	06/2004	Rugby	74	***	
World Championship Snooker 2003	08/2003	Billard	81	****	
World Championship Snooker 2004	09/2004	Billard	82	****	
World Racing	03/2003	Rennspiel	61	***	
Worms 3D	11/2003	Strategie	75	****	
Worms Forts: Unter Belagerung	10/2004	Strategie		76	75
Wrath Unleashed	03/2004	Strategie	81	*****	
Wreckless: The Yakuza Missions	01/2002	Action-Rennspiel	75		
WWE Raw	11/2002	Wrestling	53		
WWE Raw 2	11/2003	Wrestling	81	*****	
Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals	01/2005	Strategie		60	55
XGRA	10/2003	Rennspiel	84	***	
X-Men 2: Wolverine's Revenge	05/2003	Action	64		
X-Men Legends	11/2004	Action-Rollenspiel		80	76
X-Men: Next Dimension	02/2003	Beat 'em Up	74		
Zapper	04/2003	Jump & Run	60	*	

Action-Adventure



GTA DOPPELPAK
Getestet in Ausgabe: 02/2004
Einzelspieler-Wertung: 94 %
Multiplayer-Wertung: - %



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
Getestet in Ausgabe: 04/2004
Einzelspieler-Wertung: 91 %
Multiplayer-Wertung: 92 %



**PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN**
Getestet in Ausgabe: 02/2005
Einzelspieler-Wertung: 91 %
Multiplayer-Wertung: - %

Rollenspiel



FABLE
Getestet in Ausgabe: 10/2004
Einzelspieler-Wertung: 91 %
Multiplayer-Wertung: - %



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD ...
Getestet in Ausgabe: 09/2003
Einzelspieler-Wertung: 89 %
Multiplayer-Wertung: - %



DHDR: DAS DRITTE ZEITALTER
Getestet in Ausgabe: 11/2004
Einzelspieler-Wertung: 87 %
Multiplayer-Wertung: 80 %

ASPHALT

U R B A N G T™

Der Asphalt glüht, und du brennst darauf,
schneller zu sein als die anderen!



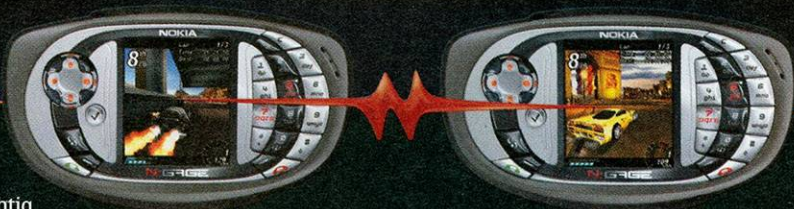
Erobere die Straßen mit Asphalt Urban GT™ – auf deinem N-Gage™ Game-Deck.

Du kannst echte lizenzierte Traumautos fahren, vielfältig tunen und mächtig viel Geld damit verdienen, Autos zu kaufen und umzurüsten. Gefahren wird z.B. in New York, Paris, Hongkong und auf anderen authentischen Strecken der ganzen Welt. Im Multiplayer-Modus stehen bis zu 4 Spielern über Bluetooth Verbindung heiße Rennen ins Haus. Erleb die 3D-Grafik, das echte High-Speed-Feeling.

Kabelloses Multiplayer-Gaming auf den N-Gage Game-Decks im Taschenformat.

n-gage.com/de

gameloft



N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

Copyright © 2004 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia, N-Gage und N-Gage QD sind Marken oder eingetragene Marken der Nokia Corporation. Gameloft. Alle Rechte vorbehalten. Gameloft, das Gameloft-Logo und Asphalt Urban GT sind Marken von Gameloft in den USA und/oder sonstigen Staaten. Aston Martin – die Wörter „Aston Martin“, die Flügelfigur und die Wörter „Vanquish“ und „DB9“ sind Marken von Aston Martin Lagonda Limited, Großbritannien, und werden unter Lizenz genutzt. Audi – Audi-Logos, -Embleme und -Karosserieformen sind Marken und/oder geistiges Eigentum der Audi AG und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt. Ford Motor – Ford Oval und Ford-Namensschilder sind eingetragene Marken im Besitz der Ford Motor Company und werden unter deren Lizenz genutzt. General Motors – Chevrolet, Hummer, Corvette, alle diesbezüglichen Embleme und die damit im Zusammenhang stehenden Fahrzeugkarosserieformen sind Marken von General Motors und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt. Jaguar – das Wort „Jaguar“, die Figur der springenden Wildkatze und die Zeichen „XKR“ sind Marken von Jaguar Cars Ltd., England, und werden unter Lizenz genutzt. Lamborghini – die Marken, Eigentumsrechte und Design-Rechte an und in Zusammenhang mit Lamborghini und Murciélago, Murciélago R-GT, Gallardo und dem Gallardo-Polizeifahrzeug werden unter einer von Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italien, erteilten Lizenz genutzt. Lotus – Lotus Exige und damit in Zusammenhang stehende Logos, Embleme und Karosserieformen sind Marken und/oder sonstiges geistiges Eigentum von „Group Lotus plc“ und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt. Morgan Motors – Morgan Aero und die dazugehörigen Karosserieformen sind Marken und/oder geistiges Eigentum von Morgan Motors und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt. Nissan – offizielles Nissan-Produkt. Nissan, Nissan 350Z, Nissan Skyline GT-R und damit in Zusammenhang stehende Symbole, Embleme und Designs sind Marken von Nissan Motor Co., Ltd., und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt. Saleen – Saleen® und Saleen® S7™, die Bezeichnungen der Saleen-Fahrzeugmodelle und die proprietären Karosserieformen sind eingetragene Marken von Saleen, Inc., und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt. Shelby – Shelby® und Shelby GT-500™ sind eingetragene Marken und/oder geistiges Eigentum von Carroll Shelby Licensing Inc., deren Nutzung durch Gameloft unter Lizenz erfolgt. TVR – TVR, Sagaris und die dazugehörigen Karosserieformen sind eingetragene Marken und/oder geistiges Eigentum von TVR Engineering Limited und werden unter einer an Gameloft erteilten Lizenz genutzt. Volkswagen – Volkswagen-Logos, -Design-Patente und -Eigentumsrechte sind geistiges Eigentum der Volkswagen AG und werden unter einer an Gameloft erteilten Lizenz genutzt.

Play:More



DEMOS, DEMOS, DEMOS: In der PLAY:MORE-Rubrik finden Sie Anleitungen zu den exklusiven spielbaren Demo-Versionen auf unserer DVD. Sie sehen die Tastenbelegung des Xbox-Controllers auf einen Blick, bekommen eine Übersicht über die Demo und erhalten erste Tipps zum Spielablauf.

TIPPS & TRICKS: Ferner stehen wir Ihnen mit allem zur Seite, was Ihnen beim Zocken weiterhilft – sei es mit einfachen Kurztipps, Cheats oder Komplettlösungen. Mithilfe dieser Seiten können Sie alle Geheimnisse entdecken und jeden Gegner schlagen, den Ihr Lieblingsspiel zu bieten hat.



DEMO: PoP: WARRIOR WITHIN



DEMO: CONKER: LIVE & RELOADED



DEMO: OTAGI 2

Inhalt

Spielbare Demos	079
Spielstände	079
Videos	082
Leser-Videos	082
DVD-Cover	084
Gewinnspiel	085
Komplettlösung Halo 2	086
Komplettlösung HdR: 3. Zeitalt.	088
Komplettlösung PES 4	092
Cheats & Codes	094
OXM Online Cup	096
Zeugnis	097

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 einfach an die folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation OXM 02/05,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Exklusiv: **Sieben** spielbare Demos!



Auf Ihrer DVD

Hallo liebe Leser, häufig macht uns die USK einen Strich durch die Rechnung und untersagt uns die Veröffentlichung von Demo-Versionen, die keine Jugendfreigabe erhalten. Zu unserem Erstaunen haben es auf die aktuelle DVD allerdings zwei Demos geschafft, mit denen wir nun wirklich nicht gerechnet hätten: Bei *Prince of Persia: Warrior Within* spritzt nicht nur ordentlich Blut, sondern es rollen Köpfe und Gegner werden sogar halbiert. Außerdem dürfen Sie sich in *Conker: Live & Reloaded* auf literweise Knuddeltier-Lebenssaft freuen, so makaber dies auch klingen mag. Dazu erwartet Sie mit *Otagi 2: Immortal Warriors* eine spielbare Vorab-Version mit Bombast-Optik und mit *Burnout 3: Takedown* eine weitere Xbox-Live-Demo. Fans des noblen Golfsports kommen außerdem mit *Tiger Woods PGA Tour 2005* auf ihre Kosten. Abgerundet wird das Demo-Angebot von *Die Unglaublichen* und *Kao the Kangaroo - Round 2*. Coole Spielstände und Videos haben wir natürlich ebenfalls wieder für Sie auf die Disk gepackt. Viel Spaß mit der DVD wünscht Ihnen

Ihre OXM-Redaktion

Prince of Persia: Warrior Within

Test: Seite 44 Wertung: 91%
Spieler: 1 Genre: Action-Adventure



Wenn Sie nach unserem Test auf Seite 44 noch immer skeptisch sind, ob Sie sich dieses grandiose Spiel zulegen sollen, dann überzeugen Sie sich doch einfach selbst von der Qualität. In der Demo dürfen Sie den actionreichen Anfang des Spiels miterleben und sich sogar der ersten Endgegnerin stellen. Anschließend erwarten Sie weitere harte Säbel-Duelle, gepaart mit einigen Geschicklichkeitspassagen und einem Bosskampf. Die Standard-Gegner können Sie mit diversen Combos attackieren. Wenn Sie die Tutorial-Funktion im Optionsmenü aktivieren, dann werden Ihnen die Attacks im Laufe der Action erklärt. Besonders effektiv gegen normale Gegner: Bewegen Sie den Prinzen auf einen Feind zu und drücken Sie die Y-gefolgt von der X-Taste. So verlieren Gegner schnell den Kopf und sind ein für alle Mal eliminiert. Sobald Sie der spärlich bekleideten Dame gegenüberstehen, müssen Sie mit System vorgehen. Blocken Sie die Combos der Amazone und zeigen Sie danach selbst effektive Schlagkombinationen.



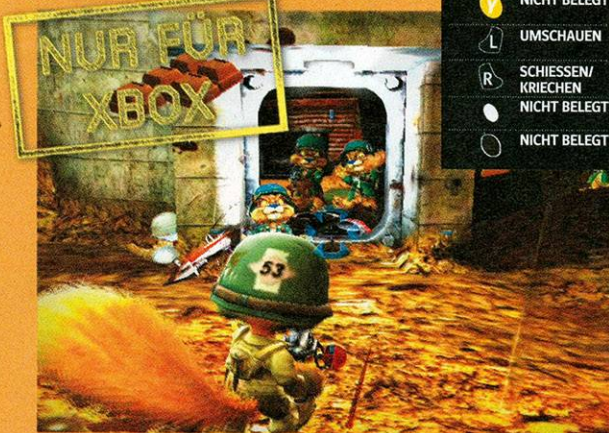
	BEWEGEN
	KAMERA
	NICHT BELEGT
	SPRINGEN/ ROLLE
	WAFFE ZIEHEN /WERFEN
	ANGREIFEN
	GREIFEN/ ATTACK
	ZEIT ZURÜCK/ ZEITLUPE
	MAUERLAUF/ BLOCKEN
	WEITWINKEL- KAMERA
	EGO- PERSPEKTIVE

Conker: Live & Reloaded

Test: Demnächst Wertung: Demnächst
Spieler: 1 Genre: Action

Vorsicht, diese Demo birgt ernsthafte gesundheitliche Risiken in sich! Sie könnten beispielsweise Lachkrämpfe erleiden und dadurch fiese Bauchschmerzen bekommen. Zu Beginn der Demo landet das putzige Eichhörnchen mit den schlechten Manieren als Soldat auf einem Schiff an einem Kriegsschauplatz, der sehr stark an den Film *Der Soldat James Ryan* erinnert. Nachdem Conker in Todesangst zunächst den Großteil seiner Kameraden an der Front fallen sieht, muss er sich mit drei weiteren Soldaten bis zur feindlichen Festung durchschlagen. Dazu müssen Sie zu den mit Leuchtraketen markierten Hindernissen eilen und sich anschließend verschanzten, bis Ihre Kameraden weiterlaufen. Nach nur drei Hindernissen sind Sie am Ziel, eine kurze Zwischensequenz später dürfen Sie dann endlich selbst den feindlichen Tediz den Garaus machen. Betreten Sie das Gebäude, indem Sie zuvor das Schloss kaputtschießen,

und räumen Sie ordentlich mit den Schurken auf. Laserschranken überwinden Sie, wenn Sie darunter hindurchkrabbeln oder darüber springen. Drücken Sie nach einem Sprung ein zweites Mal auf den Knopf und halten diesen gedrückt, setzt Conker seinen buschigen Schwanz als Rotor ein und kann dadurch für ein paar Sekunden schweben.



	BEWEGEN/ SPRINGEN (KLICK)
	KAMERA/ ZIELEN/ ZOOM (KLICK)
	NICHT BELEGT
	SPRINGEN
	WAFFE ZIEHEN
	NACHLADEN
	NICHT BELEGT
	UMSCHAUEN
	SCHIESSEN/ KRIECHEN
	NICHT BELEGT
	NICHT BELEGT

SPIELSTÄNDE

Eine Hand voll Spielstände wollten wir Ihnen auf dieser DVD anbieten. Diese können Sie zwar allesamt im Menü auf der Disk anwählen, bedauerlicherweise funktionieren allerdings zwei davon mit den deutschsprachigen Versionen der jeweiligen Spiele nicht. Betroffen sind die Spielstände zu *Spider-Man 2* und *Driv3r*. Der *Spider-Man 2*-Spielstand kann nur mit der englischen Fassung des Spiels verwendet werden, der *Driv3r*-Spielstand nur mit der englischen und italienischen Version. Wir bedauern diesen ärgerlichen Fehler sehr und bitten, diesen zu entschuldigen. Zudem hoffen wir, Ihnen diese beiden Spielstände für die deutschen Versionen so bald wie möglich nachreichen zu können.

Bei den anderen drei Spielständen funktioniert alles tadellos. Um sie anzuwenden, müssen Sie diese lediglich auf die Festplatte Ihrer Xbox kopieren. Dazu wählen Sie einfach den Spielstand aus, klicken einmal auf die A-Taste und fertig. Um jeden Spielstand benutzen zu können, benötigen Sie jeweils die Vollversion des dazugehörigen Spieles.

Die Sims brechen aus



Hiermit ist der „Brich aus“-Modus vollständig gelöst und alle Extras sind freigeschaltet.

Need for Speed Underground



Mit diesem Spielstand ist das Game durchgespielt und sämtliche Fahrzeuge und Strecken stehen Ihnen zur Auswahl.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Acht Speicherpunkte über den gesamten Spielverlauf sind mit dieser Datei verfügbar. Zudem kommen Sie in den Genuss aller Levels, Spielmodi und Zwischensequenzen.

Otogi 2: Immortal Warriors

NUR FÜR
XBOX

Test: Demnächst Wertung: Demnächst
Spieler: 1 Genre: Action

In dieser Demo dürfen Sie nicht nur den toten Hauptdarsteller Raikoh, sondern auch seine fünf Mitstreiter Seimei, Suetake, Kintoki, Sadamitsu und Tsuna steuern. Jede Spielfigur bringt unterschiedliche Stärken und Schwächen mit sich. Bevor Sie sich daran machen, die beiden Levels Byakko Palace und The Water's Edge von den feindlichen Dämonen zu befreien, können Sie sich sowohl für einen der sechs Charaktere entscheiden als auch Ihre Ausrüstung zusammenstellen. Ihnen stehen dabei verschiedene Waffen und auch unterschiedliche Zauberkünste zur Verfügung. Im Byakko Palace gilt es, den kopflosen Reiter Masakado auszuschalten. Dazu müssen Sie zunächst die Türme zerstören, die sich in dem riesigen Areal befinden. Klopfen Sie einfach so lange auf die Gegner ein, bis einer davon in den jeweiligen Turm geschleudert wird. Eine gewaltige Explosion tut dann ihr Übriges. Am Ende steht Ihnen Masakado



dann gegenüber und Ihr Geschick ist gefragt. Weichen Sie seinen verheerenden Angriffen aus und versuchen Sie, lange Combos anzubringen. In The Water's Edge müssen

Sie sechs Riesenspinnen ausschalten. Um die letzte zu finden, folgen Sie dem Flussverlauf durch den Wasserfall hindurch – und siehe da, das letzte Biest wartet schon auf Sie.

	BEWEGEN
	KAMERA
	BEWEGEN
	SCHWACHER ANGRIFF
	SCHWACHER ANGRIFF
	MAGIE
	STARKER ANGRIFF
	GEGNER ANVISIEREN
	SPRINT
	NICHT BELEGT
	NICHT BELEGT

Burnout 3: Takedown

Test: Ausgabe 10/04 Wertung: 93%
Spieler: 2-6 Genre: Rennspiel

Und schon wieder haben wir eine Demo-Fassung für Sie im Angebot, die Sie über Xbox Live zocken können. Wer also Zugang zu Microsofts Online-Service hat, mag sich nun selbst davon überzeugen, welchen Spaßfaktor die rüpelhaften Online-Rennen mit sich bringen. Bevor Sie allerdings loslegen, sollten Sie bedenken, dass es nur möglich ist, mit Spielern zu zocken, die dieselbe Bildrate (50 oder 60 Hertz) wie Sie eingestellt haben. Sind Sie dann eingeloggt, dürfen Sie mit der Quick-Match-Funktion sofort in ein beliebiges Match einsteigen. Mit dem Optimatch-Feature finden Sie zudem im Handumdrehen ein bestimmtes Match Ihrer Wahl. Gefällt Ihnen keines, legen Sie doch einfach selbst in einer der zehn Lobbys ein Match an. Sogar mit einem Passwort-Schutz lässt sich dieses versehen und ungebetenen Gästen bleibt der Zutritt dadurch verwehrt. Als Spielmodi stehen Ihnen ein Einzelrennen und eine Road-Rage-Veranstaltung zur Verfügung. Bei letzterer Variante muss ein rotes Team versuchen, das blaue durch harte

Takedowns zu stoppen. Insgesamt haben in beiden Modi bis zu sechs Zocker die Möglichkeit mitzuwirken. Offline-Rennen werden von dieser Trial-Version allerdings nicht unterstützt.



	LENKEN
	NICHT BELEGT
	LENKEN
	TURBO
	NICHT BELEGT
	UMSCHAUEN
	PERSPEKTIVE
	BREMSE
	GAS
	NICHT BELEGT
	NICHT BELEGT



Tiger Woods PGA Tour 2005

Test: Ausgabe 10/04 Wertung: 87%
Spieler: 1 Genre: Golf

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Wecken Sie den Tiger in sich und versuchen Sie, ein Meister des Einlochens zu werden. Im „Play Golf“-Modus stehen Ihnen vier verschiedene Löcher auf wunderschönen Golfplätzen zur Auswahl. Als Golf-Ass Tiger Woods ist es dabei Ihre Aufgabe, mit möglichst wenigen Schlägen den Ball ins Loch zu befördern. Auf den gleichen vier Plätzen treten Sie auch im Modus „Legend Match“ abermals als Tiger Woods an. Diesmal ist allerdings Golf-Legende Jack Nicklas Ihr Gegner, und um gegen diesen erfahrenen Spieler zu gewinnen, gilt es, weniger Schläge als dieser Herr zu benötigen. Mit den beiden Schultertasten dürfen Sie jederzeit den Golfschläger wechseln. Dabei wird Ihnen angezeigt, wie weit Sie mit dem jeweiligen Modell schlagen können. Für besonders weite Schläge ist vor allem ein gelungener Schlagrhythmus vonnöten. Bewegen Sie den Mini-Stick daher nicht ruckartig, sondern mit viel Gefühl zurück und dann wieder nach



vorne. Etwas komplexer geht es beim Putten zur Sache. Hier müssen Sie beim Anvisieren des Loches vor allem auch das Gefälle der Umgebung berücksichtigen. Im „Game Face II“-Modus dürfen Sie ferner den erstklassigen Editor der Vollversion antesten und im „Tiger Proofing“ sogar ein eigenes Loch erstellen.



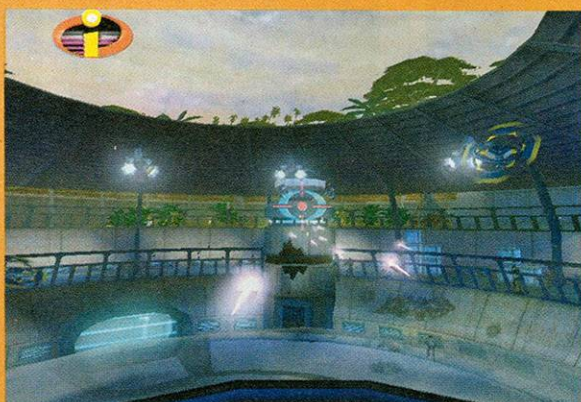
Die Unglaublichen - The Incredibles

Test: Seite 60 Wertung: 69%
Spieler: 1 Genre: Action

Als übergewichtiger und in die Jahre gekommener Superheld müssen Sie sich in dieser Demo gegen Ihre Feinde behaupten. Dabei dürfen Sie Ihre Muckis spielen lassen und den Gegnern ordentlich eins vor den Latz hauen. Später sitzen Sie dann am Steuer eines Raumschiffs und nehmen drei Geschütztürme

ins Visier. Zu guter Letzt gilt es, einen harten Kampf gegen einen gefährlichen Panzer zu bestehen. Sie beginnen zunächst jedoch in einem Dschungel, erreichen aber schon nach wenigen Schritten die feindliche Basis. Die dort auftauchenden Gegner sollten Sie einfach mit harten Schlagkombinationen platt machen. Die Laserschranke, die Ihnen den Weg versperrt, schalten Sie aus, indem Sie die beiden Generatoren rechts und links vom Tor

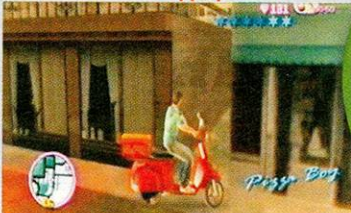
zerstören. Gehen Sie danach einfach durch die Pforte und kurz darauf finden Sie sich in einem Raumschiff wieder. Ballern Sie damit auf die Geschütztürme und nach einiger Zeit wird Ihr Vehikel eine Bruchlandung machen und Sie können weiterlaufen. Nach einer kurzen Jump&Run-Passage stehen Sie dem Panzer gegenüber. Um diesen zu besiegen, müssen Sie dessen Bomben einsammeln und auf ihn zurückwerfen, bevor sie explodieren.



LESER-VIDEOS

In unserer letzten Ausgabe feierte diese Rubrik mit fünf Videos ihre Premiere und auch dieses Mal haben wir vier spaßige Filme für Sie im Angebot. Es handelt sich dabei um Gameplay-Material, das von Lesern des englischen OXM aufgenommen und an unsere UK-Kollegen geschickt wurde. Wenn Sie auch gerne Gameplay-Material in jeglicher Form auf der OXM-Disk sehen würden, dann lassen sie es uns mit Ihren Leserbriefen wissen. Vielleicht können wir unsere britischen Berufsgenossen ja überreden, auch von deutschen Zockern sehenswertes Bildmaterial auf die DVD zu packen. Diesmal erwartet Sie ein wenig Schabernack mit dem *GTA Doppelpack* und rasante Rennspiel-Action in *Project Gotham Racing 2*, *Need for Speed Underground* und *Driv3r*.

Grand Theft Auto Doppelpack



Project Gotham Racing 2



Need for Speed Underground



Driv3r



Das offizielle
XBOX
Magazin
BUDGET

Kao the Kangaroo - Round 2

Test: Ausgabe 11/04 Wertung: 70%
Spieler: 1 Genre: Jump & Run

Als boxendes Känguru springen und kloppen Sie sich durch eine Jump&Run-Welt und dürfen dabei auch noch diverse Aufgaben erfüllen. Sobald Sie zur ersten Hütte gelangen, begrüßt Sie ein Biber, der Sie darauf hinweist, seinen Freund hinter dieser Hütte aufzusuchen. Dieser erklärt Ihnen, wie man Gegenstände wirft. Je länger Sie den Wurfknopf gedrückt halten, desto weiter fliegt das Objekt. Versuchen Sie anschließend, mit den Nüssen die Zielscheiben des zweiten Bivers zu treffen. Für jeden Treffer erscheint ein Floß auf dem See,

welchen Sie damit problemlos überqueren. Wenn Sie die Stelle erreichen, an der Sie den Fluss passieren müssen, sind Sie gezwungen, sich die Wurftechnik ein zweites Mal zunutze zu machen. Werfen Sie zwei Nüsse gegen den Stamm und sie können passieren.



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

VIDEOS AUF DVD



↑ Project: Snowblind



↑ Unreal Championship 2



↑ Tom Clancy's Ghost Recon 2



↑ Area 51



↑ GoldenEye: Rogue Agent



↑ King of Fighters 2000/2001



↑ The Making of Call of Duty



↑ The Making of Juiced



↑ When Games Attack



↑ Prince of Persia: Warrior Within



↑ Xbox Live

Frohe Weihnachten

Zusammen mit Logitech und Piggyback verlosen wir unter allen Einsendern das grandiose neue Boxensystem Z-5500 Digital und zehn aufwendige *Halo 2*-Komplettlösungsbücher.

THX

Z-5500 Digital: Die technischen Details:

- 5.1-Multimedia-Surround-Sound-System
- Gesamtleistung: 505 Watt RMS
- Satelliten: 317 Watt RMS (2 x 62 W vorne und hinten, 69 W Mitte)
- Subwoofer: 188 Watt RMS
- Spitzenausgangsleistung: 1.010 Watt
- Maximaler Schalldruckpegel: >115 dB
- Frequenzbereich: 33 Hz - 20 kHz
- Satelliten: 7,62cm-Phase-Plug (Antriebsspeile aus Aluminium)
- Subwoofer: 25,4 cm Hochleistungsantriebsspeile
- Hardware-Dekoder für Dolby Digital, DTS
- Unterstützung von 96 kHz/24 Bit
- Dolby Pro Logic II



**1x Logitech Z-5500 Digital
+
1 x Halo 2**

Die Frage: Wie hoch ist die Spitzenausgangsleistung von Logitechs Z-5500 Digital?

10x Halo 2 - Das offizielle Lösungsbuch

Schreiben Sie einfach eine Postkarte mit der richtigen Antwort an folgende Anschrift:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion OXM • Kennwort: XMAS • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 19.01.2005. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Piggyback, Logitech und Harvard PR sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Verloste Software ohne Jugendfreigabe wird erst nach der Vorlage eines Altersnachweises an volljährige Gewinner versandt. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



Feindkontakt sofort zurückzuziehen. Suchen Sie nie die Nähe Ihrer Gegner (außer mit dem Partikelschwert), sondern bewegen Sie sich eher von ihnen weg. Falls die Feinde auf Sie zustürmen, suchen Sie schnell das Weite, feuern bei Ihrem Rückzug aber stets auf die Angreifer. Lernen Sie unbedingt, rückwärts zu gehen – Sie werden im Spielverlauf häufig davon Gebrauch machen müssen!

Schilde schwach?

Suchen Sie schleunigst nach einer stillen Ecke, in der Ihnen keine Kugeln um die Ohren fliegen, sobald Ihre Schilde schwach sind. Die Schilde laden sich selbstständig auf, solange Sie nicht weiter getroffen werden.

Freund oder Feind?

Besonders in den Missionen, in denen Sie in die Rolle des Gebieters schlüpfen, können Sie im Kampfgetümmel oder in düsteren Abschnitten die Übersicht verlieren und kaum noch erkennen, wer Freund und wer Feind ist. Hier hilft Ihnen die Farbe Ihres Fadenkreuzes. Wenn es sich rot verfärbt, dürfen Sie getrost ballern – Ihr Gegenüber ist ein Feind. Bleibt die Zielhilfe jedoch grün, nehmen Sie Ihre Finger unbedingt schnell vom Abzug. Achten Sie außerdem auf den Radar am unteren Bildschirmrand.

Gezielt feuern

Benutzen Sie häufig – falls vorhanden – die Fernrohrfunktion Ihrer Wumme. Zielen

Sie immer auf die Köpfe der Gegner, um sie so schnell und Munition sparend wie möglich ins Jenseits zu befördern. Nehmen Sie Ecken und Durchgänge schon aus großen Entfernungen ins Visier. Sobald Sie eine Bewegung erkennen, drücken Sie ab.

Zuschauen statt Kämpfen!

Hin und wieder kommen Sie zu einem Gefecht, in dem sich Ihre Gegner untereinander bekriegen. Anstatt sich ins Getümmel zu stürzen, bietet es sich in solchen Situationen an, erst einmal abzuwarten, bis eine Seite den Kampf für sich entschieden hat. Danach schlagen Sie zu und schicken die übrig gebliebenen und mittlerweile geschwächten Feinde ins Jenseits.

Einer nach dem anderen

Falls Sie im Kampagne-Modus an einer Stelle einer Übermacht von Gegnern gegenüberstehen, sollten Sie sich die Feinde bereits aus der Entfernung vornehmen. Zum einen werden Sie dann schlecht bemerkt, zum anderen seltener getroffen. Am besten benutzen Sie eine Waffe mit Zielfernrohr. Verlassen Sie Ihre Deckung so weit, dass Sie einen Gegner sehen können. Erledigen Sie ihn und bewegen Sie sich dann wieder so weit, bis Sie den nächsten Feind sehen, den dasselbe Schicksal wie seinen Kollegen ereilt. Arbeiten Sie sich auf diese Weise voran, bis Sie zumindest einen Teil Ihrer Widersacher ausgeschaltet haben. Besonders praktisch ist diese Taktik,

wenn Sie in einem nahezu zerstörten Vehikel unterwegs sind. Parken Sie so hinter einer Ecke, dass Sie von den Gegnern nicht gesehen werden. Fahren Sie ein kleines Stück nach vorne, sodass sich Gegner in Ihrer Reichweite befinden. Erledigen Sie diese und fahren Sie danach ein Stück weiter vor, um die nächsten Feinde auszuschalten.

Bossgegner

Die meisten Bossgegner können relativ leicht besiegt werden. Suchen Sie sich einfach einen sicheren Zufluchtsort und verlassen Sie Ihre Deckung nur kurz zum Angreifen. Sollte Ihnen die Munition ausgehen, suchen Sie die Umgebung ab. Falls Sie nicht fündig werden, bleibt Ihnen nur, den Weg – wenn möglich – zurückzugehen und sich dort nach Waffen umzusehen. Halten Sie Ausschau nach stationären Waffen, mit denen Sie den Endbossen zusetzen können.

Fahrzeuge

Alle an Bord!

Am Steuer eines Fahrzeugs müssen Sie darauf achten, dass Ihr Vehikel voll besetzt ist. Je mehr Leute Sie mit sich herumkutschieren, desto besser: Ihre Kollegen halten Ihnen den Rücken frei und sind am MG eines Warthogs sehr viel nützlicher als zu Fuß.

Fahren statt Ballern!

Überrollen Sie Ihre Gegner, wenn Sie in einem Fahrzeug sitzen. So sparen Sie

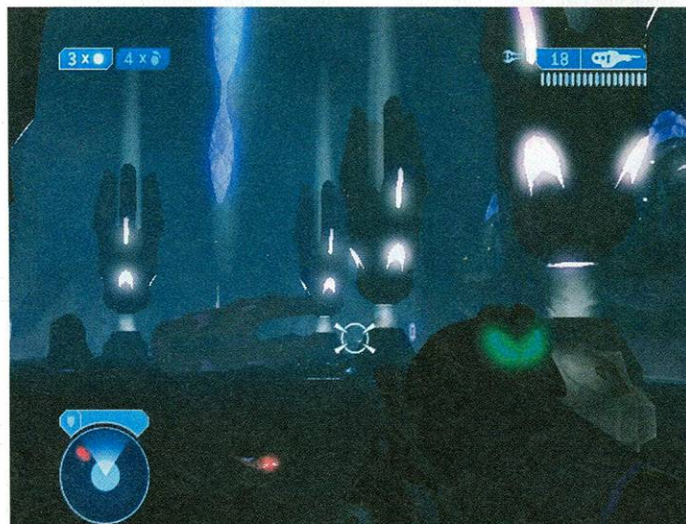
Munition und erledigen die Feinde im Handumdrehen.

Bodenfahrzeuge

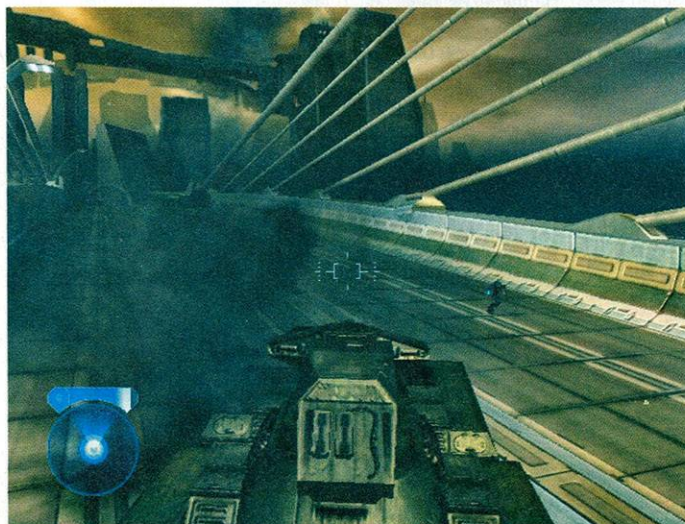
Bleiben Sie mit Fahrzeugen nie lange an einer Stelle stehen. Ihre Gegner setzen starkes Geschütz ein, um Sie mitsamt Ihrem Vehikel in die Luft zu jagen. Solange Sie sich bewegen, haben die Feinde Probleme, Sie zu treffen. Am besten versuchen Sie, sich wie zu Fuß von einer Deckung zur nächsten zu arbeiten. In Tunneln oder Höhlen sind Sie mit Ihrem Fahrzeug zumindest vor Gegnern, die aus der Luft angreifen, relativ geschützt. Unter freiem Himmel müssen Sie sich vor allem vor den Feinden hüten, die Sie mit einem Greifer mitsamt Vehikel in die Luft heben wollen.

Fahrzeugklau

Unterschätzen Sie auch nicht die Gefahr, die von Fußsoldaten ausgeht: Diese können auf Ihr Gefährt aufspringen und Sie direkt attackieren. Achten Sie deshalb darauf, dass Ihnen keine Gegner, auch wenn diese nur zu Fuß unterwegs sind, zu nahe kommen. Falls doch, verlassen Sie das Cockpit Ihres Gefährts und knöpfen sich den Störenfried vor. Sie selbst können einen Gegner auch aus seinem Vehikel befördern, indem Sie durch einen Druck auf den X-Button aufspringen. Prügeln Sie dann auf den Fahrer ein, um entweder selbst Platz zu nehmen oder das Gefährt mit Granaten zu sprengen.



↑ Besonders in dunklen Abschnitten müssen Sie häufig auf Ihren Radar zurückgreifen, um Gegner frühzeitig ausfindig machen zu können.



↑ Unterschätzen Sie auch an Bord von großen Fahrzeugen nicht die Gefahr, die von Gegnern ausgeht, die zu Fuß unterwegs sind.

Kurztipps



Der Herr der Ringe

Das dritte Zeitalter

Einleitung: Auf den folgenden Seiten haben wir die besten Kampftipps zusammengefasst. Zudem erläutern wir, wie Sie die einzelnen Charaktere effektiv einsetzen und aufwerten.

Allgemeine Tipps

- Mit Berethor kassieren Sie FP ohne viel Risiko oder Aufwand. Dazu lassen Sie den letzten Gegner in einem Kampf am Leben. Jetzt können Sie Berethors billigste Führungsfähigkeit in jeder Runde verwenden. Sie werden keine Probleme damit haben, den Gegner unter Kontrolle zu halten.
- Setzen Sie bei Endgegnern immer die Schwächungszauber ein. Verlangsamung, Blendung und weniger Nahkampfschaden machen bei schwierigen Bossgegnern meistens den entscheidenden Unterschied aus.
- Mit dem Zauber Macht der Valar können Sie ein Gruppenmitglied wiederbeleben. Für nur 40 AP erhält der gefallene Held alle GP und AP zurück. Zudem darf er sofort angreifen. Dank

Macht der Valar können Sie deshalb leicht auf Heilzauber verzichten. Allerdings wird diese Taktik überflüssig, sobald Sie die Gabe der grauen Anfurten erlernen.

- Basteln Sie sich eine schlagkräftige Truppe zusammen. Jede Figur erfüllt eine andere Aufgabe. Suchen Sie sich einige Charaktere aus, die gut miteinander harmonieren.
- Spielfiguren, die nicht an einem Kampf teilnehmen, erhalten am Ende des Kampfes nur halb so viel Erfahrung wie die aktiven Charaktere. Für den Fall, dass Sie alle Figuren gleich schnell trainieren wollen, wechseln Sie während der Schlachten alle Helden ein und führen mit ihnen eine Aktion aus. Dadurch erhalten alle gleich viel Erfahrungspunkte.
- Suchen Sie alle Stellen nach Kisten ab. In jedem Abschnitt stehen haufenweise Schatztruhen an versteckten Stellen. Meist müssen Sie einige Gegner besiegen, bevor Sie die Kiste öffnen dürfen. Dies ist einer von zwei Wegen,

viele Ausrüstungsteile und Heilmittel zu ergattern. Sie erhalten auch Schätze, sobald Sie einen Kampf für sich entschieden haben. Jedoch bekommen Sie mehr Gegenstände, wenn Sie sich überall nach versteckten Kisten umsehen.

- Mithilfe der Befehlskette planen Sie Ihre Züge schon im Voraus. Achten Sie darauf, dass Sie Ihre Charaktere heilen können, bevor der nächste Feind zum Zug kommt. Mit dem Zauber tapfere Hast katapultieren Sie einen Ihrer Verbündeten direkt an die Spitze dieser Befehlskette.
- Zu Beginn eines Kampfes provozieren Sie Ihre Gegner und sprechen Schutzzauber auf die ganze Truppe aus. Besonders die Führungsfähigkeit Aushalten ist sehr wichtig, da viele Gegner über Betäubungsangriffe verfügen und Ihre Truppe für kurze Zeit außer Gefecht setzen können.
- Wenn Ihre Figuren am Ende eines Gefechts schwer verwundet sind, halten Sie den letzten Gegner eine Weile hin.

Heilen Sie alle Charaktere und setzen Sie gegebenenfalls die Führungsfähigkeit Gunst der Gefährten ein, um wieder einige AP zu erhalten. Dadurch müssen Sie keine Heilungsgegenstände verschwenden, die Ihnen im Kampf gegen Endgegner oft das Leben retten.

- Setzen Sie Berethors Schlachtruf nur ein, wenn die Charaktere in der Gruppe über genügend AP verfügen. Dadurch starten Ihre Spielfiguren in den beiden zusätzlichen Attacken ihre stärksten Angriffe. Falls Sie nur noch wenig AP übrig haben, schlägt Idrial lediglich mit dem Schwert zu und verursacht somit kaum Schaden.
- Verwenden Sie häufig den Perfekt-Modus. Mit dieser Aktion richten Sie in den feindlichen Reihen eine Verwüstung an. Falls Sie einem Endgegner oder einer großen Gegnerhorde gegenüberstehen, ist es jedoch von Vorteil, wenn Sie den Perfekt-Modus nicht einsetzen, da Berethors Fähigkeiten weniger AP kosten, solange der Perfekt-Balken voll aufgeladen ist.



↑ Mit Idrials Zorn des Laufwassers machen Sie am meisten Schaden.



↑ Die Mehrfachangriffe gehören zu den wichtigsten Fertigkeiten der Kämpfer.



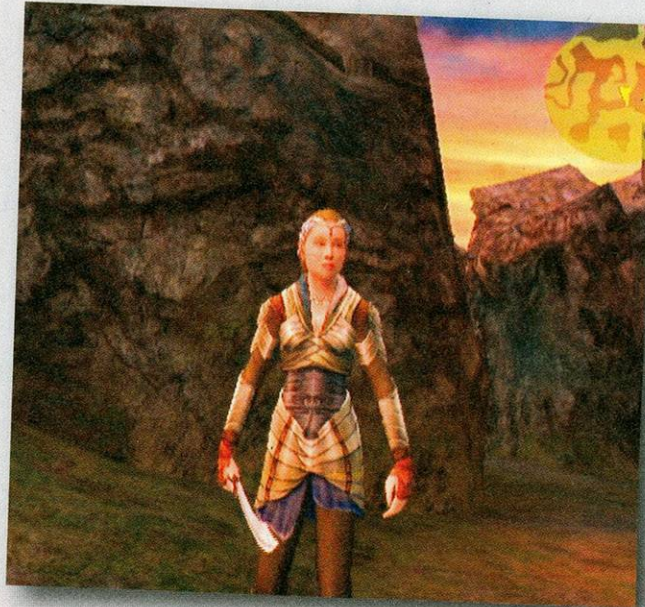
Berethor

Die Aufgabe von Berethor besteht darin, die Angriffe der Gegner aufzunehmen und die Gruppe mit seinen Führungsfähigkeiten zu stärken.

- Diese Spielfigur darf in der Startaufstellung Ihrer Gruppe nicht fehlen. Besonders am Anfang des Spiels ist es wichtig, die Gegner zu provozieren. Dadurch attackieren die feindlichen Kreaturen den gut gepanzerten Kämpfer und lassen die Magier und Fernkämpfer in Ruhe. Da Berethor ständig bessere Rüstungsteile findet, können Sie diese Taktik über die gesamte Spieldauer einsetzen. Lenken Sie das Hauptaugenmerk auf die Attribute Konstitution und Tempo. Dadurch kann Berethor gut ausweichen und steckt Treffer leicht weg. Zweitrangig sind Stärke und Geschick. Allerdings sollten Sie diese beiden Werte nicht zu sehr vernachlässigen, da Berethor im Verlauf des Spiels vernichtende Schwertangriffe erlernt.

- Die Führungsfähigkeit ist die Hauptaufgabe von Berethor. Mit diesen Aktionen stärkt und schützt er die ganze Gruppe. Besonders wichtig sind Aushalten, Gunst der Gefährten, Schild des Mutes und Macht der Freunde. Je mehr Hilfszauber Sie sprechen, desto besser.

- Erlernen Sie als Berethor so früh wie möglich die Schwertkunst Gegenangriff. Da Sie die Feinde ständig provozieren, erhalten Sie durch diese Fähigkeit oft einen oder zwei Extraschläge pro Runde. Drei weitere interessante Schwertkunstfähigkeiten sind Zorn der Zitadelle, Echthelions Zorn und Zorn Gondors. Diese Manöver sind Mehrfachangriffe. Wenn Sie über genügend Stärke und Geschick verfügen, können Sie mit diesen Attacken bemerkenswerten Schaden verursachen.



Idrial

Die Figur Idrial ist der Magier Ihrer Truppe. Sie beherrscht nicht nur Heilzauber, sondern kann auch große Vernichtung in den Reihen der Feinde anrichten.

- Die Zauberin ist nie fehl am Platz, solange sie ihre Zaubersprüche uneingeschränkt wirken kann. Oberste Priorität hat das Attribut Geist, um die Zauberkraft der Elbenfrau zu stärken. Jeden dritten oder vierten Punkt setzen Sie auf Tempo. Idrial ist mit Abstand der mächtigste Charakter im Spiel. Bereits auf Level 50 können Sie mit dem Zorn des Laufwassers bis zu 25.000 Schadenspunkte verursachen. Wenn Ihr Gegner nicht gegen Magie gewappnet ist, reicht meist ein einziger Zauber von Idrial aus, um den Feind außer Gefecht zu setzen.



- Alle magischen Fähigkeiten von Idrial sind sehr nützlich. Anders als bei den Kämpfern dürfen Sie als Idrial keine Fähigkeit links liegen lassen. Zaubern Sie in jedem Kampf Elbenhast auf Idrial. Ein weiterer sinnvoller Zauber ist Macht der Valar. Sobald Sie über diesen Zauberspruch verfügen, laufen die Kämpfe viel leichter ab. Heilen Sie Ihre Figuren nicht mehr und benutzen Sie wirkungsvolle Aktionen, die viele AP kosten. Wenn ein Held stirbt, zaubern Sie Macht der Valar und der gefallene Charakter erhält alle GP und sogar AP komplett zurück. Machen Sie von diesem Zauberspruch so lang Gebrauch, bis Sie die Gabe der grauen Anfurten erlernen.

- Für die Figur Idrial zählt nichts anderes als Geist. Zaubern Sie in jeder Runde, damit Sie möglichst schnell neue Sprüche dazulernen. Besonders hilfreich ist die Ekstasefähigkeit von Idrial. Sobald die Zauberin diese Fähigkeit erlernt, verfügt sie bereits über den AP-Entzug-Zauber. Somit haben Sie die Möglichkeit, pro Runde zweimal ihre teuersten Zauber zu wirken. In der nächsten Runde verwenden Sie erneut die Ekstase-Fähigkeit und benutzen den AP-Entzug.



Elegost

Dieser Charakter ist ein Bogenschütze, dessen Fähigkeiten auf das Schwächen von Feinden ausgelegt sind.

- Elegost braucht Geschick, Tempo und Stärke. Er ist schwach gepanzert und verursacht wenig Schaden. Diese Nachteile müssen Sie mit Geschwindigkeit ausgleichen, um aus Elegost ein brauchbares Gruppenmitglied zu machen. Pfeilhast eignet sich besonders gut, um zwei angeschlagene Gegner gleichzeitig zu erledigen. Durch den GP-Entzug kann sich Elegost auf Kosten von AP selbst heilen.

- Setzen Sie Elegost nur ein, wenn Sie einen Endgegner schwächen müssen oder einem Rudel Warge gegenüberstehen. Außerdem treffen Sie gelegentlich auf Gegner, die außerhalb der Reichweite Ihrer Nahkämpfer stehen. In solch einer Situation setzen Sie Elegost ein, der die entfernten Feinde mit Pfeil und Bogen zur Strecke bringt. So wird auch die Magierin entlastet und kann zusätzlich Heilzauber sprechen, anstatt ständig Angriffszauber zu wirken.

- Die nützlichen Fähigkeiten schaltet man mit Elegost erst sehr spät frei. Mit der Gnade des Athelas wird der Waldläufer zu einem tauglichen Ersatzheiler. Allerdings



ist es Zeitverschwendung, diese Figur permanent zu trainieren. Es macht keinen Sinn, einen Feind über drei Runden lang verlangsamen, einschlafen und erblinden zu lassen, wenn ein einziger Zauber von Idrial genügt, um den Gegner zu beseitigen.



Hadhod

Hier handelt es sich um einen robusten Allrounder, der Schaden verursachen kann und über einige nützliche Zauber verfügt.

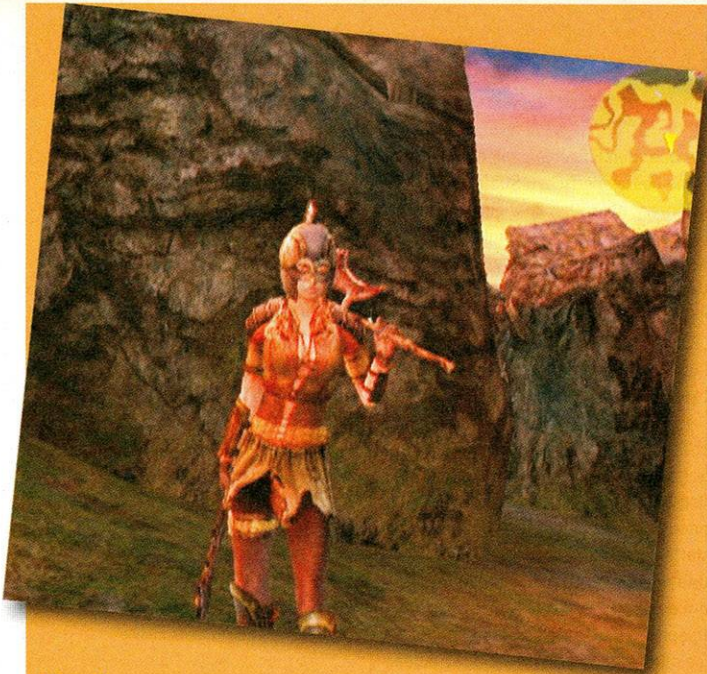
- Der zähe Zwerg benötigt viel Stärke, um viel Schaden anzurichten. Lassen Sie das Attribut Tempo links liegen und werfen Sie stattdessen nur Konstitution auf. Dadurch hat diese Figur zwar schlechte Chancen, einem Angriff auszuweichen, allerdings kann Hadhod durch die hohe Anzahl von GP viele Treffer wegstecken. Als drittes Attribut brauchen Sie Geschick, damit nicht alle Attacken von Hadhod ins Leere gehen. Denn wenn Sie im Spiel weiter fortgeschritten sind, benötigen Sie dringend Charaktere, die kurzfristig schwere Treffer landen können.



Als drittes Attribut brauchen Sie Geschick, damit nicht alle Attacken von Hadhod ins Leere gehen. Denn wenn Sie im Spiel weiter fortgeschritten sind, benötigen Sie dringend Charaktere, die kurzfristig schwere Treffer landen können.

- Auch mit Berethor haben Sie die Möglichkeit, Gegner zu provozieren, und erhalten später den Gegenangriff. Lassen Sie die Finger von Fähigkeiten wie dem Steinschwinger. Eine solche Attacke fügt dem Feind magischen Schaden zu. Das heißt, dass Sie zusätzliche Punkte in Geist investieren müssen, wenn Sie mit solch einer magischen Angriffsbewegung schwere Treffer landen möchten.

- Die Schutzzauber des Zwergs sehr nützlich. Der Steinschild rettet oft Leben und eignet sich ideal, um die Magierin zu entlasten. Wenn Sie in einer Runde zwei Figuren heilen müssen, schützen Sie einen der beiden Charaktere mit dem Steinschild. Ähnlich verhält es sich mit dem Schadensschild. Sprechen Sie diesen Zauber auf Charaktere, die einen Gegner provoziert haben, um Extraschaden zu verursachen! Zudem neigen die feindlichen Zauberer dazu, Ihre Schutzzauber zu bannen, was sie allerdings davon abhält, Schadenszauber zu wirken. Mit dem hohen Konstitutionswert hält der Zwerg auch gegen viele feindliche Magier lange stand.



Morwen

Diese Kämpferin ist ein flinker und ungepanzelter Charakter mit Diebesfähigkeiten.

- Morwen wirkt wie das offensive Gegenstück zu Eaoden. Dank ihrem hohen Tempo- und Geschickswert kann sie vielen Schlägen ausweichen und trifft fast immer ihr Ziel. Da die geschickte Kämpferin nur sehr leichte Rüstungsteile trägt, nimmt sie schweren Schaden, wenn sie einen Treffer einstecken muss. Für den Fall, dass Sie diese Figur zu einer kräftigen Kämpferin ausbauen wollen, investieren Sie viele Punkte in Stärke. Auch der Konstitutionswert lässt zu wünschen übrig. Dadurch wird Morwen in Kämpfen, in die feindliche Magier verwickelt sind, schnell zum Schwachpunkt der Truppe.

- Die meisten von Morwens Angriffen schwächen den Gegner. Diese Attacken bringen Ihnen kaum einen Vorteil, da Elegost bereits über besser Ausrüstung und Fähigkeiten verfügt, sobald Morwen zur Gruppe stößt. Durch die Diebesfähigkeiten können Sie für die Gruppe auch keinen besonderen Vorteil erzielen. Dennoch verfügt Morwen über einige Mehrfachangriffe. Mit Wut des Rohirrim winkt sogar ein Sechsfach-Angriff, wenn Sie diesen Charakter lang genug trainieren.

- Morwens Schattenzauber sind recht nützlich, aber auch kein richtiger Grund, um die Diebin in Ihre Anfangsformation zu stellen. Magie brechen ist ein wichtiger Zauber, allerdings verfügt auch Eaoden über diese Fähigkeit. Wenn Sie Morwen von Beginn an einsetzen, machen Sie sich viele Kampfunden kaputt, da die Frau nach spätestens zwei Treffern das Zeitliche segnet.



Eaoden

Eaoden ist ein langsamer Allrounder mit Heilfähigkeiten.

- Bei den Attributen stehen Ihnen so ziemlich alle Möglichkeiten offen. Eaoden ist von Anfang an mit guter Stärke, Geist und Konstitution ausgestattet. Leider ist sein Tempowert sehr schlecht, wodurch er in einem Kampf kaum zum Zuge kommt. Diesen Nachteil gleichen Sie mit der Ekstase-Fähigkeit aus. Durch den Einsatz von AP können Sie in einer Runde zwei Aktionen ausführen. Wenn Sie Eaoden als Unterstützungseinheit einsetzen möchten, werten Sie Tempo und Geist auf. Da seine Rüstung äußerst schwach ist, sollten Sie besonders die GP und Ausweichfertigkeiten des Reiters aufwerten.



- Dank seiner Fähigkeiten kommt Eaoden meistens alleine zurecht. Er kann GP und AP klauen oder sogar auf andere Gruppenmitglieder übertragen. Zudem verfügt er über einen eigenen Schadensschildzauber. Seine Speerattacken richten viel Schaden an. Mit dem Rüstung-splitter-Angriff werden die Rüstungswerte des Feindes ignoriert. Allerdings ist Eaoden viel zu langsam, um einen Vorteil aus seinen Angriffen schlagen zu können. Notfalls setzen Sie ihn mit Idrials Zauber Tapfere Hast in Szene. Besonders wichtig wird diese Taktik, wenn Ihre Gegner durch den Spiegelzauber geschützt sind. In diesem Fall wirken Sie Eaodens Magie-brechen-Fertigkeit, bevor Sie den Feind attackieren.

- Besonders wertvoll wird dieser Charakter durch die Lichtzauber. Mit Ekstase kann er zudem zwei davon auf einmal wirken. Heilung, Hast, Macht der Valar sind alle Fähigkeiten, die ein Heiler mitbringen muss. So könnten Sie mit Idrial fast jede Runde einen Schadenszauber sprechen und Eaoden das Heilen überlassen. Den Zauber Aura des Lebens finden Sie nur im Zauberbuch dieses Charakters. Mit diesem Spruch erhöhen Sie die GP aller Gruppenmitglieder, wodurch lange Schlachten oder Endgegnerkämpfe einfacher zu gewinnen sind.



PES4

Wenn Sie aus großer Distanz direkt treffen wollen, halten Sie immer die R-Taste gedrückt, bevor Sie den Schuss abschicken. Sobald der Spieler anläuft, drücken Sie das Digitalkreuz oder den Analogstick nach vorne, damit der Ball scharf aufs Tor kommt. Bei einer Entfernung von 22 bis 18 Metern läuft das Ganze genau andersherum. Betätigen Sie die weiße Taste und drücken Sie das Digitalkreuz oder den Analogstick nach hinten. Der Ball fliegt langsamer und Sie bringen ihn leichter über die Mauer. Schneiden Sie den Ball nur mit dem Innenrist an, solange Ihr Spieler nicht über die Außenrist-Fähigkeit verfügt. Bei langen Pässen



↑ Bei schnellen Konterangriffen flanken Sie von der Grundlinie aus.

zielen Sie auf die Laufwege Ihrer Stürmer und tippen die Schusstaste nur leicht an. So kommt der Ball mit hoher Geschwindigkeit in den Strafraum. Suchen Sie in Ihrem Team nach dem Spieler mit den besten Freistoßwerten (Freistoßgenauigkeit und Effet). Setzen Sie ihn für jeden Freistoß ein.

Eckbälle

Schießen Sie den Ball bei Eckstößen immer vom Tor weg. Für die Ecken von links brauchen Sie einen Spieler, der mit dem linken Fuß schießt. Auf der rechten Seite benötigen Sie folglich einen Spieler, der die Eckstöße mit dem rechten Fuß ausführt. Bringen Sie die Flanken scharf in die Mitte des Strafraums und schneiden Sie den Ball so an, dass er vom Tor wegfällt. Dadurch können die Stürmer Anlauf nehmen und viel Druck hinter den Ball bringen. So lassen Sie dem Torhüter kaum noch eine Chance zu reagieren. Zielen Sie allerdings nicht zu sehr auf den Fünfmeterraum, wenn Sie die Richtung des Eckballs einstellen – der gegnerische Torhüter kann den Ball leicht abfangen.

Dribbling

Gutes Dribbling erfordert ein wenig Übung, weil die Verteidiger ständig versuchen, Ihnen den Ball abzulaufen. Wenn Sie einen Abwehrspieler austanzen wollen, verzichten Sie auf den Sprint-Button, da Sie sonst den Ball zu leicht verlieren. Tauschen Sie stattdessen in eine Richtung an, drehen Sie sich sofort in die andere Richtung und rennen Sie los. Für den Fall, dass Sie den Spieler auf dem falschen Fuß erwisch haben, können Sie mit einem

Geschwindigkeitsschub an dem Verteidiger vorbeirennen. Versuchen Sie es aber nicht mit dem Kopf durch die Wand – gegen zwei oder mehr Gegner haben Sie kaum eine Chance.

Defensive

Abwehr

Eine gute Abwehr ist Grundvoraussetzung, wenn Sie erfolgreichen Fußball praktizieren wollen. Es empfiehlt sich, den Spieler manuell zu steuern. Dabei sollten Sie so wenig wie möglich sprinten, da Sie sonst oftmals am ballführenden Spieler vorbeirauschen und dadurch eine Lücke in der Abwehr entsteht. Sprinten Sie lediglich, wenn Sie noch weiter von Ihrem Gegner entfernt sind oder hinter ihm herlaufen. Wenn Sie vor oder neben dem Gegenspieler stehen, drücken Sie zum richtigen Zeitpunkt die Pass-Taste, um den Ball wegzuspielen. Nach wenigen Matches werden Sie von alleine ein Gefühl dafür bekommen. Wenn Sie die Pass-Taste permanent gedrückt halten, läuft der Abwehrspieler automatisch auf den ballführenden Gegenspieler zu. Sobald der Spieler nahe genug am Gegner steht, zupft er am Trikot seines Kontrahenten und stört ihn. Dadurch können Sie einen Torschuss des Stürmers leicht unschädlich machen. Mit der Schuss-Taste haben Sie die Möglichkeit, einen zweiten Spieler zum Gegner zu schicken. Dadurch können Sie den Gegenspieler unter Druck setzen, während Sie mit Ihrer Spielfigur die Passwege absichern. Grätschen sind ebenfalls sehr wichtig. Sie können damit schnell ein Foul verursachen und so verhindern, dass Ihr Team bei einem Konterangriff überläuft.



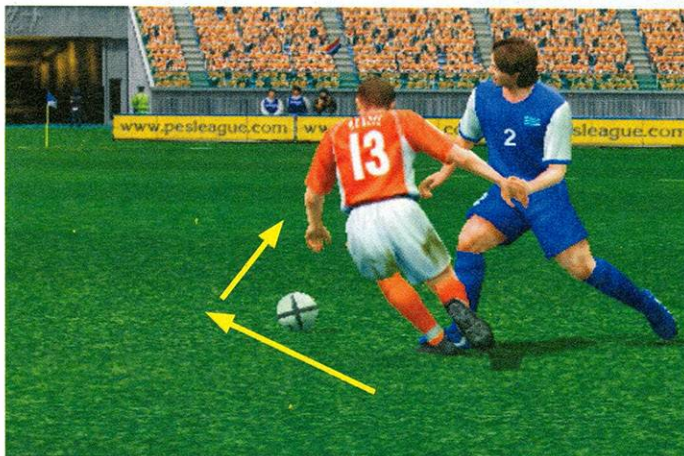
↑ Halten Sie bei Laufduellen die A-Taste gedrückt, um den Gegner zu stören.

Grätschen Sie direkt von vorne in den Spieler der Gegenmannschaft. Für diese eigentlich harte Attacke gibt es nur in Ausnahmefällen eine Karte, egal ob Sie den Ball erwischen oder nicht. Sie können auch direkt auf den Ball zielen, allerdings brauchen Sie dafür ein gutes Timing. Eine weitere Möglichkeit, den Spieler vom Ball zu trennen: Rutschen Sie in den Laufweg des Gegners. Wenn er jetzt gegen Ihre Figur läuft, verliert er den Ball. Von hinten in den Kontrahenten zu grätschen ist hingegen eine sehr gefährliche Angelegenheit – Sie werden für diese Aktion häufig mit der roten Karte bestraft.

Den Ball aus der Gefahrenzone bringen

Benutzen Sie keinen gewöhnlichen Pass, um den Ball nach einem gegnerischen Angriff aus dem eigenen

Strafraum zu treten beziehungsweise zu köpfen. Hierbei ist die Gefahr zu groß, dass Sie den Ball einem Teamkameraden zuspielen, der sich in Ihrer Nähe aufhält, und die Situation immer noch nicht völlig entschärft ist. Benutzen Sie stattdessen den Schuss-Button, um den Ball so weit wie möglich Richtung gegnerisches Tor zu befördern. Nehmen Sie den Ball erst gar nicht richtig an, sondern dreschen Sie ihn schnell in die Ferne. Dasselbe gilt für Standardsituationen. Köpfen Sie den Ball immer mit der Schuss-Taste aus dem Strafraum, um die Situation zu bereinigen. Drücken Sie mehrmals auf die Sprint-Taste, um sich vor Kopfballduellen vor Ihrem Gegenspieler zu positionieren. Diese Methode ist allerdings mit Vorsicht zu genießen, da Sie schnell am falschen Fleck landen.



↑ Legen Sie den Ball am Gegenspieler vorbei und sprinten Sie davon.



↑ Viererketten knacken Sie mit tödlichen Pässen auf die schnellen Stürmer.

Cheats & Codes

Sie kommen bei Ghost Recon 2 oder Godzilla nicht weiter? Gar kein Problem!

Tom Clancy's Ghost Recon 2



↑ Ihr Gegner hat keine Chance gegen Sie.

Ausgabe: 10/04

Geben Sie die Codes während des Spielens im Pausemenü unter „Spieloptionen“ - „Cheats eingeben“ ein.

Gott-Modus: B, B, X, A

Laufende Mission überspringen: B, B, X, Y

Nachschub: B, B, X, X

Team-Gott-Modus: B, B, X, B



↑ Ein Team aus lauter Supermännern.



↑ Hier steigen die Chancen auf den Sieg.

OUTRUN 2

Ausgabe: 10/04

Geben Sie die folgenden Cheats in der Galerie unter dem Menüpunkt „Codes“ ein.

Original OutRun: NINETEEN86

Alle Karten: BIRTHDAY



↑ Noch ist Ihre Begleiterin nicht sonderlich beeindruckt.



↑ Nur noch wenige Kilometer bis zur Ziellinie.

Spieler 3: 500494

Spieler 4: 988551

Unendlich Energie:

Spieler 1: 819342

Spieler 2: 324511

Spieler 3: 651417

Spieler 4: 456719

Unsichtbarkeit:

Spieler 1: 531470

Spieler 2: 118699

Spieler 3: 507215

Spieler 4: 198690

Unverwundbarkeit:

Spieler 1: 338592

Spieler 2: 259333

Spieler 3: 953598

Spieler 4: 485542

GODZILLA SAVE THE EARTH

Ausgabe: 01/05

Um das Cheatmenü zu aktivieren, drücken und halten Sie die Tasten in folgender Reihenfolge: L-Schalter, B, R-Schalter. Lassen Sie diese nun in folgender Reihenfolge wieder los: B, R-Schalter, L-Schalter.

Alle Städte: 659996

Alle Monster: 525955

Unzerstörbare Gebäude: 812304

Energie lädt nicht wieder auf: 122574

Gesundheit aufladen: 536117

Vierfachen Schaden verursachen:

Spieler 1: 259565

Spieler 2: 927281



↑ Nun sind alle Monster unsichtbar.



↑ Godzillas Energiestrahl bratzt gewaltig.



↑ König Gidorah haut kräftig auf den Putz: Hier braucht es keine Abrissbirne mehr.

FLATOUT

Ausgabe: 01/05

Geben Sie den folgenden Begriff als Profilnamen ein. Nachdem Sie die Eingabe beendet haben, verschwindet der Code und Sie können Ihren normalen Namen eintragen.

Alles freischalten: GIVEALL

Viel Geld: GIVECASH

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Ausgabe: 01/05

Unbegrenzte Rail-/Lip-Balance: straightedge

Natas Kaupas: oldskool

Nigel Beaverhausen: Sellout

Paulie: 4-wheeler.

DIE UNGLAUBLICHEN THE INCREDIBLES

Ausgabe: 02/05

Pausieren Sie das laufende Spiel und geben Sie dann die folgenden Codes unter dem Menüpunkt „Geheimnisse“ ein. Die Cheats müssen bei jedem neuen Leben erneut eingegeben werden.

Großer Kopf: einsternium

Kleiner Kopf: deevolve

Feinde und Gegenstände

in der Nähe zerstören: smartbomb

Einfacher Schwierigkeitsgrad: boaplace

Schneller Laufen: mctravis

Schnellerer Spielverlauf: sassmode

Feuerspur: athletesfoot

Mehr Gesundheitsgegenstände: tonylolf

Konstante Gesundheitsanzeige: pinkslip

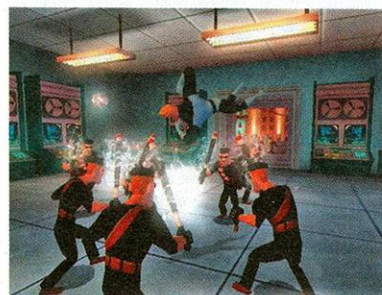
Helfer laden immer Todesgeschosse:

dandruff

Unbegrenzte Flexibilität: flexible

Levelanwahl: springbreak

Durch einen Treffer zerstören: kronos



↑ Die unglaublichesten Cheats gibt's hier.



↑ Hier sieht der Wagen ja noch ganz passabel aus.



↑ Superstunt mit Dauerbalance.



↑ Im zweiten Untergrund-Level.

Ein Viertel der Gesundheit wieder aufladen: uuddrlbas
Unglaublichen-Fähigkeiten-Anzeige auffüllen: Showtime

Aus den Augen schießen (funktioniert nur, bis Sie die Schlagtaste drücken):

gazerbeam

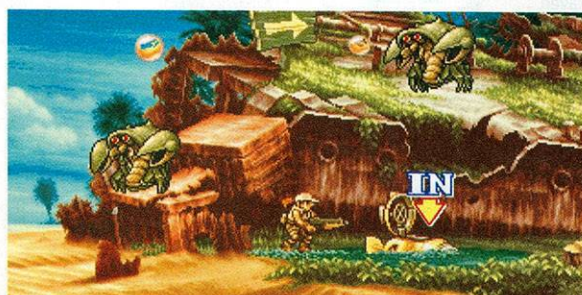
Blitzgeschwindigkeit

(beim Rennen): danieltheflash

METAL SLUG 3

Ausgabe: 02/05

Mithilfe dieses Tricks erhalten Sie in besonders schwierigen Levels oder bei harten Endgegnern eine zweite Chance: Schließen Sie einen zweiten Controller an Ihre Xbox an, spielen Sie aber mit Controller 1. Sobald Sie nun an einer Stelle das Leben Ihrer letzten Spielfigur dem Ende zugehen sehen, drücken Sie schnell auf dem zweiten Controller die Starttaste. Auf diese Weise erhalten Sie drei bis fünf neue Leben, können allerdings nicht auf die Figur zurückgreifen, welche Sie mit Controller 1 als Letztes benutzt haben.



↑ Die Endsequenz rückt mit diesem Tipp in greifbare Nähe.

Madden NFL 2005



↑ Da haut's ihn von den Beinen.

Ausgabe: 10/04

Geben Sie die nachfolgenden Codes unter dem Punkt „Madden Codes“ im „Madden Cards“-Menü ein.

3rd Down: Z28X8K

Z28X8K: P66C4L

Bingo!: J33I8F

Da Bomb: B61A8M

Da Boot: I76X3T

Extra Credit: M89S8G

First and Fifteen: V65J8P

First and Five: O72E9B

Fumbilitis: R14B8Z

Human Plow: L96J7P

Lame Duck: D57R5S

Mistake Free: X78P9Z

Mr. Mobility: Y59R8R

Super Dive: D59K3Y

Tight Fit: V34L6D

Unforced Errors: L48G1E

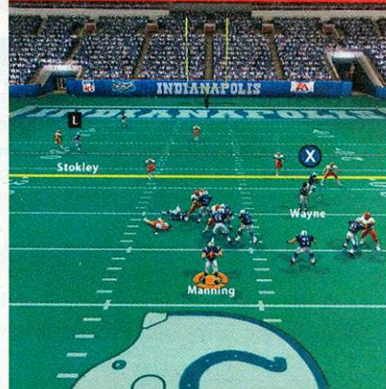
Super Bowl XL: O85P6I

Super Bowl XLI: P48Z4D

Super Bowl XLII: T67R1O

Super Bowl XXXIX: D58F1B

Aloha Stadium: G67F5X



↑ So sieht's aus der Vogelperspektive aus.

OXM Online Cup VI

Verschollene Spieler, Überraschungsgäste und Doppelsiege: Ein wahrhaft spannendes Rennen!

Noch nie herrschte ein so großer Andrang zum OXM-Cup wie zu unserer *OutRun 2*-Herausforderung. Umso merkwürdiger war es, dass, nachdem die Vorrundenbegegnungen bekannt gegeben wurden, einige Titelaspiranten gar nicht zum Rennen erschienen. Grund dafür war anscheinend, dass einige Großhändler nicht bis zum 11. November warteten, um *Halo 2* zu verkaufen, sondern schon am 10. (dem *OutRun*-Challenge-Termin) mit dem begehrten Spiel rausrückten. Und so kam es, dass Jean am 10. November um 18:45 Uhr ganz alleine vor der Xbox saß und die Gruppe D ausfiel. Doch das Schicksal meinte es gut. Denn in Gruppe H gab es zwischen moerte und Game fan90 einen

Doppelsieg. Absolut zeitgleich überschritten beide die Ziellinie und qualifizierten sich für das Halbfinale. In diesem wartete noch eine Überraschung auf die Teilnehmer des dritten Turniers. Völlig unangemeldet mischte sich OXM-Redakteur Manfred Reichl ins Startfeld und ließ sich zusammen mit Jean von Tiefenrausch und Game fan90 abledern. Im glorreichen Finale am 11. November um 19:00 Uhr (Doppeltes Handicap dank *Halo 2*-Veröffentlichung und Ausstrahlung von *Die Simpsons*) fanden sich dann Game fan90, Nervtoeter und Phoenix Master ein. Nach drei Runden über die Piste stach dann letztendlich Doppelsieg-Veteran Game fan90 als Gewinner hervor.



OUTRUN 2

HALBFINALE 1

SPIELER	GAMERTAG
Jean-Reiner Jung	Dexter Raven
Marc Schröder	RikRobotnik
Björn Bock	SEF tIger
Marco Musilli	Phoenix Master

GEWINNER → PHOENIX MASTER

HALBFINALE 2

SPIELER	GAMERTAG
Jean-Reiner Jung	Dexter Raven
Martin Munkel	AtomicChicken
Sascha Seelhof	moerte
Mitchell Grave	Nervtoeter

GEWINNER → NERVTOETER

HALBFINALE 3

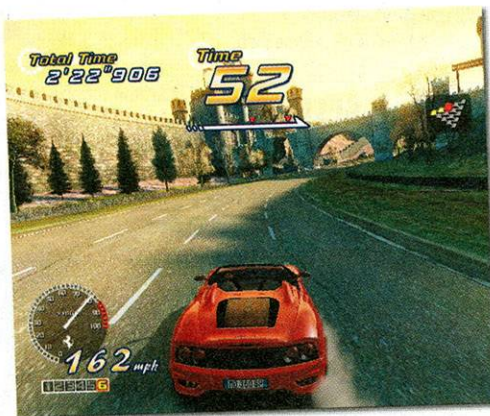
SPIELER	GAMERTAG
Jean-Reiner Jung	Dexter Raven
Dominik Schwarz	Tiefenrausch
Silvio Foth	Game fan90
Manfred Reichl	HaiScore

GEWINNER → GAME FAN90

FINALE

SPIELER	GAMERTAG
Jean-Reiner Jung	Dexter Raven
Marco Musilli	Phoenix Master
Mitchell Grave	Nervtoeter
Silvio Foth	Game fan90

GEWINNER → GAME FAN90



OXM Online Cup VIII

Wer schlägt Manfred Reichl in seinem Lieblingsspiel?

Nach Rennspielen, Flug-Action und Ego-Shootern wird es extrem sportlich im OXM-Online-Cup. Denn beim nächsten Mal fordert unser Redaktions-Vorzeige-Fußballer Sie zu einem Turnier in *Pro Evolution Soccer 4* heraus. Um mitzumachen, benötigen Sie lediglich die Vollversion von *Pro Evolution Soccer 4* und einen Xbox-Live-Zugang. Ihre Anmeldung schicken Sie dann bitte an die E-Mail-Adresse: oxmcup@computec.de

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

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

Sie erhalten von uns eine Bestätigungsmail, sobald Sie zur Teilnahme zugelassen werden. Anmeldeschluss ist der 5. Januar 2005, der Austragungszeitraum des Turniers die Woche vom 10. bis zum 14. Januar 2005. Die Ergebnisse werden in Ausgabe 04/2005 bekannt gegeben.



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.

LeserZeugnis

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Xbox	☐	☐	☐
Xbox Live	☐	☐	☐
PlayStation 2	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
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: Star Wars KOTOR II	_____	☐	☐	☐
Vorschau: Oddworld: Strangers Verg.	_____	☐	☐	☐
Vorschau: Cold Fear	_____	☐	☐	☐
Test: Prince of Persia: Warrior Within	_____	☐	☐	☐
Test: Call of Duty: Finest Hour	_____	☐	☐	☐
Test: Ski Racing	_____	☐	☐	☐
Leserbriefe	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung Der Herr der Ringe	_____	☐	☐	☐
Cheats & Codes	_____	☐	☐	☐

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

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!



10. Seit welcher Ausgabe lesen Sie das DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?
(Aktuelle Ausgabe: 02/05)

Angabe: ____/____

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 02/05,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

Ab dem 19. Januar im Handel!



NÄCHSTEN MONAT

Das Offizielle Xbox-Magazin

TESTS



Dead or Alive Ultimate

Schon diesmal wollten wir die Prügel-Grazien genauer unter die Lupe nehmen, leider zierten sich diese noch.

Midnight Club 3 DUB Edition

Ob der Rockstar-Titel das Zeug zur neuen Tuning-Referenz hat, erfahren Sie - wenn alles glatt läuft - nächstes Mal.

MechAssault 2: Lone Wolf

Zum zweiten Mal werden die riesigen Battle-Mechs auf actionsüchtige Xbox-Besitzer losgelassen.

Scrapland

Und noch ein Titel, in dem Roboter eine wichtige Rolle spielen, steht unmittelbar vor seiner Fertigstellung.

Blinx 2: Masters of Time & Space

Haarscharf schrammte das Jump&Run-Sequel am Redaktionsschluss vorbei. Aber nächstes Mal klappt es!

.... und mehr.

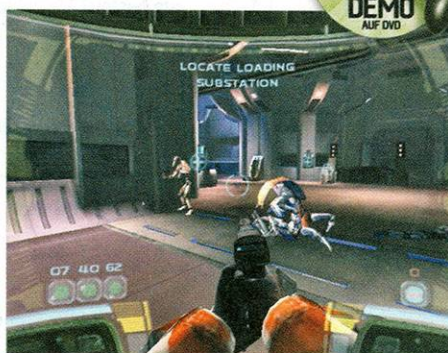
Auf der nächsten OXM-Demo-DVD!

Auch unsere nächste DVD ist wieder voll gepackt mit tollen Inhalten.



Forza Motorsport

Haben wir Sie mit der Vorschau in dieser Ausgabe heiß gemacht? Dann testen Sie es nächstes Mal einfach an.



Star Wars Republic Commando

Als schießwütiger Klon-Krieger sorgen Sie für eine Menge Rabatz im Star Wars-Imperium.



Outlaw Golf 2

Verrückte Typen lochen ein.



Worms Forts: Unter Belager.

Kampfästige Würmer laufen Amok!



Spaß hoch 8!

Acht Classic-Demos für neue Leser!

SOWIE TONNENWEISE VIDEOS, DOWNLOADS UND SPIELSTÄNDE!



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: Manfred Patrick Reichl, Bernd Holtmann,
Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin), Sascha Dowitz
(freier Mitarbeiter)
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

ERSCHEINUNGSWEISE:
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN erscheint monatlich
(12 Ausgaben pro Jahr).
Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten 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 veröffentlichten
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder
Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ANZEIGENKONTAKT:

CMS Media Services GmbH,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49(0)911-28 72-134, Fax: +49(0)911-28 72-241
E-Mail: bettina.mueller@computec.de
Anzeigenleitung: Ina Willax
E-Mail: ina.willax@computec.de

PRODUKTION

Martin Clossmann, Ralf Kutzer

VERTRIEBSLEITER

Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB

Burda Medien Vertrieb

DRUCK

RR Donnelley Europe
30-733 Krakau

MANAGEMENT

THE FUTURE NETWORK

Global Brand Manager:

David Barrow (+1 206 4231921)
dbarrow@imaginemedia.com
International 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:

James Ashton-Tyler, Steve Brown, Emma Parkinson,
Julie Stuckes, 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 Future Games 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 Global Brand Manager David Barrow
unter +1 206 4231921 oder dbarrow@imaginemedia.com

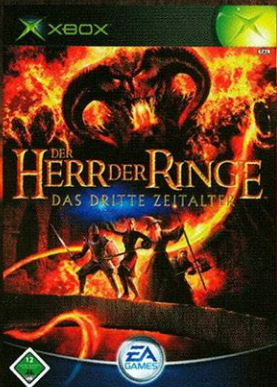
The Future Network serves the information needs of groups of people who
share a passion. We aim to satisfy their passion by creating magazines and
websites that offer superb value for money, and are a pleasure to read and
to visit. This simple strategy has helped create one of the fastest-growing
media 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 licence from
Microsoft Corp.

KÄMPFST DU
FÜR DIE GEFÄHRTEN?
ODER WIRST DU
SIE VERNICHTEN?

Erlebe im ersten Rollenspiel in Mittelerde die epischen Schlachten in einer neuen Spieltiefe. Definiere die Kampfregeln mittels einer innovativen und Runden basierten Kampfstrategie. Poliere deine Waffen, Kampfstile und Charakterentwicklungen mit jeder abgeschlossenen Mission aus der Film-Trilogie. Oder kämpfe auf der Seite des Bösen und vernichte einfach alles, was dir in den Weg kommt.

Deine neue Mission beginnt unter www.d3z.eagames.de



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

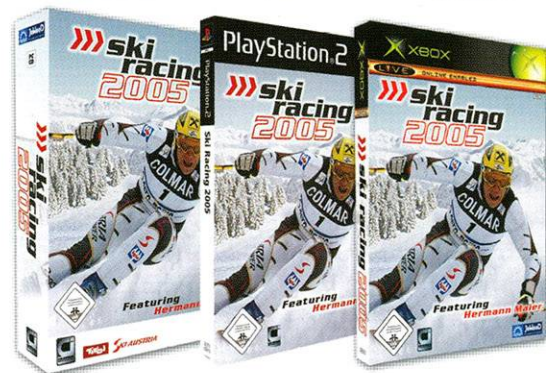
NEW LINE CINEMA



Challenge Everything

»»» ski racing 2005

Featuring
Hermann Maier



www.skiracing2005.com



beginnt am...

10:12:04

- »» Die steilsten Hänge
- »» Die weitesten Sprünge
- »» Die brutalsten Stürze

Alle Originalstrecken der Saison 2004/2005 wie zB Kitzbühel, Wengen, Val d'Isere, Garmisch Partenkirchen, Schladming, u.v.m. (originalgetreue Streckendaten durch GPS-Vermessung)

