



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

EXKLUSIV AUF DVD:

12 SPIELBARE
DEMOS



Forza Motorsport

- Forza Motorsport
- Outlaw Golf 2
- Star Wars Republic Commando
- Worms Forts: Unter Belagerung
- Prince of Persia: Warrior Within
- Conflict: Vietnam
- Sudeki
- Dead or Alive Ultimate
- Dungeons & Dragons: Heroes
- RalliSport Challenge 2
- Top Spin
- Deus Ex: Invisible War

5 VIDEOS



MechAssault 2: Lone Wolf

- MechAssault 2: Lone Wolf
- Scrapland
- Yu-Gi-Oh!
- Die Wiege des Schicksals
- Scaler
- Prince of Persia: Warrior Within
- Entwickler-Interview

5 SPIELSTÄNDE



Tony Hawk's Underground 2

- Tony Hawk's Underground 2
- Tenchu: Return from Darkness
- Terminator 3: The Redemption
- Tiger Woods PGA Tour 2005
- Deus Ex: Invisible War

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
JEDES XBOX-SPIEL BEWERTET

OFFIZIELL
SPIELBAR
AKTUELL



JADE EMPIRE

EXKLUSIVES VORSCHAUMATERIAL!
Hat Fable jetzt ausgedient?

MECHASSAULT 2

Das furiose Actionspektakel
im großen Fünf-Seiten-Test!

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



AUSGABE 39
03/2005



HANDY-STUFF



CHECK DIE HANDY TUNES

COOL HITS

82569 SWEETEST POISON
82568 FUFFIES IM CLUB
82567 POP YA COLLAR
82566 AMERICAN IDIOT
82565 LEAVING NEW YORK
82564 MY BOO
82560 SHAKE THAT
82557 PERSONAL JESUS
82555 PUMP IT UP
82538 HOW COME
82537 BURN
82448 HEY YA!

82447 THE WAY YOU MOVE
82531 FOOTBALL IS COMING HOME
82530 ROSES
82526 SHORTY DOOWOP
82524 LET'S GET IT STARTED
82522 TROY
82492 MEIN BLOCK
82465 ICH, ROQUE
82455 SUGA, SUGA
82452 I'M STILL IN LOVE WITH YOU
82439 YEAH
82724 SIEHST DU DAS GENAU SO
82384 SUPERSTAR
82383 I FEEL YOU

KULT KRACHER

81764 DAS A-TEAM
81174 DAS BOOT
81865 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
81814 MISS MARPLE
81182 DIE MAUS
81164 MISS IMPOSSIBLE
81809 DER PATE
82344 SEX AND THE CITY
81819 MANA MANA
81653 BACARDI FEELING
81041 DEUTSCHE HYMNE
82460 SUMMER IN THE CITY
82459 HIGHWAY TO HELL
82458 LAMBADA
82531 FOOTBALL 5 COMING HOME
81173 HEIDI

81166 BIENE MAJA
81155 WIE ARE THE CHAMPIONS
81862 FLIPPER (TITELMELODIE)
82060 USA HYMNE
81032 ANTON AUS TIROL
82519 ALF
82518 BIENE MAJA
82516 BUGS BUNNY SHOW
82514 DIE TAGESSCHAU
82513 HEIDI
82511 RELAX
82510 ROCKY
82509 YMCA
82508 BEZAUBERENDE JEANNIE
82473 GHOSTBUSTERS
82472 NEW YORK
82471 IT'S RAINING MEN
82470 DER PUMUCKEL IST DA
82469 HELLS BELLS
82468 GOOD SAVE THE QUEEN

MONO FÜR ALLE GÄNGER NOKIA, SIEMENS, POLYPHON, FÜR ALLE POLY-FÄHIGEN HANDYS
Polyphon und monophon

PERSONAL PICS JETZT FÜR

1.99 Euro

 <Name> 44489	 <Dein Verein> 44784	 <Name> 44418	 <NAME> 44564	 <NAME> 44829
 <NAME> 44500	 <NAME> 44773	 <NAME> 44811	 <NAME> 44763	 <NAME> 44823
 44828	 <NAME> 44497	 >NAME< 44826	 <NAME> 44825	 <NAME> 44824

SMS mit: "OXD" + Bestellnummer und einem Namen an 84242* (z.B.: "OXD 44418 Heike")
Pics an deine Freunde schicken? Hinter die Bestellung Zielrufnummer eingeben!

HOT HANDY VIDEOS

 32001	 32002	 32009	 32004
 32005	 32006	 32007	 32008

FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263), SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!

vorher nachher

Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!
Bestellnummer 41016
FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

Animated Clips

Mega-Geill! Farbige Animation Clips auf Deinem Display!

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

 42665	 42669	 42229
 42657	 42703	 42181
 42318	 42223	 42212
 42438	 42440	 42668
 42410	 42208	 42776

REAL SOUNDS

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE GERÄUSCHE, DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST.

36069 100 FÜRZE NEU!
36070 100 % BEFRIEDIGUNG NEU!
36071 3 SCHWULE PFARRER NEU!
36072 ALARM ALARM NEU!
36073 BABY BABY NEU!
36074 BAD BOY HMMH NEU!
36075 BIG ORGASMUS NEU!
36076 CHINESE EKSTASE NEU!
36077 FETTER RÜLPSE NEU!
36078 FRANKENSTEIN NEU!
36079 GAMEOVER NEU!
36080 GEILE GLOCKEN NEU!
36081 GROOVYBABY NEU!
36082 HALLELUJAHENDEL NEU!
36083 HAPPY BIRTHDAY! NEU!
36084 HIHI HI HIHIHI NEU!
36085 HORROR WERWOLF NEU!
36086 INPUT PASSWORD NEU!
36087 HOSENSCHEISSER NEU!
36088 NASA COUNTDOWN NEU!
36089 RAUCHERHUSTEN NEU!
36090 ROCK IDOL NEU!
36091 SCHLACHT-HYMNE NEU!
36092 TARZAN BEKIFFT NEU!
36093 TEUFISCHE LACHE NEU!
36094 JODEL! NEU!
36054 SEX, SEX, SEX
36055 SÜSSE ASIATIN
36057 WILDER HÖHEPUNKT
36058 WILDE NONNE
36027 SCHNARCHEN
36028 EINE TOILETTENSPIÜLUNG
36052 KOTZELN TOTAL
36056 HEFTIG ABKOTZEN
36059 LESBEN FREIZÜGIG
36060 SCHULHOFGEFLÜSTER
36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE

FÜR ALLE GEEIGNETEN HANDYS, SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

WALLPAPERS

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN

 42647 NEU	 42674 NEU	 42241 NEU	 42282 NEU	 42819 NEU	 42780 NEU	 42317 NEU
 42139	 42065 NEU	 42132 NEU	 42745 NEU	 42747 NEU	 42730 NEU	 42112 NEU
 42189	 42749	 42412	 42746 TOP-HIT	 42750 TOP-HIT	 42768	 42740 NEU
 42375	 42752	 42239 TOP-HIT	 42793	 42329 TOP-HIT	 42152 TOP-HIT	 42041
 42490	 42818 TOP-HIT	 42751 TOP-HIT	 42778 TOP-HIT	 42561 NEU !!	 42804 NEU !!	 42781 NEU !!
 42103	 42100	 42149	 42758	 42812	 42512	 42729 TOP-HIT
 42699 TOP-HIT	 42748 TOP-HIT	 42775 TOP-HIT	 42803 TOP-HIT	 42802 TOP-HIT	 42409	 42124
 42772 TOP-HIT	 42411 TOP-HIT	 42810	 42409	 42391	 42392	 42762 NEU
 42782 TOP-HIT	 42089 NEU	 42685 NEU	 42425	 42154	 42791 NEU	 42814 NEU
 42770 NEU	 42769	 42787	 42760 NEU	 42817 NEU	 42789 NEU	 42785 TOP-HIT

UND SO WIRD BESTELLT:

www.handyfutter.de

Sende "OXD"+Bestellnr.

Oder ab jetzt gleich 70 % SPAREN ??? Sende "START OXD" + Bestellnummer an

an die **86688***

z.B. OXD 42187 für unser sexy Babe

87555 **

und spare jeden Tag mit unserem genialen regelmäßigen Abonnement

WÄHLE EINFACH **0190 851869** 1.86€ /min
* 0900545401 * 0900902305
e 3.33/min SFR 4.23/min

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct). ** Sende STOP OXD + urspr.Aboname zum Beenden.
max 1.99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket.
* max 2.98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). ** max, 1,86/min



OFFIZIELL
ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR
DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

AKTUELL
NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



↑ DIE ALBERNE REDAKTION IM NIESELREGEN Von links nach rechts: Wojtek Pruchnicki (Layout), Florian Hannich (Layout), Lars Kromat (Layout), Jean-Reiner Jung (leitender Redakteur), Bernd Holtmann (Redakteur), Manfred Reichl (Redakteur) und Sascha Dowidat (freier Mitarbeiter).

In der Lüneburger Heide auf Studienreise: Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin)

ERWISCHT!

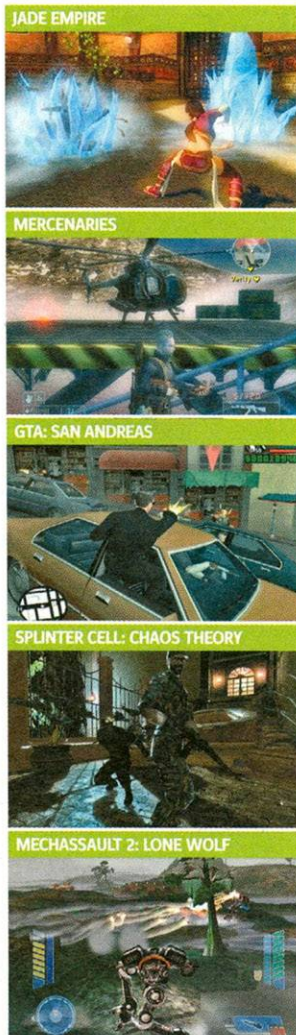
Hey, Sie! Ja genau, Sie! Sie stehen doch bestimmt gerade in Ihrem Stammzeitschriftenladen und praktizieren das, was man im Allgemeinen als Stöbern bezeichnet. Wenn die Antwort ja lautet, dann gehen wir doch bestimmt auch recht in der Annahme, dass man Sie seit Weihnachten zum großen Fankreis von Microsofts wuchtiger Konsole zählen kann, nicht wahr? Super! Hiermit wollen wir Sie ganz herzlich begrüßen und Sie dazu ermuntern, nicht länger nach einem Leib-und-Magen-Magazin für Ihre neue Konsole zu stöbern. Denn mit dem OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN halten Sie genau das in der Hand, was Sie suchen, und noch einiges mehr. Mit diesem Magazin erhalten Sie nicht nur aktuelle Informationen rund um die Box sowie kritische und unabhängige Spieltests, sondern auch exklusive spielbare Demos, welche Sie in keinem anderen Heft finden. Und jetzt das Beste: Extra für Sie haben wir auf diese DVD spielbare Demo-Versionen von absoluten Xbox-All-time-Classics draufgepackt, die man unbedingt gespielt haben muss. So, jetzt aber ab an die Kasse mit Ihnen. Die Xbox will gefüttert werden!

... UND HALLO LIEBE STAMMLESER

Sie verstehen sicherlich, dass wir zuerst die neuen Leser begrüßen wollten. Seien Sie nett zu Ihnen, wenn Sie sie bei Xbox Live online sehen. Früher oder später kämpft einer dieser Neu-linge vielleicht an Ihrer Seite im *Halo 2*-Deathmatch :-).

In diesem Sinne:
Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



Die Top-Themen

Jade Empire
Bioware schlägt zurück ab Seite 12

Mercenaries
Knallharte Söldner ab Seite 20

GTA: San Andreas
Endlich geht's weiter ab Seite 28

Splinter Cell: Chaos Theory
Schleichender Spion ab Seite 32

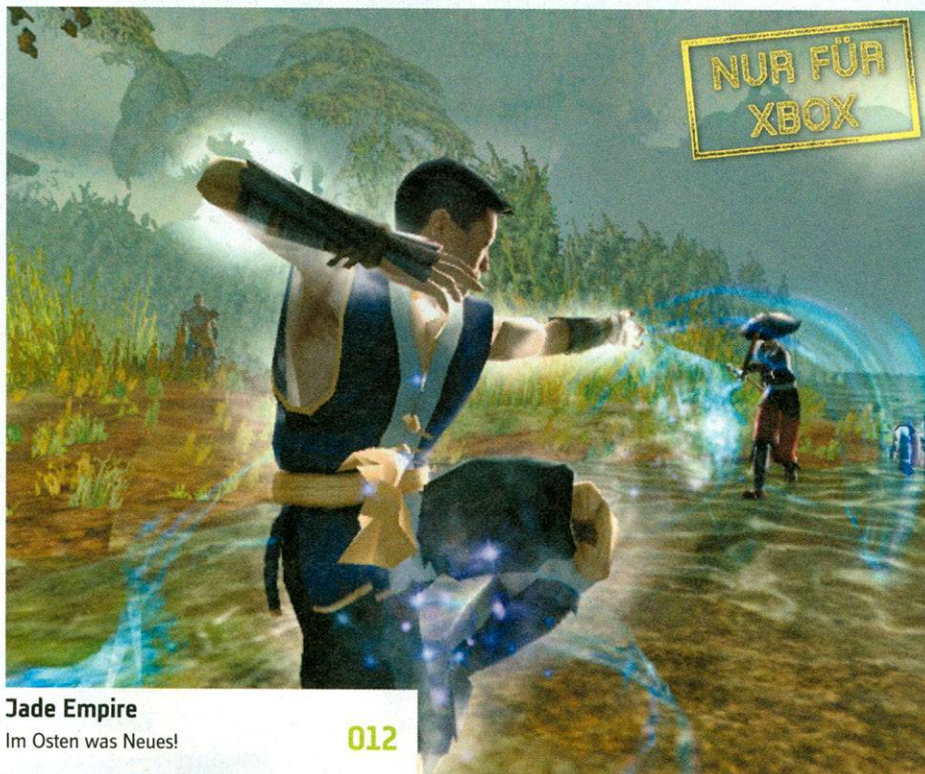
MechAssault 2: Lone Wolf
Riesige Action ab Seite 40

Outlaw Golf 2
Albernes Einlochen ab Seite 60



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt 03/2005



Jade Empire

Im Osten was Neues!

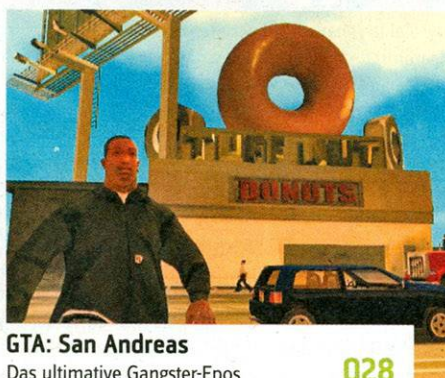
012



Mercenaries

Kaputt-Mach-Man und seine Freunde

020



GTA: San Andreas

Das ultimative Gangster-Epos

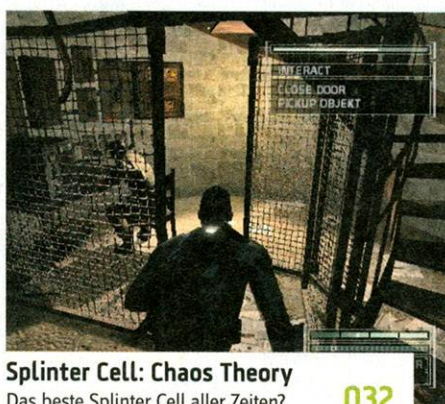
028



Medal of Honor: Dogs of War

Eines neues Kapitel in der Kriegs-Saga

026



Splinter Cell: Chaos Theory

Das beste Splinter Cell aller Zeiten?

032

AKTUELL

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

VORSCHAU

Constantine	018
Grand Theft Auto: San Andreas	028
Hitman: Blood Money	024
Jade Empire	012
Medal of Honor: Dogs of War	026
Mercenaries	020
Splinter Cell: Chaos Theory	032
TimeSplitters: Future Perfect	016

TEST

Blinx 2: Masters of Time & Space	050
ESPN NBA 2k5	054
ESPN NFL 2k5	058
ESPN NHL 2k5	056
King of Fighters 2000/2001	053
MechAssault 2: Lone Wolf	040
Miami Vice	052
NFL Street 2	059
Outlaw Golf 2	060
Scrapland	046

PLAY:MORE

Demo-Anleitungen	070
DVD-Cover	078
Gewinnspiel	079
Cheats & Codes	092
Komplettlösung:	
Prince of Persia: Warrior Within	080
Kurztipps: Halo 2 Online	090
Leser-Zeugnis	097
OXM-Online-Cup	096

RUBRIKEN

Editorial	003
Impressum	098
Inhaltsübersicht	004
Leserbriefe	036
Redaktionsvorstellung	038
Spiele-Index	005
Vorschau auf das nächste Heft	098

Spiele-Index

Blinx 2: Masters of Time & Space	050
Böse Nachbarn	006
Burnout 3	009
Constantine	018
Delta Force: Black Hawk Down	008
Doom 3	007
ESPN NBA 2k5	054
ESPN NFL 2k5	058
ESPN NHL 2k5	056
Gene Troopers	007
GoldenEye: Rogue Agent	092
Grand Theft Auto: San Andreas	028
Halo 2	009, 090
Hitman: Blood Money	024
Jade Empire	012
Juiced	007
King of Fighters 2000/2001	053
Madden NFL 2005	095
MechAssault 2: Lone Wolf	040
Medal of Honor: Dogs of War	026
Mercenaries	020
Miami Vice	052
Mortal Kombat Deception	093
NBA Live 2005	093
Need for Speed Underground 2	092
NFL Street 2	059
Outlaw Golf 2	060
Prince of Persia: Sands of Time	092
Prince of Persia: Warrior Within	080
Pro Evolution Soccer 4	009
Rainbow Six: Lockdown	007
Scrapland	046
Shadowrun	007
Splinter Cell Chaos Theory	032
Stolen	007
Super Monkey Ball Deluxe	006
TimeSplitters: Future Perfect	016
UEFA Champions League	008



MechAssault 2: Lone Wolf

Die Fortsetzung des genialen Shooters

040



Scrapland

Roboter-Rabatz im Weltraum

046

DVD-Inhalt ab Seite 70

Die Demos

- Conflict: Vietnam
- Dead or Alive Ultimate
- Deus Ex: Invisible War
- Dungeons & Dragons: Heroes
- Forza Motorsport
- Outlaw Golf 2
- Prince of Persia: Warrior Within
- RalliSport Challenge 2
- Star Wars: Republic Commando
- Sudeki
- Top Spin
- Worms Forts: Unter Belagerung



Forza Motorsport



Star Wars Republic Commando

Spielstände

- Deus Ex: Invisible War
- Tenuhu: Return from Darkness
- Terminator 3: The Redemption
- Tiger Woods PGA Tour 2005
- Tony Hawk's Underground 2



Outlaw Golf 2

News



Gedankenspiel
VON BERND HOLTMANN

Plattformrätsel

Die Xbox ist nach wie vor die technisch fortschrittlichste Konsole, auch wenn das gute Stück am 14. März 2005 schon drei Jahre alt wird. Diesem Technikfortschritt tragen die Spielehersteller aber nur bedingt Rechnung, denn selbst neue Ego-Shooter werden gleichzeitig für mehrere Konsolen-Plattformen entwickelt. Und was macht man als ausgefuchster Entwickler dann? Richtig: Man baut das Technikgerüst auf der hardwaretechnisch schwächsten Konsole und konvertiert das Ergebnis schließlich für die leistungsstarke Xbox. Das wäre an sich nicht so schlimm, wenn bei der Konvertierung höher aufgelöste Texturen und die besonderen Grafikmuskeln der Xbox zum Einsatz kämen. Aber leider ist dies oft nicht der Fall. Nach optischen Leckerbissen wie *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, *Halo 2* oder *Fable* kann und möchte ich keine matschigen Texturen mehr sehen, bitte. Sobald ich in den ersten Pressemitteilungen neben dem Xbox-Logo noch andere Konsolenlogos sehe, ahne ich schon, dass mich hier kein technisches Meisterwerk erwarten wird. Schade, eigentlich.

Super Monkey Ball Deluxe

Das große Spiel um den kleinen Affen bald für die Xbox!



↑ Das ist nicht FIFA 2005, sondern eines der vielen Minispiele.



↑ Hier müssen Sie stets auf der grünen Fläche bleiben.

Die Geschicklichkeitsspiele *Super Monkey Ball 1* und *2* erschienen lediglich für Nintendos GameCube. Jetzt arbeitet Sega allerdings an einer Umsetzung für die Xbox – und die hat es in sich. Neben den beiden kompletten Spielen baut man 46 brandneue Levels ein, sodass Konsolenspezialisten ihre Geschicklichkeit in rund 300 Levels unter Beweis stellen können. Fans von Online-Duellen werden allerdings enttäuscht, denn ein Xbox-Live-Modus ist nicht geplant. Die Screenshots werden dem witzigen Spielprinzip nicht ganz gerecht, weil die quietschbunte Optik zu stark an einfache Kinderspielen erinnert. Dabei stellt *Super Monkey Ball Deluxe* gleichermaßen die Geduld und das Geschick der kleinen und großen Zocker auf die Probe: Sie spielen einen niedlichen Affen, der in einer transparenten Kugel gefangen ist. Mit dem Analogstick bewegen Sie diese Kugel, um bestimmte Ziele zu erreichen. Das mag leicht klingen, aber die Levels werden durch zusätzliche Zeitlimits, Puzzles, Irrgärten, Hindernisse, Gegner oder einzusammelnde Bananen immer schwieriger. Besonders witzig ist der Mehrspieler-Modus mit drei weiteren Spielern an einer Xbox, denn dort warten eine Menge Minispiele darauf, von Ihnen entdeckt zu werden: Golf, Fußball, Baseball und Bowling sind nur einige der spaßigen Games. *Super Monkey Ball Deluxe* erscheint im März, eine exklusive Demo für Sie ist übrigens gerade in der Mache. (bh)

→ Info: Sega, www.sega.com

Böse Nachbarn

Anwohnerbelästigung für Profis: JoWood zeigt Ihnen, wie Sie Nachbarn nerven.

Für einige Leute wird der Krieg mit dem Nachbarn schnell zur lieben Gewohnheit. In *Böse Nachbarn* können solche Menschen ihrem Anwohnerhass ohne schlechtes Gewissen freien Lauf lassen und auf dem Bildschirm ein wenig Rache nehmen. In dem 2D-Titel schlüpft man in die Rolle



↑ Einfach: Benutze Sessel mit Furzkissen.

des pffigen Woody, der sich gegen seinen Ekelnachbarn Rottweiler, dessen Mutter und dessen Angebotete Olga durch kleine Streiche wehrt. Dazu dringt er in Rottweilers Heim ein, sucht Objekte und kombiniert diese dann. Da der dumme Rottweiler einen festen Tagesrhythmus verfolgt, sind seine Laufwege im Haus berechenbar. Wird Woody zum Beispiel dabei erwischt, wie er ein glühendes Bügeleisen an das Telefon montiert, prügelt Rottweiler den Protagonisten gerne durch die Wohnung. In 14 Szenarien und vier verschiedenen Spielmodi können Sie ab dem 11. Februar dem bösen Nachbarn das Leben zur Hölle machen. Der Kostenpunkt: 20 Euro. (bh)

→ Info: JoWood, www.jowood.com



↑ Woody sabotiert den Nachbarn auch außerhalb seiner Wohnung.

Gene Troopers

TDKs Ego-Shooter setzt sich von der Konkurrenz deutlich ab.

Ein neuer Ego-Shooter ist derzeit bei TDK in der Mache. *Gene Troopers* spielt in der Zukunft und lehnt sich stark an die klassischen Science-Fiction-Welten von *Flash Gordon*, *Buck Rogers* und *Barbarella* an. In dieser Zukunftswelt nutzt eine gewiefte Alienrasse die Menschen als Biomaterie, um sie durch geschickte genetische Veränderungen zu optimalen Kriegerern zu verwandeln. Aufgrund einer technischen Störung kann der Spielcharakter diesem Schicksal gerade noch entkommen, allerdings hat seine Verwandlung bereits eingesetzt ... Auf der Suche nach einer Heilmöglichkeit und der Flucht vor den Gene Troopers sind Sie aber nicht allein, denn Ihnen stehen mehrere KI-gesteuerte Charaktere mit besonderen Fähigkeiten zur Seite. Viel Wert legt man auf den flexiblen Spielverlauf, denn einige Pfade eröffnen sich zum Beispiel erst, wenn bestimmte Gegenstände gefunden oder Mechanismen ausgelöst wurden – manche Orte müssen Sie sogar mehrmals besuchen, um voranzukommen. Mindestens ebenso wichtig ist den Entwicklern die Interaktion mit der Spielwelt, verriet uns TDK-Mann Michael Domke bei seinem Besuch in der Redaktion. Als vorsichtiger Scharfschütze finden Sie zum Beispiel häufig entsprechende Waffen, während Sie als Aushilfsrambo oft auf aggressive Gegner treffen. In der gezeigten Fassung macht *Gene Troopers* bereits eine sehr gute Figur. Einen festen Releasetermin gibt es noch nicht. (bh)

➔ Info: www.tdk-mediactive.com



➔ Der gezeigte Level war besonders detailreich – so lieben wir es.



➔ Tödliche Sonnenstrahlen lassen sich mit einem Trick umgehen.

Stolen Meisterdieb Garret und Sam Fisher bekommen bald Konkurrenz!



➔ Einen falschen Schritt und die Wachen stürmen diesen Raum.

Das größte Museum von Forge City bekommt ein Problem: Es werden Dinge gestohlen, aber noch weiß niemand davon, denn Diebin Anya gibt sich größte Mühe, ihren Coup nicht auffliegen zu lassen. Während ihrer Diebstour kommt sie einer vermeintlichen Verschwörung auf die Schliche, der sie in vier großen Levels auf die Spur geht. *Stolen* verspricht Spielspaß für mehr als zehn Stunden, in denen Sie als die flinke Diebin nicht nur Wachmänner überlisten, sondern auch Schlösser und Tresore knacken und schwere Türen aufschweißen. Dabei können Sie mit Elektropfeilen unerwartete Störenfriede betäuben und patrouillierende Wachen mit kleinen Sonden markieren, die dann deren Laufweg anzeigen. *Stolen* erscheint voraussichtlich im Frühjahr. (bh)

➔ Info: Hip Games, www.hip-games.com

Neusticker

Doom 3 schon im März

In Amerika haben zwei Online-Versandhäuser einen Fehler begangen und noch vor der offiziellen Bekanntgabe des Veröffentlichungstermins die Collector's Edition der Xbox-Fassung von *Doom 3* im Internet angeboten. Die Firmen EB Games und Gamestop hatten als Datum den 1. März genannt und sogar ein Bild der Verpackung auf ihre Webseiten gestellt. Im vergangenen Jahr wurde der Veröffentlichungstermin des heiß erwarteten Ego-Shooters immer wieder nach hinten verschoben. Ob und wann die Collector's Edition (gefüllt mit einer Making-of-DVD sowie für die Xbox umgebauten, alten Versionen der Spieleserie) in Deutschland erscheint, ist aufgrund der drohenden Indizierung Gefahr fraglich. (bh)

➔ Info: Activision, www.activision.de

Juiced kommt!

Der Rennspieletitel *Juiced* wird noch im Frühjahr für die Xbox erscheinen. Ursprünglich war die Veröffentlichung von Acclaim für den Oktober 2004 angesetzt. Nachdem der Publisher aber aus Geldnot das Geschäft einstellen musste, übernahm Konkurrent THQ die Rechte für die Veröffentlichung. Unter neuer Flagge arbeitet das Entwicklungsteam Juice Games derzeit an neuen Wagen, der Spielführung und der Optik, um das Spiel im Mai in den Handel zu bringen. *Juiced* wird rund 50 lizenzierte Wagen, hunderte optische Aufbesserungen, eine realistische Fahrphysik mit detailliertem Schadensmodell und ein crewbasiertes Team-Rennsystem besitzen. (bh)

➔ Info: THQ, www.thq.de

Deutschland in den Schatten

Microsoft hat sich die Rechte an dem beliebten Pen-and-Paper-Rollenspiel *Shadowrun* gesichert – das wissen wir bereits eine Weile. Nachdem Day 1 Studios jetzt die Entwicklung von *MechAssault 2: Lone Wolf* (siehe Test ab Seite 40) abgeschlossen hat, liegt die Vermutung nahe, dass sich die Firma an die nächste Umsetzung von Spielematerial des ehemaligen FASA-Studios macht. Das düstere Science-Fiction-Universum von *Shadowrun* wurde übrigens bereits 1989 von der FASA Corporation ins Leben gerufen – der gleichen Firma, die auch für das bekannte *Battlemech*-Rollenspiel verantwortlich war. (bh)

➔ Info: Day 1 Studios, www.day1studios.com

Neusticker

EA kauft Ubisoft

Vier Tage vor Weihnachten schockte Electronic Arts die Presselandschaft mit der Erklärung, man wolle 19,9 Prozent des französischen Konkurrenzunternehmens Ubisoft kaufen. Die Franzosen entwickeln unter anderem die bekannten Spieleserien *Splinter Cell*, *Rainbow Six* und *Prince of Persia*. Die Anteile sollen zwischen 85 und 100 Millionen Dollar kosten, vermutet das *Wall Street Journal*. EA äußerte sich bislang nicht darüber, ob man die Firma kaufen wolle, allerdings bedeutet diese Möglichkeit, dass EA größter Aktionär von Ubisoft werden könnte und dadurch ein Mitspracherecht bekäme. Die Firmenleitung ist über den feindlichen Finanzangriff nicht glücklich und versucht mit den restlichen Aktionären, die Übernahme abzuwenden. Electronic Arts könnte sich die Komplettübernahme problemlos leisten, denn der Softwaregigant fuhr im vergangenen Geschäftsjahr immerhin einen prächtigen Gewinn von 577 Millionen Dollar ein. (bh)

→ Info: Financial Times Deutschland, www.ftd.de

Molyneux von Queen geehrt

Zum Jahreswechsel war der englische Spieledesigner Peter Molyneux offenbar sehr überrascht, als er einen Blick auf die Neujahrsehrenliste der Queen geworfen hatte, denn dort stand auch sein Name. Den Titel „Officer of the British Empire“ habe er sich für seine Dienste in der Spieleindustrie verdient, war dort zu lesen. Im Gespräch mit dem Fernsehsender BBC war Molyneux überrascht: „Das kam aus heiterem Himmel ... ich hätte niemals gedacht, dass ich so eine Ehre verdient habe.“ Molyneux gründete 1997 die Softwarefirma Lionhead Studios und hat mit dem Xbox-Rollenspiel *Fable* eines der besten Spiele des vergangenen Jahres entwickelt. (bh)

→ Info: Lionhead, www.lionhead.co.uk

Driver-Entwickler geht

Der Gründer der Softwareschmiede Reflections verlässt nach 20 Jahren die Firma. Noch hat der Firmengründer keine Pläne für die Zukunft, er beabsichtigt aber, weiterhin „erfolgreiche Spiele in den Handel zu bringen.“ Edmondson veröffentlichte sein erstes Computerspiel 1984 im Alter von 15 Jahren. 2004 erschien mit *Driv3r* sein vorerst letztes Spiel. Auch wenn dafür ein riesiger Aufwand betrieben wurde, blieb der große Erfolg leider aus (Test in Ausgabe 08/2004, 70 %). (bh)

→ Info: Reflections, www.driv3r.com

Delta Force: Black Hawk Down

Im Anzug: das erste Xbox-Live-Spiel für bis zu 32 Spieler

Climax werkelt an *Black Hawk Down*, einem Shooter, der sich an den Begebenheiten im Mogadischu des Jahres 1993 orientiert. Besonders interessant wird der Mehrspieler-Modus, denn in diesem Spiel können bis zu 32 Spieler gleichzeitig mit- und gegeneinander antreten. Die Levelkarten sind entsprechend groß geraten, sodass Spielern genügend Platz zur Verfügung steht, um zum Beispiel Hinterhalte mit Tretminen zu planen oder sich als Scharfschütze zu verstecken. Der Einzelspieler-Modus soll mindestens ebenso packend sein, schließlich hat man einige der damals involvierten Soldaten zu Rate gezogen und die Missionen entsprechend angepasst.

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



↑ Als Hubschrauberschütze hat man den totalen Überblick.

UEFA Champions League

Fabelhaft: Die UEFA spendiert uns blinde Schiedsrichter.

Auch wenn man bis zur Veröffentlichung von *UEFA Champions League* noch ein paar Monate braucht, hat man uns vorab schon ein paar Details über das Spiel verraten. Zum ersten Mal in der langen Geschichte der EA-Fußballspiele baut man einen absichtlich miesen Schiedsrichter ein. „Es wird schlechte Entscheidungen geben, aber kein Dutzend pro Spiel“, beschwichtigte der Assistant Producer Mat Prior unsere englischen OXM-Kollegen. „Nur weil wir ein paar neue Features einbauen, heißt das ja nicht, dass wir die dann überall und immer einsetzen. Ich

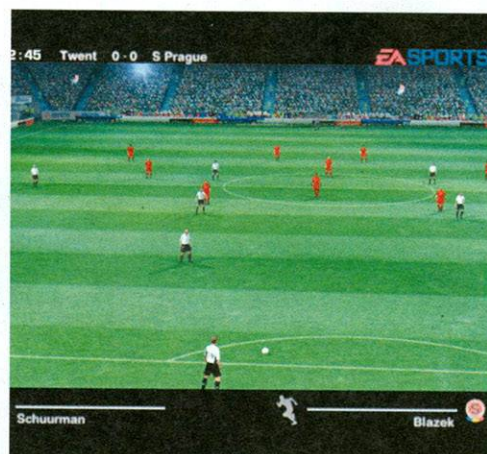
hab das Spiel jetzt schon eine Weile gespielt und selbst nur wenige solcher Entscheidungen erlebt.“ Das Spiel selbst wird 50 Levels umfassen und bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihren eigenen Manager zu erstellen und dann am Spielfeldrand zu platziere. Durch diese Neuerungen reißt *UEFA Champions League* aus der Tradition der bisherigen Fußballspiele etwas aus - ob und wie das in der Praxis funktioniert, können wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben genauer sagen. (bh)

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

„Zum ersten Mal treffen auch Schiris umstrittene oder falsche Entscheidungen.“



↑ Training hilft, sich den Schiri vom Hals zu halten.



↑ Die Widescreen-Ansicht spiegelt die Dramatik wider.

Xbox Live News

Cheater in Halo 2

Bungie ruft zum Kampf gegen Online-Trickser auf.

 Schon Monate vor der Veröffentlichung im vergangenen November wussten wir, dass der Online-Modus von *Halo 2* ein echter Knüller wird. Damals vermutete aber niemand, dass sich einige findige Spieler bestimmte Programmeigenschaften zunutze machen würden, um ihre Online-Statistik unfairerweise aufzubessern. Bungie nimmt den Kampf gegen solche Cheater sehr ernst und betont, dass jeder auf frischer Tat ertappte Spieler eventuell sofort gesperrt wird. Wenn Sie das Gefühl haben, jemand trickst Sie im

Flaggenkampf zum Beispiel durch gezielte Verbindungsunterbrechungen aus, machen Sie zunächst den Namen des Spielers aus und melden Sie ihn im Onlineforum auf der Webseite bungie.net. Bitte geben Sie auch den Link zur Onlinestatistik des betreffenden Spiels sowie den Namen des vermeintlichen Cheaters an. Beschreiben Sie nur die Folgen der Trickserie, denn eine Erläuterung könnte Bösewichten auch als Anleitung dienen. (bh)

➔ Info: Bungie, www.bungie.net



↑ Im Online-Cup zu *Halo 2* (siehe Seite 96) wurde nicht gecheatet.

Pro Evolution Soccer 4

Online-Auftakt mit Startschwierigkeiten



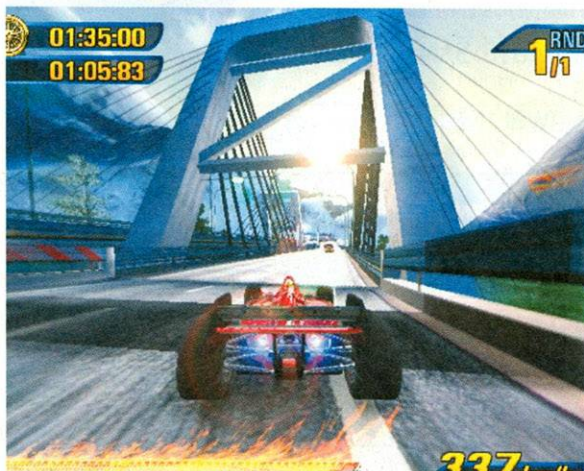
↑ Manche Spiele werden nicht gewertet.

 Konamis Fußballspiel leidet an einigen Programmschnitzern. Abgesehen vom spartanischen Lobbymenü scheint auch der Netzwerkcode für Verbindungsschwierigkeiten verantwortlich zu sein. Besonders die Regelung bei Spielabbrüchen sorgt für Ärger: Sobald ein Spieler ein Match verlässt (etwa weil er im Begriff ist, zu verlieren), wird es nicht als Niederlage angerechnet, sondern gar nicht – ein grober Fehler. Die gute Nachricht: Man weiß um den Online-Ärger und will schnellstmöglich Abhilfe schaffen. (bh)

➔ Info: Konami, www.konami.de



↑ Eigentor? Der Online-Modus von PES 4 hat einige Macken.



↑ Trotz der kleinen Probleme macht *Burnout 3* einen Heidenspaß.

Burnout 3

Verbindungsprobleme und Kleinigkeiten stoßen der Online-Fangemeinde sauer auf.

 Dass Electronic Arts sich nach anfänglicher Skepsis doch dazu entschieden hat, Microsofts Xbox Live zu unterstützen, hat jeden Spieler gefreut. Schließlich zählt EA zu den größten Spieleherstellern und bringt fast nur Spieleperlen in den Handel. Eine solche Perle ist *Burnout 3*, dessen Online-Modus zwar witzig ist, aber dennoch einige technische Makel hat. So können aus unerfindlichen Gründen bestimmte

Spieler nie am gleichen Spiel teilnehmen, hin und wieder verschwindet die Buddy-Liste auf unerklärliche Weise oder übermittelte Textnachrichten kommen nur teilweise an. Dass es sich dabei nicht um Gerüchte handelt, hat die Redaktion an eigenen Live-Accounts feststellen müssen. Hier muss Electronic Arts auf jeden Fall noch etwas nachbessern. (bh)

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

Charts

Die Bestseller in den Läden!



1 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Rennspiel

Ja hoppla! Die rasante Tuning-Action schubst tatsächlich Halo 2 vom Thron.



2 HALO 2

PUBLISHER: Microsoft

GENRE: Ego-Shooter

Von wegen auf Dauer die Nummer eins! Bungies Meisterwerk verlor glasklar die Pole Position.



3 CALL OF DUTY: FINEST HOUR

PUBLISHER: Activision

GENRE: Ego-Shooter

Action-Spiele im Zweiter-Weltkrieg-Szenario erfreuen sich weiterhin großer Beliebtheit.



4 FABLE

PUBLISHER: Microsoft

GENRE: Action-Rollenspiel

Obwohl der Lionhead-Titel einen weiteren Platz einbüßte, verkauft er sich noch immer prima.



5 FIFA FOOTBALL 2005

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Fußball

Auch EA's Fußball-Spiel verliert an Boden, hält die Konkurrenz aber noch immer in Schach.



6 PRO EVOLUTION SOCCER 4

PUBLISHER: Konami

GENRE: Fußball

Fußball-Nation Deutschland: Auch der zweite Fußball-Titel steht weiter ganz hoch im Kurs.



7 PRINCE OF PERSIA: WARRIOR W.

PUBLISHER: Ubisoft

GENRE: Action-Adventure

Schon jetzt hat sich das zweite Abenteuer des Prinzen besser verkauft als der erste Teil.



8 DHDR: DAS DRITTE ZEITALTER

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Rollenspiel

Das erste Rollenspiel aus dem Herr der Ringe-Universum rutscht um zwei Plätze ab.



9 NEED FOR SPEED UNDERGROUND

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Rennspiel

Phänomenal! Der Nachfolger führt die Charts an und Teil eins rockt ebenfalls noch das Haus.



10 DEFJAM: FIGHT FOR NEW YORK

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Beat 'em Up

Die Hip-Hop-Szene kommt an! Die prügelnden Rapper halten sich wacker in den Top 10.

Leser-Charts

In den Verkaufscharts verlor Halo 2 den Spitzenplatz, bei unseren Lesern ist es aber nach wie vor der absolute Favorit und thront vor dem derzeitigen großen Rivalen Need for Speed Underground 2.



1 HALO 2

PUBLISHER: Microsoft | GENRE: Ego-Shooter

2 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PUBLISHER: Electronic Arts | GENRE: Rennspiel

3 HALO

PUBLISHER: Microsoft | GENRE: Ego-Shooter

4 FABLE

PUBLISHER: Microsoft | GENRE: Action-Rollenspiel

5 PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

PUBLISHER: Ubisoft | GENRE: Action-Adventure

6 THE CHRONICLES OF RIDDICK

PUBLISHER: Vivendi Universal | GENRE: Ego-Shooter

7 HERR DER RINGE: DAS 3. ZEITALTER

PUBLISHER: Electronic Arts | GENRE: Rollenspiel

8 TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

PUBLISHER: Ubisoft | GENRE: Taktik-Shooter

9 FIFA FOOTBALL 2005

PUBLISHER: Electronic Arts | GENRE: Fußball

10 CALL OF DUTY: FINEST HOUR

PUBLISHER: Activision | GENRE: Ego-Shooter



Most Wanted

Unfassbar, aber wahr! Da ist Halo 2 endlich aus den Most-Wanted-Charts verschwunden und schon gieren die Fans nach einem dritten Teil! Doch auch das rotzfreche Eichhörnchen Conker wird immer heißer begehrt.



1 DOOM 3

PUBLISHER: Activision | TERMIN: nicht bekannt

2 CONKER: LIVE & RELOADED

PUBLISHER: Microsoft | TERMIN: März

3 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

PUBLISHER: Ubisoft | TERMIN: März

4 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

PUBLISHER: Take 2 | TERMIN: 10. Juni

5 PROJECT: SNOWBLIND

PUBLISHER: Eidos | TERMIN: 1. Quartal

6 HALF-LIFE 2

PUBLISHER: Vivendi Universal | TERMIN: nicht bekannt

7 DEAD OR ALIVE ULTIMATE

PUBLISHER: Microsoft | TERMIN: 1. Quartal

8 FAR CRY: INSTINCTS

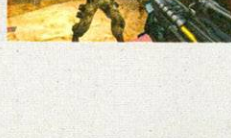
PUBLISHER: Ubisoft | TERMIN: 1. Quartal

9 JADE EMPIRE

PUBLISHER: Microsoft | TERMIN: 15. April

10 HALO 3

PUBLISHER: Microsoft | TERMIN: unbekannt



Was kommt wann?

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

DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN	DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN
Januar	Atari Anthology	Atari	13. Januar	2. Quartal	Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	1. Quartal
	CSI: Crime Scene Investigation	Ubisoft	13. Januar		State of Emergency 2	Take 2	1. Quartal
	ESPN NBA 2k5	Take 2	14. Januar		Street Racing Syndicate	Namco	1. Quartal
	ESPN NFL 2k5	Take 2	14. Januar		The Punisher	THQ	1. Quartal
	ESPN NHL 2k5	Take 2	14. Januar		TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	1. Quartal
	King Arthur	Konami	Januar		Trigger Man	Crave	1. Quartal
	King of Fighters 2000/2001 Doublepack	SNK	17. Januar		World Racing 2	TDK	1. Quartal
	Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	Activision	20. Januar		Commandos Strike Force	Eidos	2. Quartal
	MechAssault 2: Lone Wolf	Microsoft	Januar		Destroy all Humans!	THQ	April
	Midnight Club 3 DUB Edition	Take 2	Januar		Forza Motorsport	Microsoft	2. Quartal
	NFL Street 2	Electronic Arts	27. Januar		Hitman: Blood Money	Eidos	2. Quartal
	Outlaw Golf 2	Take 2	15. Januar		Jade Empire	Microsoft	15. April
	Scrapland	Koch Media	28. Januar		Juiced	THQ	Mai
	Böse Nachbarn	Koch Media	11. Februar		King of Fighters Maximum Impact	SNK	Mai
Februar	Constantine	Ubisoft	Februar	3. Quartal	LEGO Star Wars	Eidos	April
	Get on da Mic	Eidos	Februar		Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	2. Quartal
	Gotcha!	Take 2	25. Februar		Psychonauts	LucasArts	2. Quartal
	Mercenaries	Activision	17. Februar		Robotech Invasion	Take 2	2. Quartal
	NBA Street V3	Electronic Arts	17. Februar		Star Wars: Episode 3	Activision	Mai
	Otogi 2: Immortal Warriors	Sega	Februar		True Crime 2	Activision	Juni
	SNK VS. Capcom: SVC Chaos	SNK	11. Februar		WWE WrestleMania 21	THQ	April
	Star Wars Knights of the Old Republic II	Activision	10. Februar		Batman Begins	Electronic Arts	3. Quartal
	Stolen	HIP Interactive	28. Februar		Brian Lara International Cricket	Codemasters	3. Quartal
	Torque - Hart am Limit	Koch Media	4. Februar		MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	September
	UEFA Champions League 2004/05	Electronic Arts	3. Februar		Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	3. Quartal
	Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	Konami	Februar		The Incredible Hulk	Vivendi Universal	3. Quartal
	Cold Fear	Ubisoft	März		Fear & Respect	Midway	4. Quartal
	Conker: Live & Reloaded	Microsoft	März		Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	4. Quartal
	CT Special Forces 4	HIP Interactive	30. März	2005	Stargate SG-1: The Alliance	JoWooD	4. Quartal
März	Fight Night Round II	Electronic Arts	März		25 to Life	Eidos	2005
	Fire for Effect	HIP Interactive	31. März		Battlestation: Midway	SCI	2005
	MX vs. ATV Unleashed	THQ	März		Citizen Zero	Micro Forte	2005
	Oddworld: Strangers Vergeltung	Electronic Arts	3. März		Close Combat: Red Phoenix	Take 2	2005
	Pool Paradise Intern. & Jimmy White World Tour	Ignition	31. März		Fantastic Four: The Movie	Activision	2005
	Star Wars Republic Commando	Activision	5. März		Madagascar	Activision	2005
	Tak 2: Der Stab der Träume	THQ	März		Notorious: Die to drive	Ubisoft	2005
	Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	Konami	März		Predator: Concrete Jungle	Vivendi Universal	2005
	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	März		Project Zero 2: Crimson Butterfly	Microsoft	2005
	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	März		Serious Sam 2	Take 2	2005
	Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	1. Quartal		The Movies	Activision	2005
	Area 51	Konami	1. Quartal		The Red Ninja	Vivendi Universal	2005
	Big Mutha Truckers 2	Empire Interactive	1. Quartal		Xyanide	Playlogic	2005
	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	1. Quartal	unbekannt	100 Bullets	Acclaim	nicht bekannt
1. Quartal	Close Combat: First to Fight	Take 2	1. Quartal		ATV Quad Power Racing 3	Acclaim	nicht bekannt
	Cold War	Dreamcatcher	1. Quartal		Black	Electronic Arts	nicht bekannt
	Darkwatch	Sammy Studios	1. Quartal		Combat Elite: WWII Paratroopers	nicht bekannt	nicht bekannt
	Dead or Alive Ultimate	Microsoft	1. Quartal		Daemon Vector	nicht bekannt	nicht bekannt
	Dead to Rights II	Namco	1. Quartal		Deadlands	nicht bekannt	nicht bekannt
	Der Pate	Electronic Arts	1. Quartal		Delta Force: Black Hawk Down	Nova Logic	nicht bekannt
	Far Cry Instincts	Ubisoft	1. Quartal		Doom 3	Activision	nicht bekannt
	FIFA Street	Electronic Arts	1. Quartal		Dreamfall: The longest Journey	Funcom	nicht bekannt
	Gun Griffon: Allied Strike	Tecmo	1. Quartal		Emergency Mayhem	Acclaim	nicht bekannt
	Iron Phoenix	Sammy Studios	1. Quartal		Getting up!	Atari	nicht bekannt
	MLB Slugfest: Loaded	Midway	1. Quartal		Half-Life 2	Vivendi Universal	nicht bekannt
	NARC	Konami	1. Quartal		Interview with a Made Man	Acclaim	nicht bekannt
	NASCAR 2005: Chase for the Cup	Electronic Arts	1. Quartal		Kameo Elements of Power	Microsoft	nicht bekannt
	Outlaw Tennis	Take 2	1. Quartal		King Kong	Ubisoft	nicht bekannt
	Painkiller	Dreamcatcher	1. Quartal		London Taxi	Data Design Interactive	nicht bekannt
2. Quartal	Pariah	HIP Interactive	1. Quartal	2005	Starcraft: Ghost	Vivendi Universal	nicht bekannt
	Plague of Darkness	Namco	1. Quartal		The Bard's Tale	Acclaim	nicht bekannt
	Playboy The Mansion	Ubisoft	1. Quartal		The Last Job	Acclaim	nicht bekannt
	Project: Snowblind	Eidos	1. Quartal		The Red Star	Acclaim	nicht bekannt
	Schumacher Kart World Tour	Bigben	1. Quartal		X 2 - The Return	Egosoft	nicht bekannt
	Spikeout	Sega	1. Quartal		X-Men Legends 2	Activision	nicht bekannt
	Starship Troopers	Empire Interactive	1. Quartal		Yeti Sports 3 Winter Games	Koch Media	nicht bekannt



Jade Empire

NUR FÜR
XBOX

Bescheren uns die Kult-Entwickler von BioWare in nur mehr drei Monaten das bessere Fable?

Von: Manfred Reichl

Entwickl.: BioWare	Genre: Action-Rollenspiel
Publ.: Microsoft	
Spieler: 1	Termin: 15. April
http://jade.bioware.com	

Es gibt renommierte Entwicklerstudios, für die man gerne ein paar Strapazen auf sich nimmt, um sie höchstpersönlich zu besuchen. BioWare ist eines dieser Studios. Im Dezember des letzten Jahres konnten uns auch Außentemperaturen von minus 22 Grad Celsius nicht davon abhalten, der legendären Softwareschmiede im verschneiten kanadischen Edmonton einen Besuch abzustatten. Die Minusgrade wurden auch schnell zur Nebensächlichkeit, denn die Kult-Entwickler präsentierten ihr nächstes heißes Eisen im Feuer: *Jade Empire*.

Als die beiden Firmenchefs Ray Muzyka und Greg Zeschuk – beide im Übrigen mit Dokortitel im Gepäck – die Firma vor zehn Jahren gründeten, hatten sie den Traum von einem Kung-Fu-Rollenspiel. „Mit der Xbox war die richtige Zeit gekommen, dieses Projekt in Angriff zu nehmen“, ließen uns die beiden wissen.

Jade Empire soll allerdings nicht einfach nur ein Rollenspiel im Martial-Arts-Stil

werden. Vielmehr wird es ein Action-Rollenspiel, das an Lionheads *Fable* im letzten Jahr erinnert. Trotz eines Echtzeit-Kampfsystems verspricht BioWare aber genauso viel Spieltiefe wie ein reines Rollenspiel.

Das Szenario von *Jade Empire* ist schnell beschrieben. Es erwartet Sie ein mystisches Setting in einer altertümlichen fernöstlichen Welt, ähnlich dem aus dem Film *Tiger & Dragon*. Sie selbst schlüpfen in die Rolle eines Schülers von Master Li in Two Rivers. Die Idylle in der beschaulichen Ortschaft wird jedoch schon bald getrübt. Etwas stimmt nicht im Jade-Imperium. Also ziehen Sie los und bereisen Gebiete, etwa das Land der heulenden Geister oder die Kaiserstadt, und stellen sich dort den Gefahren. Diese begegnen Ihnen nicht nur in Form von mächtigen menschlichen Widersachern, sondern auch übernatürlichen Feinden.

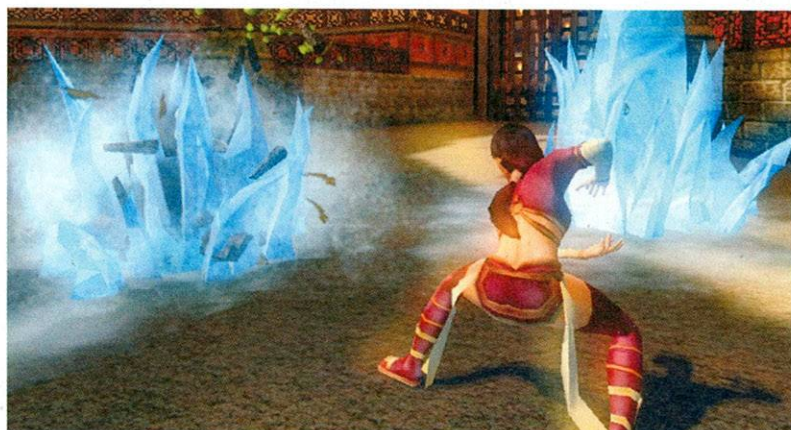
Ganz im Gegensatz zu *Fable* haben Sie in *Jade Empire* allerdings die Möglichkeit, mit verschiedenen Charakteren zu spielen. Dies bedeutet gleichzeitig, dass das Spiel etliche unterschiedliche Handlungsstränge und Endsequenzen haben wird, welche – wie in *Fable* – zudem auch stark von Ihrer Handlungsweise beeinflusst werden. Gute Taten haben andere Konsequenzen als böse Taten. So durften wir während des Probespielens bei den Dialogen schon feststellen, dass »



⬆ Kämpfe gegen skurrile Gegner wie diesen Elefanten-Dämon gibt es oft.



⬆ Nicht nur Kraft und Ausdauer, sondern auch blitzschnelle Reflexe sind gefragt.



↑ Widersacher können Sie auch zu Eis erstarren lassen und danach endgültig zerstören.

Bonus-Info

FREAKS

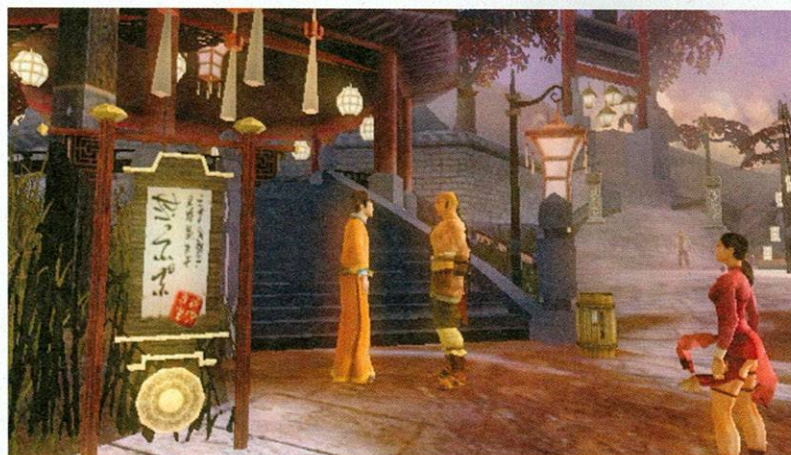
Bei BioWare ließ man uns mehrfach wissen, dass der Großteil der Belegschaft aus absoluten Martial-Arts-Fans besteht. Viele davon hätten zudem anlässlich der Produktion von *Jade Empire* endlich Kampfsport-Unterricht genommen, um sich besser mit dem Spiel identifizieren zu können, berichtete man uns.

FANBASIS

Kaum eine Internet-Community eines Entwicklerstudios hat eine so riesige Fangemeinde vorzuweisen wie BioWare. Mehr als 2,25 Mio. User haben sich auf der offiziellen Website www.bio-ware.com bereits registriert. Laut Community-Manager Jay Watamaniuk kommen täglich sogar 3.000 bis 5.000 neue User-Konten dazu.

» Sie sich gut überlegen sollten, was Sie zu anderen Charakteren sagen. Uns standen in den Gesprächen jeweils verschiedene Antwortsätze zur Auswahl, die von höflich über abweisend bis hin zu arrogant reichten. Je nachdem, was wir entgegneten, setzten unsere Gesprächspartner die Konversationen unterschiedlich fort. Es soll in *Jade Empire* letztendlich sogar möglich sein, dass Sie mit Ihren Konversationsfähigkeiten manchen aufrichtigen Charakter so sehr beeinflussen können, dass dieser sich in einen Fiesling verwandelt. Sichtbare Veränderungen am eigenen Charakter für eine gute oder böse Spielweise versprochen die Jungs von BioWare ebenfalls.

Neben etlichen Hauptcharakteren treffen Sie auch auf ungefähr ein Dutzend Nebencharaktere, die Sie im Laufe der Handlung um sich scharen können. Es wird Sie zwar immer nur maximal ein Nebencharakter begleiten, dieser unterstützt Sie jedoch auch in den Kämpfen. Selbst steuern lassen sich die Nebencharaktere allerdings nicht. Bei der Entwicklung der nicht spielbaren Charaktere legen die Hersteller zudem viel Wert auf Abwechslung. Neben gruseligen Figuren werden sich auch lustige Charaktere die Ehre geben. Sogar auf einen ewig Besoffenen werden Sie treffen, der Ihre Titelfigur permanent mit Schnaps versorgen will, damit diese ebenfalls den Drunken-Master-Kampfstil ausüben kann. Ungefähr 18 »



↑ Durchstreifen Sie die Welten, erhalten Sie von unzähligen NPCs wertvolle Informationen.

DIE ABWECHSLUNGSREICHE BESETZUNG

↖ Circa 300 verschiedene Charaktere erwarten Sie in *Jade Empire*. Die Charakter-Designer, Grafiker und Animationsexperten von BioWare versicherten uns glaubhaft, dass sie unzählige Filme (*Hero*, *Tiger & Dragon*, *Musa*, *Iron Monkey* etc.) schauen und „komplizierte“ (O-Ton) Bücher lesen mussten. Selbst diverse Kung-Fu-Lernvideos wurden mehrfach konsumiert, um die Spielfiguren und deren Bewegungen so authentisch wie möglich aussehen zu lassen.



FURIOUS MING

Einer der Hauptcharaktere, sein richtiger Name lautet Zhu Ming. Die Entwickler gaben unverhohlen zu, dass diese Figur von den Kampfsport-Legenden Bruce Lee und Jet Li inspiriert ist.



WU, DIE LOTUSBLÜTE

Auch mit diesem weiblichen Charakter können Sie das Spiel bestreiten. Zhiang Wu, so ihr eigentlicher Name, ist im Umgang mit Waffen genauso geschickt wie mit Magie.



TIGER SHEN

Jiang Shen tötete einst einen Tiger, der den Ort Two Rivers terrorisierte. Dies brachte ihm seinen Spitznamen „Tiger“ ein. Obwohl er wie ein Barbar aussieht, hat er eher ein sanftes Gemüt.



KAISER SUN HAI

Das Jade-Imperium wurde von Trockenheit und Dürre heimgesucht, bis der dominante Kaiser plötzlich das Wasser zurückbrachte. Doch niemand weiß, wie er dies geschafft hat.



DEATH'S HAND

Der General der Armeen des Kaisers. Er genießt zudem dessen vollstes Vertrauen. Sein eigentliches Aussehen ist allerdings unbekannt, denn er trägt immer diese martialische Rüstung.



KRÖTEN-DÄMON

Untote und Dämonen verbreiten Angst und Schrecken im Jade-Imperium. Neben dem Kröten-Dämon treiben im Spiel auch Pferde- oder Elefanten-Dämonen ihr Unwesen.

Bonus-Info

BLUT

Auf der letztjährigen E3 konnten wir in der Demo zum Spiel noch massenhaft Blut und rollende Köpfe beobachten. In der uns im Dezember gezeigten Version war davon jedoch keine Spur mehr zu sehen. Für den deutschen Markt kündigte BioWare zudem eine „Anpassung des Inhalts“ an, um letztlich eine „sinnvolle“ Alterseinstufung zu erhalten.

SPIELZEIT

Trotz der zahlreichen und vor allem vielversprechenden Gameplay-Elemente bezeichnet man bei BioWare *Jade Empire* eher als „kleines“ Rollenspiel. Mit 25 bis 35 Stunden Spielzeit beim ersten Durchzocken soll dieses dennoch weitaus umfangreicher werden als viele andere Spiele. Ein *Fable* konnte man auf Anhieb beispielsweise schon nach unter zehn Stunden ein erstes Mal durchgezockt haben.

BIOWARE Eine kanadische Erfolgsstory!



220 Mitarbeiter beschäftigt das renommierte Entwicklerstudio derzeit, das 1995 von Dr. Ray Muzyka und Dr. Greg Zeschuk gegründet wurde. „Jedes Spiel soll besser werden als das zuletzt veröffentlichte“, so setzen die beiden die Ansprüche an die eigene Arbeit enorm hoch. Bisher konnte dieses Firmenmotto allerdings hervorragend in die Tat umgesetzt werden. Mehr als 12 Mio. Spiele hat BioWare bis dato nämlich weltweit verkauft. Neben der *Baldur's Gate*

Reihe hatte daran auch das erste *Star Wars: Knights of the Old Republic*-Abenteuer maßgeblich Anteil. Der Kern des *Jade Empire*-Teams besteht aus Entwickler-Veteranen, die schon an *Baldur's Gate II* und *MDK 2* werkten. Derzeit schuftet man bei BioWare neben *Jade Empire* noch an dem PC-Titel *Dragon Age*. Ein Titel für eine Next-Generation-Konsole ist ebenfalls in der Mache. Dazu wollten sich die beiden Firmenchefs bei unserem Besuch allerdings noch nicht äußern.

BiOWARE™ CORP



↑ Dr. Greg Zeschuk



↑ Dr. Ray Muzyka

» verschiedene Kampfstile werden im Spiel enthalten sein und sie lassen sich vielseitig miteinander kombinieren. Sie dürfen dabei sowohl auf Waffen wie Samurai-Schwerter und scharfe Freddy-Krüger-Klingen zurückgreifen als auch auf Zauberkraften. In den Kämpfen selbst hämmern Sie zudem nicht wild auf die Tasten ein, sondern taktisches Vorgehen ist genauso gefragt wie blitzschnelle Reflexe. Dadurch sollen die Kämpfe auch deutlich spaßiger ausfallen als beispielsweise in *Star Wars: Knights of the Old Republic*, dem zuletzt veröffentlichten BioWare-Titel für die Xbox. Ohnehin wird laut BioWare der Action-Anteil um einiges höher sein als in *KOTOR*. Die Rollenspiel-Elemente stuft man in Kanada allerdings genauso zahlreich ein.

Xbox-Besitzer erwartet in *Jade Empire* eine ähnlich märchenhafte Optik wie im bereits erwähnten Spielfilm *Tiger & Dragon*. Möglich macht dies eine neue Grafik-Engine, die besser aussieht als die von *KOTOR*. Die Farbgebung ist um einiges intensiver, Rim-Lighting- und Pixel-Flare-Effekte bei den Charakteren sorgen für zusätzlichen Glanz. Zudem lief das Geschehen während unseres Probespielens deutlich flüssiger ab als in *KOTOR*. Gelegentlich schlichen sich noch leichte Ruckler ein, die hoffentlich aber noch behoben werden. Den Gesichtern sämtlicher Figuren wird außerdem ein neues Animationssystem spendiert, das lippensynchron ablaufende Dialoge zeigen soll.

Zum besseren Verständnis wird *Jade Empire* komplett lokalisiert. Ca. 400.000 Worte umfasst das Spiel. Bleibt zu hoffen, dass dabei Patzer (schlechte Übersetzungen, fehlender Text etc.) wie bei der deutschen *KOTOR*-Synchro nicht mehr vorkommen.



↑ Kombinieren Sie die Kampfstile miteinander, wird Ihre Spielfigur immer gefährlicher.



↑ Die heftigeren Attacken werden mit coolen Effekten optisch sehr schön in Szene gesetzt.



↑ Ausgefallene „Waffen“ wie dieser Feuer speiende Drache sind keine Seltenheit im Spiel.

Erster Eindruck



» Jade Empire

Wer letztes Jahr schon an *Fable* großen Spaß hatte, wird auch an diesem Action-Rollenspiel definitiv nicht vorbeikommen. Das fernöstliche Kung-Fu-Szenario mag zwar nicht wirklich jedermanns Sache sein, dennoch versprechen die vielseitigen Gameplay-Elemente schon jetzt den nächsten absoluten Tophit für die Xbox.



 TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

März 2005

www.splintercell.com



PlayStation®2

MIT
NETZWERK - SPIEL



UBISOFT™

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "P" and the PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2004 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Xbox, Xbox Live, Xbox Live Logo and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of the Microsoft Corporation.

TimeSplitters Future Perfect

Eine Vorschauversion bestätigt unsere Hoffnungen:
Future Perfect hat das Zeug zum Mehrspieler-Hit.

Von: Bernd Holtmann

Entwickl.: Free Radical	Genre: Ego-Shooter
Publ.: Electronic Arts	Live: 2-16
Spieler: 1-4	Termin: 1. Quartal 2005
www.electronicarts.de	



England ist eine Reise wert, vor allem wenn man vom Chef einer Software-firma eingeladen wird. Im vergangenen Oktober statteten wir also David Doak in seiner Firma Free Radical Design einen Besuch ab, um einen ersten Blick auf deren neuen Ego-Shooter zu werfen (siehe Vorschau in Ausgabe 01/2005). Mittlerweile ist etwas Zeit ins Land gegangen – und *TimeSplitters: Future Perfect* so weit gereift, dass Herr Doak uns eine fast fertige Vorschaufassung zuschickte. Seit unserem Besuch in Nottingham haben sich die

Spaßvögel von Free Radical noch mehr witzige Sachen einfallen lassen, um den Spieler während der Einzelspieler-Kampagne bei der Stange zu halten. Besonders viel Arbeit floss in den Mehrspieler-Abschnitt des Spiels.

Wie in *Halo 2* können Sie auch in *Future Perfect* mit bis zu vier Spielern im Splitscreen-Modus an einer Xbox spielen. Mit einer System-Link-Verbindung zu anderen Xboxen oder via Xbox Live steigt die Anzahl der möglichen Spieler sogar auf 16. Damit ein Spiel mit so vielen Teilnehmern auch dauerhaft Spaß macht, werden gleich zwölf raffinierte Mehrspieler-Karten aus den verschiedensten Themengebieten mitgeliefert. Logikprobleme gibt es dabei nicht, bestätigte uns David Doak schon damals bei unserem Besuch: „Schließlich sind Zeitreisen eine Art Blankoscheck für die verrücktesten Missionsideen.“ Getreu diesem Motto können Sie sich in einer Levelkarte zum Beispiel als Scharfschütze am Rand eines sibirischen Sees auf die Lauer legen und auf Ihre Gegner warten. In anderen Mehrspieler-Levels befinden Sie sich in einer Sechzigerjahre-Disco oder einer U-Bahn-Station, an Bord eines schwebenden Zeppelins, in einem futuristischen Raumhafen oder an einem vietnamesischen Flussbett wieder. Aber nicht nur wegen der vielen Maps ist für jede Menge Abwechslung gesorgt. Auch die Anzahl der Spielmodi lässt nur einen Schluss zu: *Future Perfect* ist auf actiongeladene Mehrspieler-Gefechte ausgelegt. Neben den regulären Spielmodi ➤



↑ Das HUD erinnert an den zweiten Teil, die Spielgrafik ist allerdings deutlich besser.



↑ „Töten Sie alle Zombie-Affen!“ Solche Herausforderungen machen echt Spaß!



↑ In diesem Level lässt Free Radical die Grafikmuskeln der Xbox spielen.

Bonus-Info

GANZ SCHÖN AFFIG

Im Hauptmenü des Spiels findet sich der Menüpunkt „Herausforderungen“, hinter dem sich viele witzige Ausdauer- und Reaktionsspielchen verstecken. In der Aufgabenserie „Tod den Untoten“ müssen Sie sich zum Beispiel mit nur einer Waffe gegen immer größere Wellen untoter Affen, Köche und Wissenschafter wehren. Je länger Sie aushalten, umso mehr Punkte kassieren Sie. So dumm sich das vielleicht anhört, diese Mini-Spiele machen wirklich Laune!

„Der Mehrspieler-Modus von Future Perfect macht Halo 2 Konkurrenz.“

» Deathmatch, Team-Deathmatch und dem Flaggenkampf, bei dem wie im zweiten Teil nicht um eine Fahne, sondern um eine Tasche gespielt wird, erwarten Sie auch etwas unkonventionellere Modi wie Elimination, in dem Spieler nach ihrem virtuellen Ableben nicht wieder auftauchen. Auf diese Weise bleibt nach relativ kurzer Zeit nur ein Sieger übrig.

Bagtag erinnert sehr an den Oddball-Modus von Halo 2: Auf der Spielkarte gibt es eine Tasche, die Sie möglichst lange bei sich tragen müssen, um das Match zu gewinnen. Richtig viel Spaß kommt im Schrumpfen-Modus auf, in dem Figuren mit niedrigem Spielstand kleiner werden: Liegt jemand weit hinten, so ist sein Spielcharakter nur so groß wie ein Zwerg und schwieriger zu treffen.

In der Vampir-Variante müssen Sie Ihre Gegner schnell erledigen, da ihr Charakter sonst vor Blutdurst stirbt. Sie sehen es: Vom Umfang her bräucht sich *Future Perfect* nicht vor einem *Halo 2* zu verstecken, auch wenn man die Spielmodi nicht durch Schnelloptio-

nen ändern kann. Dafür können Sie die Waffen festlegen – diese reichen von Sprengstoff über Plasmawaffen bis hin zu „Retro“-Schießweisen. In den Spieloptionen können Sie das Zeit- und Punktelimit festlegen sowie den Radar für dieses Match, die Charakter-Fähigkeiten und die Power-ups ein- oder ausschalten. Außerdem können die englischen Entwickler mit einem Arcade-Modus punkten, in dem der Spieler sich in drei unterschiedlich schweren Ligen gegen KI-gesteuerte Bots durchsetzen muss – so etwas gibt es in *Halo 2* leider nicht.

Erster Eindruck

TimeSplitters: Future Perfect

Wir können uns nicht entscheiden, was uns besser gefallen hat: der spritzige Einzelspieler-Part mit seiner putzigen und immer hübscheren Grafik, die witzigen Multiplayer-Matches oder die Möglichkeit, eigene Levels zu bauen. Fest steht: *TimeSplitters: Future Perfect* ist der potenzielle Multiplayer-Thronfolger von *Halo 2*.

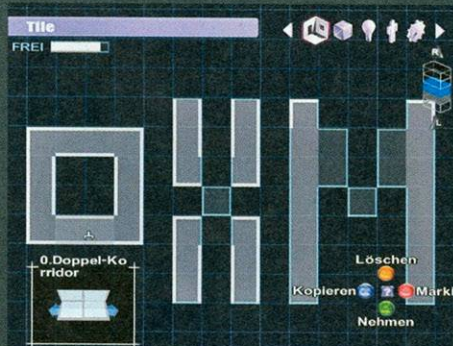


↑ Der Uplink kann auch als Waffe dienen.



↑ Betrunkenen Soldat vor Levelkarte ...

Der eingebaute Karteneditor So kreieren Sie Ihre eigenen Mehr- und Einzelspieler-Levels!



↑ Den Karteneditor steuern Sie wie in *TimeSplitters 2* mit dem linken Analogstick. Über das obere Menü können Sie einzelne Level-Elemente zusammenbauen, drehen und zum Beispiel Waffen und Startpunkte für den Mehrspieler-Modus festlegen.



↑ Im Start-Menü des Editors gibt es eine Vorschaufunktion, mit der Sie Ihre Karte auch mit einigen computergesteuerten Bots ausprobieren können – für unsere Vorschaukarte haben wir auf die KI-Gegner allerdings verzichtet.



↑ Sobald der Test erfolgreich abgelaufen ist, sollten Sie Ihre Arbeit sichern – das geht wahlweise auf der Festplatte der Xbox oder auf einer Speicherkarte. Der Vorteil: Die Karten werden als Spielstand archiviert und lassen sich kopieren.



Constantine

Ein versoffener, kettenrauchender Magier legt sich mit den Dämonen der Hölle an.

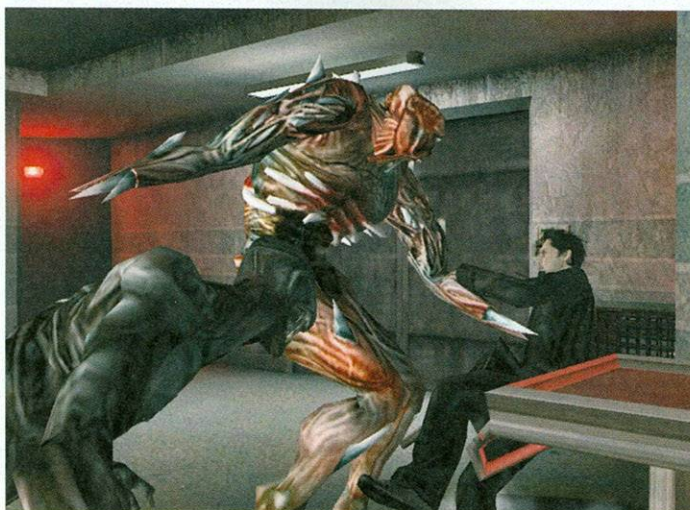
Von: Sascha Dowidat

Entwickl.: Bits Studios	Genre: Action-Adventure
Publ.: Ubisoft	
Spieler: 1	Termin: Februar 2005
www.sci.co.uk	

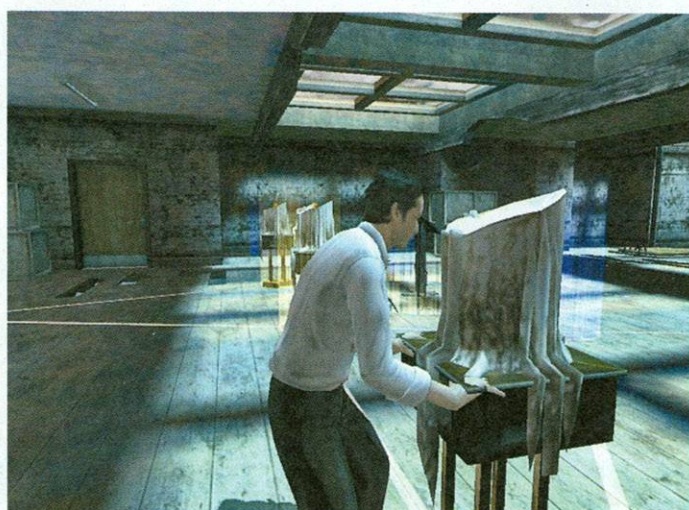
Mit der Figur Constantine wird Otto Normalspieler vermutlich nicht viel anfangen können. Wer sich aber etwas besser in der bunten Welt der Comics auskennt, dem wird schnell ein Licht aufgehen. *Constantine* basiert auf der DC-Comic-Serie *Hellblazer*, die dieses Jahr als Realverfilmung mit Keanu Reeves und Rachel Weisz in die Kinos kommt. Im Mittelpunkt steht der Magier John Constantine, der einen Hang zum Okkulten hat und sich permanent mit bösen Geistern anlegt. Für Film und Spiel verlagerte man die Handlung allerdings von England ins amerikanische Los Angeles. Dort trifft Constantine eine Polizistin

und versucht mit ihr zusammen den Mord an deren Zwillingsschwester aufzuklären. In den dämonenbesiedelten Straßen von L.A. machen Sie sich in der Third-Person-Perspektive auf, die Ausgeburten der Hölle das Fürchten zu lehren und das grausame Verbrechen aufzuklären. Trotz vieler Zigaretten und Alkoholexzesse ist John ein wahres Multitalent mit vielen Fähigkeiten: Springen, Leitern hinaufklettern, kriechen, Gegenstände ziehen oder sich zur Deckung an einer Wand anlehnen sind nur einige davon. Eine besondere Fähigkeit ist die „True Sight“, die John schon als kleines Kind hatte und mit deren Hilfe er die wahre Natur von Lebewesen ausmachen kann. Dadurch erkennt er Dämonen in fremden Körpern, kann deren Schwachpunkte ausloten, Rätsel lösen und sogar im Dunkeln sehen. Um den Dämonen so richtig Höllenfeuer unter dem Hintern zu machen, gibt es zahlreiche heilige Artefakte, die so fantasievolle Namen wie

„Witches Curse“, „Dragon's Breath“ oder „Holy Water Bomb“ haben. Dahinter verbergen sich normale Pistolen ebenso wie Flammenwerfer oder Shotguns. Aber auch die Magie darf nicht fehlen: Zaubersprüche wie Exorzismus, Gargoyle oder Protection sind nützlich, brauchen aber eine Menge Zeit. Dazu haben sich die Entwickler etwas Neues einfallen lassen. Um die Zauberei zu aktivieren, müssen Sie den entsprechenden Spruch aus einem Menü auswählen, um anschließend eine am oberen Bildschirmrand vorgegebene Tastenkombination zu drücken, die den Spruch letztendlich ausführt. Bei komplexen Sprüchen ist es nicht ganz einfach, auch noch kleine Minispiele zu überstehen, während Ihnen die Dämonen an die Wäsche wollen, aber eine interessante Idee ist es allemal. In den Comics wie im Film führt es John Constantine in die Hölle und zurück. Aber wie sieht die Hölle eigentlich aus? Eigentlich so wie Los Angeles, nur mit dem winzigen »



↑ Positiv denken: Der will bestimmt einfach nur nett spielen.



↑ Die geheimnisvolle und bedrohliche Stimmung kommt gut rüber.



Die heiligen Flammen werden das Monster schon bekehren oder für immer vernichten.

Bonus-Info

KINOSTART

Die Comic-Verfilmung kommt in Deutschland am 17.2.2005 in die Kinos. Regisseur des düsteren Streifens ist Francis Lawrence, der zuvor vor allem durch zahlreiche Musikvideos bekannt wurde und in *Constantine* sein Film-Regiedebüt gibt.

Unterschied, dass Straßenzüge brennen, Autos wie von Geisterhand durch die Luft wirbeln, unheimliche Geräusche Ihnen einen Schauer über den Rücken jagen und in den Gassen höllische Kreaturen auf Sie warten. Besonders übel sind Bile-Rizs, die sich menschliche Körper als Nest suchen. Um sich dieser Dämonen zu erwehren, schießen Sie zunächst auf den befallenen Körper, um ihn von dem bösen Geist zu trennen, und sollten dann schnellstmöglich den freigesetzten Dämonen erlegen, bevor er sich einen neuen Körper sucht und wiederholt angreift. Aber auch aus der Luft droht Ihnen Gefahr in Form von Seplavites, tödlichen, fliegenden Dämonen, die Sie mit Hölleplasma attackieren. Frauen, die Selbstmord begangen haben, verleihen den Cleavers ihre diabolische Seele und rücken Ihnen auf die Pelle. Die Hölle ist wirklich kein Ort, an dem man freiwillig länger als zwei Minuten bleibt ... Um zwischen den beiden Welten hin

und her zu springen reicht John eine einfache Wasserfläche aus, durch die er ein Portal aktiviert. Nur kurze Zeit später steht er an genau derselben Stelle, nur eben in dem diabolischen Gegenpart des sonst eher friedvollen Los Angeles. Mit *Constantine* erwartet Sie eine Mischung aus *Buffy the Vampire Slayer*, *Max Payne 2* und *Legacy of Kain*, die interessante Ideen beinhaltet und eine der gelungenen Comic-Versetzungen zu werden verspricht.

Erster Eindruck

Constantine

Constantine liefert einen heruntergekommenen und versoffenen Magier als Helden, eine abgefahrene Story um Dämonen und Höllentore, diabolische Gegner sowie zahlreiche durchschlagende Waffen. Wir sind äußerst gespannt, wie sich die düstere Comic-Umsetzung im Februar als fertige Version schlagen wird.



FACE YOUR FEAR

Wer spielt nicht gerne Monster-Mix?

Im höllischen Los Angeles werden Ihnen allerlei übel gelaunte Dämonen begegnen. Damit Sie wissen, was Sie erwartet, hier ein kleiner Überblick über die Höllenbewohner und ihre Geschichte.



Bastardo

Entstehen, wenn zwei Menschen gleichzeitig sterben und sich ihre Seelen verbinden. Sie greifen mit grünen Höllefeuer-Salven an und können sich unsichtbar machen. Johns True Sight entlarvt sie jedoch.

Cleaver

Frauen, die Selbstmord begangen und sich vor Hass so verbogen haben, dass aus ihrer Hand eine scharfe Klinge wurde. Damit können sie sogar Kugeln abwehren, die auf sie gefeuert werden. Zusätzlich greifen die Cleaver mit Raketen an.



Impaler

Menschen, die sich von hohen Gebäuden gestürzt oder sich vor Autos oder Bahnen geworfen haben, sind dazu verdammt, in alle Ewigkeit die Angst im Moment ihres grausamen Todes zu spüren.



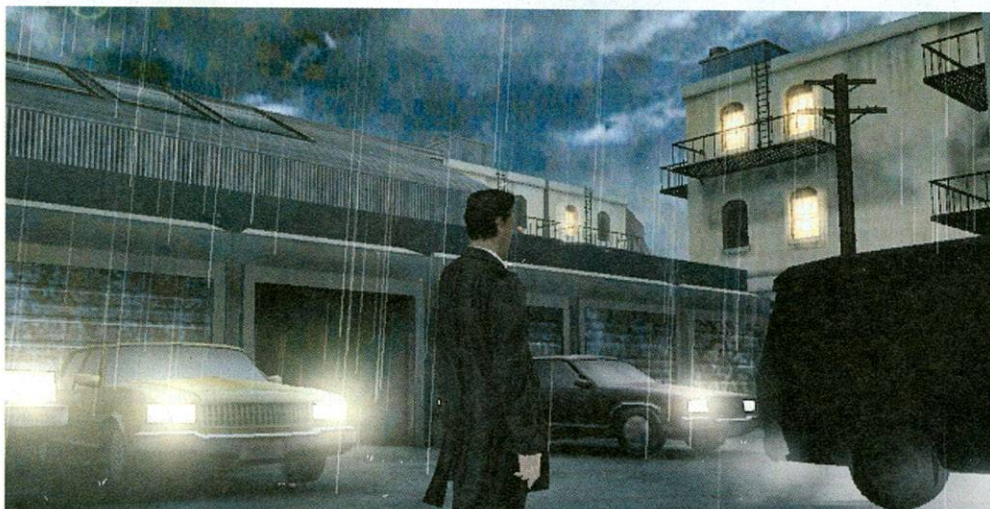
Seplavite

Fliegende, tödliche Dämonen, die das Höllefeuer sammeln und es Ihnen dann entgegenschleudern. Wenn sie vernichtet werden, unternehmen sie einen überraschenden letzten Versuch, um ihren Gegner zu töten.



Scavenger Scout

Sind noch nicht sehr lange in der Hölle. Sie krabbeln auf dem Boden oder an der Decke entlang und versuchen John aus dem Hinterhalt zu packen.



Die Schauplätze werden sich stark am Film orientieren und wirken sehr stimmungsvoll.

Mercenaries

Playground of Destruction

Wenn Sie es sehen können, dann können Sie es auch stehlen, fahren, benutzen oder wenigstens zerstören!

Von: Sascha Dowidat

Entwickl.: LucasArts	Genre: Action
Publ.: Activision	
Spieler: 1	Termin: Februar 2005
www.lucasarts.com	



↑ Mit dem Raketenwerfer machen die gegnerische Jeeps meterweite Luftsprünge und sind dann schrottreif.



↑ Überrollen Sie Ihre Gegner mit dem Panzer und legen Sie ganze Gebäude in Schutt und Asche!

Seit über sechs Jahren liefern die unabhängigen Multiplattform-Entwickler der Pandemic Studios einen genialen Actiontitel nach dem anderen ab. Zuletzt konnten sie mit *Star Wars Battlefront* und *Full Spectrum Warrior* Höchstwertungen abräumen und liefern mit *Mercenaries - Playground of Destruction* gleich den nächsten Actionkracher. Der Untertitel deutet an, was den Spieler erwartet: ein riesiger Spielplatz - voll gepackt mit jeder Menge Waffen, Fahrzeugen und natürlich Gegnern und Gebäuden, an denen Sie Ihre destruktive Ader mal so richtig ausleben können. Am Abend der historischen Vereinigung von Nord- und Südkorea putscht ein rücksichtsloser General und übernimmt die Führung über Nordkorea, um der Welt mit einem Atomkrieg zu drohen. Da alle diplomatischen Bemühungen vergebens sind, setzt die internationale Gemeinschaft ein 100-Millionen-Dollar-Kopfgeld auf den nordkoreanischen General und seine militärischen und wissenschaftlichen Berater aus. Für die Terroristen gibt es eine Most-Wanted-Liste, das so genannte „Deck of 52“: ein Kartendeck, bei dem die Zahl auf der Karte von dem kriminellen Potenzial des jeweiligen Terroristen abhängt. Unwichtige Helfer haben also die Zahl 2, während die Köpfe der Organisationen sich hinter Bube, Dame, König und Ass verbergen. Nun kommen Sie ins Spiel. Als wichtiges Mitglied der privaten Militäreinrichtung Executive Operations ist es Ihre Aufgabe, den riesigen Batzen Kohle an Land zu ziehen und Ihrer Firma einen fetten Gewinn zu beschermen. Im Unterschied zu den Alliierten, Chinesen, Südkoreanern und Russen, die im Kriegsgebiet operieren und alle andere Ziele verfolgen, spielt es für Sie keine Rolle, wie viele Gebäude in die Luft fliegen oder wie Sie Ihren Job machen, Hauptsache der Auftrag wird erfüllt. Im Gegensatz zu anderen Shootern übernehmen Sie in *Mercenaries* nicht die Rolle eines einzelnen mutigen Helden, sondern steuern verschiedene Söldner, die lässig und cool »

TERRORISTENQUARTETT Who's who der Terroristen

1 PIK KÖNIG: GENERAL KAI YUN

Yun befehligt die Atomwaffen von General Song. Verantwortlich für die Positionierung und die Entwicklung, hat er die am besten ausgebildeten Männer unter sich. Yun ist auf Kriegshandlungen bestens vorbereitet und hat sein Waffenarsenal entsprechend versteckt.

2 PIK ASS: GENERAL CHOI SONG

General Song gilt als gefährlichster Mann der Welt. Intelligent, rücksichtslos und diszipliniert tötete er seinen eigenen Vater, den Präsidenten, um Nordkorea vor westlichem Einfluss zu schützen. In seinen Händen befinden sich die Schlüssel zu den Atomwaffen der Nordkoreaner.

3 HERZ KÖNIG: MAJOR BAE DOKGO

Major Dokgo hat in Präsident Kims Armee in der Waffendivision gedient. Er nutzte sein Waffenverständnis, um Songs Waffennachschub aufzubauen. Das erschreckende Ergebnis: Songs Waffen können fast jeden Ort der Welt erreichen.

4 HERZ ASS: GENERAL CHUL KANG

Der kluge Kopf hinter Songs Atomwaffenprogramm, er entwickelte die neueste Raketentechnologie, um die Reichweiten der Waffen zu erhöhen. Wie viele Waffen gebaut wurden, kann niemand sagen, aber man munkelt von 30 nuklearen Sprengköpfen.

5 KREUZ KÖNIG: LEE CHOI

Lee Choi und sein Team sind für zwei Drittel der gefährlichsten Computerviren der Welt verantwortlich. Spezialisiert auf Sabotage, kostet das Team zahlreiche Firmen mehrere hundert Millionen Dollar jedes Jahr.

6 KREUZ ASS: DUNG HWANGBO

Hwangbo war Minister für Auslandsangelegenheiten unter vier verschiedenen Regimes. Vor Präsident Kims Reformierung war er in Nordkorea für Bestechung unter staatlicher Kontrolle verantwortlich. Seine Organisation, Division 39, war eine staatliche Mafia, bevor Kim diese auflöste.

7 KARO KÖNIG: COLONEL WON JEGAL

Jegal ist eine grausame und mehr als bösartige Führungskraft aus der Reihe von Songs besten Kommandanten. Er ist persönlich für die Folter zahlreicher Soldaten und auch deren Exekution verantwortlich. Im persönlichen Kampf ist er ebenso gefährlich wie als furchtloser und erfahrener Artillerie-Kommandant.

8 KARO ASS: GENERAL CHIN CHANG

General Chang ist einer von Songs engsten Vertrauten. Chang leitet Songs streng geheime biochemische Waffentestfabrik. Was dort genau passiert, ist bis heute nicht ans Tageslicht gekommen. Chang ist sehr intelligent und vorsichtig, hat viel Erfahrung und ist sicher nicht sehr einfach zu aufzuspüren.



» ihren Job machen. Sie starten mit einem von drei wählbaren Charakteren, Mattias Nilsson, Chris Jacob oder Jennifer Mui, in den Kampf. Für *Mercenaries* hat LucasArts ein riesiges Kriegsszenario geschaffen, das Sie völlig frei erkunden können. Durchstreifen Sie per pedes die schneebedeckten Landschaften oder düsen Sie im Lkw über schlammverschmutzte Straßen. Im Kampfeinsatz feuern Sie anfangs mit einem einfachen Maschinengewehr, finden aber schnell Raketenwerfer, Panzerfäuste, Scharfschützengewehre

oder explosiven C4-Plastiksprengstoff. Das Ziel jeder Mission ist klar definiert, doch wie Sie die Aufträge lösen, bleibt Ihnen überlassen. Es kann sich durchaus auszahlen, nicht immer durch den Haupteingang eine Fabrik zu stürmen, sondern vielleicht mit einem Umweg über die Berge die feindliche Einrichtung einzunehmen. Auf die Interaktion mit der Umgebung wurde ebenfalls besonderer Wert gelegt. Alle Gegenstände, die Sie sehen, können irgendwie im Spiel verwendet werden – und wenn es nur zum

Zwecke der Zerstörung ist. Acht verschiedene Fahrzeuge und Fluggeräte sind zum Beispiel steuerbar – angefangen beim kleinen Lkw bis hin zum Kampfhubschrauber. Während der Missionen haben Sie ständig Kontakt zur Basis, die Ihnen neue Befehle oder wichtige Hinweise gibt. Im weiteren Verlauf stehen verschiedene Supports zur Verfügung. So können Sie Sniper-Ausrüstungen, schwere Geschütze oder Bombenteppiche anfordern. Um das Ziel der Bombardierung klar zu definieren, sehen Sie Ihre Umge- »

AUFMARSCH DER SÖLDNER Nur die Kohle zählt

1 JENNIFER MUI:

Jennifer Mui besitzt einen britischen Pass, wurde aber in Hongkong geboren und ist in England aufgewachsen. Sie spricht fließend Chinesisch und ist Stealth-Expertin. Auch in Geldfragen kennt sie sich gut aus, was sie zu einer exzellenten finanziellen Beraterin macht.

2 MATTHIAS NILSSON:

Matthias Nilsson ist gebürtiger Schwede und spricht fließend Russisch. Er ist ein Paradebeispiel für Mitarbeiter der Executive Operations: Er ist schnell und führt Befehle aus, ohne ein zweites Mal darüber nachzudenken.

3 CHRIS JACOBS:

Ein Amerikaner europäischer und koreanischer Abstammung. Er spricht hervorragend Koreanisch und kennt die Gebräuche des Landes. Körperlich und geistig topfit, präsentiert er als ehemaliger Delta-Force-Veteran die Executive Operations immer vorbildlich.



↑ Fette Beute machen Sie mit der Herz Dame und kassieren dafür ein ordentliches Kopfgeld.



↑ Die bewaffneten Wachen auf den Kontroll-Türmen sollten Sie möglichst schnell ausschalten.

» bung wie aus einem Flugzeug und können per Fadenkreuz metergenau Panzer oder Gebäude anvisieren. Anschließend sollten Sie allerdings die Beine in die Hand nehmen, da leider auch die nähere Umgebung bei solchen Angriffen schwer in Mitleidenschaft gezogen wird. Oder Sie bestellen gleich komplette Fahrzeuge frei nach dem Motto: „Einmal Panzer à la rabiata mit einer Extraportion Granatäpfel, aber ein bisschen flott, wenn ich bitten darf.“ Zügig kommt der Nachschub in der Tat. Schon Sekunden später hören Sie das laute Geräusch drehender Rotorblätter und über Ihnen taucht ein Hubschrauber auf, um das angeforderte Material abzuwerfen. Klingt einfach, werden Sie jetzt denken, da fordere ich doch einfach mal ein Dutzend Panzer und 25 Bombenteppiche an und schon ist wieder Ruhe im Karton. Guter Plan, nur leider steht Ihnen pro Mission nur eine begrenzte Anzahl an Supports zur Verfügung. Sie sollten sich also gut überlegen, ob man einen gegnerischen Panzer nicht lieber mit einer Panzerfaust erledigt, anstatt bequem eine Bombardierung anzufordern. Dafür spricht auch die tolle Physik-Engine, denn auch bei durch eine Panzerfaust ausgelösten Explosionen werden gegnerische Soldaten oder Fahrzeuge, die in unmittelbarer Umgebung stehen, beschädigt oder fliegen gerne mal 15 Meter durch die Luft. Sie möchten eine neue Panzerfaust, neue Panzer oder gleich eine ganze Helikopter-Flotte? Dann kaufen Sie einfach auf dem Schwarzmarkt beim Terroristen Ihres Vertrauens. Ihre alten Vehikel und Waffen werden natürlich gerne in Zahlung genommen. Absolvieren Sie Missionen erfolgreich, bekommen Sie später von allen Parteien im Kriegsgebiet Aufträge erteilt, erhalten wertvolle Informationen, mehr Macht und werden binnen kürzester Zeit in eine dichte Story verstrickt. Technisch macht *Mercenaries* einen guten Eindruck. Die schönen Berglandschaften und der fallende Schnee schaffen eine tolle Atmosphäre und auch die Physik-Engine ist sehr gelungen, während die Texturen teilweise noch



↑ Nur noch die Leiche in den Hubschrauber und das Kopfgeld gehört Ihnen.



↑ Aus der Luft haben Ihre Gegner fast keine Überlebenschance.

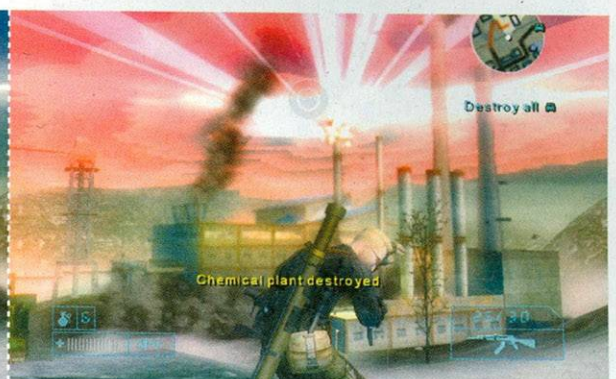
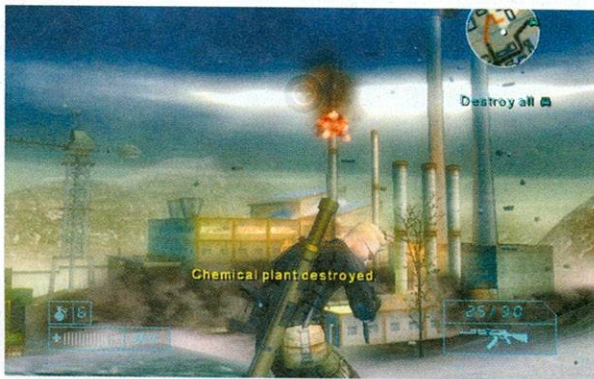
Bonus-Info

PANDEMIC

Pandemic hat Entwicklungsstudios in Los Angeles und Brisbane und produziert vornehmlich Actiontitel für Xbox, PS2, GameCube und den PC. Nach *Mercenaries* hat das Unternehmen schon den nächsten Titel in der Pipeline: *Destroy all Humans* erscheint demnächst für Xbox und PS2.

„DECK OF 52“

Die Idee, Terroristen in Form von Spielkarten in eine Rangfolge zu bringen, dürfte einigen bekannt vorkommen. Das US-Militär hat dieses System im Irakkrieg angewendet und den verschiedenen Personen je nach Wichtigkeit Spielkarten mit höherer oder niedriger Wertigkeit zugeordnet.



↑ Erst schleichen Sie sich an die Chemiefabrik heran, fordern Bomben an und beobachten anschließend das tolle Feuerwerk.

» etwas verwaschen wirken. Ruckler gibt es keine und der treibende Sound mit der coolen Sprachausgabe kann gefallen. *Mercenaries* spielt sich bis jetzt richtig klasse. Die Idee, dem Spieler fast völlige Bewegungsfreiheit zu lassen und für die Missionen verschiedene Lösungswege zu ermöglichen, ist genial. Da Sie keine festen Verbündeten haben, haben sich die Entwickler entschlossen keinen Mehrspieler- oder Live-Modus zu

integrieren. Anlass zur Kritik bietet lediglich die gegnerische KI. Wenn im Hintergrund die rote Alarmglocke schellt und Sie wie bei einem Einkaufsbummel durch das Gebiet schlendern, ohne größeren Schaden zu nehmen, ist das für Anfänger genial, für Shooter-Profis aber ärgerlich. Wenn LucasArts hier noch Abhilfe schafft, dann erwartet uns ein vielversprechender Third-Person-Shooter mit innovativen Ideen und toller Story.

Erster Eindruck



• Mercenaries - Playground of Destruction

Mercenaries macht bis jetzt einen sehr guten Eindruck. Grafisch sieht es gut aus, neue Ideen wie der Basis-Support bringen Abwechslung ins Spielgeschehen und durch den nichtlinearen Spielablauf hebt sich das Gameplay gelungen von Konkurrenz-Actiontiteln ab. Ein Actiontitel, auf den wir sehr gespannt sind.



↑ Dort steht ein Helikopter rum, mit dem machen Sie gleich mächtig bumm.



↑ Wenn diese Flugzeuge anrauschen, sollten Sie in Deckung gehen.



Hitman Blood Money

Der glatzköpfige Klonkiller Nummer 47 steht unter Beschuss aus den eigenen Reihen.

Von: Bernd Holtmann

Entwickler: IO Interact.	Genre: Taktik-Shooter
Publ.: IO interactive	
Spieler: 1	Termin: 1. Quartal 2005
www.eidos.de	

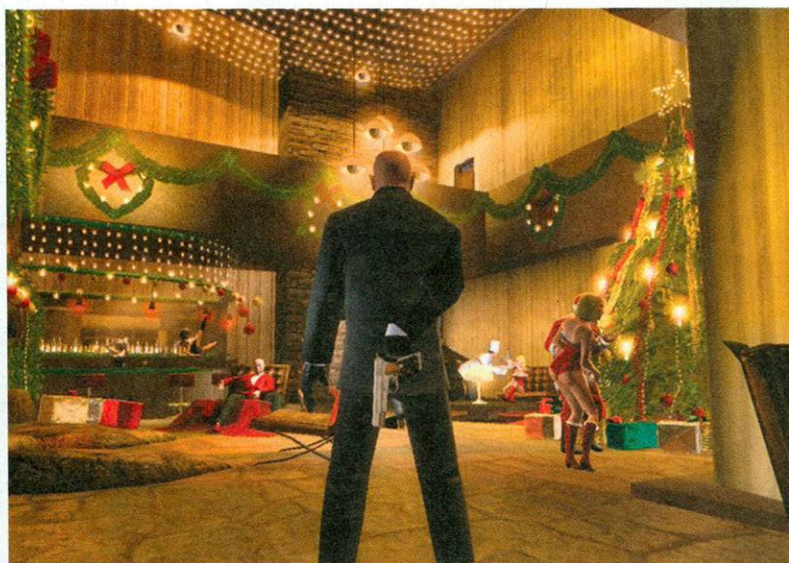
☞ Ist wirklich etwas faul im Staate Dänemark? In der Hauptstadt Kopenhagen wird zurzeit auf jeden Fall fleißig gearbeitet – und zwar am vierten Teil der erfolgreichen *Hitman*-Serie. Der Vorgänger *Hitman: Contracts* führte den Spieler in Form von Flashback-Missionen durch das bisherige Leben des geklonten Glatzkopfes Nummer 47.

In *Hitman: Blood Money* gerät die Geschichte um den smarten Killer endlich wieder ins Rollen. Ein Doppelagent aus den eigenen Reihen ist Nummer 47 nämlich auf den Fersen und versucht ihn auszuschalten. Weitere Details über die Handlung sind bislang nicht bekannt, allerdings sollen die KI-Gegner nun nicht mehr so leicht hinters Licht zu führen sein wie in den vergangenen Teilen. Bislang konnte man viele Levels selbst dann noch

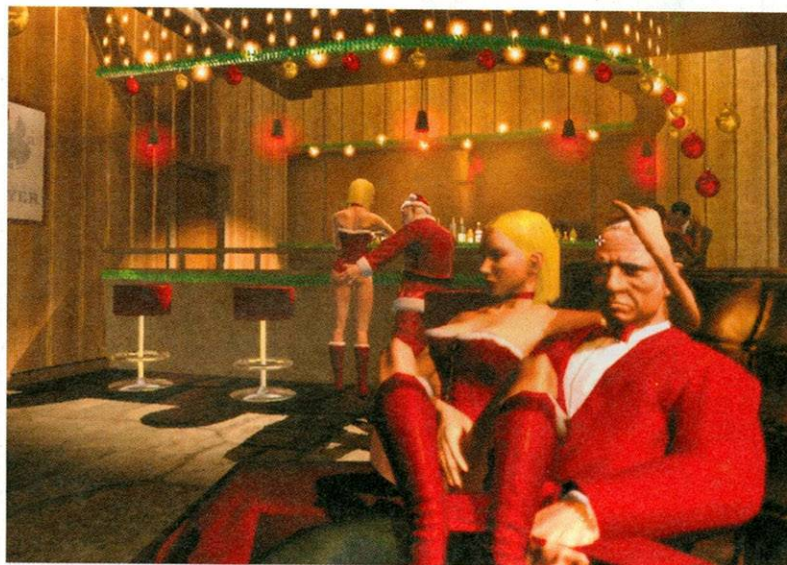
beenden, wenn man nach einem Attentat entdeckt wurde. Das wird sich in *Blood Money* ändern, denn die computergesteuerten Charaktere sollen verteuftelt intelligent und höchst aufmerksam sein. Wenn Sie eine Mission zum Beispiel besonders mies und schlampig durchgeführt oder zu viele Menschen umgelenkt haben, dann spricht sich das herum, sodass Ihre potenziellen nächsten Opfer sich auf Ihren möglichen Besuch entsprechend vorbereiten und mehr Wachen anheuern.

Diese Art von Hörensagen kann Sie also nicht nur den Kopf, sondern auch eine Menge Geld kosten, denn erfolgreich beendete Missionen bringen mehr Kohle ein. Sie haben nun auch die Möglichkeit, mit dem Geld vor Missionsbeginn Wachen zu schmieren und so etwas blutigere Attentate zu vermeiden. Wer weiß, vielleicht kann Nummer 47 sogar Leute dafür bezahlen, dass diese eine versaute Mission auf ihre Kappe nehmen – oder Müllmänner dafür entlohnen, dass sie die Leichen entsorgen?

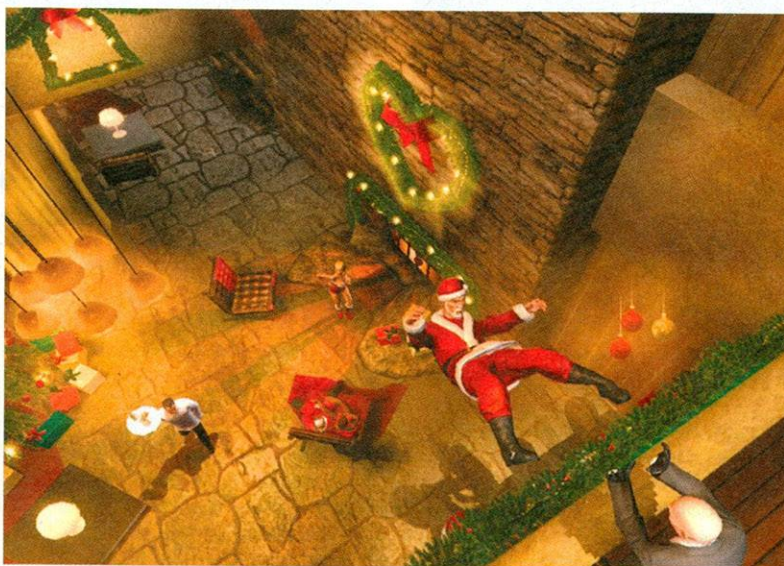
Im Optimalfall sollte der Hitman doch jedes Attentat unauffällig und ohne unnötige Opfer erledigen. Wenn Sie einen der vorherigen *Hitman*-Teile kennen, wissen Sie vermutlich »



⬆ Anschleichen hin oder her – manchmal hilft eben nur die rohe Waffengewalt.



↑ Neue Grafik-Engine: Auch wenn es schwer fällt, achten Sie mal auf die Gesichtsfalten.



↑ Was für ein dummer Unfall. Hoffen wir, dass es doch mehr als nur einen Nikolaus gibt.

» auch, dass das höchst unwahrscheinlich ist – und genau das macht die Sache so interessant. Den perfekten Mord nachzuspielen war immer ein Ansporn für die Fans der Serie.

Mit dem Blutgeld aus den erledigten Missionen können Sie aber nicht nur Ihre Spuren verwischen, sondern auch neue Waffen bzw. neues Killerzubehör kaufen. Besonders wichtig ist das Scharfschützengewehr, das sich auch aufbessern lässt. So gibt es zum Beispiel Aufsätze, die die Kugelkapazität, die Präzision und die Durchschlagskraft einer Waffe erhöhen. Für die Aufträge, bei denen Sie Opfern etwas näher kommen müssen, empfiehlt sich das M4A1-Sturmgewehr, das sich aber auch in Richtung Scharfschützengewehr modifizieren lässt. In Anlehnung an Sam Fisher kann Agent 47 in *Hitman: Blood Money* endlich auch mehr als nur Leitern hochklettern.

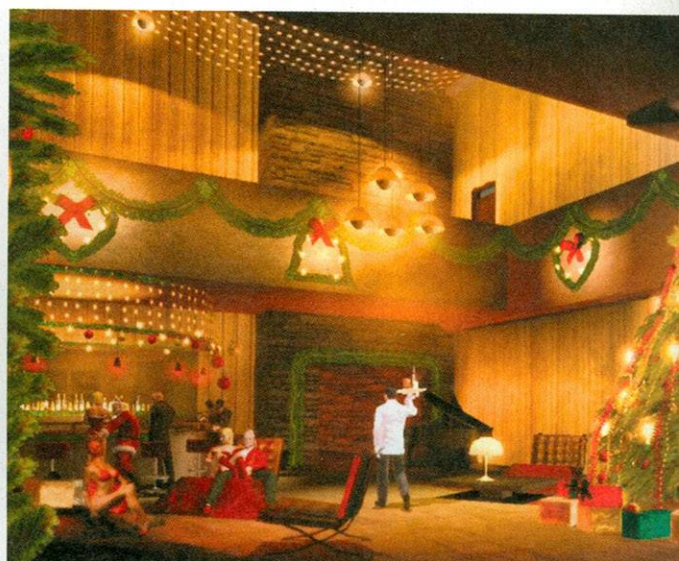
Darüber hinaus hält sich das Team von IO Interactive aber stark bedeckt, was weitere Details angeht. Die angekündigte

Waffenvielfalt soll sich allerdings stark im Grad der Tödlichkeit und Aufrüstbarkeit unterscheiden – wir lassen uns überraschen. Das generelle Erfolgskonzept vom Spiel gerät dadurch aber offensichtlich nicht unter die Räder: Nummer 47 muss nach wie vor sehr nahe an seine Opfer heran – und sobald die erste Kugel den Lauf verlässt, bricht wieder die Hölle los. Entstauben Sie schon mal den Geigenkasten, denn im Frühjahr 2005 geht der Hitman wieder auf Welttournee.

Erster Eindruck

↑ Hitman: Blood Money

Das Konzert aus einer generalüberholten Grafik-Engine, upgradefähigen Waffen, brandneuen Levels und dem neuen Spielfaktor Geld zeigt uns: Mit *Hitman: Blood Money* entwickelt IO Interactive die Serie in eine sehr interessante Richtung weiter. Der erste Eindruck beweist: Hier haben wir einen potenziellen Hit-Kandidaten vor der Linse.



↑ Wann macht der Kellner Pause? Wie kommt man an diese Uniform?

Interview

Rasmus Højengaard,
Game Director bei IO Interactive

Er hatte schon bei den bisherigen Hitman-Spielen die Finger im Spiel – und verrät uns heiße Details zum vierten Teil.



OXM: Erzählen Sie uns doch, was die Fans von *Hitman: Contracts* von *Blood Money* erwarten können.

Hoengaard: Das Spiel gibt Ihnen die Möglichkeit, das durch Aufträge verdiente Geld dafür auszugeben, die nächste Mission etwas zu verändern. Vielleicht wollen Sie ja die ganze Kohle für neues Equipment ausgeben? Sie können aber auch ein paar Kröten zur Seite legen, um die Entsorgung Ihres Opfers sicherzustellen, um im Nachhinein keinen Ärger zu bekommen. Mit solchen Fragen muss sich ein guter Hitman eben herumschlagen.

OXM: Wie genau verdient man im Spiel Geld?

Hoengaard: Sie verdienen Geld, indem Sie die Zielpersonen töten. Davon abgesehen gibt es in jedem Level auch Möglichkeiten, noch mehr Geld zu bekommen – und es natürlich auch zu verlieren.

OXM: Welche Waffen können modifiziert werden – und auf welche Weise macht man das?

Hoengaard: Es gibt ein Kernpaket an Aufrüstungsmöglichkeiten und eine große Menge von weiteren Upgrades, mit denen Präzision, Power und Fassungsvermögen der Waffen beeinflusst werden können.

OXM: Haben Sie eigentlich schon eine Lieblingswaffe?

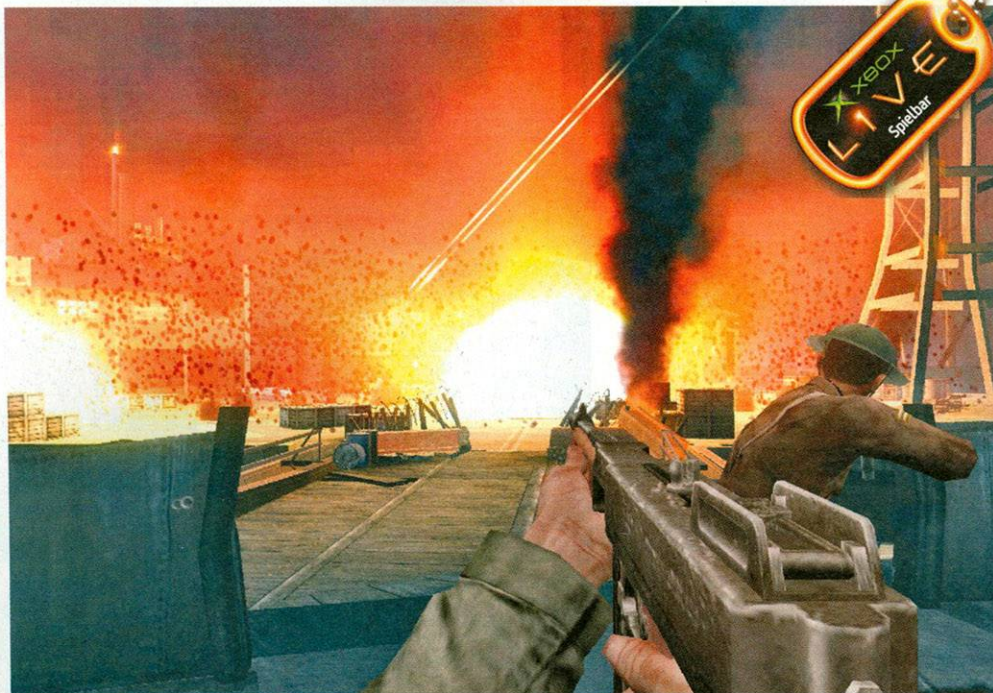
Hoengaard: Ich könnte mich gut mit einer M4A1 anfreunden und die dann mit ein paar Upgrades in eine Fernwaffe umbauen. Das ist mein momentaner Liebling – aber das kann sich ja noch ändern.

OXM: Die Spielweise soll auch Einfluss auf die weiteren Missionen haben – wie genau funktioniert das?

Hoengaard: Wenn Sie Ihre Arbeit sagen wir mal „sehr öffentlich“ erledigen, machen Sie ja auf sich aufmerksam. Wenn Sie einen Mord aber als zufälligen, aber tödlichen Unfall kaschieren, wird man Sie vermutlich nur als einen von vielen Zuschauern ansehen, sodass Sie sich unbeobachtet weiter umschaun oder flüchten können.

OXM: Wird so ein System nicht die Spieler bestrafen, die die vorherigen *Hitman*-Titel nicht gespielt haben?

Hoengaard: Im Gegenteil. Unser Ziel hinter dem ganzen Geldsystem ist ja gerade, Einsteigern ebenso viel Spielspaß zu bieten wie den erfahrenen Spielern.



Der neue MoH-Teil erscheint gleichzeitig für mehrere Systeme. Wir hoffen, dass man die Grafik der Xbox anpasst.



Die neue Waffenperspektive in Aktion.



Ihre Kameraden in Wartestellung.

Medal of Honor: Dogs of War

Im Frühjahr sendet Sie EA wieder an die Front! Wir schicken Sie sicherheitshalber schon jetzt ins Trainingslager - ziehen Sie sich warm an.

Von: Bernd Holtmann

Entwickl.: EA Los Angeles	Genre: Ego-Shooter
Publ.: Electronic Arts	
Spieler: 1	Termin: März 2005
www.electronic-arts.de	

Das vermutlich bekannteste Weltkriegsspiel wird mit einer Fortsetzung bedacht: Nachdem man Sie im vergangenen Teil der Serie (*Medal of Honor: Rising Sun*, 80 %) auf einen Asien-Einsatz geschickt hat, kämpfen Sie in *Dogs of War* in Europa. 1942 kämpfen die Alliierten gegen die deutsche Wehrmacht - doch auch jenseits des Atlantiks wird man unruhig. Die USA gründen deshalb

mit dem Office of Strategic Services die Vorläuferorganisation der CIA, um sich vor weiteren Angriffen wie Pearl Harbor (Dezember 1941) zu schützen. Sie spielen den Army-Lieutenant William Holt, der vom Organisationsgründer William „Wild Bill“ Donovan persönlich rekrutiert wird, um als erster Agent nach Europa zu reisen. Durch gezielte Fronteinsätze sollen Sie dort allein und im Team den Alliierten einen Vorteil im Krieg gegen die Nazis verschaffen.

Auch wenn die *Medal of Honor*-Spiele bisher sehr erfolgreich waren, mussten sie sich häufig einen Kritikpunkt gefallen lassen: Die Handlung war sehr linear und stark von vorberechneten Skripten abhängig. Dieser Kritik stellt man sich nun - und will das geradlinige Spielprinzip mit einigen neuen

Ideen aufpeppen. In einer Mission dringen Sie in die laut Geheimdienst von Deutschen besetzte, französische Stadt St. Nazaire vor und finden sich in einem Ansturm von 600 britischen Soldaten wieder, die schließlich die Nazi-Einrichtungen zerstören. Sie steuern dabei aber nicht nur Lieutenant Holt, sondern können auch hin und wieder eine Gruppe Kameraden befehligen, Kommandos zum Angriff, Rückzug oder zum Flankieren geben. Wenn Sie keine Lust darauf haben, kommen die Kollegen auch ohne Ihr Zutun gut zurecht - die KI des Spiels soll dafür sorgen.

Die Missionsziele müssen Sie in *Dogs of War* nicht nach einem festen Schema abarbeiten, denn der Spieler soll selbst wesentlich mehr Einfluss auf den Verlauf

Bonus-Info

ABGEKUPFERT?

Vom Weltkriegsshotter *Call of Duty: Finest Hour* hat man sich etwas abgeschaut, das nun auch in *MoH: Dogs of War* für mehr Aktion in Feuergefechten sorgen soll: Die Sekundär-Ansicht, mit der Sie Gegner direkt über den Lauf der Waffe anvisieren können.

EIN SPIEL FÜR ALLE

Medal of Honor: Dogs of War soll nicht nur auf der Xbox, sondern auch der PS2 und Nintendo GameCube erscheinen. Da die Konkurrenz-Konsolen hardwaretechnisch nicht mit der Xbox mithalten können, befürchten wir, dass die Xbox-Fassung nicht so aufwendig aussehen wird, wie es technisch möglich wäre. Schade.



William Holt und sein Team schleichen.



Solche Bilder kennen wir aus Call of Duty.



Havarie im Hafen? Hier geht's zur Sache.

Interview

Dan Winters, Produzent von Medal of Honor: Dogs of War



Er war fünf Jahre lang professioneller Baseballspieler, Schauspieler und Schreiberling, bis er im September 2004 zum EA-Team in Los Angeles kam. Wir haben uns mit dem jetzigen Produzenten unterhalten:

OXM: Wie sieht die Balance zwischen Einzelmissionen und teambasierten Einsätzen aus?

WINTERS: Krieg ist nichts für Einzelgänger. Weil wir die Möglichkeiten des Spielers von kleineren Angriffen auf massive Attacken aus erweitert haben, mussten wir dem Spieler mehr Leute zur Seite stellen. In einigen Fällen sind das alliierte

Teamkollegen, die zwar an seiner Seite, aber nicht direkt mit Lieutenant Holt kämpfen. An anderen Stellen steht Holt dann aber ein ganzes Team zur Verfügung, das er selbst befehligen kann. *Dogs of War* ist kein teambasierter Shooter - und trotzdem kann der Spieler seine Kollegen anführen, wenn er es möchte. Das ist jedoch kein Muss, denn die KI kümmert sich automatisch um Sperrfeuer und führt taktische Aufgaben selbstständig aus. Doch gleichzeitig hören die Teamkollegen auch auf die Befehle, die ihnen der Spieler selbst gibt.

OXM: Was unterscheidet *Dogs of War* von Spielen wie *Call of Duty: Finest Hour* oder *Brothers in Arms*?

WINTERS: Authentizität war schon immer ein Grundsatz für *Medal of Honor*. Das soll jetzt kein reines Lippenbekenntnis sein, denn wir haben tatsächlich viel für dieses Spiel recherchiert, damit jedes Spiel-Element, jede Waffe, jede Uniform und auch das Verhalten der Soldaten und ihr Training akkurat dargestellt

wird. Einige Kollegen waren sogar auf Recherchereisen in Europa unterwegs und haben in abgelegenen Wäldern und Bunkern Schauplätze tatsächlicher Weltkriegsschlachten gefunden. Wir haben die Jungs auch auf Recherche-Trips geschickt, um sich mit dem Abfeuern der Waffen vertraut zu machen und die Geräusche digital aufzuzeichnen. Die Handlung selbst orientiert sich an vielen historischen Begebenheiten und

Kampagnen - und selbst die Entwicklung der Charaktere und sogar einige konkrete Personen sind nicht erfunden. Wir haben einige damals existierende Menschen im Spiel dargestellt.

OXM: Pressemitteilungen erwähnten eine völlig neue Spielweise - wie kann man die denn am besten beschreiben?

WINTERS: Das bisherige Spielprinzip der *MoH*-Spiele und das der meisten anderen Weltkriegsshooter ist vergleichbar mit einer Achterbahnfahrt in einem Erlebnispark. Es ist extrem aufregend, aber sehr linear und dadurch absehbar. Dadurch geht die Flexibilität natürlich verloren, da es sich nicht dem Geschmack der unterschiedlichen Spielertypen anpassen kann - und Hardcore-Spielern keinen Wiederspielwert bietet. *Medal of Honor: Dogs of War* ist wesentlich fortschrittlicher als diese Spiele, denn in diesem Game gibt es so was wie ein „Lebendes Schlachtfeld“. Um beim Vergleich zu bleiben: Es ist jetzt keine einzelne Achterbahn mehr, sondern ein Mini-Erlebnispark mit vielen verschiedenen Attraktionen für jeden Geschmack - vom Anfänger bis zum Shooter-Profi.



„Krieg ist nichts für einsame Wölfe!“

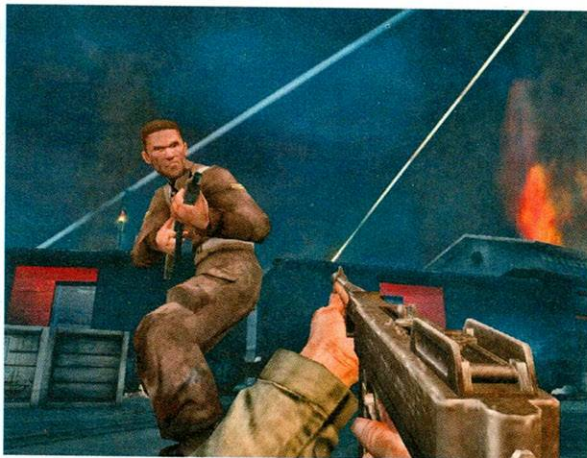
„Spielen Sie Infanterist, Scharfschütze oder einen Artillerie-Spezialisten.“

» seiner Arbeit bekommen. Vor dem Beginn können Sie zum Beispiel wählen, ob Sie einen Scharfschützen, einen gemeinen Soldaten oder einen Artillerie-Spezialisten in der kommenden Mission spielen wollen. Auch während des Spiels ändert sich einiges im Vergleich zu den Vorgängern, denn der Spieler sammelt durch besonderen Mut Punkte. Ist die so genannte „Rally Meter“-Anzeige einmal gefüllt, darf der Spieler schließlich eine Spezialattacke ausführen, mit der er sich zum Beispiel mit Adrenalin voll pumpen und einem Hinterhalt entkommen kann.

Das Arsenal der verfügbaren Waffen ist riesig: Dem Spieler stehen 35 authentisch nachmodellerte Waffen zur Verfügung,

die vor allem in dem bereits bestätigten Mehrspieler-Modus für viel Abwechslung sorgen. Es wird neun verschiedene Spielmodi sowie neun Mehrspielerkarten geben - Informationen über einen möglichen Splitscreen-Modus gibt es noch nicht.

Um die Authentizität von Waffen und Uniformen sowie die korrekte Einbindung historischer Ereignisse sicherzustellen, hat man sich wieder einen Militärspezialisten als Berater engagiert: Der 60-jährige Captain Dale Dye ist ein beliebter Militär-Berater in Hollywood und hat sein Wissen bereits in den Filmen *Saving Private Ryan*, *Platoon*, der TV-Serie *Band of Brothers* und den bisherigen *MoH*-Spielen zur Verfügung gestellt - das spricht für sich.



↑ Kontrastprogramm: Eintönige Farben und aufregende Missionen.



↑ Ihre Teammitglieder können Sie auf Wunsch selbst befehligen.



↑ Diese deutsche Kanone ist nicht mehr lange bemannt ...

Bonus-Info

IMMER IM BLICK

Neben der Thompson M1 und der MP40 gibt es auch einige neue Waffen, die bisher in keinem *MoH*-Titel verwendet wurden - wir lassen uns gerne überraschen.

Erster Eindruck

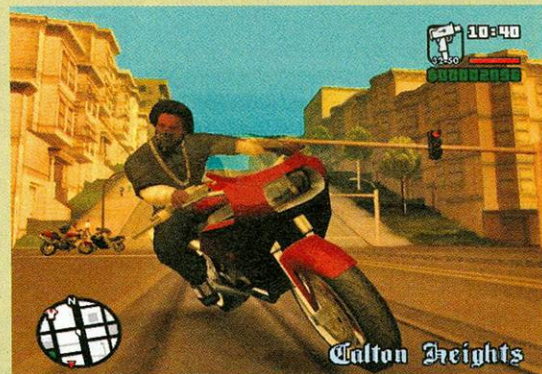
» Medal of Honor: Dogs of War

EA möchte sich nicht auf den bisher verdienten Ehrenmedaillen ausruhen und greift für *Dogs of War* tief in die Ideenliste. Nach *Call of Duty: Finest Hour* könnte *Dogs of War* der interessanteste Weltkriegsshooter des noch jungen Jahres werden - nicht zuletzt aufgrund der vielen frischen Missionsideen. Wir drücken die Daumen!

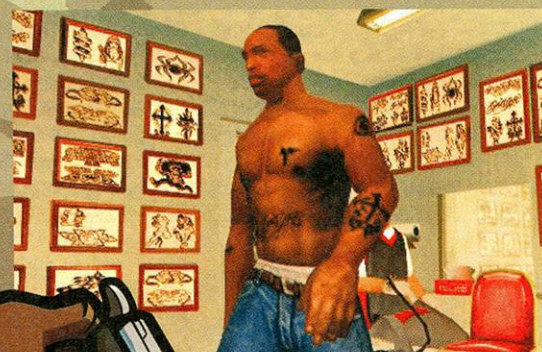


Grand Theft Auto San Andreas

Größer - besser - GTA! Wird dies der ultimative Teil der Grand-Theft-Auto-Reihe?



↑ Rasante Verfolgungsjagden - schon immer ein Teil von GTA!



↑ Muckis + Tattoos = mehr Sex-Appeal



↑ Fahrzeuge dürfen jetzt fleißig „gepimp“ werden.

Von: Manfred Reichl

Entwickl.: Rockstar	Genre: Action-Adventure
Publ.: Take 2	
Spieler: 1	Termin: 10. Juni
www.sanandreas.de	

➔ GTA - drei Buchstaben revolutionierten Ende Oktober 2001 die Welt der Videospiele, als mit *GTA III* der dritte Teil der Serie weltweit erschien. Hatte man in den ersten beiden Teilen das Geschehen noch aus der übersichtlichen Vogelperspektive gesehen, wechselte die Ansicht damals in die actionreichere Third-Person-Perspektive und entführte den Spieler in eine gigantische 3D-Welt, die bis dahin einen noch nicht gekannten spielerischen Freiraum offenbarte. *GTA: Vice City* legte ein Jahr später die Messlatte dank etlicher neuer Gameplay-

Features nochmals deutlich höher. Was *Grand Theft Auto: San Andreas* nun zu bieten haben wird, ist schlichtweg bombastisch.

Seit Ende Oktober 2004 ist die PS2-Version im Handel erhältlich. Wer sowohl eine Xbox als auch eine PS2 sein Eigen nennt und derzeit mit dem Kauf der PS2-Fassung liebäugelt, sollte diese Entscheidung jetzt jedoch nochmals gründlich überdenken. Was nämlich ohnehin erwartet wurde, machte Take 2 Mitte Dezember 2004 offiziell und kündigte die Xbox-Fassung an. Am 10. Juni soll diese in den Verkaufsregalen der Händler stehen. Und eines ist sicher: Die Xbox-Hardware kommt mit den Anforderungen, die *GTA: San Andreas* an eine Konsole stellt, mit Sicherheit besser zurecht als die PS2. Und das sagen wir, ohne sinnlos die Sony-Konkurrenz niedermachen zu wollen.

Die technischen Anforderungen sind deswegen so enorm, da *GTA: San Andreas*

sich diesmal nicht um eine einzige Stadt wie Liberty City oder Vice City dreht, sondern um ein ganzes Bundesland. *San Andreas* entführt Sie in einen fiktiven US-Staat, der eine Mixtur aus dem realen Kalifornien und Nevada darstellt. Dieses Gebiet beinhaltet drei riesige Stadtgebiete, die drei berühmten US-Metropolen nachempfunden sind: San Fierro (San Francisco), Las Venturas (Las Vegas) und Los Santos (Los Angeles). Doch damit nicht genug. Alle drei Städte sind über ein großes Verkehrsnetz miteinander verbunden und so verschlägt es Sie auf den Fahrten von einer Stadt in die andere auch in diverse Kuhdörfer, wo sich Fuchs und Hase gute Nacht sagen. Wollen Sie mit dem Fahrzeug von einer Stadt in die andere, werden Sie zudem minutenlange Fahrten in Kauf nehmen müssen, solch riesige Dimensionen erwarten Sie.

Doch nicht nur das Spielgebiet ist nun viel größer. Auch Ihre Möglichkeiten

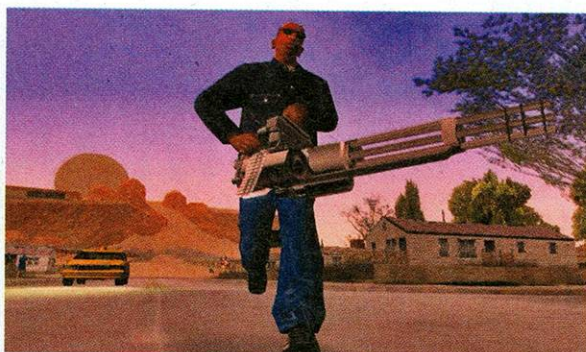
Bonus-Info

USK HURRA

Die deutsche PS2-Fassung hat eine Altersfreigabe ab 16 Jahren erhalten. Das selbe dürfen wir daher für die Xbox-Version erwarten. Im Vergleich zum Original wurde jedoch an einigen Inhalten die Schere angesetzt. So wird es keine Kopfschüsse geben, zudem können Sie nicht auf Personen einschlagen oder treten, die am Boden liegen. Außerdem ist es nicht möglich, gestorbenen Personen Geld abzuknöpfen. Ansonsten erwarten Sie alle Story-Missionen wie im Original und selbst das Blut wurde nicht entfernt.



➔ Sitzen Gang-Mitglieder mit Ihnen im Fahrzeug, unterstützen sie diese mit Feuerkraft.



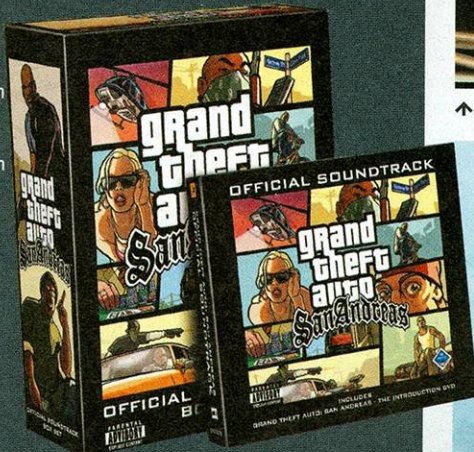
➔ Mit heftigen Waffen lässt sich wieder jede Menge Unsinn treiben.



➔ In den Zwischensequenzen erwartet Sie derber Ghetto-Slang.

VOLLE DRÖHNUNG Akustisch werden keine Wünsche offen gelassen.

➔ *GTA: Vice City* spielte in den 80er-Jahren, dementsprechend war die musikalische Untermalung auch dieser Epoche angepasst. *San Andreas* findet in den 90ern statt und deswegen laufen auf den Radiosendern im Spiel diverse Hits rauf und runter, die die 90er mit geprägt haben. Wenn Sie nicht nur auf Ihrer Xbox in den Genuss dieser beachtlichen Songauswahl kommen wollen, legen wir Ihnen das offizielle Box-Set mit dem Soundtrack ans Herz. Dieses umfasst stolze acht CDs und darauf sind unter anderem Hits von sehr bekannten Interpreten wie Public Enemy, Cypress Hill, 2 Pac, James Brown, Joe Cocker, Soundgarden, Rage against the Machine, Depeche Mode usw. enthalten. Alternativ gibt es auch eine abgespeckte Version. Diese beinhaltet zwar „nur“ zwei Audio-CDs, daneben liegt dem Paket allerdings auch noch eine geniale DVD bei, welche die Vorgeschichte zu *GTA: San Andreas* erzählt.



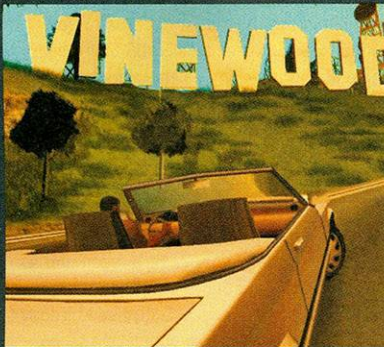
➔ Acht CDs und über 80 Songs hat das große Soundtrack-Box-Set zu bieten, das kleine kommt mit exklusiver DVD daher.



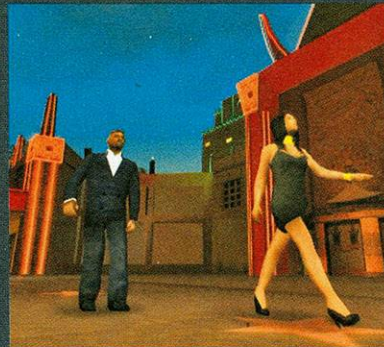
➔ San Andreas: das wahre Land der unbegrenzten Möglichkeiten.

VINEWOOD Das coolere Hollywood?

Alle drei Städte im Spiel sind realen Vorbildern nachempfunden. Daher erwarten Sie auch zahlreiche Schauplätze, die Ihnen sehr bekannt vorkommen dürften. Sehen Sie drei Beweisfotos mit dem Beispiel Vinewood, dem Hollywood von L.A.-Imitat Los Santos.



↑ Die augenscheinlichste Anleihe an das reale Hollywood ist das Vinewood-Schild, das über Los Santos thront.



↑ Der Walk of Fame mit seinen Sternen auf dem Gehweg und das Chinese Theater dahinter dürfen nicht fehlen.



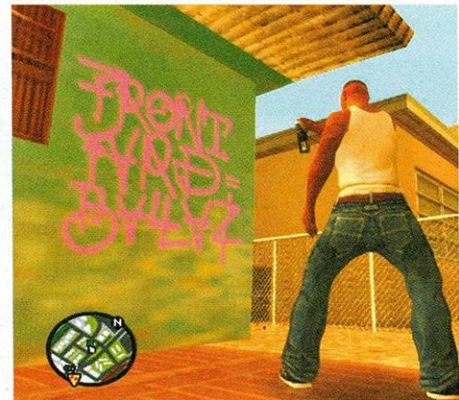
↑ Eine exklusive Einkaufsmeile mit teuren Geschäften gibt es ebenfalls. Das reale Vorbild in L.A. ist der Rodeo Drive.



↑ Im neuen GTA fährt man auch mit dem Drahtesel.



↑ Das Wahrzeichen von San Fierro ist die Brücke.



↑ Mit Graffiti markieren Sie das Revier Ihrer Gang.

„Klappt es erst mal mit dem Waschbrettbauch, fahren auch die Mädels auf Sie ab.“

» in puncto Gameplay sind wesentlich vielfältiger. Wie gehabt dürfen Sie sich zu Fuß oder per Fahrzeug fortbewegen, von Stadt zu Stadt können Sie diesmal sogar fliegen. Brandneu außerdem im Bereich der Fahrzeuge: Auch auf Drahteseln wie zum Beispiel BMX-Rädern dürfen Sie nun Platz nehmen und damit munter durch die Straßen radeln. Dies hat sogar deutlichen Einfluss auf das Äußere des Hauptdarstellers.

Erstmals passt sich in einem GTA-Spiel nämlich das Aussehen der Spielfigur Ihrer Spielweise an. Bevorzugen Sie es, lieber ständig mit dem Auto zu fahren, und speisen Sie zudem täglich dreimal in einem der zahlreichen Fastfood-Restaurants, wird Ihr Held schon bald in die Breite gehen. Dann sind ihm nicht nur Hohn und Spott der Passanten sicher; sondern kommt es einmal zu einer Verfolgungsjagd zu Fuß, wird Ihr Mops ganz sicher sehr alt aussehen. Stählen Sie hingegen den Körper der Spielfigur häufig in Muckibuden oder betätigen Sie sich sehr oft sportlich, wird Ihr Charakter auch äußerlich topfit sein. Und klappt es erst mal mit dem Waschbrettbauch und dicken Oberarmen,

fahren die Mädels auf Sie ab und Sie werden auch sonst viel Respekt ernten. Letzteren sollten Sie sich unbedingt verdienen, denn nur wenn Sie respektiert werden, können Sie Mitglieder für eine eigene Gang rekrutieren. Diese erweisen sich im Spiel dann häufig als wertvolle Unterstützung, etwa während Schießereien. Außerdem müssen Sie nun im Laufe des Spiels stetig Ihre Fähigkeiten im Umgang mit Autos, Motorrädern, Fahrrädern und Flugzeugen verbessern.

Von bis zu satten 150 Stunden Spielspaß sprechen die Macher bei Rockstar, wenn es darum geht, das Spiel zu hundert Prozent durchzuspielen. Um dies zu schaffen, reicht es aber erneut nicht nur aus, sämtliche Haupt- und Nebenmissionen zu bewältigen. Wie in *Vice City* dürfen Sie auch wieder diverse Immobilien erstehen, Verstecke kaufen und Gegenstände sammeln. Erstmals lassen sich jetzt auch Graffiti an Wände sprühen und Fotos von coolen Motiven wollen ebenfalls geknipst werden.

Versetzte die Handlung den Spieler in *Vice City* noch in die 80er-Jahre, sind diesmal die 90er an der Reihe. Carl „CJ“ Johnson kehrt

1992 nach Los Santos zurück, nachdem er die letzten fünf Jahre in Liberty City verbracht hat. Der Anlass ist der Tod seiner Mutter. Er sinnt auf Rache und will zudem wieder Ordnung in seinem Revier der Grove Street Families herstellen. Schon nach wenigen Missionen sitzt er am Steuer eines Fahrzeuges und er und seine Gang löschen mit einem heftigen Drive-by (Schießerei aus einem fahrenden Auto heraus) einen großen Teil der verfeindeten Ballas-Gang aus. Danach nimmt das Chaos erst recht seinen Lauf.

In grafischer Hinsicht erwartet Sie freilich nicht viel anderes als im *GTA Doppelpack*, basiert das Spiel doch immer noch auf derselben Engine. Dafür wird es aber auf jeden Fall weniger Ruckler geben als in der PS2-Version. Zudem werden Ihnen Pop-ups weniger heftig auffallen und detailliertere Texturen sorgen für einen größeren Augenschmaus.

Erster Eindruck

Grand Theft Auto: San Andreas

Auf die Größe kommt es nicht an. *GTA: San Andreas* widerlegt diese These eindrucksvoll. Das Spiel wird nämlich in jeder Hinsicht größer als die Vorgänger im *Doppelpack* und damit auch unweigerlich besser, denn mehr Gameplay-Möglichkeiten bedeuten in diesem Fall auch deutlich mehr Spielspaß! Hoffentlich ist bald Juni!



Bonus-Info

SCREENSHOTS

Bildmaterial der Xbox-Version stand uns noch nicht zur Verfügung, daher griffen wir ausschließlich auf PS2-Screens zurück.

IM DUETT

Sogar Zweispieler-Missionen wird es geben. In einigen davon geht es höchst actionreich zur Sache und sogar groteske Charaktere wie SM-Girls, Stripperinnen oder Elvis dürfen Sie steuern.

WASSERFROSCH

Endlich hat der Titelheld das Seepferdchen gemacht und kann schwimmen! In *GTA III* und *GTA: Vice City* waren die Protagonisten beim ersten Kontakt mit Wasser ja bekanntlich jedes Mal sofort abgestoßen.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC THE SITH LORDS

DU ENTSCHIEDEST DICH.
ALLE WERDEN DIR FOLGEN.

ZUSAMMEN WERDET IHR
DIE BÖSEN SITH BESIEGEN.



Deine Kameraden werden dir
auf die Helle Seite folgen,
wenn du dich dafür entscheidest.



Erforsche 7 Planeten und durchforste
viele neue Umgebungen auf dem
steinigen Weg zur Rettung der Galaxie



Lerne und beherrsche über
60 neue Fähigkeiten und Kräfte der Macht
im Kampf gegen die bösen Sith.

DIESMAL BESTIMMST DU AUCH DAS SCHICKSAL DER ANDEREN.



WWW.KOTOR2.COM

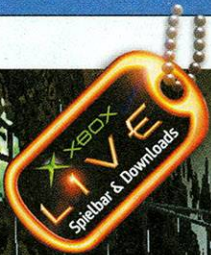
* Unter anderem bei der GamePro und Gamestar-Leserwahl 2003!
LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. © 2004, 2005
Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. &™ wie verwendet. Alle Rechte
vorbehalten. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder
Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

PC
CD

XBOX

OBSIDIAN
ENTERTAINMENT





Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

↑ Die Gefahr lauert im Dunklen. Gleich packt sich Sam den Feind.



↑ Das dritte Splinter Cell wird wieder eine absolute ...



↑ ... Augenweide. Licht und Schatten harmonieren perfekt.

Ubisofts Meister-Schleicher hat die Faxen dicke und geht heftiger zu Werke denn je zuvor!

Von: Manfred Reichl

Entw.: Ubisoft Montreal	Genre: Action-Adventure
Publ.: Ubisoft	Live: 1-4
Spieler: 1-2	Termin: März 2005
www.splintercell.de	

Als Ubisofts *Splinter Cell* im November des Jahres 2002 erschien, definierte es das Stealth-Action-Genre neu. Der Nachfolger *Pandora Tomorrow* konnte im März 2004 sogar noch eine Schippe drauflegen. In knapp zwei Monaten steht nun die Veröffentlichung des dritten Abenteuers mit Hauptdarsteller Sam Fisher an und wir haben für Sie die Vorab-Version von *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* intensiv unter die Lupe genommen.

Die significanteste Änderung, die *Splinter Cell*-Veteranen in *Chaos Theory* sofort ins Auge fällt: Es geht actionreicher zur Sache – aufgrund härterer Nahkampfatacken. Die Zeiten der unspektakulären Backpfeife sind vorbei, nun rammt Fisher nämlich den Widersachern gerne brachial sein Knie in den Unterleib oder setzt Sie durch einen heftigen Kinnhaken mit dem Handballen außer Gefecht. Diese Attacken dienen dazu, die Gegner auszuknocken, doch das war noch längst nicht alles: Sofern Sie es wollen, zückt Sam nun sogar ein bedrohliches Messer und schickt die Schurken damit direkt in die Hölle.

Auch das Bewegungsarsenal der Hauptfigur wird wieder sehr beeindruckend sein.

Akrobatisch klettert der Protagonist Hindernisse hinauf, seilt sich ab oder kriecht durch enge Schächte. Bedauerlicherweise durften wir jedoch in der Vorab-Version nur ein einziges Mal Fishers legendären Spagat-Sprung anwenden. Den SWAT-Turn, den er in *Pandora Tomorrow* beherrschte, hatte er in der Vorab-Version von *Chaos Theory* scheinbar komplett verlernt. Möglicherweise wird diese coole Aktion aber erst in der finalen Version des Spiels enthalten sein. Was den Spagat-Sprung betrifft, hoffen wir, dass wir diesen Move – ein absolutes Markenzeichen von Sam Fisher – in der Test-Version wesentlich häufiger anwenden müssen.

Die Ausrüstung, die der Hauptdarsteller diesmal im Gepäck haben wird, ist größtenteils die gleiche wie in seinen ersten beiden Auftritten. Sein SC-20K-Gewehr kommt also wieder mit den üblichen Aufsätzen daher. Neu ist nun jedoch, dass Sie auch noch einen durchschlagskräftigeren Schrotflinten-Aufsatz auf der Hightech-Waffe anbringen können. Damit werden Auseinandersetzungen auf kurze Distanz nun noch kompromissloser beendet.

Einzelspieler erwartet wieder eine packende Handlung, wie man es von sämtlichen Spielen, Filmen und Büchern aus dem Clancy-Universum gewöhnt ist. Es verspricht Sie diesmal zunächst auf einen Leuchtturm in Peru, anschließend auf ein Schiff, dann in eine Bank in Panama, in ein Penthouse in New York und auf das japanische Hokkaido. Alle fünf Areale, die wir bisher begutachten durften, begeisterten mit einer überragenden

Bonus-Info

SESAM, ÖFFNE DICH

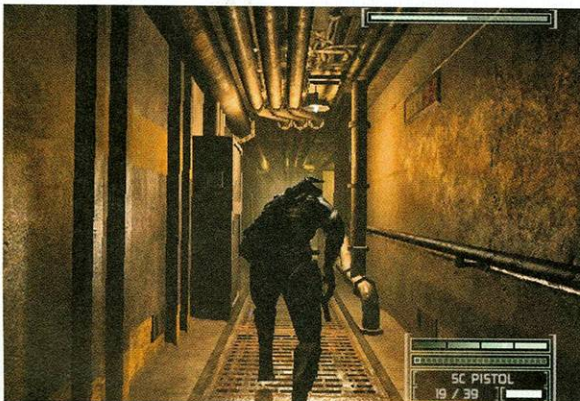
Beim Öffnen von Türen sind die Möglichkeiten nun vielfältiger denn je. Entweder Sie öffnen sie ganz normal wie bisher oder Sie lassen sie lautlos aufgleiten. Außerdem haben Sie jetzt sogar die Chance, Türen einzutreten, um Gegner damit zu überraschen. Ist eine Tür hingegen abgesperrt, ist es Ihnen nach wie vor erlaubt, diese mit dem Dietrich zu öffnen – mit dem neuen Messer lässt sich ein Schloss jedoch auch im Handumdrehen aufbrechen.

SPASS MUSS SEIN

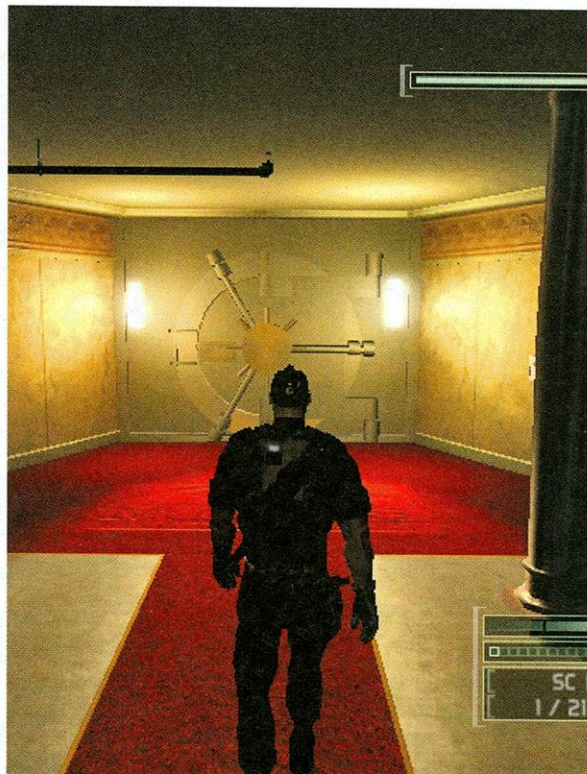
Die Dialoge des Spiels sind jetzt schon um einiges humorvoller als in den Vorgängern. Ganz gleich, ob für seine Teammitglieder oder seine Feinde, für jeden Charakter im Spiel hat Sam Fisher einen flapsigen Spruch auf Lager.



↑ Durch die dünne Wand hat sich Sam einen Schurken geschnappt.



↑ Auf einem Schiff erwarten Sie beeindruckende Wassereffekte.



↑ Sogar als Bankräuber muss sich Sam Fisher diesmal versuchen.



↑ Die Nachtsicht entlarvt den Blickwinkel der Sicherheitskamera.

grafischen Umsetzung. Freuen Sie sich also wieder auf ein absolut brillantes Zusammenspiel von Licht- und Schatteneffekten sowie hochdetaillierte Texturen. Außerdem wurde die Grafik-Engine um die Ragdoll-Physik erweitert, sodass sich die Körper der Spielfiguren nun nach Stürzen oder Gewalteinwirkungen auch der Umgebung anpassen.

Immens wichtig für ein Schleichspiel wie *Splinter Cell: Chaos Theory*, in dem man als Held nicht entdeckt werden darf, ist natürlich eine bärenstarke künstliche Intelligenz der nicht spielbaren Charaktere.

Diese war schon bei den Vorgängern nicht von schlechten Eltern und auch in der Vorab-Version der dritten Episode agierten sämtliche Figuren bereits außergewöhnlich gewitzt und überraschten uns häufiger als noch in den beiden ersten Abenteuern.

Zudem fiel uns auf, dass nun endlich mehr Wert auf ein weniger lineares Vorankommen gelegt wird. So stehen Ihnen nun in jedem Level oftmals mehrere Wege zur Verfügung, um zum nächsten Ziel zu gelangen. Gleich zu Beginn können Sie einen Abgrund beispielsweise auf direktem Wege über



VERSUS-MODUS Spaß im Duett, Trio oder Quartett



Der Versus-Modus des Spieles wartet über Xbox Live und via System-Link mit dem gleichen Gameplay auf wie schon der Multiplayer-Modus in *Pandora Tomorrow*. Ein bis zwei ShadowNet-Spione treten in diversen Maps gegen ein bis zwei Söldner an. Die Spione sehen das Geschehen dabei – wie Sam Fisher – in der Third-Person-Perspektive, die Söldner in der Ego-Ansicht. Beiden Parteien stehen zudem verschiedene technische Hilfsmittel zur Verfügung. Drei der Maps und drei der Gameplay-Modi stellen wir Ihnen jetzt schon vor.



Eine der Maps ist das Aquarius Marine Center in Frankreich, ein ozeanographisches Museum. Hier können Sie sich zum Beispiel am Spielmodus Story versuchen. Dabei müssen die Spione Aufgaben erfüllen, die Söldner wollen dies verhindern.



Im deutschen Mannheim geht es in einer verlassenen Fabrik des 19. Jahrhunderts ebenfalls heiß her. Spielen Sie den Modus Disk Hunt, ist es Ihre Aufgabe, Datenträger einzusammeln. Die Söldner haben wiederum etwas dagegen.



Die Museumsmap aus dem zweiten Teil ist auch wieder dabei und wurde sogar ein wenig überarbeitet. Hier macht der Modus Deathmatch besonders viel Spaß. In diesem gilt es, das gegnerische Team komplett auszumerzen.

NAHKAMPF Hauptdarsteller Sam Fisher packt die Keule aus.



In den Vorgängertiteln beherrschte Sam Fisher lediglich eine tunte Ohrfeige, um Gegner im Nahkampf auszuschalten. In *Chaos Theory* erwacht endlich das Tier in Sam und er kennt keine Gnade mehr mit seinen Gegnern. Drei seiner verheerenden Attacken sehen Sie hier.



Wenn Sie nach einem Verhör vermeiden wollen, dass ein ausgeknockter Gegner von einem Kollegen wieder reanimiert wird, müssen Sie eben gleich das Messer benutzen.



Hangeln Sie sich an einem Objekt entlang und unter Ihnen läuft ein Gegner vorbei, können Sie diesen am Genick packen. Einen kurzen Ruck später ist Ruhe im Karton.



Patz! Mit einem krachenden Schlag mit dem Handballen aufs Kinn schickt Sam Fisher in seinem neuen Abenteuer die Kontrahenten lautlos, aber effektiv auf die Bretter.

eine Hängebrücke überqueren. Alternativ dürfen Sie aber auch eine Schlucht hinabsteigen und gelangen durch eine kleine Höhle zu einer Hintertür des nächsten Areals.

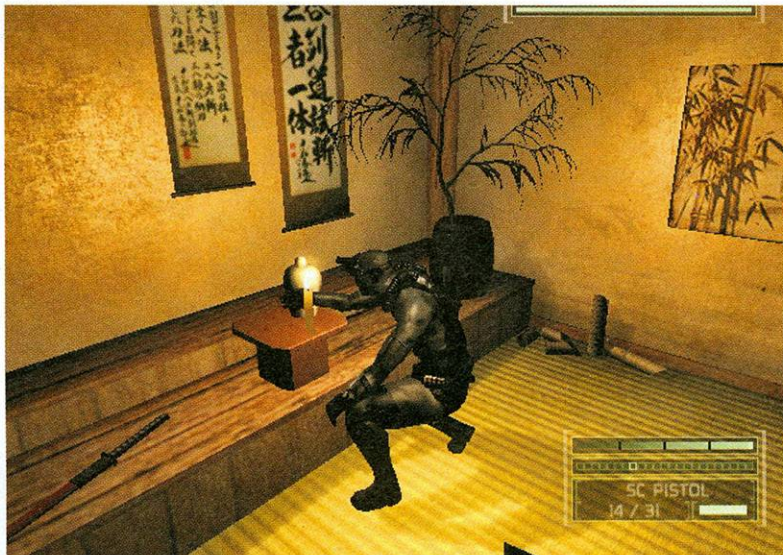
Außerdem steht es Ihnen jetzt in jeder Mission frei, neben den Primärzielen auch diverse Sekundär- und Bonusziele zu erfüllen. Ob Ihnen dies gelingt, ist unter anderem davon abhängig, wie oft Sie einen Alarm auslösen. Rufen Sie die Feinde zu häufig auf den Plan, werden diese immer wachsam und Sie dürfen sich nur noch auf die Primärziele konzentrieren. Je nachdem, wie geschickt Sie vorgehen, erhalten Sie ferner nach Abschluss jeder Mission eine Bewertung. Damit diese möglichst gut ausfällt, steht Ihnen erstmals auch eine Quick-Save-Funktion zur Verfügung. Damit wagen sich nun vielleicht auch all jene Zocker an ein *Splinter Cell*-Abenteuer, denen das Trial-&-Error-Gameplay der Vorgänger mit seinen wenigen Speicherpunkten viel zu fordernd war. Mit den selbst gesetzten Speicherpunkten wird das Spielerlebnis um einiges einfacher.

Eine weitere grundlegende Neuerung erhält Tom Clancy's *Splinter Cell: Chaos Theory* im Multiplayer-Bereich. In diversen Modi wird nun noch mehr Wert auf Kooperation gelegt. Dafür sorgt ein spezieller Koop-Modus, den Sie laut dem Hauptmenü des Spieles via Xbox Live, System-Link und Splitscreen mit einem anderen Gamer zocken können. Was Sie in diesen Modi genau erwartet, erfahren Sie rechtzeitig in unserem Testbericht, denn bisher war auf den Servern noch nichts los und die Splitscreen-Funktion wurde von der Vorab-Version noch nicht unterstützt.

Erster Eindruck

Tom Clancy's *Splinter Cell: Chaos Theory*

Phänomenal, was die Jungs und Mädels von Ubisoft Montreal wieder grafisch aus der Xbox herauskitzeln. Sam Fishers drittes Abenteuer wird optisch sogar noch beeindruckender als die schicken Vorgänger. Außerdem geht es nun auch noch actionreicher zur Sache, dadurch kommen nicht nur die Schleich-Experten auf ihre Kosten.



↑ Lichtquellen sollten Sie weiterhin eliminieren. Kerzen kann Sam nun sogar auspusten.



↑ Hier kam Sam zu spät. Die Foltermethoden der Terroristen waren der gesuchten Zielperson letztendlich zu viel.

Bonus-Info

VERHÖRE

Nimmt Sam Fisher einen Gegner nun von hinten in den Schwitzkasten, hält er ihm gleichzeitig das Messer an die Kehle. Viel häufiger als in den Vorgängern haben Sie jetzt die Möglichkeit, den Gegnern durch solche knallharten Verhöre Informationen zu entlocken. Es lohnt sich also mehr denn je, sich an Gegner anzuschleichen und diese nicht sofort zu töten.

AUSRÜSTUNG

Vor den Missionen dürfen Sie nun die Ausrüstung von Sam Fisher zusammenstellen. Sie können die Auswahl auf Ihre Gameplay-Vorlieben abstimmen und entweder mehr Waffen für den offenen Schlagabtausch einpacken oder eher auf Werkzeug für ein unentdecktes Vorgehen setzen. Noch besser ist es jedoch, wenn Sie auf William Redding hören. Der neue Mann in Fishers Team schlägt Ihnen vor jeder Mission das richtige Gepäck vor.

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.



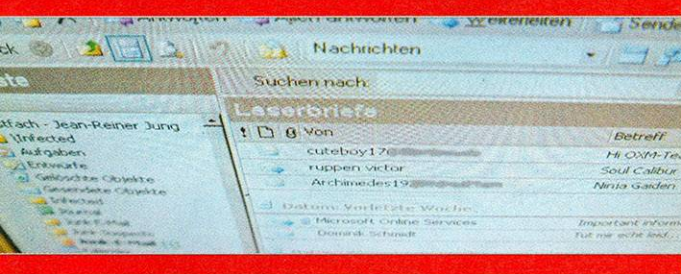
Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Fax: 0043-6246-8825277.

...anabündelung.
udem würden dir auch weitere Kosten
eim Live-Zocken entstehen, da du für den
rückkanal weiterhin deine bisher
bestehende Internet-Verbindung nutzen
musst. Im Klartext: Die Flatrate, die viele



weniger eine Rolle, weil relativ wenig Daten hin und her übertragen werden. Dies liegt daran, dass ja maximal nur zwei Teilnehmer (egal ob Einzel- oder Doppel-Match) bei einem Spiel online anwesend sind. Anders sieht es da schon bei Online-Matches aus, bei denen bis zu 16 Spieler mitmachen, oder bei Spielen, bei denen eine einwandfreie Performance für das Spielvergnügen extrem wichtig ist, etwa bei Rennspielen oder variantenreichen Multiplayer-Ego-Shootern. Und auch die Ladezeiten bei Downloads sind extrem lang. Außerdem besteht bei einer ISDN-Call-by-Call-Verbindung das Problem der ständigen Folgekosten über den Rückkanal. Schließlich raten wir davon ab, nur wegen Xbox Live einen satellitenbasierten DSL-Anschluss zu holen, denn wie schon weiter oben gesagt: Erstens kommen noch weitere Kosten für den Rückkanal auf dich zu und zweitens ist dieser Rückkanal nicht schnell genug für eine einwandfreie Verbindungsqualität. Eine Entscheidung, über die man gut nachdenken sollte.

PostEingang



REIHERNDE EICHHÖRNCHEN

Tach ihr Gestalten, ich fand die DVD in der letzten Ausgabe wirklich genial! Vor allem die spielbare Demo von *Conker Live & Reloaded* hat mich total süchtig gemacht! (...) Ich hab euch ein paar von mir gezeichnete „Memory of“-Bilder zum Vorgänger in der Anlage mitgeschickt. Vielleicht gefallen sie euch!

See ya and Cheers!!!
Jinya (per E-Mail)



wird das Spielerlebnis um einiges einfacher.

Eine weitere grundlegende Neuerung erhält *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* im Multiplayer-Bereich. In diversen Modi wird nun noch mehr Wert auf Kooperation gelegt. Dafür sorgt ein spezieller Koop-Modus, den Sie laut dem Hauptmenü des Spieles via Xbox Live, System-Link und Splitscreen mit einem anderen Gamer zocken können. Was Sie in diesen Modi genau erwartet, erfahren Sie rechtzeitig in unserem Testbericht, denn bisher war auf den Servern noch nichts los und die Splitscreen-Funktion wurde von der Vorab-Version noch nicht unterstützt.

Erster Eindruck

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Phänomenal, was die Jungs und Mädels von Ubisoft Montreal wieder grafisch aus der Xbox herauskitzeln. Sam Fishers drittes Abenteuer wird optisch sogar noch beeindruckender als die schicken Vorgänger. Außerdem geht es nun auch noch actionreicher zur Sache, dadurch kommen nicht nur die Schleich-Experten auf ihre Kosten.



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.

TOTALSCHADEN

Hallo liebes OXM, ist es euch schon mal passiert, dass bei *Need for Speed Underground 2* beim Drag alle Autos Totalschaden hatten? Mir ja. dann habe ich noch ein paar Fragen:
1.) Wird es einen zweiten Teil von *Counter-Strike* für die Xbox geben?
2.) Kann man irgendwann Xbox Live ohne Kreditkarte nutzen, mit einer Bankkarte?
So das war's eigentlich schon. Noch viel Erfolg und bye.

Paul Walter (per E-Mail)



↑ Paul Walter und seine Kumpels haben den ultimativen Totalschaden erreicht.

Hallo Paul, Glückwunsch! Das haben wir auch noch nicht erreicht. Und auch wenn dort sicherlich Gevatter Zufall seine Hand im Spiel hatte, so

haben muss! Eine Woche nach dem Kauf hatte ich das Game allerdings schon auf Schwierigkeitsgrad „Heldenhafte“ durch. Da mir diese Spieldauer natürlich zu kurz ist, möchte ich euch fragen, ob man bei *Halo 2* auch irgendwie Extralevels freischalten kann oder ob es Cheats für dieses Spiel gibt? Außerdem möchte ich noch ganz gerne wissen, ob es eine Fortsetzung zu *Star Wars Battlefront* geben wird, und wenn ja, wann sie in etwa erhältlich sein wird?
Es wäre nett von euch, wenn ihr meine Fragen beantworten würdet!

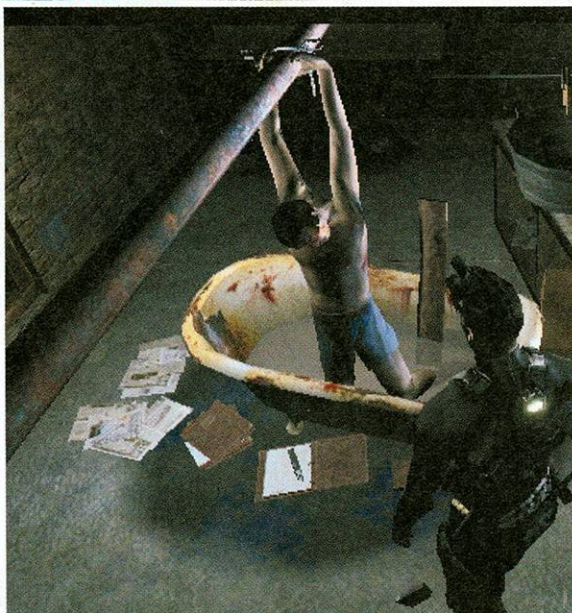
Uwe Glissmann (per E-Mail)

Hallo Uwe, für dich als Fan von *Star Wars Battlefront* zeigt sich doch jetzt erst das volle Potenzial von *Halo 2*. Wie in den epischen Schlachten der Sternenkrieger ist bei *Halo 2* der Multiplayer-Modus das eigentliche Herzstück des Spieles. Trau dich doch einfach mal und schau online! Dank der Clan-Verwaltung und jeder Menge nützlicher Goodies auf der Entwicklerseite www.bungie.net wird es so schnell nicht langweilig. Natürlich gibt es auch Leute, die lieber im Alleingang gegen die Allianz vorgehen und für die hoffen wir mal, dass es demnächst ein paar schöne Downloads über Xbox Live gibt. Wir vermissen nämlich immer noch die Warthog-Variationen und den ATV-Quad.

DER VERMISSTE LEVEL

Hallöchen!
In dem Heft 2/2005, S.16 bis 17, auf denen ihr über *Halo 2* berichtet, sind alle Multiplayer-Levels dargestellt und rechts unten in der Ecke wird man auf eine neue Multiplayer-Map (Foundation) heiß gemacht; doch das war wohl nichts!?!?
Ich habe *Halo 2* schon zweimal durchgespielt und es tut sich nichts!
Bin schon fast am Verzweifeln, habt ihr vielleicht einen Rat oder einen Einfall, was ich falsch gemacht haben könnte, oder was ich machen muss, um diesen Level zu bekommen?

Macht's gut
Daniel Herz (per E-Mail)



↑ Hier kam Sam zu spät. Die Foltermethoden der Terroristen waren

Hallöle!
Sorry, da ist im Artikel der letzten Ausgabe versehentlich die englische Bezeichnung ins Heft gerutscht. Der Level, den man nach einmaligem Durchspielen dazubekommt,



Kurz & knapp



DER PRINZ

Hallo Leute, da ich im Moment bei *Prince of Persia Warrior Within* in einem Level (Der lange Weg nach Hause - Gegenwart) festhänge, würde ich gerne wissen, ob, und falls ja, wann es geplant ist, dass die Savegames/Cheats veröffentlicht bzw. auf eurer DVD verewigt werden. Oder habt ihr einen Tipp, wie ich sonst noch zu den Savegames kommen könnte?

Mit freundlichen Grüßen
Alamtako (per E-Mail)

Hallo,
zurzeit ist noch kein Spielstand zu *Prince of Persia Warrior Within* für unseren Datenträger in Planung. Sollten wir einen bekommen, klat-

schen wir ihn jedoch, ohne zu zögern, auf die Disk. Vielleicht hilft dir aber bis dahin unsere Komplettlösung auf den Seiten 80 bis 89. Mit ein bisschen Übung bekommst du damit bestimmt deinen eigenen coolen Spielstand vor der Endsequenz hin.



NINJA-NACHSCHLAG

Hallo erst mal! Ich würde gerne wissen, ob ihr vorhabt, eine DVD herauszubringen, in der das *Hurricane-Pack* als Erweiterung für *Ninja Gaiden* vorhanden ist, oder ob ihr schon so eine DVD veröffentlicht habt.

Mit freundlichen Grüßen
Tobias Carben (per E-Mail)

Hallo Tobias, leider schlechte Nachrichten. Bis jetzt ist das *Hurricane-Pack* nicht als Download auf der DVD geplant. Wir glauben auch nicht, dass wir in absehbarer Zeit die Rechte für die *Ninja Gaiden*-Pakete bekommen werden, da diese nur nutzbar sind, wenn man sich während des Spielens bei Xbox Live einloggt. Für User ohne Online-Zugang wären diese Updates in der bisherigen Form also nutzlos.

HALF-LIFE 2

Ich habe schon vor einer Weile die PC-Fassung von *Half-Life 2* durchgespielt und halte mich jetzt mit *Halo 2* über Wasser. Könnt ihr mir verraten, ob und wann *Half-Life 2* für die



↑ Hier ein kleines Bildschirmfoto von der PC-Version - nur zur blanken Vorfreude

Xbox erscheint?

Robert Hellermann (per E-Mail)

Von offizieller Seite hört man zurzeit weder Dementi noch Zusagen - wir hoffen aber, dass in den Büros von Valve gerade fleißig an der Umsetzung des Shooter-Hits gewerkelt wird. Wer weiß, vielleicht überrascht man die Xbox-Fans ja mit einer Version für die nächste Microsoft-Konsole?

heißt in der deutschen *Halo 2*-Version „Gründung“. Wenn du unter Xbox Live spielst, dann hast du inzwischen bestimmt schon einige Updates heruntergeladen. Mit diesen ist der Level auch ohne Durchspielen anwählbar. Schau einfach mal in den Tiefen der Multiplayer-Optionen genau nach.

XBOX LIVE ÜBER SATELLIT?

Hallo OXM-Team, ich habe mal eine Frage zu Xbox Live. Zuvor habe ich es auch schon beim Microsoft-Kundendienst versucht, aber anscheinend sind die viel zu beschäftigt, um zu antworten! :(Also, in meiner Gegend gibt es leider keinen DSL-Anschluss von der Telecom. Nur ISDN ist verfügbar. Aber ISDN ist doch nicht schnell genug für Xbox Live, oder? Deshalb habe ich nun überlegt, mich stattdessen bei SKY-DSL anzumelden. Jetzt wollte ich fragen, ob sich Xbox Live auch per Satellit empfangen lässt.

Mit freundlichen Grüßen
Christoph Jahnke (per E-Mail)

Hallo Christoph! Mit seinem Hauptwohnsitz in einem 1.200-Seelen-Dorf im oberbayerischen Urwald hat Manfred das gleiche Problem wie du: Ein DSL-Anschluss ist auf absehbare Zeit erst mal ein Ding der Unmöglichkeit. Mit DSL-Anschlüssen via Satellit kannst du das Problem bedauerlicherweise aber auch nicht wirklich umgehen. Ganz entscheidend für das Zocken über Xbox Live ist nämlich auch der Rückkanal, über den du deine Daten zurück an die Xbox-Live-Server sendest. Und der bleibt bei einem satellitenbasierten DSL-Anschluss leider genau der gleiche wie vorher, also entweder ein stinknormaler analoger Zugang mit ca. 56k oder ein ISDN-Zugang mit maximal 128k bei Kanalbündelung. Zudem würden dir auch weitere Kosten beim Live-Zocken entstehen, da du für den Rückkanal weiterhin deine bisher bestehende Internet-Verbindung nutzen musst. Im Klartext: Die Flatrate, die viele

Satelliten-DSL-Betreiber anbieten, ist keine echte Flatrate, da für den Rückkanal abgerechnet wird wie bisher. Es sei denn, du gehörst zu den Glücklichen und bist im Besitz einer der wenigen ISDN-Flatrates, die es noch gibt. Es besteht allerdings auch die Möglichkeit, Xbox Live in der Hin- und Rückleitung via ISDN zu benutzen. Eine sehr gute Anleitung findest du unter <http://www.xbox.com/de-DE/live/start/connect/sharedpc/>. Es ist wirklich kein Hexenwerk, das einzurichten. Es hat aber zur Folge, dass logischerweise die Verbindungsqualität nicht so berauschend ist wie über eine DSL-Leitung. Bei einigen Games, zum Beispiel *Top Spin*, spielt die Verbindungsgeschwindigkeit weniger eine Rolle, weil relativ wenig Daten hin und her übertragen werden. Dies liegt daran, dass ja maximal nur zwei Teilnehmer (egal ob Einzel- oder Doppel-Match) bei einem Spiel online anwesend sind. Anders sieht es da schon bei Online-Matches aus, bei denen bis zu 16 Spieler mitmachen, oder bei Spielen, bei denen eine einwandfreie Performance für das Spielvergnügen extrem wichtig ist, etwa bei Rennspielen oder variantenreichen Multiplayer-Ego-Shootern. Und auch die Ladezeiten bei Downloads sind extrem lang. Außerdem besteht bei einer ISDN-Call-by-Call-Verbindung das Problem der ständigen Folgekosten über den Rückkanal. Schließlich raten wir davon ab, nur wegen Xbox Live einen satellitenbasierten DSL-Anschluss zu holen, denn wie schon weiter oben gesagt: Erstens kommen noch weitere Kosten für den Rückkanal auf dich zu und zweitens ist dieser Rückkanal nicht schnell genug für eine einwandfreie Verbindungsqualität. Eine Entscheidung, über die man gut nachdenken sollte.



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
Schnäppchenjäger 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

Hat wie angekündigt die Zeit zwischen Weihnachten und Neujahr auf einem Live-Rollenspiel verbracht und kann sich nicht so richtig von seinen langen Haaren und dem Bartexperiment Nummer 60 trennen. Daneben versucht er, sein Schlafdefizit mit Unmengen von Kaffee auszugleichen.

SPIELT DERZEIT:
Schon die englische Version von Star Wars: KOTOR II, um sich auf den Test in der nächsten Ausgabe vorzubereiten.

WARTET DERZEIT:
Auf einen Termin beim Friseur.



Manfred Reichl (30)
// REDAKTEUR

Drehte während seines Kanada-aufenthalts bei BioWare in seinem Hotelzimmer in Edmonton die Klimaanlage auf 30 Grad Celsius hoch und hat dennoch eine Fußbodenheizung vermisst. Mann, war das arschkalt!

SPIELT DERZEIT:
GTA San Andreas, ESPN NFL 2k5

ÜBERLEGT DERZEIT:
Welches neue Handy er sich holen soll.



Bernd Holtmann (26)
// REDAKTEUR

Schippert mit einer Schaluppe an karibischen Inseln vorbei - aber leider nur in der PC-Neuaufgabe von Sid Meier's Pirates!

SPIELT DERZEIT:
Halo 2 (online), Schlacht um Mittelmeer (PC)

VERFOLGT DERZEIT:
Die lustigen Release-Verschiebungen von Doom 3 sowie den mysteriösen Nebel, der die mögliche Xbox-Fassung von Half-Life 2 umgibt.



Sascha Dowidat (28)
// FREIE MITARBEITERIN

War über die Feiertage im heimischen Nordrhein-Westfalen und hat dort Freunde und Familie besucht. Tragisch: Silvester verwandelte er sich in ein Bazillenmuttertschiff mit tausenden Viren an Board. Nächstes Angriffsziel ist nun die OXM-Redaktion. "g"

SPIELT DERZEIT:
Schon wieder Burnout 3, jetzt aber online;-)

STEHT DERZEIT VOLL AUF:
Antibiotika, Nasentropfen und jede Menge Taschentücher.



Jana Mahnke (26)
// FREIE MITARBEITERIN

Verbringt ihre Winterferien in der Lüneburger Heide und hat ihre Kreativität neu entdeckt. Seitdem bastelt, näht und kocht sie, was das Zeug hält. Was soll man auch sonst tun, wenn die Xbox weit weg allein zu Hause rumsteht ...

SPIELT DERZEIT:
Klapper-Jass, Kniffel und Spiel des Lebens

SIHT DERZEIT:
Langweilige Serien im Vorabendprogramm, spannende Dokumentationen, Nachrichten



Lars Kromat (31)
// LAYOUT

Ist derzeit kräftig dabei, sich den Feiertagsspeck abzutrainieren, und startet hiermit die Aktion „Konsolenspieler stemmen Gewichte“. Die Gesundheitsministerin wird es ihm danken.

LIEST DERZEIT:
Richtig trainieren im Fitnessstudio

FREUT SICH DERZEIT AUF:
Das neue Dave-Matthews-Band-Album



Wojtek Pruchnicki (23)
// AZUBI MEDIENGESTALTER

Hat sich fürs neue Jahr vorgenommen, mit dem Rauchen wieder anzufangen. Schusselig, wie er ist, wird's nicht mal damit klappen.

Stay clean, don't smoke !

SPIELT DERZEIT:
Halo 2

HÖRT DERZEIT:
GTA San Andreas OST



Neulich... beim Hassan.



Florian Hannich (20)
// LAYOUT

Hat tagelang nicht geschlafen - im ehrenvollen Einsatz für das OXM. :-)

SPIELT DERZEIT:
Prince of Persia: Warrior Within

LIEST DERZEIT:
Sofies Welt von Jostein Gaarder

Die Tests

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



Warten auf den Frühling

„Wie? Was? Testmuster? Nee, die kriegt ihr erst Mitte Januar.“ „Nein, das tut uns Leid. Der Release hat sich auf Mitte Februar verschoben.“ Solche Aussagen hörte man vor und nach Weihnachten sehr häufig von den Herstellern. Wir sind aber trotzdem froh, dass es einige Knaller wie *MechAssault 2*, die *ESPN*-Titel oder *Scrapland* in diese Ausgabe geschafft haben.

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



040 MECHASSAULT 2: LONE WOLF

050 Blinx 2: Masters of Time & Space

Katzen und Schweine verzerren das Raum-Zeit-Kontinuum.

054 ESPN NBA Basketball 2k5

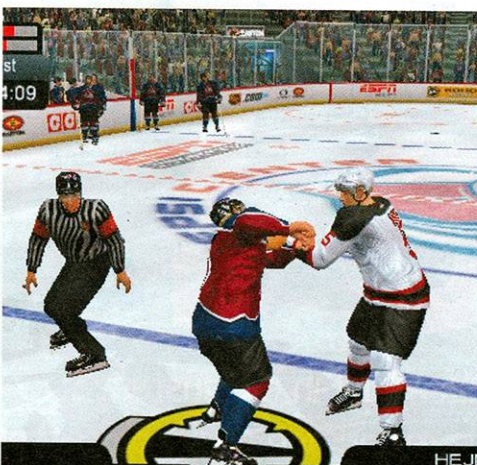
Segas Basketball-Legende kommt ohne Xbox Live daher.

058 ESPN NFL Football 2k5

Riesengroße Kerle werfen einen Ball über ein Feld.

053 King of Fighters 2000/01

Nach *Metal Slug 3* ein weiteres 2D-Highlight von SNK



056 ESPN NHL HOCKEY 2K5

052 Miami Vice

Oha, solch schlechte Spiele gehören verhaftet.

059 NFL Street 2

Zum zweiten Mal wird die Seitenstraße zum Football-Feld.

060 Outlaw Golf 2

Die randalierenden Rasen-Rüpel spielen wieder Golf.

062 Hardware

Das neueste Zubehör im Test



046 SCRAPLAND

NUR FÜR
XBOX

MechAssault 2 Lone Wolf

Microsoft entführt Sie zum zweiten Mal in die düstere Science-Fiction-Welt des Mechwarrior. Also nichts wie rein in den riesigen Blecheimer. Heavy Metal!



Von: Bernd Holtmann

X Publisher: Microsoft	X Genre: Action
X Sprache: Deutsch	X USK: Ab 12 Jahren
X Spieler: 1-2	X Termin: Erhältlich
X Live: 2-12	X System Link: 2-12
X www.mechassault2.com	

Mit der *Battletech*-Lizenz hat sich Microsoft eine sehr beliebte Fanmarke ins Haus geholt und 2002 das erste Actionspiel mit den riesigen Robotern in den Handel gebracht. Die meisten Xbox-Einsteiger kennen sich im *Battletech*-Universum allerdings nicht oder nur geringfügig aus und verstanden deshalb kaum etwas von der Hintergrundhandlung. Entsprechend schwer lässt sich die Handlung von *MechAssault 2* erklären, schließlich baut die Story auf dem komplexen *MechWarrior*-Rollenspiel, vielen *Battletech*-Romanen und dem ersten Xbox-Spiel auf. Sie sollten sich davon aber nicht abschrecken lassen, denn *Lone Wolf* ist vor allem ein reinrassiges und erstklassiges Actionspiel, bei dem die Handlung nur auf den zweiten Blick eine Rolle spielt. Wenn überhaupt, sollten Sie allerdings so viel wissen: Im *MechAssault*-Universum wird der erschlossene Weltraum kurzerhand „Innere Sphäre“ genannt und von den fünf Häusern Marek, Kurita, Steiner, Davion und Liao beherrscht. Mit diesen Häusern wuchs und gedieh auch eine Firma namens Comstar, die unter anderem auch die interplanetare Kommunikationstechnik lieferte. Im Laufe der Zeit wandelte sich Comstar schließlich zu einem religiösen Orden, von dem sich später die fanatische Fraktion der Word of Blake (WoB) trennte (siehe Extrakasten „Das sind die Word of Blake“). Deren Ziel ist es, die Innere Sphäre

in ihre Gewalt zu bringen – und das kann der Spieler natürlich nicht zulassen. Schon in *MechAssault* schlüpfte man in die Rolle des namenlosen Mechwarriors, der auf der Seite einer Söldnereinheit gegen die verrückten WoB kämpfte und schließlich einen Sieg einfuhr. Doch dieser Kampf ist noch nicht vorbei, denn die irren Fanatiker kehren in *MechAssault 2* zurück und sind diesmal nicht nur zahlreicher, sondern auch im Besitz einer gefährlichen Technologie. Einen Datenkern mit dieser Technik fand der Spieler im ersten Teil. Da seitdem aber auch im *Battletech*-Universum einige Jahre vergangen sind, konnte das Team des Spielers mit dem Datenkern eine neue Kampfausrüstung bauen. Die so genannte BattleArmor ist nicht viel größer als ein Mensch und verfügt über die von Mechs bekannten Sprungdüsen, kann sich aber auch an Gebäuden festklemmen und sogar andere Mechs oder Gebäude hacken.

Diese Fähigkeiten sind die interessantesten Neuerungen in *MechAssault 2: Lone Wolf* und sind Ihnen bis zum letzten Kampf eine Geheimwaffe und wichtige Hilfe. Wenn Sie in einer der letzten Missionen zum Beispiel einem riesigen Thor-Mech gegenüberstehen, können Sie in dieser Minirüstung zwar nicht viel ausrichten, denn ihre Feuerkraft ist begrenzt. Stattdessen fliegen Sie auf den Mech zu, drücken die Taste A und können mitverfolgen, wie Sie sich an den feindlichen Riesen festklemmen. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie nun ein kleines Reaktionsspiel, in dem Sie in der vorgegebenen Reihenfolge die Feuertasten und die Front-Tasten drücken müssen. Drücken Sie zu oft die falschen Tasten, misslingt der Hackversuch und Sie werden abgeworfen. Gelingt der Hack, fällt der Mech um und kann von Ihnen übernommen werden. Mit der

» Taste A steigen Sie aus Ihrer Kampfausrüstung aus, laufen zum Kopf des gehackten Mech und steigen dann dort ein – amerikanische Fans nennen diesen Ablauf ganz schlicht „Mech-jacking“. In einer Schlüsselszene des Spiels werden Sie sogar von kleinen Robotern angegriffen, die Ihren Mech hacken wollen – dann müssen Sie die richtigen Tasten drücken, um diesen Angriff abzuwehren.

Dieses Minispiel ebnet den Weg für wesentlich abwechslungsreichere Missionen, in denen Sie zum Beispiel wie eingangs beschrieben auch ohne eine Rüstung unterwegs sind, andere Mechs einnehmen, Panzer und Flugzeuge steuern oder Raketingeschütze bedienen können. In 22 Missionen legen Sie komplette Mech-Produktionsstätten in Schutt und Asche, führen Aufklärungsmissionen durch und stehlen dabei auch den einen oder anderen Mech. Viele dieser Aufgaben bestreiten Sie nicht in der BattleArmor, denn die hat nicht genügend Firepower. Stattdessen steuern Sie vom kleinen und gelenkigen Stiletto-Mech bis zum riesigen Nova Cat und Blood Asp viele Mechs mit unterschiedlicher Bewaffnung und Ausstattung. Echte Fans des Rollenspiels vermissen vielleicht die Möglichkeit, ihre Mechs selbst mit Waffen auszurüsten. Dem muss man allerdings entgegenhalten, dass die vorkonfigurierten Mechs auch ihre guten Seiten haben – denn nur so wird *MechAssault 2* auch für *Battletech*-Laien zur fröhlichen Ballerorgie.

Am Spielbau hat sich wenig geändert, denn nach wie vor steht eine Menge Action auf dem Programm. Auf die langweiligen Text- und Bild-Briefings hat man zugunsten eines schnelleren Spieleinstiegs verzichtet. Also gibt es ausführliche 3D-Zwischensequenzen, die nicht nur Ihr Team (Major Natalia und den Einsatzoffizier Foster) zeigen, sondern auch den Spielercharakter selbst. Diese Filmchen wurden übrigens nicht vorberechnet, sondern mit der Grafik-Engine des Spiels in Echtzeit berechnet. Der Detailgrad übersteigt alles, was wir bislang auf der Xbox gesehen haben: Selbst geflochtene Haare und die Gesichtsmimik kann man deutlich erkennen – wow! Nicht ganz so gut sieht die Spielumgebung auf dem Schlachtfeld aus, allerdings wurden seit *MechAssault* sehr viele kleine Details verändert. Sie können zwar nach wie vor sämtliche Gebäude dem Erdboden gleichmachen, der Einsturz mehrstöckiger Häuser sieht aber deutlich hübscher aus, »

BÜCHER, BRETT, ROLLENSPIELE! Hier erfahren Sie alles über die Welt der BattleMechs.



1 Die erste Bücherreihe: **CLASSIC BATTLETECH**

Im Heyne-Verlag erschienen über 60 Romane aus der Serie. Neue Titel der *Classic*-Serie erscheinen bislang im FanPro-Verlag.

Kostenpunkt: Je 9 Euro

2 Die neue Bücherreihe: **MECHWARRIOR - DARK AGE**

Diese neue Bücherserie spielt zeitlich lang nach den *Classic*-Büchern. Bislang sind drei Romane im Heyne-Verlag erschienen.

Kostenpunkt: Je 9 Euro

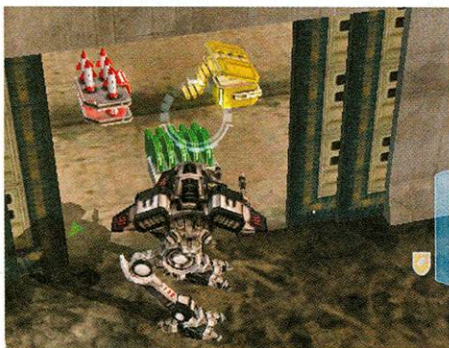
3 Das Rollenspiel **CLASSIC BATTLETECH - DAS BRETTSPIEL**

Das Basisspiel mit einer beidseitig bedruckten Karte, Pappfiguren mit Abbildungen der Mechs, Würfeln und einem Regelwerk.

Kostenpunkt: 40 Euro



» Die Raketen des Stiletto-Mechs sind in diesem Moment zwar durchschlagskräftig, aber nicht bei jedem Gegner.



» Bergegut liegt oft gut versteckt in Gebäuden.



» So hübsche Charaktere haben wir selten gesehen.



» Panzer haben gute Chancen gegen leichte Mechs.

» da große, reflektierende Wandteile in Fragmente zerbersten und grundsätzlich weniger Staubeffekte eingesetzt werden. Bäume brennen unter Beschuss nicht mehr, sondern zersplittern eindrucksvoll. In einem Sumpf-Level wollten wir es dann wissen: Kann man einen ganzen Wald auf diese Weise abholzen? Das Ergebnis war kurios, denn obwohl die Stämme schnell zerstört waren, blieben die Baumkronen wie durch Magie in der Luft schweben. An anderer Stelle funktionierte der Trick allerdings problemlos und legte in einem kleinen Wald sogar ein kleines Versorgungslager mit wertvollen Power-ups frei. Minimacken wie die oben beschriebene machen das Spiel allerdings nicht hässlich. *MechAssault 2* ist das hübscheste Actionspiel, das die Xbox zu bieten hat.

Die Art der Gegner variiert allerdings nur bedingt, schließlich hat sich die Technik und Umgebung der Inneren Sphäre seit Ihrem ersten Einsatz nicht komplett verändert: Neben unterschiedlich bewaffneten Panzern, Infanterie-Einheiten, Angriffshubschraubern und Geschütztürmen erwarten Sie auch einige alte und neue Mechs. Diese Kämpfe sind auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe (Neuling) nicht besonders aufregend, denn in Gebäuden, kleinen Wäldern und zerstörten Mechs gibt es genügend Power-ups, um Ihren Mech wieder zu reparieren und die Waffensysteme peu à peu aufzubessern. Erst ab dem Modus Regulär wird es auch für geübte Einsteiger interessant. Alte *MechAssault*-Hasen sollten gleich als Veteran anfangen, denn sonst sind die 22 Missionen schneller um, als man denkt. So oder so werden Sie zum Ende des Spiels noch die eine oder andere Überraschung erleben – und auch die neuen Fähigkeiten der neuen Kampfrüstung einsetzen müssen.

Besonders viel Spaß macht es übrigens, die besten Taktiken gegen die feindlichen Mechs herauszufinden: Die einen lassen sich hervorragend mit dem Flammenwerfer beharken, während andere durch eine permanente Salve aus dem Maschinengewehr-Geschütz



↑ Die Grafik von *MechAssault 2* ist eine echte Wucht. Besonders der hohe Detailgrad der Umgebung fällt ins Auge.

schnell außer Gefecht gesetzt sind. Hin und wieder werden Sie von den raffinierten KI-Gegnern zwar in die Mangel genommen, genauso schnell haben Sie aber auch ein Erfolgserlebnis, wenn Sie sich den WoB-Mechs mit Ruhe und anderen Waffen entgegenstellen.

Der Sound in den Gefechten ist gewohnt gut: Querschläger sausen an Ihnen vorbei und die Explosionen sehen nicht nur fantastisch aus, sondern machen auch ordentlich Krach. Wie bei den meisten Actionspielen kommt der Sound auch bei *MechAssault 2: Lone Wolf* am besten aus einer Dolby-Digital-Anlage, denn

nur dort hören Sie, von wo aus Sie beschossen werden. Musikalisch hat man tief in den Lizenztopf gegriffen und zwei Songs der Metal-Gruppen Korn und Papa Roach ins Spiel eingebaut. Die stimmen Sie nicht nur während des imposanten Introvideos auf die bevorstehende Ballerorgie ein, sondern werden auch bei besonders schweren Kämpfen eingeblendet. Das ist ein guter Schritt in die richtige Richtung, allerdings hätten ein oder zwei weitere Musikstücke für etwas mehr Abwechslung gesorgt. *MechAssault 1* war eines der ersten Xbox-Live-Spiele und damals einer der interessanten- »

Bonus-Info

UMWELT IST COOL
Die Natur und ihr Einfluss auf die Mechs werden ebenfalls im Spiel dargestellt. Während die überaus hübschen Schneefälle die großen Metallmonster kaum beeinflussen, kühlen Ihre Waffen in kleinen Wasserpfützen schneller ab – wie praktisch.

WAS FÜR EIN HACK-MECH! So knacken Sie die riesigen Roboter der fiesen Word of Blake

Schritt 1: ANSCHLEICHEN



↑ Die BattleArmor macht Sie beweglich: Mit den Sprungdüsen bleiben Sie im Rücken des Gegners.

Schritt 2: HACKEN



↑ Auf Knopfdruck öffnet sich das Hack-Menü – jetzt müssen Sie flott die gezeigten Feuertasten drücken.

Schritt 3: EINSTEIGEN



↑ Nach erfolgreicher Arbeit können Sie aus der BattleArmor aus- und in den Mech einsteigen.

DAS SIND DIE WORD OF BLAKE Bösewichter unter der Lupe



Im Jahr 2788 gründete Jerome Blake die Firma Comstar und verfasste schließlich eine Charta, um ein zweites Dunkles Zeitalter zu vermeiden. Sein Ziel war es, das Wissen und die Zivilisation gegen jede Bedrohung zu verteidigen. Comstar wurde zu einer der wichtigsten Fraktionen im *Battletech*-Universum, denn sie behüten die wichtigsten Techniken der Inneren Sphäre. Den Einfluss dieser Firma spürt man in jedem Winkel der Inneren Sphäre – und das ist auch der Grund, weshalb man Comstar niemals unterschätzen sollte. Die Word of Blake sind eine Splittergruppe von Comstar, die mit terroristischen Mitteln ihre Interpretation von Blakes Charta durchsetzen will.



↑ Die Wetter-, Schatten- und Partikeleffekte sehen einfach überragend aus.

Bonus-Info

MEHRSPIELER-PILOT

Dass Sie Mech, Flugzeug oder BattleArmor verlassen können, hat Einfluss auf das Spielgeschehen im Mehrspieler-Modus: Piloten können im Capture-the-Flag-Spiel zum Beispiel Bomben neben ihrer Flagge platzieren, um sich anschließende Gegner damit in die Luft zu jagen.

SPIELEN SIE ZERSTÖRER

Dass sich fast jeder Gegenstand und jedes Gebäude in *MechAssault 2* zerstören lässt, merken Sie vielleicht erst, wenn ein Schuss Ihrer PPC nicht den feindlichen Mech vor Ihnen, sondern ein Hochhaus dahinter trifft. Um den Spielfluss nicht zu stören, hat man allerdings einige unzerstörbare Mauern eingebaut, die den Spieler zwingen, den spannenderen Weg zu nehmen.

» ten Titel des Online-Services. Mittlerweile ist viel Zeit vergangen, Xbox Live 3.0 wurde gestartet und das beliebteste Online-Spiel heißt seit Mitte November *Halo 2*. Kann *MechAssault 2* da überhaupt noch mithalten? Wir denken schon, denn für den Mehrspieler-Modus hat man sich eine Menge einfallen lassen. Via System Link und Xbox Live können bis zwölf Spieler miteinander spielen. Wie in *Halo 2* können dabei sogar zwei Spieler im Splitscreen-Modus an einer Konsole spielen. Es gibt neun unterschiedliche Spielarten, die vom regulären Deathmatch (hier „Zerstörung“ genannt) über Team-Deathmatch („Team-Zerstörung“), Last Man Standing („Letzter Mann“) und Capture the Flag bis hin zum Stützpunktkrieg reichen. Einige der 16 Mehrspielerkarten können nur mit bestimmten Spielarten gespielt werden, allerdings sollen nach dem Deutschlandstart auch neue Levelkarten zum Download angeboten werden.

Ein absolutes Highlight scheint der neue Eroberungs-Modus zu werden, in dem sämtliche Planeten der Inneren Sphäre als Schauplatz für einen riesigen Clan-Krieg herhalten. Wenn Sie also mit Ihren Freunden einen Online-Clan gründen, können Sie damit eines der fünf Häuser verstärken und in dessen Namen fremde Planeten angreifen

und die eroberten Planeten verteidigen. Für jeden Planeten gelten feste „Regeln“, die sich aus den neun Spielmodi und zwölf Mehrspielerkarten zusammensetzen. Wenn Sie also die ganze Innere Sphäre einnehmen wollen, muss Ihr Team fit in sämtlichen Spielmodi und mit allen Levelkarten vertraut sein. Dennoch vergeben wir in dieser Ausgabe noch keine Mehrspieler-Wertung, da die Online-Funktionen und besonders der Eroberungs-Modus in unserer Testfassung noch nicht funktionierten. Einen ausführlichen Mehrspieler-Test finden Sie dann in der nächsten Ausgabe.

In *Lone Wolf* wurden die Kritikpunkte wie die oft eintönigen Missionen fast vollständig beseitigt. Das Ergebnis ist ein auf Hochglanz poliertes, erstklassiges Actionspiel mit überdurchschnittlich hübscher Grafik und sehr abwechslungsreichen Missionen, aber durchschnittlichem Plot. Vielleicht hätte man *Battletech*-Neulingen etwas mehr Atmosphäre vermitteln können, wenn man ihnen ein ins Spiel eingebautes Glossar über Einheiten, Planeten und Häuser an die Hand gegeben hätte. Auch wenn man sich an die Steuerung der Metallbiester erst gewöhnen muss, können sich Actionspielfans dieses Spiel ohne den geringsten Zweifel zulegen.

Meine Meinung

» Bernd Holtmann



Ohne Grafiktricks fackelt Microsoft ein Effektefeuerwerk ab, das mich überzeugt. Die Einzelspielerkampagne kann man wahlweise leicht oder knüppelhart spielen. Das ist besonders für *Battlemech*-Anfänger hervorragend, denn auch wenn sie wenig von der Handlung verstehen, sind die Einsatzbefehle stets so verständlich, dass man schnell seine Freude daran findet. Sie sind auch kein *Battlemech*-Profi? Dann sollten Sie sich in die Materie einlesen, denn mit etwas Hintergrundwissen macht *Lone Wolf* noch mehr Laune!

Die Wertung

» *MechAssault 2: Lone Wolf*

- Wunderbare, flüssig ablaufende Spielgrafik
- Sehr abwechslungsreiches Missionsdesign
- Packende Kämpfe mit geringem Taktikanteil
- Vier gut balancierte Schwierigkeitsgrade
- Einsteiger werden durch die Handlung verwirrt

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
84%	83%	Wird nachgereicht	86%

Das Fazit

Optisch und spielerisch mehr als überzeugendes Actionspiel mit ausgeglichenen Schwierigkeitsgraden.



↑ Die Icarus ist Landungsschiff und Hauptquartier.



↑ Dieser Zwischengegner explodiert gleich!



↑ Mit diesem Geschütz feuern Sie riesige Raketen.

"Die Männer, die ich in die Normandie führte, waren eine Truppe,
die Männer, die ich dort herausführte, waren Brüder."

Sgt Matt Baker - 101. Luftlandedivision



BROTHERS ★ IN ARMS ★ ROAD TO HILL 30

www.brothersinarmsgame.com



PlayStation 2



XBOX
LIVE



gearbox
SOFTWARE



© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.



Getötete Beamte:
11/15



↑ Willkommen in Schrotland! Die unterschiedlichen Einsatzorte erreichen Sie entweder an Bord eines coolen Gleiters oder in einem miefigen Röhrentransporter.



↑ Er hat zwar kein Sicherheits-Update, aber eine große Klappe.



↑ Als Heftklammer-Roboter schlüpfen Sie ins Lüftungssystem.

Scrapland

Was? Sie wollen der Großen Datenbank nicht huldigen? Dann ab auf den Schrottplatz!

Von: Jean-Reiner Jung

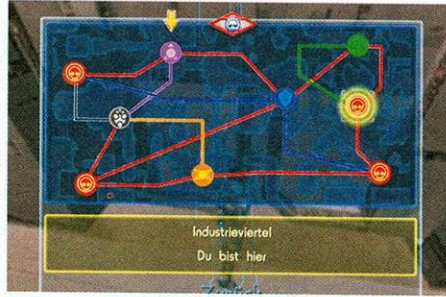
Publ.: Koch Media	Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch	USK: Ab 6 Jahren
Spieler: 1-2	Termin: 2. Februar
www.scrapland.de	

Haben Sie sich nicht auch schon mal gewünscht, wie jeder zweite Videospielheld mindestens ein Ersatzleben zu haben? Hui, wie schön wäre es selbst für den Feigsten, doch mal den Bungee-Sprung vom Fernsehturm zu machen. Sollte etwas schief gehen, hätte man ja noch das Extraleben, das dafür sorgt, dass man trotz zehnfacher Schädelfraktur unbeschadet den Heimweg antreten kann. Tja, wenn nicht irgendein verrückter Wissenschaftler das Klonprinzip völlig überarbeitet, wird

dies für uns weiterhin ein Traum bleiben. Doch wie schaut es eigentlich bei Maschinen aus? Für die Roboter in Scrapland (zu Deutsch: Schrotland) ist dieser Zustand eigentlich ganz normal. Morgens haut man sich in den bewaffneten Flitzer, knallt auf dem Weg zur Arbeit ein paar lahme Pendler übern Haufen und wird dann wahrscheinlich kurz nach Feierabend von einem Robo-Polizisten wegen Schnellfahrens zu Altmittel verarbeitet. Alles gar kein Problem, denn die allgegenwärtige Große Datenbank hat ja die Konstruktionszeichnungen gespeichert und nach Zahlung einiger Krediteinheiten steht der wagemutige Draufgänger-Robo wieder flitzfidel einsatzbereit. In diese schöne neue Roboter-Welt verschrägt es den jungen Blechkumpen D-Tritus, der auf der Suche nach Arbeit ist. Nachdem die guten Jobs wie Toiletten-Entmagnetisierer und Schrottsortierer schon weg sind, muss er sich nun mit dem unbeliebtesten Beruf von



↑ TV-Nachrichten halten Sie auf dem Laufenden.



↑ Wer nicht fliegen will, der teleportiert einfach.



↑ Wir können auch die TV-Ansagerin übernehmen.

SPASS MIT DEM FUHRPARK Illegale Wettbewerbe locken mit Preisgeldern

Erinnern Sie sich noch an die Hovercraft-Rennen bei *Beyond Good & Evil*? Ähnliches wird auch bei *Scrapland* geboten. So können Sie jede wichtige Persönlichkeit zu einem Straßenrennen oder gar zu einem Gleiterkampf herausfordern. Und das lohnt sich! Die gewonnenen Preisgelder können Sie nämlich in neue Waffen, Schilde oder gar neue Gleiter investieren. Von Letzteren gibt es übrigens vom wackeligen Weltraum-Trabbi bis zum hochgezüchteten Militär-Jäger neun verschiedene Modelle.



↑ Dogfight in der Arena! Halten Sie den Gegner von den Reparatur-Extras fern, sonst dauert der Kampf ewig.



↑ Straßenrennen! Wer die meisten Checkpoints berührt, gewinnt. Man muss also nicht unbedingt Erster sein.

» ganz Scrapland rumschlagen: Reporter. Gleich sein erster Auftrag im Dienste der Wahrheit bringt ihn auf die Spur einer ganz heißen Sache: Der Erzbischof der allgegenwärtigen Großen Datenbank wurde in seinem Feierabend-Ölbad ermordet aufgefunden und da seine Konstruktionszeichnung gelöscht wurde, ist er auch nicht wiederzubeleben. Das Erstaunlichste ist jedoch, dass der Täter anscheinend ein Mensch war. Ja, genau, ein Mensch! Eines jener merkwürdigen, glitschigen Viecher, die in Scrapland aus hygienischen Gründen nicht erlaubt sind. Was steckt hinter diesem Mord? Ist jetzt die Unsterblichkeit aller in Gefahr? Und wo kommt die Große Datenbank eigentlich her? D-Tritus ermittelt und glauben Sie uns: Der Erzbischof ist nicht der letzte kaputte Schrotthaufen, über den D-Tritus stolpert. Sie merken es schon: *Scrapland* hat eine der ungewöhnlichsten Storys, die es je in einem Videospiel gab. Passend zu diesem bizarren Ambiente wurden auch die Welt von Scrapland und die Charaktere entwickelt. Für das abgefahrene Zukunfts-Altmetall-Ambiente zeichnet Designer-Genie und Multitalent American McGee verantwortlich, der vor allem PC-Spielern mit seiner rüpelhaften Version von *Alice im Wunderland* bekannt sein dürfte. In gewohnt schnoddriger Manier wird hier eine Roboterwelt präsentiert, deren Design an eine Mischung aus *Blade Runner* und einem Disney-Film erinnert. Das eigentliche Spielprinzip ist jedoch nicht einzigartig. Sollten Sie jemals das göttliche



↑ Im Lagerraum des Polizeipräsidiums von Scrapland stößt D-Tritus auf neue Hinweise.

DAS ROSTIGE DUTZEND Tarnung ist alles

Sobald Sie Sebastian begegnet sind, dürfen Sie sich in die Große Datenbank einhacken. Ab sofort stehen Ihnen daraufhin elf weitere Roboter-Typen zur Verfügung. Doch so verführerisch es auch sein mag, die Gestalt des Bürgermeisters einzunehmen, passen Sie bloß auf, dass Ihnen bei einzigartigen Modellen nicht das Original über den Weg läuft.



↑ Es gibt insgesamt zwölf anwählbare Roboter-Typen.



↑ Die Oberwelt beeindruckt mit vielen Details.

Bonus-Info

MULTIPLAYER

Zusätzlich zum Einzelspieler-Modus hat man Scrapland noch vier Multiplayer-Modi spendiert. Im Splitscreen duellieren Sie sich mit einem Freund in den Gleiter-Wettbewerben Deathmatch, Wettrennen, One Flag und Flag Hunt (Punktabzug bei Lebensverlust).



ROBOTER-FREIZEIT

Haben Sie sich schon mal gefragt, was Roboter nach Feierabend tun? Seit Scrapland wissen wir es: Sie spielen Poker und hängen in der Roboter-Disko ab. Hier der Beweis:



» Vergnügen gehabt haben, *Beyond Good & Evil* (Test in Ausgabe 04/2004 mit 90 % Gesamtwertung) gespielt zu haben, dann wird Ihnen nicht nur einiges bekannt vorkommen, sondern auch die Storyelemente sorgen für so manches Déjà-vu. So muss D-Tritus nicht nur an diversen Tatorten Fotos machen, sondern auch gelegentliche Rennherausforderungen bestehen und hat eine persönliche Gleiterwerkstatt, die sein Gefährt für bare Münze aufrüstet. Aber wie sagt man so schön: Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht. Die größte Innovation in *Scrapland* ist jedoch die Möglichkeit der Verkleidung beim Infiltrieren. Unser Held D-Tritus kann nämlich als einziger Roboter von *Scrapland* die Große Datenbank anzapfen und Konstruktionspläne herunterladen. An gut verteilten Compu-

terstationen kann er somit die Gestalt von Heftklammer-Drohnen, Arzthelfer-Droiden oder gar des Polizeichef-Roboters annehmen. Aber lassen Sie sich bloß nicht erwischen! Datenbank wird nämlich auch in *Scrapland* nicht gerne gesehen und flugs haben Sie ein ganzes Dutzend Sicherheitskräfte an den metallenen Fersen kleben – der Einsatz der Tarnung sollte also gezielt und sparsam dosiert werden. Das größte Manko bei *Scrapland* ist die Geradlinigkeit. Man macht eigentlich nichts anderes, als andauernd einem gelben Pfeil zu folgen, der einen zum nächsten Einsatzort führt. Wer gerne ein wenig umherstrolcht, um versteckte Extras zu finden, wird schnell enttäuscht: Denn sowohl der Mangel an verstreuten Goodies als auch die Unüberschaubarkeit der riesigen Stadt ersticken jeden Suchtrieb im Keim.

Ein großes Pfui geht an einige Sprecher der deutschen Synchronisation. Während einige davon absolut vorbildlich agieren, zeichnen sich andere durch falsche Betonungen und langweilige Intonationen aus. Besonders beim D-Tritus-Sprecher hat man das Gefühl, er habe den Job nur bekommen, weil er in der Grundschule den fünften Platz im Vorlesewettbewerb gewonnen hat. Auf der technischen Seite gibt es zu berichten, dass die riesengroßen, bunten Areale ähnlich wie beim in der letzten Ausgabe getesteten *Jump & Run Scaler* mit etlichen Rucklern und längeren Ladezeiten erkaufte werden müssen. Dafür beeindruckt die Musikuntermalung umso mehr. Besonders der Sound in der versifften Roboter-Disco und bei den Gleiterkämpfen lädt zum Mitwippen ein.



↑ Blade Runner lässt grüßen: Im Handelskomplex wimmelt es von bunter Neonreklame.

Meine Meinung

Jean-Reiner Jung

Scrapland ist ein wunderbares Beispiel für perfektes Hintergrund-Design. Die von American McGee entworfenen Roboter und die bisweilen extrem zynische Story haben mir so manches Lächeln ins Gesicht gezaubert. Wenn es jetzt auch noch beim Level-Design und bei der Synchro geklappt hätte, dann wäre *Scrapland* ein absoluter Hit geworden, der durchaus in einer Liga mit *Beyond Good & Evil* hätte spielen können. So langt es jedoch nur für eine 80er-Note in der Einzelspielerwertung mit besonderem Augenmerk auf das Design.

Die Wertung

Scrapland

- Wunderschön designte Roboterwelt
- Sehr coole und hippe Musik
- Bewährt gutes Spielprinzip
- Teilweise starke Ruckler
- Miese Synchronisation einiger Charaktere

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
80%	85%	75%	80%

Das Fazit

Abenteuerspaß im Roboterland inklusive spannender Detektivgeschichte. Hat jedoch einige technische Macken.

GEIL! HANDYS FÜR NULL!



Siemens CFX 65

- Integrierte VGA-Kamera mit 4-fach-Zoom
- Mit LED-Blitz
- Innendisplay 65.536 Farben
- Außendisplay s/w
- Integrierte Loop-Antenne
- E-mail, MMS, EMS, Java
- Standby bis 200 Std.
- Sprechzeit bis 3 Std.
- Wert ohne Vertrag: 239,- €

**25,- €
Gesprächsguthaben**

**15 Frei-SMS
jeden Monat!¹)**

0,- €*

Echt fett gespart!

Top-Handy gratis. Bis zu	299,- € gespart
Jeden Monat 15 Frei-SMS¹)	68,40 € gespart
Multimedia-Paket²). Bis zu	214,80 € gespart
Keine Anschlussgebühr	26,- € gespart
Gesprächsguthaben	25,- € gespart
15 % Rabatt auf Grundgebühr	28,80 € gespart
Lieferung kostenlos	15,- € gespart

Gesamtpaket Wert 677,- €

jetzt GRATIS!

Nokia 7260

- VGA-Digitalkamera mit Videofunktion
- Integriertes UKW-Stereo-Radio
- Aktivmatrix-Farbdisplay 128x128 Pixel
- 65.000 Farben
- Triband, Freisprechfunktion
- MMS, E-Mail-Client
- Standby bis 350 Std.
- Sprechzeit bis 3 Std.
- Wert ohne Vertrag: 299,- €

0,- €*



**Freie
Netzwahl**

T-Mobile e-plus⁺



Inkl.

**Multimedia-Paket¹)²)
Gibt's nur hier!**

5 Downloads = Logos,
Klingeltöne, Spiele für nur
1,- € im Monat!

Hotline

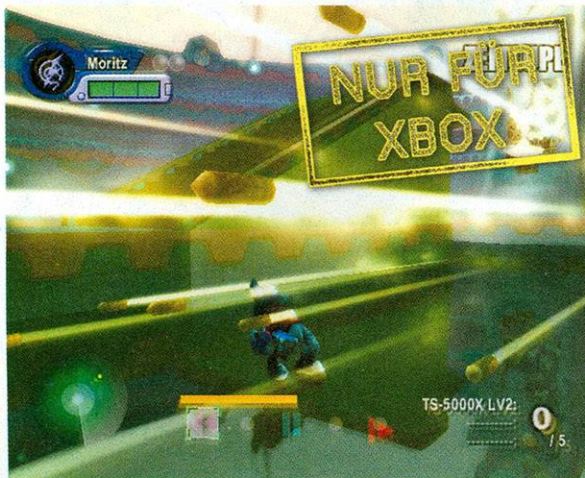
Anrufen, solange Vorrat reicht!

0 18 02 / 20 51 01

(6 Cent/Anruf)

Stichwort: Top-Vorteil

* Angebot gültig bis 12.03.2005, solange Vorrat reicht, bei Abschluss eines Mobilfunkvertrages im unicomdirekt Easy Plus Tarif, Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Monatl. Grundgebühr statt € 7,95 nur € 6,75, inkl. Multimedia-Paket € 7,75. Monatl. Mindestgesprächsumsatz € 5,-. Mindestgesprächsumsatz im Inland, ausgenommen Sondernummern. Verbindungspreise gem. unicomdirekt Preisliste von € 0,09 bis € 0,49 pro Minute ins nationale Festnetz. ¹) Frei-SMS gelten für innerdt. SMS, die über die Talkline Kurzmittelungszentrale versandt werden, ausgenommen SMS-Sonderdienste. Zur Aktivierung der Frei-SMS einfach mit dem eigenen Handy Service-Telefon 0180 - 5 42 45 (0,75 €/Min.) anrufen. Frei-SMS, die nicht genutzt werden, können nicht in den Folgemonaten übernommen oder gutgeschrieben werden. ²) Das Multimedia-Paket (24-monatige Mindestlaufzeit) wird, falls nicht anders vereinbart, bei Vertragsabschluss aktiviert, beinhaltet monatl. 5 Downloads aus dem unicomdirekt HandyFun-Portal, z.B. Klingeltöne, Logos, Bildmittenungen außer Java-Spiele. In den ersten 3 Monaten nach Vertragsabschluss jederzeit kündbar. Dazu Service-Telefon 0180 - 5 42 45 (0,75 €/Min.) anrufen. Bei Nutzung zzgl. WAP-/GPRS-Verbindungspreise gem. aktueller unicomdirekt Preisliste. Stand 12/2004. Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.



↑ Hey, Neo! Ich kann das auch. Der Kater weicht den Kugeln aus.



↑ Irgendwie sieht Sam Fisher beim Schleichen besser aus.

Blinx 2

Masters of Time & Space

Wenn Katzen gegen Schweine kämpfen, gerät das Raum-Zeit-Kontinuum durcheinander.

Von: Jean-Reiner Jung

Publ.: Microsoft	Genre: Jump & Run
Sprache: Dt. Texte	USK: Ab 6 Jahren
Spieler: 1-4	Termin: Erhältlich
www.xbox.com/de	

Autsch! Das ist wirklich peinlich. Da haben es die fiesen Zeitpiratenschweine von der Tom Tom Gang endlich mal geschafft, einen riesigen Zeitkristall von den Zeitwächterkatzen zu klauen – da macht es auf einmal klirr und der wertvolle Riesenklinker zerschrappt in tausend Einzelteile. Kennern des ersten *Blinx*-Teiles werden jetzt sicherlich die Haare zu Berge stehen – wissen sie doch, dass, sobald Zeit in ihrer kristallinen Form nutzlos herumliegt, diese sich in

fiese Zeitmonster verwandelt. Und genau diese gilt es nun zu bekämpfen und vielleicht nebenbei auch noch den Riesenkristall wieder zusammenzusetzen. Zum zweiten Mal schickt uns das japanische Entwicklerteam Artoon in die Zeitwächterwelt von *Blinx* und schon zu Beginn des Spiels merkt man, dass gehörig an der Spielbarkeit der Serie gewerkelt wurde. Während Sie früher noch Namensgeber *Blinx* persönlich durch die Levels gesteuert haben, dürfen Sie sich nun ein ganz persönliches Katzentier mit einem Editor zusammenschustern. Eine nette Idee, die dem Spielchen eine individuelle Note verleiht. Doch damit sind der Neuerungen noch nicht genug. Denn zum ersten Mal dürfen Sie jetzt auch auf der Gegenseite antreten. Richtig gelesen: Nach jedem Level mit den kleinen, samtpfötigen Zeitpolizisten übernehmen Sie die Steuerung eines schweinischen Piraten der Tom Tom Gang. Bevor es jedoch in die fünf unterschiedli- ➤



↑ Katzen schauen bei diesem Endgegnerkampf in die Röhre. Nur Schweine dürfen in der Schlacht gegen den mächtigen Eisdrachen Panzer fahren.

AUS EINS MACH VIER Wenn die Xbox kreativ wird

Eine der Neuerungen bei *Blinx 2* ist, dass Sie sich Ihren eigenen Helden erschaffen können. Sobald Sie das Äußere Ihres Raum-Zeit-Meisters festgelegt haben, erschafft die Xbox jedoch noch drei weitere Helden. Das fertige Quartett setzen Sie dann bei bestimmten Endgegnern und dem chaotischen Multiplayer-Modus ein.



↑ So sieht ein feiner Kater aus. Noch ist der gute Moritz ein Einzelkind. Doch es bedarf nur eines Druckes auf die Start-Taste ...



↑ ... und schon hat Moritz drei vollkommen unterschiedliche Brüder bekommen. Lediglich die Uniform ist die gleiche.

» chen Welten auf Kristallsuche geht, dürfen Sie sich im Hauptquartier der Schweine oder Katzen umsehen. Von dort aus haben Sie Zugriff auf die freigespielten Welten, eine Umkleidekabine zum Ausrüsten der neuesten Accessoires und (ganz wichtig) einen Shop. In diesem kann sich das modebewusste Katzenwesen (oder Piratenschwein) nicht nur mit den neuesten Waffen wie größeren Staubsaugerbeuteln oder mehr Schlurpkraft ausstatten, sondern hier müssen auch diverse Bewährungsproben bestanden werden. Manche Fähigkeiten, Gegenstände oder Levelabschnitte sind nämlich nur erhältlich, wenn Sie den Ladenbesitzer in einer Prüfung geschlagen haben. Die Feindbekämpfung der feliden Lebensformen ist seit dem Vorgänger gleich geblieben.

Immer noch saugen Sie herumliegenden Müll auf, um ihn dann durch kurzen Druck auf den R-Schalter auf die Gegner zu schleudern. Auch die bekannten Zeitmanipulationen stehen den Katzen zur Verfügung: So können Sie Rätsel lösen, indem Sie die Zeit zurückspulen, anhalten, verlangsamen oder vorspulen. Wenn Sie einen Level mit Ihrem Schnurri bestanden haben, werden die Seiten gewechselt. Nun steuern Sie eines der fiesen Schweine von der Tom Tom Gang, deren Aufgabe es ist, die Katzen auszutricksen und ihnen die Splitter des riesigen Zeitkristalls wieder abzuluchsen. Wie Sam Fisher müssen Sie sich möglichst unentdeckt von den Katzen durch die Levels schleichen und greifen auf fiese Fallen wie Teleport-Wurmlöcher,

Zeitblasen oder ferngesteuerte Doppelgänger zurück, um die Zeitwächter auszutricksen. Man merkt, dass sich die Entwickler von Artoon bemüht haben, frischen Wind in das *Blinx*-Universum zu bringen. Die Levels sind jetzt auch kleiner und übersichtlicher und man bekommt meistens eine klare Aufgabenstellung. Auf der anderen Seite wird dadurch aber auch der Freiraum des Spielers arg beschnitten. Nur in den seltensten Fällen können Sie auf Erkundungstour gehen, um geheime Extras abzustauben. Aber auch die Schweinepassagen geben Anlass zur Kritik. Diese sind sehr unausgewogen und ziehen sich fast endlos in die Länge. Technisch wird es letztendlich fast peinlich: Der Vorgänger sieht nämlich um Längen besser aus.

Bonus-Info

PROGRAMMIERER GESUCHT

Auf der hauseigenen Webseite www.artoon.co.jp sucht das Team von Artoon gerade fähige Designer und Programmierer für ein neues Rollenspiel-Projekt auf der nächsten Konsolen-Generation. Ob das Artoon-RPG auch für die Xbox 2 erscheinen wird, ist bisher nicht bekannt.



↑ Genug Posing: Die Riesenalraune im Hintergrund wird gleich zum Angriff übergehen.

Meine Meinung

» Jean-Reiner Jung



Beim ersten Anspielen war ich von *Blinx 2* positiv überrascht. Zu Beginn machte es großen Spaß, mit meinem eigens erschaffenen Kater Moritz in den übersichtlichen Levels die Zeit zu manipulieren und Müll auf böse Monster zu schießen. Dann kam ich jedoch zum ersten Schweine-Level und es breitete sich schnell Ernüchterung aus. Die Schleichpassagen sind wirklich extrem öde und ich erappte mich bei so manchem Stoßseufzer, dass doch endlich die Katzen wieder an die Macht kommen mögen. Für mich ist *Blinx 2* ein Weihnachtsschnellschuss.

Die Wertung

» *Blinx 2: Masters of Time & Space*

- ✦ Abwechslungsreiches Spielprinzip
- ✦ Viele freischaltbare Extras
- ✦ Sehr niedliche Charaktere
- ✦ Grauvolle Musikedelung
- ✦ Langweilige Schweinepassagen

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
71%	59%	70%	74%

Das Fazit

Gut gemeinte Fortsetzung mit schönen Katzenlevels. Die Schweine-Abschnitte zerren doch sehr am Geduldsfaden.



↑ Während Crockett vorgeht, sichert Tubbs die Umgebung nach hinten ab.

Miami Vice

Miami Vice ist zurück - jetzt steigen Sie selbst in den Ferrari!

Bonus-Info

TV-SERIE

Insgesamt gibt es 112 Episoden der erfolgreichen US-Serie, die Don Johnson zum Superstar machte. Niemand trug seine Ray-Ban-Sonnenbrille so cool und sah in einem Ferrari lässiger aus. Seit April letzten Jahres gibt es auch eine Doppel-DVD mit verschiedenen Episoden und dem Pilotfilm.

Von: Sascha Dowidat

- Publ.: Koch Media
- Genre: Action
- Sprache: Deutsch
- USK: Ab 16 Jahren
- Spieler: 1
- Termin: Erhältlich
- www.davilex.com

Fans werden vor Freude aufschreien: Die bekannte 80er-Jahre-Serie *Miami Vice* landet jetzt auch auf der Xbox. Ältere Spieler werden sich noch an die zahlreichen Abende vor der Glotze erinnern, als sie bei jedem Auftrag erneut mitfieberten und Crockett und Tubbs in ihrem Ferrari bewunderten. Die Original-Titelmusik dröhnt aus den Boxen, in einem kleinen Intro wird den coolen Cops erklärt, was sie zu tun haben, und schon beginnt die Mission. In der Rolle von Crockett und in den späten Missionen auch von Tubbs ziehen Sie durchs sonnige Miami und erledigen Drogenbosse, Mafiosi und allerlei gesetzesbrecherisches Gesocks. In der Third-Person-Perspektive beginnt Ihre Mission im Hafen. Nur mit einer einfachen Kanone bewaffnet, geraten Sie schneller unter Beschuss, als Ihnen lieb ist. Damit Sie überhaupt eine Chance haben, hinterlassen erledigte Gegner gerne mal Maschinenpistolen, Sturmgewehre, 45er-Magnums oder auch mal einen praktischen Granatwerfer. Obwohl *Miami Vice* sehr actionlastig ist, finden Sie von Zeit zu Zeit auch goldene Schlüssel, die

Türen in neue Abschnitte öffnen, oder versteckte Schalter, die aktiviert werden müssen, um Hoftore zu öffnen oder Leitern zu erreichen. In einigen Missionen dürfen Sie Ihre Gegner nicht nur einfach erschießen, sondern artgerecht verhaften, um wichtige Aussagen zu erhalten. In späteren Levels wie dem Strandhaus gesellt sich auch Tubbs zu Ihnen und Sie können zwischen beiden Personen wechseln, da jeder seine individuellen Stärken und Schwächen hat. So kann Tubbs zum Beispiel bestimmte Türen einschlagen, Crockett ist dafür zu schwach. Während der Missionen dürfen Sie Ihrem Teamkollegen auch Kommandos geben. So gibt er Ihnen wahlweise Feuerschutz, stürmt voran oder begibt sich in Deckung. Was bis hierhin eigentlich sehr gut klingt, spielt sich leider nicht so cool, wie die Hauptdarsteller aussehen. Der Sound und die Sprachausgabe bringt das Flair der Serie noch gut rüber, die grafischen Schwächen sind jedoch ärgerlich. Schwache Texturen, holprige Animationen und polygonarme Charaktermodelle sorgen für Minuspunkte. Größtes Ärgernis ist aber die schlechte Kameraführung, die Sie regelmäßig die Orientierung verlieren lässt. Schnell liegen Sie regungslos am Boden, da Sie häufig aufgrund einer schlechten Perspektive nicht erkennen, von wo die Gegner angreifen. Diese Fehler ziehen sich durch das gesamte Spiel und drücken den Spielspaß weit nach unten. Absolute *Miami Vice*-Fans dürfen einen Blick riskieren, der Rest wendet sich ab.



↑ Die Schauplätze wirken steril und karg.



↑ Wer hat die Texturen geklaut?



↑ Keine Bewegung, du bist verhaftet!

Meine Meinung

Sascha Dowidat

Es ist doch zum Haareraufen. Da hat man eine der coolsten TV-Lizenzen der 80er-Jahre und macht nichts draus. Das Flair der Serie kommt zwar gut rüber, aber was dann an technischen und spielerischen Tiefschlägen folgt, macht nur noch bedingt Spaß. Einige Ansätze wie verschiedene Missionsziele, der Wechsel zwischen den Charakteren oder die Befehle für den Kollegen sind lobenswert, aber insgesamt kommt angesichts der schlechten technischen Präsentation und der nervigen Kameraführung keine Freude auf. Schade!

Die Wertung

Miami Vice

- Es ist Miami Vice!
- Gute Gameplay-Ansätze
- Massive Kameraprobleme
- Schwache Technik
- Keine Tutorial-Missionen

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
49%	78%	- %	45%

Das Fazit

Lieblose Umsetzung der kultigen Fernsehserie mit schwacher Technik und miserabler Kameraführung.



Ein geschickter Konter zum richtigen Zeitpunkt kann Sie aus einer prekären Situation retten.



Specials, effektiv in Szene gesetzt.



Die Kulissen sind durchaus interessant.

King of Fighters 2000/2001

Die legendäre Prügelserie vom Neo Geo erscheint endlich auch auf der Xbox.

Bonus-Info

KOF - DIE SERIE

King of Fighters hat auf dem Neo Geo eine lange Geschichte. Es begann 1994 mit King of Fighters 94. Mittlerweile sind zehn Teile der Serie erschienen, da SNK jährlich einen Nachfolger herausbrachte. Der letzte Teil stammt also aus dem Jahr 2003 und soll ebenfalls demnächst für die Xbox umgesetzt werden.

Von: Sascha Dowidat

Publ.: SNK Playmore	Genre: Beat 'em Up
Sprache: Englisch	USK: Ab 12 Jahren
Spieler: 1-2	Termin: Erhältlich
www.snkplaymore.co.jp	

Nach Metal Slug 3 hat SNK Playmore jetzt ein Einsehen mit allen Beat-'em-Up-Fans und bringt die eigene Vorzeigeserie King of Fighters für die Xbox. Alle Neo-Geo-Fans und Importzocker der ersten Stunde werden sich an die vielen Umsetzungen aus der Spielhalle erinnern, die später auch ihren Weg auf Dreamcast, Saturn und PlayStation fanden. Offiziell in Deutschland erschienen sind nur wenige Fassungen. Eigentlich schade, denn hinter dem Fighterkönig verbirgt sich eine der coolsten und interessantesten Prügelsereien der Videospielgeschichte. Ein unbekannter Sponsor richtet jährlich das große King of Fighters-Turnier aus, an dem fast alle Helden der bekannten SNK-Serien Fatal Fury und Art of Fighting teilnehmen. Dadurch wäre die Teilnehmerzahl jedoch etwas begrenzt gewesen, weshalb SNK ständig neue Charaktere hinzugefügt hat. In Kof 2000/2001 warten insgesamt mehr als 40 furchtlose Recken darauf, in Teams zusammengestellt zu werden.

Anders als bei Soul Calibur II kämpfen Sie hier nämlich nicht alleine, sondern immer in einer Gruppe von vier Kämpfern. Diese unterscheiden sich sowohl hinsichtlich ihrer Geschwindigkeit als auch in ihrer Stärke und ihren Special Moves. Ist einer Ihrer Gegner besiegt, heißt es „k. o.“ und der nächste Kämpfer erscheint, bis das gesamte Team erledigt ist. Interessantes Feature ist der Striker in jeder Mannschaft, der vierte Kämpfer, der per Tastendruck in brenzligen Situationen aktiviert wird, um in letzter Sekunde noch Ihren Arsch zu retten. Leider steht diese Option nur begrenzt zur Verfügung, deshalb sollten Sie sich den Einsatz gut überlegen. Die beiden in dieser Compilation vorliegenden King of Fighters-Teile spielen sich hervorragend und sind nahezu 1:1-Umsetzungen der Neo-Geo-Fassung. Im Kof 2001 hat man im Unterschied zur Millenniumsaufgabe das Striker-System etwas geändert und kann dort auch mit einem einzigen Kämpfer und drei Strikern antreten. Optisch sind keine Highlights zu erwarten, da die Hintergründe im Vergleich zu den früheren Teilen eher schwach aussehen. Trotzdem sind Stages wie die Wüste oder das Aquarium gut gelungen. Der abwechslungsreiche Sound reicht von harten Rock bis zu eher basslastigen Technostücken. Alle Oldschool-Fans und Prügelfanatiker sollten sich Kof einmal ansehen, kann es doch auch heute noch immer begeistern.

Meine Meinung

Sascha Dowidat

Ich gebe zu, bisher habe ich mich immer etwas vor King of Fighters gescheut. Mehrere Kämpfer, Striker und zahlreiche Combos – das hört sich äußerst kompliziert an, spielt sich aber in der Praxis fantastisch. Besonders klasse ist mal wieder die Tatsache, dass im Pause-Modus die Attacks des eigenen Helden einsehbar sind und sich so schnell Erfolgserlebnisse einstellen. Alleine macht die Compilation schon viel Freude, aber mit einem menschlichen Gegner läuft der Prügel zur Hochform auf. Alle Beat-'em-Up-Fans, die mit klassischen 2D-Prüglern etwas anfangen können, sollten dem Oldschool-Titel eine Chance geben. Es lohnt sich!

Die Wertung

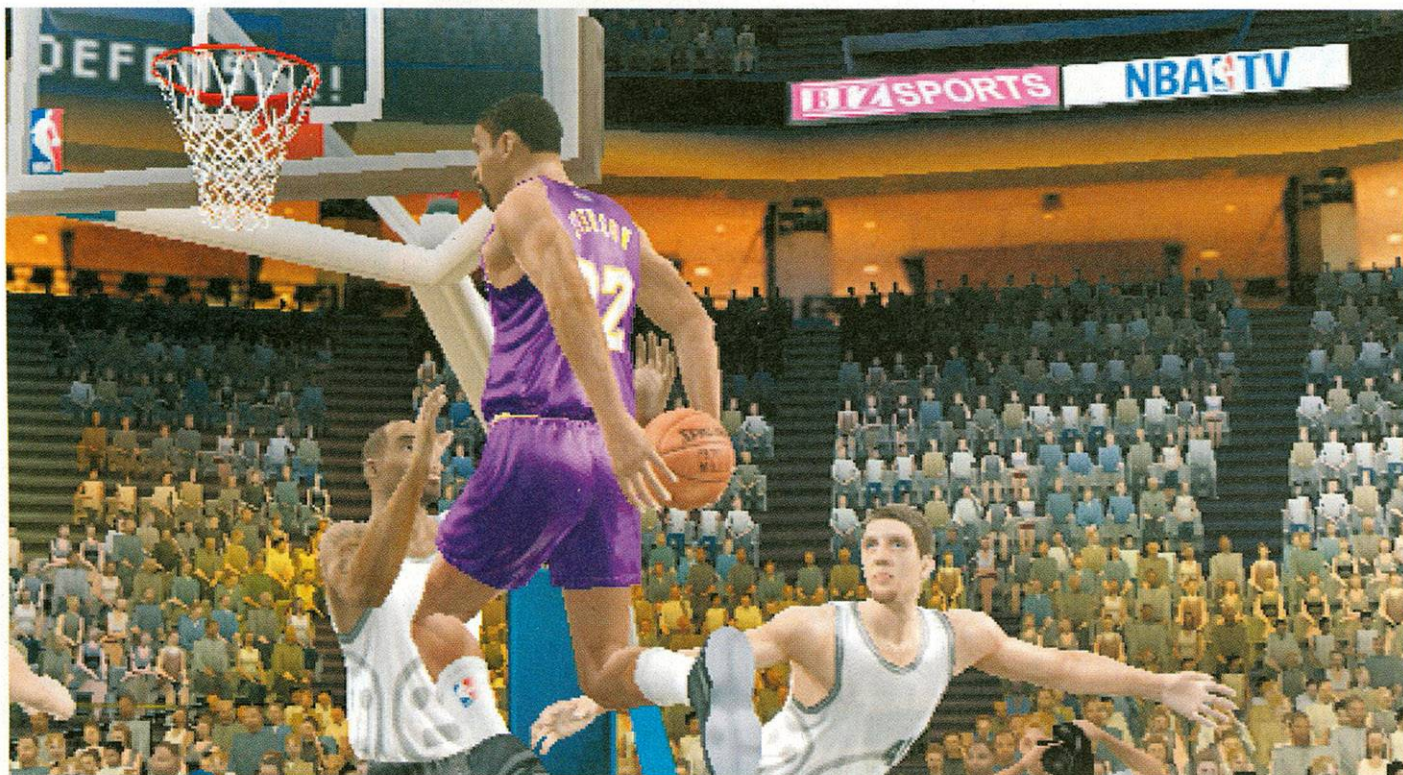
King of Fighters 2000/2001

- Riesige Auswahl an Kämpfern
- Zahlreiche Special Moves
- Interessantes Striker-System
- Grafisch antiquiert
- Animationen eher schwach

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
41%	46%	82%	75%

Das Fazit

Umfangreiches und hübsches Oldschool-Beat-'em-Up mit vielen Kämpfern und interessantem Striker-System



↑ Die Animationen des neuesten ESPN-Basketball-Spieles sind vom Feinsten und können in den Replays noch einmal genüsslich näher betrachtet werden.

ESPN NBA 2K5

Die Konkurrenz freut sich: Sega Sports' Basketball-Referenz verliert etwas an Boden!

Von: Manfred Reichl

✗ Publ.: Take 2	✗ Genre: Basketball
✗ Sprache: Englisch	✗ USK: ohne Beschränkung
✗ Spieler: 1-4	✗ Termin: erhältlich
✗ www.espnvideogames.com	

Eingefleischte Basketball-Fans unter den Xbox-Besitzern hierzulande, die bisher großen Wert auf eine extrem realistische Umsetzung ihrer Lieblingssportart gelegt hatten, müssen in diesem Jahr zähneknirschend zur Kenntnis nehmen, dass sich Sega Sports' neuer Basketball-Titel *ESPN NBA 2K5* im Vergleich zum Vorgänger nicht wirklich weiterentwickelt hat.

Vielleicht liegt es daran, dass das Spiel – hierzulande wie auch in den USA – nicht als Vollpreis-, sondern als Budget-Titel vertrieben wird und daher auch weniger Zeit und Mühe in die Entwicklung des neuen Teils gesteckt wurde. Für das wenige Geld bekommen Sie aber nach wie vor ein erstklassiges Produkt, das sich allerdings kaum vom Vorgänger

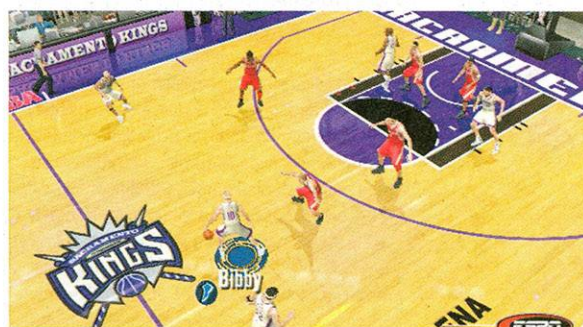
unterscheidet. Zwei Neuheiten erwarten Sie dennoch. Zum Ersten wäre da das „Air Isomotion“-Feature, das als Pendant zur „Freestyle Air“-Steuerung in *NBA Live 2005* ins Spiel genommen wurde. Damit haben Sie nun während eines Dunks oder Korblegers mitten im Sprung die Möglichkeit, Ihre Aktion zu verändern, um so den Abwehrversuchen des Gegners zu entgehen. Dies mag zwar Spaßig sein, ist aber weniger realistisch, da nun irgendwie jeder Sportler im Spiel diese in der Realität hochkomplizierten Aktionen draufhat.

Besser gefällt uns da die zweite Neuierung, der „Hop Step“. Mit einem Druck auf die Y-Taste hüpft der Spieler in Korbhöhe mit einem kraftvollen Sprung in Richtung Korb und bahnt sich damit sehr robust seinen Weg durch die gegnerische Verteidigung. Im Anschluss daran hat er meistens freie Bahn und die zwei Punkte zu erzielen ist nur noch ein Kinderspiel. Allerdings sollten Sie die Verwendung dieser Aktion nicht übertreiben, denn sie wird oft auch als Offensivfoul gewertet oder führt zu Ballverlusten.

Erstklassig ist nach wie vor der Spielumfang für Offline-Zocker. Der Franchise-



↑ Zu Beginn müssen Sie möglichst schnell auf die Tasten hämmern.



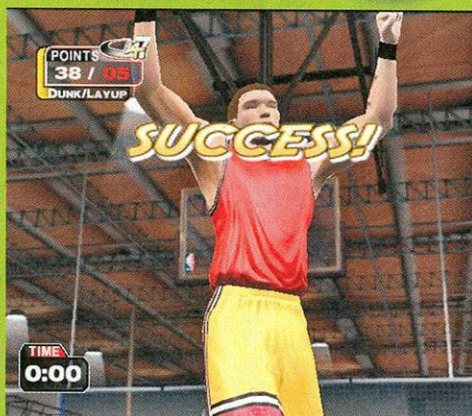
↑ Verschiedene Kameraperspektiven verschaffen Ihnen Überblick.

RUND UM DIE UHR Der „24/7“-Modus!

24 Stunden rund um die Uhr und sieben Tage die Woche können Sie mit dem „24/7“-Modus Ihren Spaß haben. Dieser Modus orientiert sich nämlich an der Uhrzeit-Einstellung Ihrer Xbox und je nach Tageszeit warten im Spiel unterschiedliche Herausforderungen auf Sie.



↑ Zu Beginn erstellen Sie einen eigenen Spieler. Neben dessen Äußerem dürfen Sie sogar das Aussehen seiner Schuhe festlegen.



↑ In verschiedenen Trainingseinheiten wie zum Beispiel Dunks und Korbleger gilt es dann, die Fähigkeiten des Basketballers stetig zu verbessern.



↑ Zu guter Letzt stellen Sie Ihr Können in diversen Herausforderungen unter Beweis und können so viele coole Extras für Ihren Akteur freischalten.

» Modus wurde zwar in „The Association“ umbenannt, bietet aber nach wie vor weit reichende sowie einige neue Möglichkeiten, einen eigenen Verein zum besten aller Basketball-Clubs aufzubauen. Der im Vorgänger eingeführte „24/7“-Modus ist ebenfalls wieder mit am Start. Hier dürfen Sie erneut einen eigenen Streetball-Spieler erstellen, seine Fähigkeiten trainieren und gegen andere Akteure in packenden Matches antreten, um auf der Rangliste emporzuklettern und Gegenstände freizuschalten. In Nordamerika können Sie mit diesem Eigengewächs nun sogar online gegen andere Eigenkreationen antreten, hierzulande allerdings nicht.

Und damit kommen wir auch schon zum größten Rückschritt, den die PAL-Version von *ESPN NBA 2K5* im Vergleich zum Vorgänger gemacht hat: Es gibt keine Xbox-Live-Unterstützung mehr! Damit verliert das Spiel gleichzeitig auch den größten Pluspunkt, den es bisher im Vergleich zu EAs *NBA Live*-Spielen hatte. Scheinbar war die europäische Xbox-Live-Fangemeinde der *ESPN*-Sporttitel nicht groß und ein Online-Support damit auch nicht lukrativ genug.

Immerhin konnte das Spiel im Vergleich zum Vorgänger in grafischer Hinsicht zulegen. Wie in der American-Football-Schwester *ESPN NFL 2K5* sehen die Gesichter und Körper der

Sportskanonen nun deutlich besser aus als in der Konkurrenz von EA. An den Animationen schraubten die Entwickler von Visual Concepts ebenfalls fleißig und auch diese sind die neue Genre-Referenz. Die Trikots der Akteure sowie die blitzblank polierten Böden in den Sporthallen machen einen grandiosen Eindruck. Bedauerlicherweise kommt es dafür nun manchmal auch zu auffälligen Einbrüchen in der Bildrate. Weniger spektakulär als in *NBA Live 2005* ist hingegen – wie so häufig – der Gesamteindruck der Präsentation ausgefallen. Vor allem in akustischer Hinsicht hinkt man der Konkurrenz von EA mit dem neuesten Spross eindeutig hinterher.

Bonus-Info

FREIWÜRF

Das feinfühligere Freiwurf-System wurde beibehalten. Noch immer müssen Sie mit den beiden Schultertasten zwei Balken zu einem Kreis formen und dann im richtigen Moment den Wurfknopf drücken, wenn ein Ball-Symbol auf derselben Anzeige in der Mitte dieses Kreises auftaucht. Dies erfordert Feingefühl.



↑ Wie in jedem Basketball-Spiel gehören spektakuläre Slam Dunks zu den absoluten Highlights.

Meine Meinung

» Manfred Reichl

Ein Hauch von Ohnmacht machte sich bei mir breit, als feststand, dass die *ESPN*-Titel hierzulande kein Xbox Live mehr unterstützen werden. Daher darf es Sega Sports nun auch nicht wundern, wenn im Multiplayer-Bereich die Wertung ähnlich wie bei der Konkurrenz von EA ausfällt. Auch in Einzelspieler-Hinsicht schenken sich die beiden Erzrivalen nur wenig, trotzdem bleibt *ESPN NBA* hier mit hauchdünnem Vorsprung die Genre-Referenz. Vor allem punktete das Spiel diesmal mit seinen grafischen Überarbeitungen und dem attraktiven Budget-Preis.

Die Wertung

» ESPN NBA 2K5

- Immer noch äußerst realistisches Gameplay
- Überarbeiteter Franchise- und „24/7“-Modus
- Grafisch besser als der Vorgänger
- Attraktiver Budget-Preis
- ❌ Keine Xbox-Live-Unterstützung hierzulande mehr!

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
84%	81%	86%	86%

Das Fazit

Noch immer die Basketball-Referenz auf der Xbox, nun allerdings um seine Online-Unterstützung beschnitten.

ESPN NHL 2K5

Sudden Death für Segas Online-Bandenkriege! Nur noch offline geht's zur Sache.

Von: Manfred Reichl

X Publ.: Take 2	X Genre: Eishockey
X Sprache: Englisch	X USK: Ohne Beschränkung
X Spieler: 1-4	X Termin: Erhältlich
X www.espnvideogames.com	

Der Konkurrenzkampf geht weiter: Auch der NHL-Titel von Sega Sports muss sich in diesem Jahr dem Vergleich mit dem Rivalen von Electronic Arts stellen. EAs *NHL 2005* konnte gegenüber dem Vorjahr leicht zulegen, doch was taugt Segas *ESPN NHL 2K5*?

Wie schon seine Vorgänger begeistert auch der neueste Aufguss durch ein absolut authentisches Gameplay. Dies liegt haupt-

sächlich am realistischen Tempo – sofern Sie die Standardeinstellungen benutzen – und den wirklichkeitsnahen Verhaltensweisen sämtlicher CPU-Spieler. Zudem steuert sich das gesamte Spektakel wieder sehr simpel und flüssig. Obendrein wurde die Trefferwahrscheinlichkeit nun noch naturgetreuer und damit auch spaßiger gestaltet. Manchmal werden Sie an der hervorragenden KI der gegnerischen Goalies verzweifeln, genauso dürfen Sie sich aber auch in schöner Regelmäßigkeit über Glückstreffer nach mutigen Distanzschüssen oder unglücklich abprallenden Pucks freuen. Sollten Ihnen einige Aspekte des Spiels dennoch zu leicht oder zu schwer sein, können Sie wieder über unzählige Regler Einstellungen en masse verändern. Die fünf Standard-Schwierigkeitsgrade sind für unseren Geschmack allerdings hervorragend ausbalanciert.



» Bei den Bulls ruckelt es nun leider mit schöner Regelmäßigkeit.



↑ Eishockey ist kein Sport für Weicheier. Ohne Rücksicht auf Verluste geht es bei Body- und Bandenchecks zu Werke. Nicht mal der Schiedsrichter ist sicher.

ZÜNFTIGE GAUDI Der Party Mode sorgt für Abwechslung.

Freunde von spaßiger Mehrspieler-Action vor nur einer einzigen Konsole werden in *ESPN NHL 2K5* erstmalig mit dem brandneuen Party Mode beglückt. Dieser beinhaltet einige spaßige Minigames, bei denen bis zu vier Mitspieler gleichzeitig antreten dürfen. Vier dieser Spielchen stellen wir Ihnen jetzt ein wenig genauer vor.



↑ **FREE FOR ALL:** Vier Spieler streiten sich um den Puck und müssen diesen innerhalb des Zeitlimits möglichst häufig in das leere Tor schießen.



↑ **UNDER THE BLADE:** Wer über die meisten Ziffernsymbole skatet, erhält diese als Punkte gutgeschrieben. Power-ups bringen weitere Vorteile.



↑ **PASS WITH CAUTION:** Hier müssen Sie Pässe Ihres Mitspielers annehmen, punkten dabei allerdings nur, wenn Sie dabei in einem der Kreise stehen.



↑ **THE PRISONER:** Gemeinsam mit einem Partner gilt es, den Widersachern die Punkte zu klauen, indem Sie sie rabiat zu Boden checken.

Bonus-Info

TRAUMTEAM

Im neuen Dream-Team-Modus treten Sie nacheinander gegen die Dream-Teams diverser Promis, ESPN-Mitarbeiter und Entwickler an. Schlagen Sie das jeweilige Team, schalten Sie dieses frei.

STADIONSOUND

Wie in den anderen beiden *ESPN 2K5*-Sportspielen können Sie in diesem Jahr eigene Stadionsounds erstellen, die auf Musikstücken basieren, welche auf Ihrer Xbox-Festplatte gespeichert sind. Leider stehen dabei im *NHL*-Titel nicht ganz so viele Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung wie im *NFL*-Bruder.

» Die Engine des Spiels unterscheidet sich erwartungsgemäß kaum von der des Vorgängers, einige Ergänzungen gibt es aber dennoch. Für viele Spieler die wohl signifikanteste, weil spaßigste Neuerung: Mit dem rechten Ministick können Sie nun noch mehr Körpereinsatz an den Tag legen und die „Intense Contact Controls“ ausführen. Dies bedeutet, dass Sie mittels des rechten Ministicks Ihre Gegner mit harten Body- und Bandenchecks attackieren dürfen. Halten Sie den Stick dabei sogar gedrückt, werden diese Attacken noch intensiver, führen aber so gut wie immer zu einer Zeitstrafe. Häufig provozieren Sie damit auch Schlägereien, wobei die neue Fighting-Engine zum Einsatz kommt. Neben verschiedenen Schlägen, die Sie dem Gegner verpassen dürfen, steht es Ihnen jetzt auch frei, Ihren Widersacher zu verhöhnen.

Zwei weitere Neuerungen sind das „Defensive Skating“ und die „Total Stick Control“. Durch das „Defensive Skating“ haben Sie die Möglichkeit, rückwärts zu skaten, um so weiterhin frontal zum angreifenden Gegner zu stehen. Die „Total Stick Control“ erlaubt es Ihnen, mit Ihrem Eishockeyschläger kleine Kunststückchen zu vollführen, wie beispielsweise den Puck über den Schläger eines Gegners zu lupfen.

Insgesamt sind sämtliche Neuheiten sehr zu begrüßen, dennoch spielt sich *ESPN NHL 2K5* nur unwesentlich anders als der Vorgänger.

Ganz vorzüglich ist auch wieder der Umfang der Spielmodi ausgefallen. Der Franchise-Modus wurde gar komplett überarbeitet, unter anderem mit einem neuen Coaching- und Drafting-System. Zudem stellt Ihnen das Spiel wieder etliche Herausforderungen (zum Beispiel: Gewinnen Sie ein Spiel auf dem Pro-Schwierigkeitsgrad oder höher), für deren Erfüllung Sie in der „Skybox“ diverse Extras wie Trikots und All-Star-Teams freischalten können.

Einzelspieler werden somit wieder jede Menge Spaß haben, stehen Sie allerdings eher auf Mehrspieler-Action via Xbox Live, müssen Sie damit leben, dass auch bei diesem *ESPN*-Sporttitel in diesem Jahr in Europa auf eine Online-Anbindung verzichtet wurde.

Fast gar nicht haben sich im Vergleich zum Vorgänger Grafik und Sound verändert, trotzdem erwartet Sie in dieser Hinsicht noch das Feinste vom Feinen: gelungene Spielermodelle, realistische Animationen, packende Soundeffekte und motivierte Kommentatoren. Leider ruckelt es jetzt hin und wieder etwas, vor allem bei Bullies. Die Präsentation wurde dafür mit zusätzlichen Zwischensequenzen etwas aufgebohrt.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Deutsche Eishockeyfans bleiben hin- und hergerissen: In puncto Gameplay liegen die Vorteile noch immer beim Sega-Titel, die Teams der hiesigen DEL sind aber weiterhin nur in *NHL 2005* aus dem Hause EA mit von der Partie. Da *ESPN NHL 2K5* jedoch – wie auch seine *NFL*- und *NBA*-Geschwister – zum Budgetpreis von 30 bis 40 Euro über die Laden-theken geht, kann man dieses Manko ein weiteres Mal verschmerzen. Ansonsten erwartet den Spieler abermals alles, was das Eishockeyherz begehrt – nur die fehlende Xbox-Live-Unterstützung schmerzt.

Die Wertung

ESPN NHL 2K5

- Authentische Umsetzung der Sportart
- Vorzügliche Spieltiefe und riesiger Umfang
- Torschussmöglichkeiten nun realistischer
- Spaßige Minigames im Party Mode
- Keine DEL-Teams und kein Xbox Live mehr

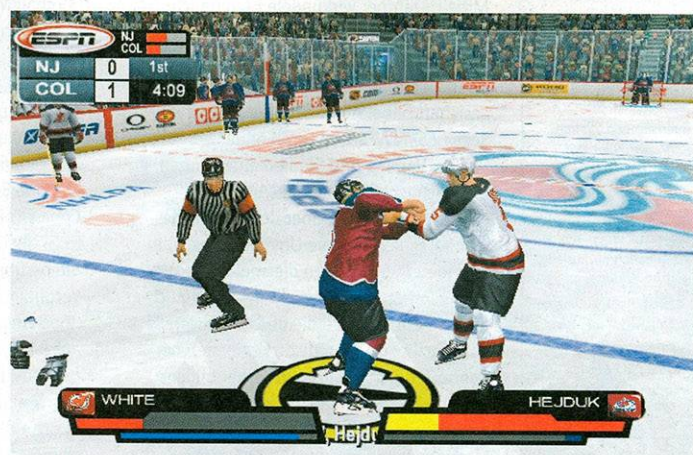
Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
86%	84%	87%	88%

Das Fazit

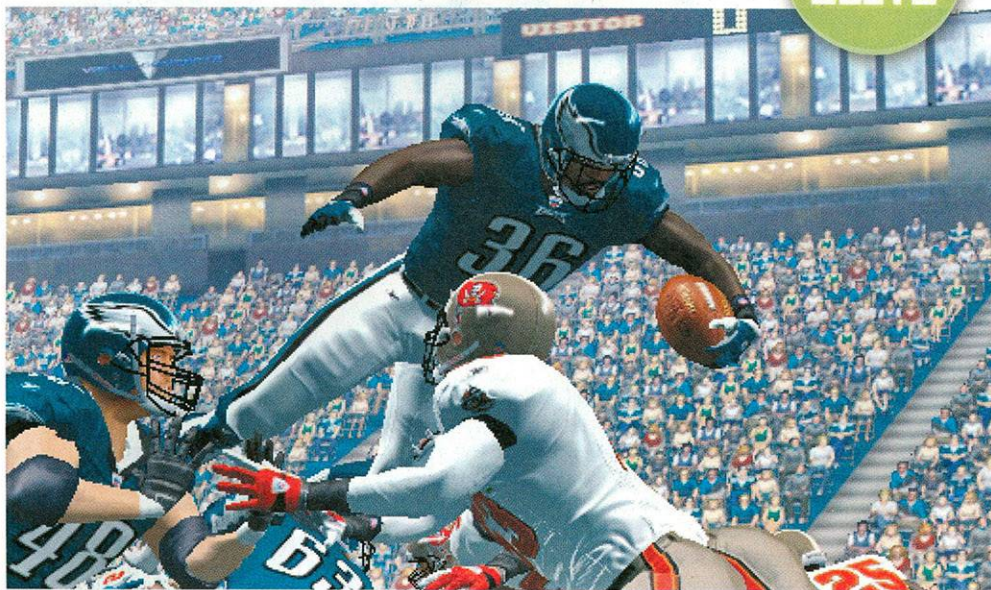
Herausragende Eishockey-Simulation, diesmal ohne Xbox Live, dafür aber mit spaßigem Mehrspieler-Party-Modus.



↑ Mit der „Total Stick Control“ zeigen Sie nette Tricks wie diesen Lupfer.



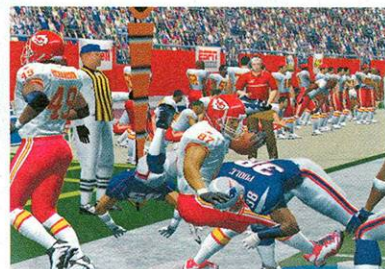
↑ Die neue Fighting-Engine ist auf jeden Fall besser als die des Vorgängers.



↑ Mit spektakulären Dives können Sie versuchen, die gegnerischen Abwehrlinien zu überwinden.



↑ Passen ist simpel, erfordert aber Überblick.



↑ Am Spielfeldrand lebt man gefährlich.

ESPN NFL 2K5

Time to say goodbye: So genial erleben wir Segas Referenz so schnell nicht wieder.

Bonus-Info

PROMI-MATCHES

Hin und wieder erhalten Sie via Mobiltelefon Herausforderungen von diversen US-Promis wie Steve-O (MTV's Jackass), David Arquette (Scream) oder Carmen Electra (Scary Movie). Sofern Sie den Mumm haben, dürfen Sie daraufhin gegen deren All-Star-Teams antreten. Wie der First-Person-Modus ist aber auch dieses Feature nur ein netter Zeitvertreib.

MUCKE-EDITOR

Dank der Festplatte der Xbox können Sie auch Ihren eigenen Stadion-Sound erstellen. Dafür dürfen Sie jedes Lied verwenden, das auf Ihrer Xbox gespeichert ist, und dieses mit einem Editor zur Hintergrundmusik in den ESPN NFL 2K5-Stadien umfunktionieren. Auf Wunsch tönt also sogar der „Holzmich!“ während eines NFL-Matches aus den Stadionlautsprechern.

Von: Manfred Reichl

- ☒ Publ.: Take 2
- ☒ Genre: American Football
- ☒ Sprache: Englisch
- ☒ USK: Ohne Beschränkung
- ☒ Spieler: 1-4
- ☒ Termin: Erhältlich
- ☒ www.espnvideogames.com

Genau einen Monat vor dem Europa-Release von *ESPN NFL 2K5* verpasste Electronic Arts den Anhängern von Sega Sports' *ESPN NFL*-Reihe im übertragenen Sinne einen Genickschuss. Mitte Dezember verkündete EA nämlich mit stolzgeschwelter Brust, dass man sich die NFL-Lizenz für die nächsten fünf Jahre exklusiv für die hauseigene *Madden NFL*-Reihe gesichert habe. Ab der 2006er-Edition muss Segas *ESPN NFL*-Titel somit ohne lizenzierte Spieler, Vereine und Stadien auskommen.

Noch ist allerdings alles beim Alten – bis auf ein kleines, aber doch deutliches Manko: Eine Xbox-Live-Unterstützung gibt es in den PAL-Regionen diesmal nicht.

Ansonsten unterstreicht die Reihe auch in diesem Jahr, dass sie die absolute Referenz auf der Xbox ist. Sämtliche Feinheiten der Sportarten wurden nämlich erneut höchst realistisch umgesetzt. Um für noch mehr Wirklichkeitsnähe zu sorgen, überarbeiteten die Macher sogar das Laufspiel. Gewaltige Sprints über das halbe Feld sind nun seltener der Fall,

da es jetzt schwieriger ist, an den Gegnern vorbeizukommen. Außerdem unterlaufen den Receivern nicht mehr so häufig leichtsinnige Ballverluste wie noch im Vorgänger.

Ansonsten kommt die taktische Komponente erneut nicht zu kurz, denn die Einstellungsmöglichkeiten lassen wiederum keine Wünsche offen. Erfahrene Veteranen können aus einer Unzahl von Spielzügen auswählen, Anfänger dürfen sich hingegen Tipps von den Trainern geben lassen.

Bei den Spiel-Modi wurden dem Franchise-Modus einige neue Features spendiert, fast nichts getan hat sich hingegen im First-Person-Football-Modus. Dieser stellt somit weiterhin nicht mehr als einen netten Gimmick dar. Mehr Neues erwartet Sie dafür in „The Crib“. Dort sind nun noch mehr freischaltbare Gegenstände und Extras zu finden. Eines dieser neuen Extras sind Matches gegen amerikanische B-Promis (siehe Bonus-Infos).

Eine Schippe legten die Macher von Visual Concepts im Vergleich zum Vorgänger in puncto Grafik drauf. Die Gesichter der Akteure und die berühmten Stadien gleichen den realen Vorbildern wie ein Ei dem anderen. Sogar noch einen Tick genialer sind die Animationen ausgefallen. Egal ob Würfe, Tackles oder Interceptions: Jede Aktion sieht absolut authentisch aus. Von den drei *ESPN 2K5*-Sporttiteln hat der NFL-Ableger zudem die beste Präsentation zu bieten und steht der EA-Konkurrenz *Madden NFL 2005* in nichts nach.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Wer dachte, für den günstigen Budget-Preis nur einen schlecht aufgewärmten Vorgänger zu bekommen, hat sich geirrt. Denn im Vergleich zum letzten Mal hat Segas Football-Referenz abermals zugelegt, nur im Multiplayer-Bereich speckte das Spiel ab. Bisher begeisterte Online-Zocker schauen nämlich in die Röhre, Offline-Gamer erhalten allerdings das beste Football-Spiel aller Zeiten. Schade nur, dass die NFL-Lizenz ab der Saison 2005/06 exklusiv bei *Madden* sein wird. Es wird sich zeigen, wohin die Reise für einen eventuellen Nachfolger gehen wird.

Die Wertung

ESPN NFL 2K5

- Spielt sich noch immer genial, auch für Einsteiger
- Grafisch eine Wucht (Gesichter, Animationen)
- Hervorragende Spieltiefe
- Günstiger Budget-Preis
- Keine Xbox-Live-Unterstützung mehr

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
91%	89%	89%	92%

Das Fazit

American-Football-Spiel mit brillantem Gameplay, exzellenter Grafik und ausgezeichneter Präsentation.

NFL Street 2

EAs actionorientierter Football-Titel legt deutlich zu!

Bonus-Info

REEBOK

Der bekannte Sportartikelhersteller ist ebenfalls im Spiel vertreten. Im so genannten Reebok-Store warten diverse hochwertige Sportprodukte darauf, von Ihnen gekauft zu werden. Damit sieht Ihr selbst erstellter Spieler dann gleich um einiges cooler aus.

Von: Manfred Reichl

Publ.: Electronic Arts	Genre: American Football
Sprache: Englisch	USK: Ab 6 Jahren
Spieler: 1-4	Termin: 27. Januar
www.electronicarts.de	

Wem American-Football-Simulationen wie die *Madden NFL*- oder die *ESPN NFL*-Serie nicht einsteigerfreundlich genug sind, der durfte sich letztes Jahr über das arca-delastige *NFL Street* freuen – und nun steht der Nachfolger *NFL Street 2* in den Startlöchern.

Erneut dreht sich im Spiel alles um actionreiche Football-Matches auf Freizeitplätzen, auf denen es zudem alles andere als regelkonform zur Sache geht. Beispielsweise werden Angreifer von einem Verteidiger nach einem Tackling häufig noch in den angrenzenden Zaun geschleudert. Wie in einer reinen Simulation dürfen Sie aber sowohl in der Offensive als auch in der Defensive verschiedene Spielzüge auswählen. Die Anzahl der Möglichkeiten ist zwar geringer, Einsteiger fühlen sich dadurch aber weniger überfordert.

Das Gameplay selbst und die Steuerung sind ebenfalls weiterhin simpel gehalten, weshalb sich auch hier Football-Neulinge schnell zurechtfinden. Brandneu ist, dass Sie nun auch Mauern und Zäune, die das Spielfeld

abgrenzen, als Hilfsmittel für coole Moves verwenden können. Wie der Prince of Persia kann der Spieler im Ballbesitz nun einige Meter seitlich an Wänden entlanglaufen und so Gegnern ausweichen. Genauso springen die Akteure nun auch von diesen Wänden ab, um so in großer Höhe den Ball zu fangen.

Durch diese und andere coole Manöver laden Sie die Gamebreaker-Anzeige wieder auf. Wenn diese dann ganz gefüllt ist, können Sie den Gamebreaker in verschiedenen Spielsituationen zu Ihren Gunsten einsetzen. Damit pushen sich Ihre Spieler wieder mächtig auf und überrollen den Gegner förmlich. Mit dem Gamebreaker 2 gelingt Ihnen sogar ein Touchdown, ohne dass Ihr Gegner dies zu verhindern vermag.

Einer der größten Kritikpunkte des Vorgängers waren die wenigen Spielmodi. Dies hat sich nun geändert: Im „Own the City“-Karriere-Modus dürfen Sie jetzt nämlich einen eigenen Straßen-Footballer und ein Team heranzüchten und damit in der Szene für Furore sorgen. In zahlreichen Wettbewerben sammeln Sie dabei Punkte, mit denen Sie die Fähigkeiten des Spielers verbessern, sowie Credits, die in schicke Extras investiert werden können. Darüber hinaus gibt es wieder die NFL Challenge sowie diverse andere Modi.

Grafisch legte der Titel ebenfalls ein wenig zu und die Animationen sehen nun besser aus. Der Soundtrack (Rock & Rap) gefällt uns ebenfalls besser als der des Vorgängers.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Der Spaßfaktor von *NFL Street 2* hat im Vergleich zum Vorgänger zwar deutlich zugenommen, an den des NBA-Geschwisterchens *NBA Street Vol. 2* kommt er aber noch nicht heran. Dennoch macht der „Own the City“-Karriere-Modus mächtig Laune, obendrein wird mehr Abwechslung geboten als in Teil 1. Die neuen Wall-Moves sind ebenfalls ein netter neuer Ansatz, hauen uns allerdings nicht vom Hocker. Zudem klappt deren Ausführung häufig nicht so, wie sie soll – selbst die CPU verpatzt diese Manöver oftmals. Trotzdem ist das Spiel sein Geld wert.

Die Wertung

NFL Street 2

- Geradlinige Action, auch für Football-Neulinge
- Abwechslungsreicher „Own the City“-Modus
- Bessere Präsentation als der Vorgänger
- Neue spektakulärere Manöver ...
- ... deren Ausführung aber im Chaos oft nicht klappt

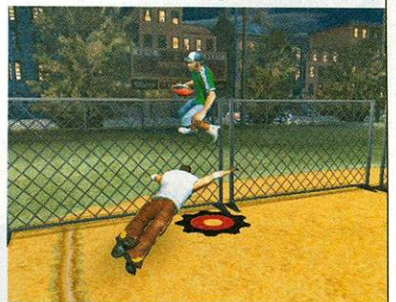
Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
78%	80%	80%	80%

Das Fazit

Sehr guter Nachfolger, der jetzt mehr Abwechslung bietet, aber in puncto Gameplay noch zulegen kann



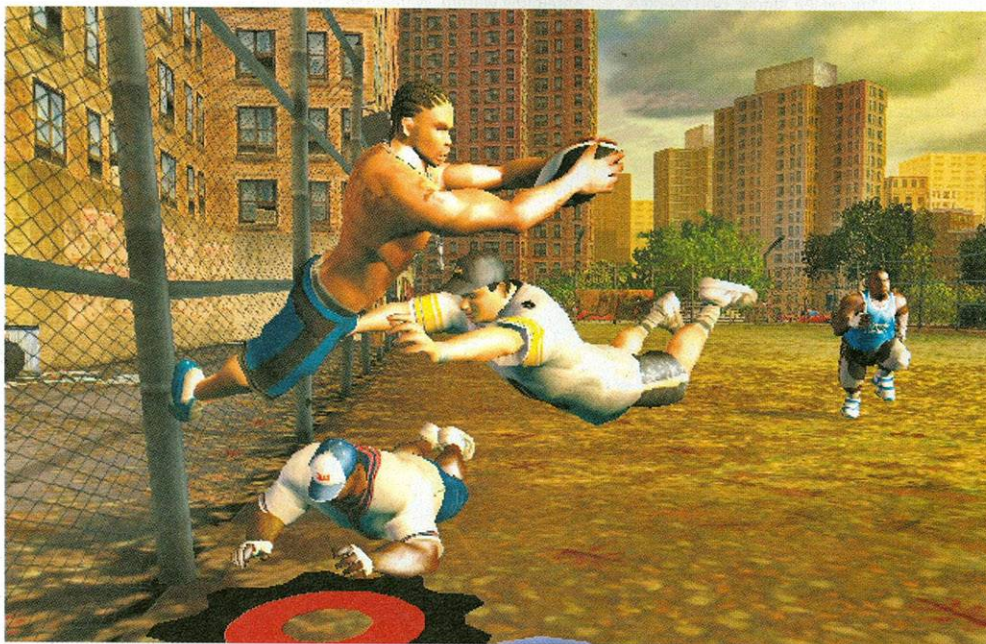
↗ Auch auf einem Hochhaus geht es rund.



↗ Mit Wall-Moves foppen Sie nun Gegner.



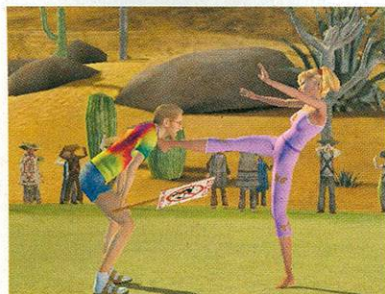
↗ Harte Jungs langen gerne kräftig hin.



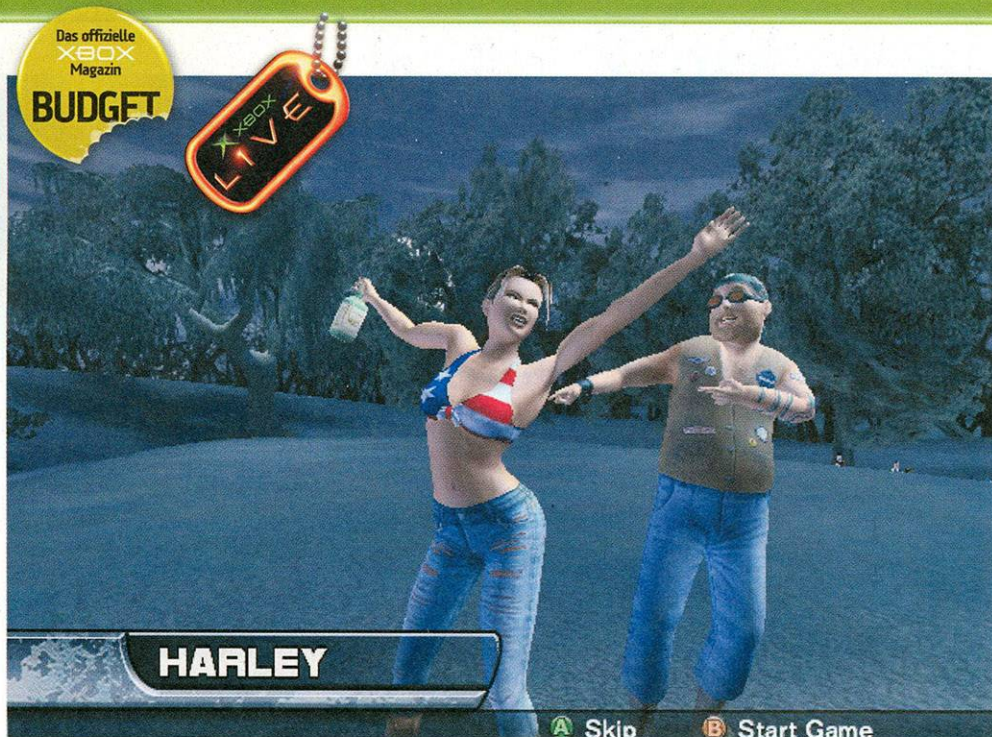
↗ Rap-Star Xzibit geleitet Sie in *NFL Street 2* durch das Tutorial und mischt mit seinem Team fleißig Gegner auf.



↑ Lange Schläge über den Platz in Turnpike.



↑ Wenn's nicht läuft, gib's eins aufs Maul.



↑ Noch sind die beiden gut drauf und lassen sich vor dem ersten Abschlag gebührend feiern.

Outlaw Golf 2 Die rüden Recken aus Outlaw Golf machen erneut die Golfplätze unsicher.

Von: Sascha Dowidat

Publ.: Take 2	Genre: Golf
Sprache: Englisch	USK: Ohne Beschränkung
Spieler: 1-4	Termin: Erhältlich
Live: 2-4	
www.take2.de	

Sie halten Golfen für spießig und langweilig? Golfspielen fehlt es an Humor und charismatischen Charakteren? *Outlaw Golf* machte vor knapp zwei Jahren Schluss mit bierernsten Golfsimulationen und schickte eine Truppe chaotischer Typen auf den Golfplatz, denen man auf realen Plätzen jegliche Platzreife verweigert hätte. Jetzt ist die wilde Bande zurück und zeigt erneut,

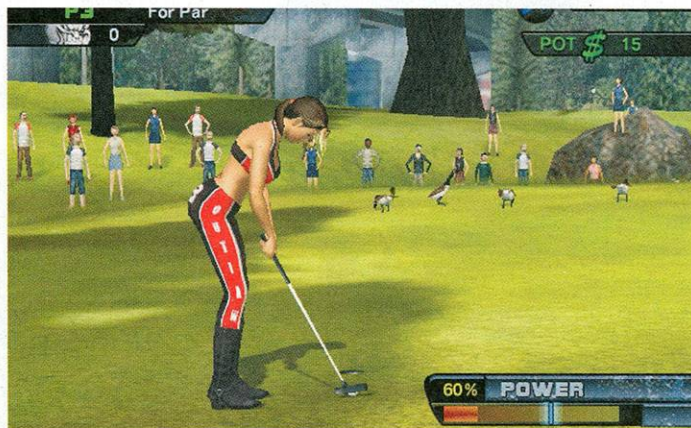
was sie alles draufhat. Auch wenn es dabei nicht immer nur um die kleinen, weißen Bälle geht. Im Startmenü haben Sie die Auswahl aus einer Fülle von Spielmodi: Quick Play, Exhibition, Tour, Outlaw Range oder Xbox Live. Wenn Sie nur mal kurz einen Quicki schlagen wollen, dann ist der erstgenannte Modus genau das Richtige. Ohne viele Menüs geht es direkt auf den Platz und Sie dürfen losgolfen. Im Outlaw- und Exhibition-Modus werden Freunde von Minispielen fündig. Dort merken Sie schnell, dass *Outlaw Golf* sich selbst nicht sonderlich ernst nimmt. Wenn Sie mit explosiven Golfbällen in eine Kuhherde schießen und für jedes erschrockene Muh auch noch Punkte bekommen, fällt es schwer, nicht zu schmunzeln. Wahlweise dürfen Sie auch den Golfkaren nutzen, um auf den Kursen wilde

Rennen abzuhalten. Oder Sie meistern die Kurse im Time-Attack-Modus, so schnell Sie können, spielen die kompletten Kurse mit nur einem Schläger oder vergnügen sich bei einer Art Golf-Baseball. Abgedrehte Ideen finden Sie in *Outlaw Golf 2* zur Genüge. Erwarten Sie also keine realistische Simulation, sondern ein Funsport-Vergnügen der besonderen Art. Das Herzstück des Spiels ist aber der Tour-Modus, in dem nacheinander mehrere Gegner auf eine Abreibung warten. Wählen Sie einen der elf skurrilen Charaktere, darunter die vernobbelte Trixie, dumm wie Brot, aber wenigstens hübsch, oder der stinkende Bauer Clem, der Latino Suave oder die Blondine Summer. Hier findet jeder Spieler einen Charakter, mit dem er sich ansatzweise identifizieren kann und dessen Fähigkeiten zu seinem Spiel

»



↑ Spooky Hollow ist düster und unheimlich, gute Schläge gelingen trotzdem.



↑ Kleine Details wie die Enten auf dem Grün schaffen eine tolle Atmosphäre.

MINISPIELE

Wer kommt auf solche Ideen?

Was in *Outlaw Golf* an Minispielen geboten wird, ist witzig und gut spielbar zugleich. Die Minispiele bestehen aus verschiedenen Stufen. Je schwerer das Spiel wird, desto mehr Punkte erhalten Sie dafür. Aber schauen Sie erst einmal, welche abgedrehten Spiele Sie erwarten.

Chipping



Sie müssen Ihre Golfbälle in verschiedene Körbe schlagen und dadurch diese besetzen. Ihr Ziel sollte es sein, wie bei „Vier gewinnt“ vier Körbe in einer Reihe zu haben.

Golfcart



Sie schnappen sich einen einfachen Golfkaren, um auf dem Golfplatz möglichst viele Tore in einer bestimmten Zeit zu durchfahren und über Schanzen zu springen.

Putting



Lochen Sie so viele Bälle wie möglich mit so wenig Schlägen wie möglich ein. Klingt einfach, erfordert aber einiges an Können, da Sie zum Einlochen stets nur einen Schlag haben.

Driving



Sie schlagen Golfbälle von einer Driving-Range auf den Platz und kassieren pro geschlagenem Meter Punkte. Treffen Sie Ziele auf dem Platz, gibt es Bonuspunkte.

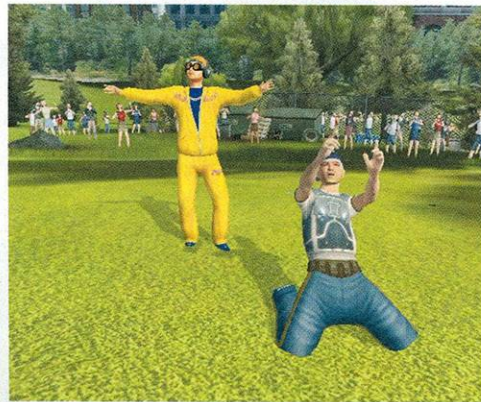
Accuracy



Sicherlich das verrückteste Minispiel, das je in ein Golfspiel integriert wurde. Mit explosiven Golfbällen feuern Sie in eine Kuhherde. Treffen Sie eine Kuh, gibt es Punkte.

» passen, denn die Golfrecken unterscheiden sich in den Eigenschaften: Weite, Kontrolle, Putten, Präzision und vor allem Beherrschung und Kämpfen. Um Ihrem Golfer etwas mehr Individualität zu verleihen, stehen Ihnen zusätzlich mehrere Klamotten und Outfits zur Verfügung. Vor dem eigentlichen Spiel dürfen Sie auch noch die passenden Schläger und Bälle auswählen, damit Sie nicht gleich am ersten Loch zwei Schläge mehr brauchen als vorgegeben. Auf den insgesamt acht Plätzen, die sehr fantasievoll verschiedenen Themen wie Arctic, Azteken, Halloween oder Wüste entsprungen sind, geht es mit Ihrem Caddie um Sieg oder Niederlage. Die bekannte und gute Analog-Steuerung des ersten Teils wurde konsequenterweise beibehalten und geht flüssig von der Hand. Sie wählen einen Schläger aus, bestimmen die Schlagrichtung, achten dabei natürlich auf die Windverhältnisse und ziehen dann den rechten Analog-Stick langsam

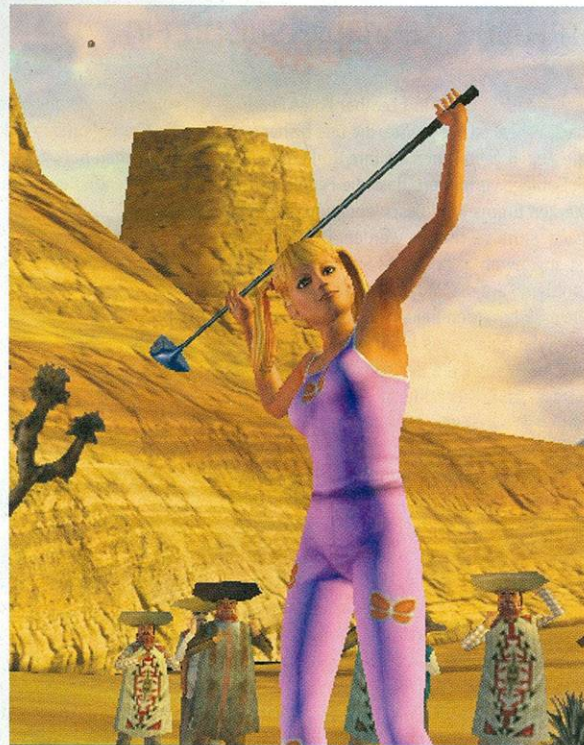
nach hinten, um ihn dann schnell nach vorne zu drücken, wenn die gewünschte Schlagstärke erreicht ist. Gelingt ein Schlag mal nicht, sinkt die Anzeige für Ihre Beherrschung und Ihre Schläge misslingen noch schneller. In solchen Fällen schafft eine gepflegte Prügelei Abhilfe. Da wird der eigene Caddie schon gerne mal mit der Schnapsflasche verhauen. Anschließend geht es Ihnen gleich viel besser! Dank der zahlreichen Kurse, der vielen Charaktere und zahlreichen Minispiele macht *Outlaw Golf 2* eine Menge Freude. Technisch gibt es wenig zu meckern, die Kurse und Charaktere sehen klasse aus, ohne neue Akzente im Genre zu setzen. Lediglich der jazzige Sound nervt beim Golfen ungemein. Alle Fans des ersten Teils oder Spieler, die auf der Suche nach einem etwas anderen Golfspiel sind, sollten sich – auch aufgrund des günstigen Preises von 20 Euro – *Outlaw Golf 2* einmal genauer ansehen.



↑ Bei guten Schlägen ziehen die Spieler eine Show ab.



↑ Es ist wieder an der Zeit, den Caddie zu verprügeln.



↑ Die Blondine kann bestimmt ganz toll Golf spielen.

Bonus-Info

GHOST BALL

In *Outlaw Golf 2* können Sie per Ghost Ball den Flug Ihres Balles vorhersehen. Vor dem eigentlichen Schlag aktivieren Sie den Ghost Ball und sehen, wo der Ball vermutlich landen wird. Gerade in der Nähe von Brücken oder Bäumen sehr praktisch.

Meine Meinung

» Sascha Dowidat

Ich bin ein Fan von Golfspielen und hatte mit *Outlaw Golf 2* schnell meinen Spaß. Sicher ist die Steuerung nicht so komplex und ausgefeilt wie beim Konkurrenten *Tiger Woods*, aber dafür hat es andere Stärken. Die witzigen Charaktere mit ihren Caddies und die lustigen Kommentare können durchaus gefallen. Dank der Minispiele und Kurse ist die Langzeitmotivation entsprechend hoch. Sicherlich nicht die neue Referenz, aber nochmal ein Stück besser als der gute erste Teil. Golfans sollten auf jeden Fall einmal einen Abschlagen wagen.

Die Wertung

» *Outlaw Golf 2*

- Hohe Langzeitmotivation
- Viele Kurse und neue Charaktere
- Humorvolles Gameplay
- Auf Dauer nervige Sprachausgabe
- Teilweise lange Charaktersequenzen

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
77%	54%	77%	78%

Das Fazit

Abgedrehtes Funsportgame mit witzigen Charakteren, vielen Minispielen und hoher Langzeitmotivation.

Logitech Cordless Headset for Xbox

Logitech bringt das erste kabellose Xbox-Live-Headset in den Handel - genial!

Von: Bernd Holtmann

Hersteller: Logitech

Preis: Ca. € 50,-

Webseite: www.logitech.com

Hersteller-Telefon: 089-894670

Was haben wir uns über dieses Gerät gefreut: Endlich gehören die aufwendigen Kabel bei hitzigen Online-Gefechten der Vergangenheit an. Mit dem Cordless Headset setzen die Schweizer von Logitech ihre Erfahrung bei Handy-Headsets ein - und verwenden sogar die gleiche Bauform. Das kabellose Headset besitzt einen eingebauten Lithium-Ionen-Akku, der 90 Minuten lang geladen wird und dann fünf bis sechs Stunden benutzt werden kann. Der Anschluss ist etwas umständlicher als bei Microsofts Original-Communicator, allerdings auch nicht allzu kompliziert. Sie stecken den Communicator wie gewohnt in den oberen Memory-Card-Steckplatz Ihres Controllers. Jetzt schalten Sie das vorher geladene Headset über einen langen Tastendruck auf die Start-Taste ein - und die Verbindung zwischen den Geräten wird automatisch hergestellt.

Direkt neben der Taste befinden sich auch die Tasten für die Lautstärkeregelung. Sollte die Verbindung aufgrund einer schwachen Batterie einbrechen, ertönt ein kurzer Pieps und das Lämpchen beginnt zu blinken. Das Headset selbst lässt sich sehr angenehm auf der linken oder rechten Kopfseite tragen, da es einfach hinter das Ohr geklemmt wird. Der kurze Mikrofonarm lässt sich praktisch zu beiden Seiten bewegen, liegt aber sehr eng an. Die Sprachqualität ist gut und es gibt keine Aussetzer.

Wenn man sich erst einmal daran gewöhnt hat, die Lautstärke am Headset selbst einzustellen, verleiht einem das Cordless Headset kabellose Freiheit. Auf dieses Gerät haben wir lange gewartet. (bh)



Die Wertung



• Cordless Headset for Xbox

- ✚ Kabellos quatschen - eine Super-Idee
- ✚ Eingebauter Akku hält 5-6 Stunden
- ✚ Angenehmer Ohrclip, links und rechts tragbar
- ✚ Gute Sprachqualität



Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

4 in 1 Leather Force Feedback Wheel

Speed Link läutet die winterliche Rennsaison ein.

Von: Bernd Holtmann

Hersteller: Speed Link

Preis: Ca. € 80,-

Webseite: www.speed-link.com

Hersteller-Telefon: 01805-125133

Wie der Name bereits vermuten lässt, ist das 4 in 1 Leather Force Feedback Wheel nicht nur für die Xbox, sondern auch für den PC, Nintendos GameCube und Sonys PlayStation 2 geeignet. Die Beschriftung ist allerdings nicht so gut gelungen: Die Tasten A und X sind sehr umständlich in einer Tastenreihe über dem Tasten-Karo angebracht - Vertipper in Spielmenüs sind also vorprogrammiert. Das Steuerkreuz nutzt nur einen Lenkradius von rund 90 Grad aus, obwohl sich der Lenker etwas weiter drehen lässt. Damit die eingebauten Force-Feedback-Motoren das Wheel immer wieder zurücksetzen, müssen Sie das beigelegte Netzteil anschließen. Die Rückstellkräfte sind kräftig und zeigen sich deutlich, wenn Sie das Gerät über das drei Meter lange Kabel (übrigens ohne Stolperschutz) mit der Xbox verbinden.

Die Pedalerie des 4 in 1 Leather Force Feedback Wheel ist die größte, die uns bisher unter die Augen gekommen ist. Ihre umklappbare Fußablage verhindert, dass die Pedale bei starken Brems- und Beschleunigungsaktionen nach vorne geschoben werden. Die Federung ist angenehm hart, sodass Sie Ihre Füße ohne Probleme auf die Pedale legen können. Im Praxistest mit den beiden *Project Gotham*-Spielen funktionierte das Lenkrad nahezu perfekt: Jede noch so kleine Bewegung wurde adäquat umgesetzt. Etwas schlechter lief es allerdings mit *Need for Speed Underground 2*, denn dort mussten wir das Lenkrad schon etwas weiter einschlagen, damit sich die virtuellen Räder bewegten. Absolut unspielbar ist leider das beliebte Rallye-Spektakel *Colin McRae Rally 2005*. Im Test damit schlug die Steuerung erst nach fünf bis zehn Grad sanft an. Dreht man das Lenkrad etwas weiter, interpretiert das Spiel diese Bewegung fast als Vollausschlag - und lässt den Wagen ausbrechen. Fazit: Für 80 Euro ist dieses Lenkrad sicherlich kein Schnäppchen, aber die aktuell beste Wahl für Rennfahrer, die ihrem Hobby auf mehreren Spiele-Systemen nachgehen. *Colin McRae*-Fans

sollten jedoch aus oben genanntem Grund die Finger von dem Wheel lassen. Davon abgesehen hat uns lediglich die etwas verwirrende Beschriftung gestört. (bh)



Die Wertung



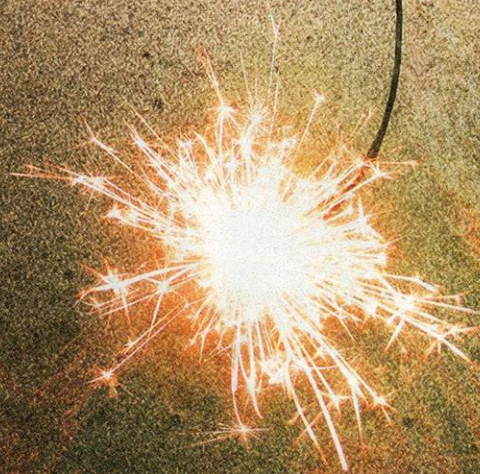
• 4 in 1 Leather Force Feedback Wheel

- ✚ Mit Kunstleder bezogenes Lenkrad
- ✚ Für vier Systeme geeignet
- ✚ Schenkel- und Schraubadapter liegen bei
- ✚ Große Lenkprobleme mit *Colin McRae 2005*



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

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	Rollenspiel	77		
Atari Anthology	02/2005	Spielesammlung		67	66
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		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Breakdown	06/2004	Action-Adventure	81		
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	****	
Call of Duty: Finest Hour	02/2005	Ego-Shooter		79	82
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		

Action



YAGER

Getestet in Ausgabe: 03/2003

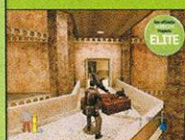
Einzelspieler-Wertung: 92 %
Multiplayer-Wertung: - %



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
Dave Mirra Freestyle BMX 2	01/2002	BMX-Funsport	69		
David Beckham Soccer	01/2002	Fußball	42		
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 Geostervilla	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 Unglaublichen - The Incredibles	02/2005	Action			69
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	****	
Eggo 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		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	07/2003	Action	62		
F1 2002	01/2002	Rennspiel	71		
F1 Career Challenge	06/2003	Rennspiel	63	**	
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	***	
Ford Racing 3	02/2005	Rennspiel		68	70
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		



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 %



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 %

Testübersicht

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
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		
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		
King Arthur	02/2005	Action		77	75
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: Magna cum laude	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	*****	

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
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		
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		
Metal Slug 3	02/2005	Action		85	82
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	Motocross	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		

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
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		
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		
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		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
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		
Red Card Soccer	01/2002	Fußball	70		
Red Dead Revolver	07/2004	Action	85	***	
Red Faction II	06/2003	Ego-Shooter	85	****	
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
Scaler	02/2005	Jump&Run			77
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/2004	Action-Adventure	69		
Seabla	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		
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier	02/2005	Sport		74	79
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		



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
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		
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/2005	Jump & Run			77
SpyHunter	01/2002	Action-Rennspiel	67		
SpyHunter 2	04/2004	Action-Rennspiel	70	***	
Spyro A Hero's Tail	11/2004	Jump & Run			83
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	***	

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Tiger Woods PGA Tour 2005	10/2004	Golf		77	87
TimeSplitters 2	11/2002	Ego-Shooter	88		
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		
Tron 2.0: Killer App	02/2005	Ego-Shooter		73	75
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 %

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



© 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, die Bungie Logo, Xbox, das Xbox Logo, Xbox Live, die Bungie Logo, das Xbox Live Logo sind Marken oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Namen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



BUNGIE



halo2.com



Wird die Welt für immer verändern.

Play:More

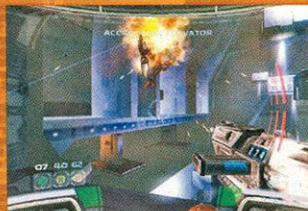


DEMOS, DEMOS, DEMOS: In der PLAY:MORE-Rubrik finden Sie Anleitungen zu den exklusiven spielbaren Demo-Versionen auf unserer DVD. Sie sehen die Tastenbelegung des Xbox-Controllers auf einen Blick, bekommen eine Übersicht über die Demo und erhalten erste Tipps zum Spielablauf.

TIPPS & TRICKS: Darüber hinaus 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 in Ihrem Lieblingsspiel alle Geheimnisse entdecken und jeden Gegner schlagen.



DEMO: FORZA MOTORSPORT



DEMO: STAR WARS REPUBLIC COMM.

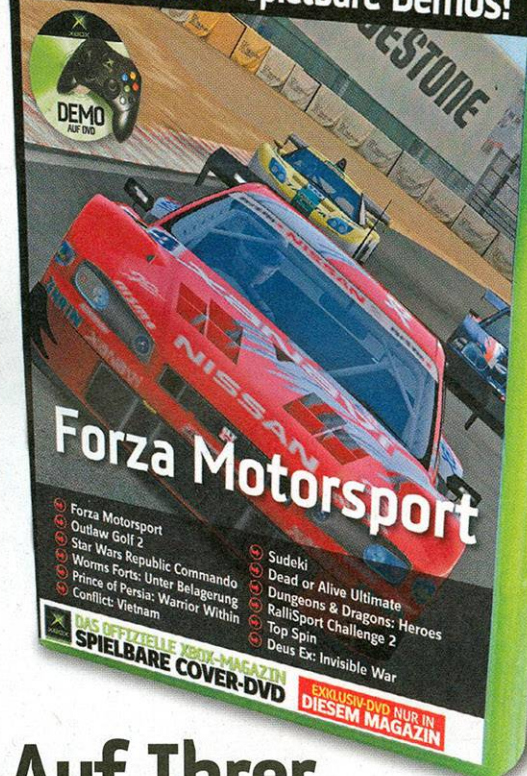


DEMO: OUTLAW GOLF 2

Inhalt

Spielbare Demos	071
Spielstände	071
Videos	072
Leser-Videos	073
DVD-Cover	078
Gewinnspiel	079
Komplettlös. Prince of Persia 2	080
Kurztipps Halo 2	090
Cheats & Codes	092
OXM Online Cup	096
Zeugnis	097

Exklusiv: **Zwölf** spielbare Demos!



Auf Ihrer DVD

Hallo, liebe Leser!

Kein dreckiges, sondern ein stolzes Dutzend spielbare Demo-Versionen präsentieren wir Ihnen auf der DVD dieser Ausgabe. Erstmals und exklusiv bei uns dürfen Sie den Rennspiel-Hoffnungsträger *Forza Motorsport* antesten. Außerdem erwartet Sie hochkarätige *Krieg der Sterne*-Action in *Star Wars Republic Commando*. Zudem richten in der spielbaren Version von *Outlaw Golf 2* durchgeknallte Charaktere auf dem Golfplatz jede Menge Chaos an und in *Worms Forts: Unter Belagerung* laufen unzurechnungsfähige Würmer in unerbittlichen Kämpfen Amok.

Um den Speicherplatz unseres Datenträgers zudem vollends auszunutzen, haben wir abermals fünf Klassiker-Demos auf die DVD gepackt. Dies dürfte vor allem jene Leser freuen, die mit dieser Ausgabe zum ersten Mal DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN in den Händen halten. Dazu gibt es selbstverständlich auch wieder hilfreiche Spielstände, coole Videos und abgefahrene Gameplay-Filme von Lesern. Viel Spaß mit der DVD wünscht Ihnen

Ihre OXM-Redaktion

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 03/05,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Forza Motorsport

X Test: Demnächst

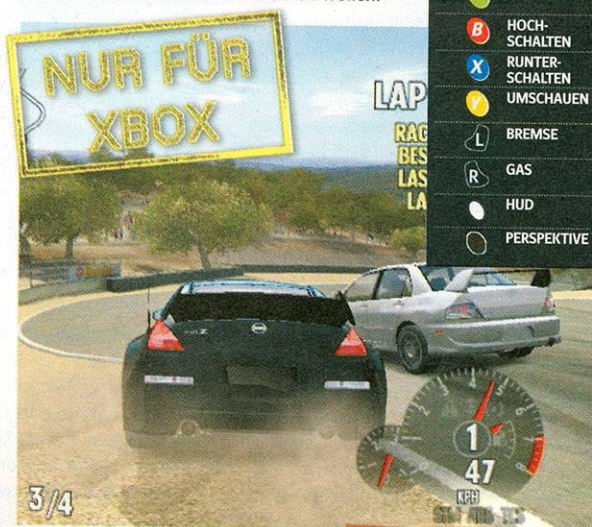
X Wertung: Demnächst

X Spieler: 1

X Genre: Rennspiel

Der Erscheinungstermin von Microsofts Antwort auf Sonys *Gran Turismo*-Reihe rückt immer näher. Exklusiv im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN dürfen Sie den Hoffnungsträger aber schon jetzt genauer unter die Lupe nehmen. Zwölf verschiedene Flitzer stehen Ihnen in der Demo-Fassung zur Verfügung, darunter unter anderem ein Ferrari 360 Modena F1, ein Porsche 911 GT3, eine Chevrolet Corvette C6 und eine Dodge Viper GTS ACR. Außerdem dürfen Sie sich ans Steuer von vier Hochgeschwindigkeitsflitzern von Audi, Toyota, BMW und Ferrari setzen sowie vier „gewöhnlichere“ Fahrzeuge von Nissan, Subaru, Mitsubishi und Acura steuern. Diese vier Otto-Normal-Modelle können Sie allerdings noch über die Tuning-Funktion des Spiels etwas aufmotzen. Auf die einzelnen Tuning-Optionen haben Sie zwar keinen Einfluss, immerhin wird Ihnen damit jedoch ein Einblick gewährt, welche vielfältigen Möglichkeiten die Vollversion zu bieten haben wird. Mit jedem der Vehikel toben Sie sich dann auf der Mazda-Laguna-

Seca-Rennstrecke im kalifornischen Monterey aus. Der ungefähr 3,8 Kilometer lange Kurs wartet mit einigen tückischen Passagen auf. Bevor es losgeht, können Sie jedoch bestimmen, ob Sie drei verschiedene Fahrhilfen wie z. B. die Traktionskontrolle aktivieren wollen.



SPIELSTÄNDE

In dieser Ausgabe haben wir wieder Spielstände zu fünf Hammerspielen im Angebot, die Ihnen das Zocken dieser Titel erleichtern. Um die Spielstände benutzen zu können, brauchen Sie diese lediglich auf die Festplatte Ihrer Xbox zu kopieren. Dafür müssen Sie nur das entsprechende Save-Game anwählen und ein einziges Mal die A-Taste drücken. Die Spielstände zu *Deus Ex: Invisible War* und *Tony Hawk's Underground 2* finden Sie jeweils in einem Submenü. Zudem benötigen Sie die Vollversion eines Spiels, wenn Sie von den dazugehörigen Save-Games profitieren wollen.

DEUS EX: INVISIBLE WAR



Ein ganzes Spielstand-Quartett bieten wir Ihnen zu diesem Action-RPG an. Damit besitzen Sie jeweils einen Speicherpunkt in Seattle, Kairo, Trier und in der Antarktis.

TENCHU: RETURN FROM DARKNESS



Mit diesem Spielstand steht Ihnen der Extra-Charakter Tesshu zur Verfügung und sämtliche Missionen des Ninja-Schleich-Spektakels können angewählt werden.

TERMINATOR 3: REDEMPTION

Alle Filmsequenzen, Artworks und Cheats sind mit dieser Datei freigeschaltet. Außerdem sind sämtliche Levels durchgespielt und stehen damit ebenfalls für Sie bereit.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Hiermit erhalten Sie einen selbst erstellten Golfer namens GeeOh. Dieser verfügt über massig Kohle und seine Fähigkeiten sind auch nicht zu verachten.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Drei Save-Games erleichtern Ihnen das Leben. Dank unserer DVD erhalten Sie einen durchgespielten Klassik-Modus, zahlreiche Boni und zwei selbst erstellte Skateparks.

Star Wars Republic Commando

X Test: Demnächst

X Wertung: Demnächst

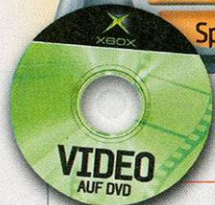
X Spieler: 1

X Genre: Ego-Shooter

In diesem im *Star Wars*-Universum angesiedelten Ego-Shooter geht es actionreich zur Sache. In der Demo müssen Sie sich zunächst alleine gegen die Feinde durchschlagen, treffen dann aber im Laufe des Spiels auf Kameraden, die Ihnen hilfreich zur Seite stehen. Gleich zu Beginn fahren Sie mit einem Aufzug nach oben und sobald Sie das Ziel erreicht haben, stürmen die ersten Gegner an Ihnen vorbei. Diese schmächtigen Jungs sind jedoch kein Problem für Ihr MG. Für robustere Gegner

sollten Sie hingegen Granaten verwenden. Diese werfen Sie - wie in *Halo* - mit der linken Schultertaste. Zusätzliche Waffen können Sie in den Arealen aufsammeln, an Health-Stations lässt sich zudem die Gesundheit wieder aufladen. Sobald Ihnen einige Anhänger folgen, sollten Sie diese so häufig wie möglich um Unterstützung bitten. Halten Sie z. B. an einem Geschützstand den A-Knopf etwas länger gedrückt, können Sie einem Ihrer Gehilfen den Befehl erteilen, Ihnen Feuerschutz zu geben. Vor einer verschlossenen Tür haben Sie zudem die Möglichkeit, Ihre Untergebenen anzuweisen, den Durchgang für Sie aufzubrechen.





VIDEOS

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

MechAssault 2: Lone Wolf



Prince of Persia Warrior Within



Scaler



Scrapland



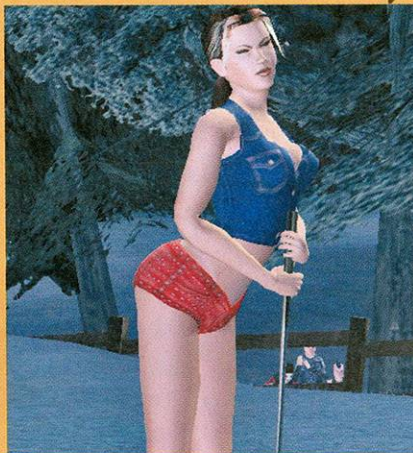
Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals



Outlaw Golf 2

Test: Seite 60 Wertung: 78%
Spieler: 1-4 Genre: Golf

Die verrückten Charaktere wie Stripperin Summer und Killer Miller sind zurück und lassen erneut auf schrägen Golfplätzen die Sau raus. In unserer Demo dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig drei Löcher des „Spooky Hollow“-Kurses anspielen. Wenn Sie alleine antreten, schlüpfen Sie in die Rolle der trinkfesten Rockerbraut Harley. Die Steuerung ist simpel: Mit dem linken Mini-Stick bewegen Sie den Zielfcursor. Verfährt sich dieser rot, sollten Sie den Ball nicht schlagen. Sobald Sie bereit sind, schalten Sie mit dem A-Knopf in den Schwung-Modus. Dort holen Sie mit dem linken Mini-Stick aus, indem Sie diesen nach hinten bewegen, und führen den Schwung aus, indem Sie den Stick wieder nach vorne drücken. Nähert sich Ihr Ball dann dem Loch, müssen Sie einputten. Hierzu muss der Zielfcursor korrekt positioniert werden. Mit einem Klick auf die X-Taste sehen Sie die Kurve, die Ihr Ball nach dem Schlag nehmen wird. Allerdings können Sie diese Hilfestellung nur



maximal dreimal pro Schlag verwenden. Hat Ihre Spielfigur einen „Token“ auf Lager, können Sie zudem für Abwechslung sorgen und eine kleine Rennspiel- oder Prügeleinlage hinlegen. Beim Prügeln müssen Sie lediglich im richtigen Moment den A-Knopf drücken, wenn der Balken das Symbol Ihres Opfers erreicht.

Das offizielle
XBOX
Magazin
BUDGET

- ZIELEN/
SCHLAGEN
- ZIELEN/
SCHLAGEN
- SCHLÄGER/
SCHLAGART
WECHSELN
- SCHLAG-
MODUS
- KAMERA-
MODUS
- GHOSTBALL
ANZEIGEN
- PRÜGELEI/
RENNSPIEL
- WEGZOOMEN
- HERAN-
ZOOMEN
- NICHT BELEGT
- STEUERUNG
EINBLENDEN

Worms Forts: Unter Belagerung

Test: Ausgabe 10/04 Wertung: 76%
Spieler: 1-2 Genre: Strategie

Erleben Sie die legendären Kamikaze-Würmer in Action. In *Worms Forts: Unter Belagerung* können die kleinen Kriechtiere nun sogar Festungen bauen und zerstören. Wie gehabt kämpft in jedem Spiel wieder ein rotes gegen ein blaues Team. Vor jedem Spielzug haben Sie die Möglichkeit, innerhalb des Zeitlimits die besagten Gebäude zu errichten. Von diesen neu erstellten Türmen, Burgen, Zitadellen etc. aus können Sie dann verheerende und gleichzeitig extrem ulkige Waffen gegen das gegnerische Team einsetzen. So dürfen Sie z. B. ein Rhinozeros auf die Feinde hetzen oder mit dem Moussaka-Massaker deren Bauwerke zum Einsturz bringen. Um ein Gebäude zu errichten, brauchen Sie dieses lediglich im Benutzer-Menü anzuwählen. Sie bekommen danach automatisch angezeigt, an welchen Orten Sie das Bauwerk erstellen können. Die ulkigen Waffen wählen Sie ebenfalls mit dem B-Knopf über das Benutzer-Menü aus. Bei vielen der Waffen müssen Sie allerdings die Schussleiste erst aufladen, um sie über eine größere Distanz abfeuern zu können. Häufig fallen außer-



dem mit Fallschirmen Verstärkungen in Form von besseren Waffen oder Health-Kits vom Himmel. Diese sollten Sie zu Beginn jeder Runde unbedingt mit Ihren Würmern einsammeln.

- WURM
BEWEGEN
- KAMERA
- ZIELEN/
ROTIEREN
- SCHIESSEN
- BENUTZER-
MENÜ
- SPRINGEN
- ABBRECHEN
- VOGEL-
PERSPEKTIVE
- ICH-
PERSPEKTIVE
- ZÜNDER
ABSCHALTEN
- ZÜNDER
ABSCHALTEN

Dead or Alive Ultimate

NUR FÜR
XBOX

Test: Demnächst
Wertung: Demnächst
Spieler: 1
Genre: Beat 'em Up

Der Ausflug zum Beach Volleyball ist beendet und die heißen Mädels der *Dead or Alive*-Reihe schwingen erneut die Fäuste. Doch auch die männlichen Charaktere sind nun wieder mit von der Partie. In unserer exklusiven Demo dürfen Sie sich nämlich nicht nur mit den beiden Damen Tina und Leifang, sondern auch mit Profi-Wrestler Bass und Martial-Arts-Spezialist Jann Lee durch den Time-Attack-Modus prügeln. Alle anderen Charaktere des Spiels können Sie leider erst in der Vollversion steuern, bei den Kämpfen in unserer Demo treffen Sie aber sehr wohl auch auf diese anderen Charaktere. Bevor Sie loslegen, gilt es zu entscheiden, ob Sie lieber nur mit einer Spielfigur kämpfen oder ein Duo ins Rennen schicken wollen. Entscheiden Sie sich für den Team-Fight, so dürfen Sie mit der schwarzen Taste den Tag (Wechsel) ausführen und Ihren Partner bzw. Ihre Partnerin ins Rennen schicken. Diese steuern dann ebenfalls Sie selbst und nicht die CPU. Das Gameplay ist



simpel und einsteigerfreundlich wie eh und je. Mit Y schlagen Sie zu, mit B können Sie treten, mit A zeigt Ihr Charakter ein Spezialmanöver und mit X wird geblockt. Am wirkungsvollsten sind jedoch Combos. Außerdem sollten Sie sich die Areale zunutze machen und Gegner schmerzvoll gegen Objekte klopfen. Manche Kampfgebiete sind zudem mehrstöckig.

Prince of Persia Warrior Within

Test: Ausgabe 02/05
Wertung: 91%
Spieler: 1
Genre: Action-Adventure

Wenn Sie nach unserem Test in der letzten Ausgabe noch immer nicht sicher sind, ob Sie sich dieses grandiose Spiel zulegen sollen, dann überzeugen Sie sich doch einfach selbst von seiner Qualität. In der Demo dürfen Sie den actionreichen Beginn des Spiels auf einem Schiff miterleben und sich sogar dem ersten Bosskampf stellen. Anschließend erwarten Sie weitere harte Säbel-Duelle, gepaart mit einigen Geschicklichkeitspassagen und einem weiteren Bosskampf. Die Standard-Gegner können Sie mit diversen Combos attackieren. Wenn Sie die Tutorial-Funktion im Options-

Menü aktivieren, werden Ihnen die Attacken 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 (z. B. A, X, X). Wenn Sie es bis zum zweiten Bossgegner schaffen, können Sie diesen nur an dessen Fersen verletzen. Geht er dann in die Knie, sollten Sie auf seinen Rücken springen und ihm ordentlich auf die Birne dreschen.



Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Das offizielle
XBOX
Magazin
SPIEL
DES
MONATS
Ausgabe 02/2005



LESER-VIDEOS

VIDEO
AUF DVD

Mit der aktuellen OXM-DVD bieten wir Ihnen zum dritten Mal Gameplay-Videos an, die von Lesern an unsere englischen OXM-Kollegen eingesandt wurden. Zwei dieser Leser stellen ihre rasanten Replays in *Driv3r* zur Schau, ein weiterer macht einige Faxen mit dem *GTA Doppelpack*. Ein anderer Leser prahlt mit seinen Fahrkünsten in *Project Gotham Racing 2* und zu guter Letzt geht es in *Alien VS. Predator: Extinction* einigen Marines an den Kragen.

Alien VS. Predator: Extinction



Driv3r



Driv3r



Grand Theft Auto Doppelpack



Project Gotham Racing 2



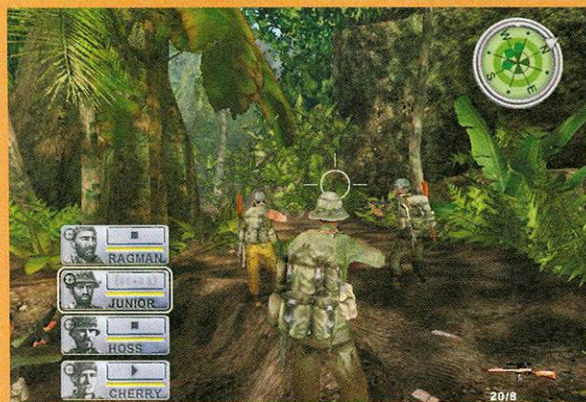
Conflict: Vietnam

Test: Ausgabe 10/04 Wertung: 83%
Spieler: 1 Genre: Taktik-Shooter

Unterstützen Sie ein vierköpfiges Team der US-Armee, das tief im vietnamesischen Dschungel feststeckt und dennoch seine Einsätze planmäßig erfüllen muss. Indem Sie auf dem Steuerkreuz nach oben oder unten drücken, schalten Sie zwischen den vier Kameraden Ragman, Junior, Hoss und Cherry

durch. Wie in den Vorgängern können Sie Ihren Gefährten auch wieder etliche Befehle erteilen. Mit einem simplen Klick auf den X-Knopf geben Sie beispielsweise dem gesamten Quartett den sofortigen Schussbefehl im Falle eines feindlichen Angriffs vor, mit einem weiteren Klick widerrufen Sie diesen. In Kombination mit der linken Schultertaste lassen sich noch mehr Befehle anordnen. So dürfen Sie mit jedem Charakter sämtlichen Kumpanen unter

anderem mitteilen, in Deckung zu gehen oder die Stellung zu halten. Wenn Sie Ihre Jungs dann durch den dichten Dschungel bewegen, lauern hinter jeder Hecke Gefahren. Sie sollten daher immer erst Ragman vorschicken, der mit einem Fernglas die Landschaft genau erkunden kann. Macht er aus großer Entfernung einen Gegner aus, sollte er den Scharfschützen Junior herbeirufen, der dann den Rest knallhart erledigt. Ihr erster Einsatzbefehl lautet, in ein Dorf vorzudringen. Dort werden Sie aber sofort von feindlichen Snipern attackiert. Verschanzen Sie sich daher besser in einem Gebäude oder bleiben Sie in Deckung.



	BEWEGEN
	ZIELEN/ UMSCHAUEN
	FIGUR WECHSELN/ ZUR SEITE
	NACHLADEN/ BEFEHLE 1
	DECKUNG/ BEFEHLE 2
	BEFEHLE 3
	INVENTAR
	BEFEHLE AKTIVIEREN
	SCHIESSEN/ BENUTZEN
	BEFEHLE 5

Sudeki

Test: Ausgabe 09/04 Wertung: 86%
Spieler: 1 Genre: Rollenspiel

Ailish, Tal, Elco und Buki heißen die vier Charaktere, die Ihnen in unserer Demo begegnen. Gemeinsam mit diesem Quartett dürfen Sie gegen eine Horde finsterner Feinde kämpfen, Schieberätsel lösen und sich einem riesigen Endgegner stellen! Es gibt zwei verschiedene Steuerungen: den Kampf-Modus und den Erforschungs-Modus. In den Kampf-Modus wechselt das Spiel automatisch, wenn Feinde auftauchen. Nachdem diese besiegt sind, erfolgt der Wechsel zurück in den Erforschungs-Modus. In dieser Ansicht haben Sie die Möglichkeit, die Areale genau zu untersuchen und Rätsel zu lösen. Gleich zu Beginn werden Sie von sehr vielen Feinden attackiert. Sind Sie umzingelt, sollten Sie den B-Knopf drücken, damit alle Gegner in unmittelbarer Nähe von den Beinen gefegt werden. Ansonsten sollten Sie den Rivalen mit Schlagkombinationen zusetzen. Dafür müssen Sie die Schlagknöpfe allerdings im richtigen Rhythmus drücken.

Gleich nachdem Sie die erste Welle Gegner überlebt haben, sollten Sie mit Ailish die Umgebung untersuchen. Daraufhin hat Tal die Aufgabe, zwei Felsblöcke auf eine Markierung zu schieben. So öffnen Sie das versperrte Tor. Wenn Sie im nächsten Areal das Schieberätsel gelöst haben (alle vier Säulen müssen auf den richtigen Platz gestellt werden), verschwindet das Spinnennetz und der Durchgang ist frei. Dort treffen Sie dann auf Buki, die nach einer Zwischensequenz gegen eine Riesenspinne kämpft. Um diese zu besiegen, muss sie sich vor einer der vier Feuerstellen positionieren und warten, bis die Spinne auf sie zurent. Wenn Sie rechtzeitig ausweichen, bleibt das Vieh stecken und Sie können es attackieren.



	BEWEGEN
	KAMERA/ ZIELEN
	ITEMS BENUTZEN
	ANGREIFEN/ AKTION
	ANGREIFEN/ ABBRECHEN
	ANGREIFEN/ INFO
	QUICK-MENÜ
	PERSPEKTIVE
	KAMERA ZENTRIEREN
	CHARAKTER WECHSELN
	CHARAKTER WECHSELN

RalliSport Challenge 2

Test: Ausgabe 06/04

Wertung: 88%

Spieler: 1

Genre: Rennspiel

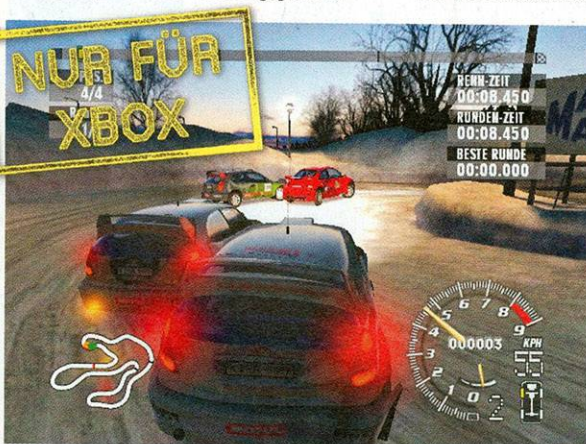
Testen Sie sämtliche fünf Spiel-Modi der Vollversion an: eine holprige Gelände-Rallye, ein rasantes Crossover-Rennen, eine klassische Rallye, eine tollkühne Bergfahrt und ein rutschiges Eis-Rennen. In den Spiel-Modi „Gelände-Rallye“ und „Eis-Rennen“ dürfen Sie jeweils drei Runden gegen drei

Gegner absolvieren. Auf beiden Kursen ist der Streckenbelag allerdings extrem rutschig, sodass Sie in Kurven schnell zu weit nach außen getragen werden, wenn Sie zu rasant hineinbreitern. Bremsen Sie daher rechtzeitig vor jeder Kurve vorsichtig ab, um nicht zu viel Zeit durch Rutschpartien zu vergeuden. Im Rallye-Modus fahren Sie mit Ihrem Subaru Impreza WRX wie bei einer klassischen Rallye nur von Punkt A nach B, es befinden sich

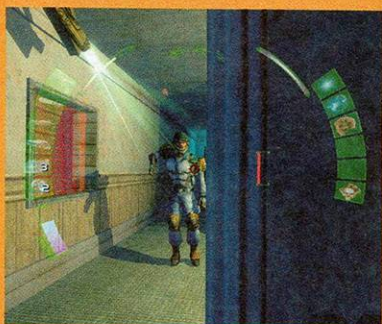
dabei keine gegnerischen Fahrzeuge auf der Fahrbahn. Auf dem Weg von Kontrollpunkt zu Kontrollpunkt sagt Ihnen Ihr Beifahrer den Verlauf der Strecke an und weist Sie auf gefährliche Kurven hin. Hören Sie ihm also gut zu, so fährt es sich wesentlich sicherer. Achten Sie auf die Schadensmodelle der Vehikel. Diese wurden nämlich besonders realistisch umgesetzt und sind eine wahre Augenweide. Versuchen Sie doch spaßeshalber einfach einmal, einen der Wagen so stark wie möglich zu beschädigen, und Sie werden sehen, dass wir nicht übertrieben haben. Zusätzlich verdrecken die Fahrzeuge sogar im Laufe der Rennen.

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE
MULTIPLAYER



Deus Ex: Invisible War



Test: Ausgabe 04/04

Wertung: 87%

Spieler: 1

Genre: First-Person-RPG

In der Rolle von Alex D. (wahlweise männlich oder weiblich) dürfen Sie eine komplette Mission des Nachfolgers des ersten Teils der legendären Serie bestreiten und einem Mann namens Sid Black Zugang zu einem Kampfjet verschaffen. Dieses Flugzeug wird zunächst allerdings von einer gewissen Sophia Sak und ihrer schießwütigen Security-Truppe überwacht. Sie bewegen sich in der Ego-Perspektive durch die Areale. Gleich in der Nähe des Startpunkts treffen Sie auf einen der Wachposten von Sophia Sak. Sprechen Sie diesen einfach an und er wird Ihrer Spielfigur Zugang zu dem Gebäude gewähren, in dem sich Sak aufhält. Schlagen Sie sich dort bis zum Fahrstuhlsschacht durch und klettern Sie die Leiter nach oben. Im Durchgang ganz oben erwarten Sie Sak und Konsorten. Durch den gezielten Wurf von Granaten in den Schacht sollten Sie allerdings leichtes Spiel mit den hartnäckigen Widersachern haben. Sobald Sie das Gebäude betreten haben, suchen Sie

am besten zunächst in jedem Raum nach nützlichen Waffen und Gegenständen. In dem Zimmer hinter der ersten Tür auf der linken Seite des Gangs finden Sie beispielsweise eine durchschlagskräftige Schrotflinte. Öffnen Sie die Tür mit dem Multitool, dann kommen Sie durch. Danach versperrt Ihnen allerdings noch eine Lichtschranke den Weg zum hinteren Teil des Raums. Daneben ist jedoch ein kleines Terminal zu sehen, in das Sie sich einhacken können, um so die Lichtschranke zu deaktivieren. Gleich in der Nähe des Anfangspunkts führt ein Weg nach unten zu einer weiteren Tür. Nachdem Sie Sak und ihre Männer ausgeschaltet und sich Zugang zum Heliport verschafft haben, müssen Sie durch diese Tür gehen und sich zur „Grease Pit“-Bar begeben. Dort wartet der Auftraggeber Sid Black auf Alex D. Wenn Sie ihn ansprechen, wird er sich auf den Weg zum Heliport machen und in besagtem Kampfjet Platz nehmen. Laufen Sie anschließend abermals zum Landeplatz und setzen Sie sich neben Black in das Flugzeug. Herzlichen Glückwunsch, nun haben Sie die komplette Demo erfolgreich gemeistert!

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE



Top Spin

X Test: Ausgabe 12/03
 X Wertung: 90%
 X Spieler: 1-2
 X Genre: Tennis

In der Rolle der amerikanischen Tennis-Legende Pete Sampras oder des australischen Profis Lleyton Hewitt dürfen Sie auf dem Centre-Court von Paris einen kurzen Satz (drei Aufschlagsspiele) absolvieren. Sie können die Kamera-Perspektive entweder auf „Zoom“ oder auf „Weit“ stellen. In der Zoom-Ansicht sehen Sie Ihren Spieler stets aus unmittelbarer Nähe von hinten und erleben die Action hautnah mit. In der Einstellung „Weit“ haben Sie hingegen den ganzen Platz aus einer erhöhten Ansicht im Überblick. Während des Spiels selbst gilt nur eine einzige Regel: Spielen Sie den Ball so in das Feld des Gegners, dass dieser ihn nicht mehr auf Ihre Seite zurückspielen kann. Nur so punkten Sie. Mit dem A-, B-, X- und Y-Knopf können Sie Standardschläge ausführen. Wesentlich effektiver sind aber die so genannten Risikoschläge. Diese funktionieren über die beiden Schultertasten. Mit der linken zeigen Sie einen Stopp, mit der rechten eine brachiale Vor- oder Rückhand. Sie

müssen dafür lediglich die Anzeige, die sich beim Betätigen der Schultertasten öffnet, in der Mitte des Pegels zum Stillstand bringen. Auch beim Aufschlag dürfen Sie die Risiko-Schläge verwenden. Am oberen Bildschirmrand sehen Sie die ITZ-Anzeigen der beiden Spieler. Je weiter sich diese aufladen, desto abgebrühter spielt der jeweilige Akteur und umso weniger neigt er dazu, Fehler zu machen. Nach jedem Ballwechsel darf Ihr Spieler zudem eine Reaktion zeigen. Drücken Sie dafür einfach die schwarze oder weiße Taste. Mal wird sich Ihr Spieler hochpuschen, mal wird er entnervt den Schläger in eine Ecke des Platzes feuern.



Dungeons & Dragons: Heroes

X Test: Ausgabe 11/03
 X Wertung: 85%
 X Spieler: 1-4
 X Genre: Action-Rollenspiel

Schlüpfen Sie in die Rolle eines von vier Charakteren und metzeln Sie sich durch düstere Dungeons. Riesige Spinnen, Zombies und gewaltige Monster wollen Ihnen dort unter anderem an den Kragen. Zunächst müssen Sie sich an den Hindernissen vorbeikämpfen. Danach ist es Ihre Aufgabe, einen Hebel zu finden, der Ihnen eine Pforte zu einem Altar öffnet. Auf diesem befindet sich ein wichtiger Gegenstand, der allerdings von züngelnden Flammen umgeben ist. Diese schalten Sie wiederum aus, indem Sie hinter demselben Areal die drei explosiven Fässer zerstören und danach den Schalter betätigen. Gehen Sie anschließend zurück und holen Sie den Gegenstand vom Altar. Mit diesem können Sie nun das große Tor öffnen, das sich den zuvor explodierten Fässern gegenüber befindet. Mit dem B-Knopf dürfen Sie - ganz gleich, für welche Figur Sie sich entschieden haben - aus der Distanz Waffen auf Ihre Gegner schleudern. Welche dies sind, legen Sie im Kampfmenü

fest. Dieses rufen Sie wiederum mit der rechten Schultertaste auf. Sobald Sie nach der Auswahl der Waffe den B-Knopf betätigen, zeigt Ihnen ein Fadenkreuz an, wo das geworfene Objekt landen wird. Wenn Sie es in eine ganze Horde von Gegnern schleudern, schädigen Sie mehrere Feinde auf einmal. Unter anderem können Sie diese zu Eis erstarren lassen, mit Feuerbällen bekämpfen oder eine Insektenplage auf sie hetzen. Zerstören Sie außerdem sämtliche Töpfe, Truhen und Kisten in den



Arealen. Sie finden darin wichtige Gegenstände wie zusätzliche Waffen, Goldmünzen oder Heiltränke. Letztere können Sie benutzen, wenn sich Ihre Energieanzeige dem Ende zuneigt. Mit einem simplen Klick auf die weiße Taste des Controllers lässt sich Ihre Lebenskraft ruck, zuck wieder aufladen. Zudem sollten Sie mit einem Klick auf den rechten Mini-Stick die Karte einblenden. Darauf erkennen Sie sehr leicht, welches Gebiet Sie noch nicht abgesucht haben und wo Sie schon waren.



Neujahrs-Gewinne

Zusammen mit Atari und Electronic Arts verlosen wir 25 Spiele und jede Menge Fan-Zubehör. Wir drücken Ihnen die Daumen!

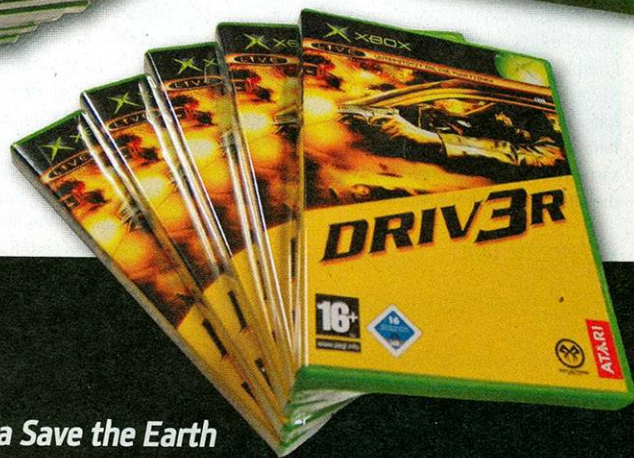
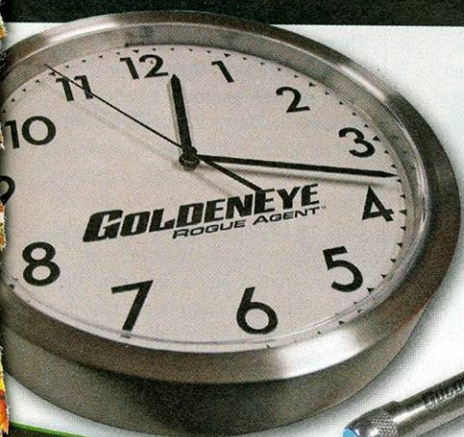
Electronic Arts

3x GoldenEye-Wanduhr

5x GoldenEye-Aufklappwecker

5x GoldenEye / Xbox

5x GoldenEye-Taschenlampen mit Karabinerhaken



Atari

5x Driv3r

5x Godzilla Save the Earth

10x Mission: Impossible - Operation Surma

Wie viele Spiele verlosen wir in dieser Ausgabe insgesamt?

Teilnahmeschluss ist der 16.02.2005. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Atari Deutschland und Electronic Arts sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Verlorene 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.

Schreiben Sie einfach eine Postkarte mit der richtigen Antwort an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG · Redaktion OXM · Kennwort: Januar ·

Dr.-Mack-Straße 77 · 90762 Fürth

Komplettlösung



Prince of Persia Warrior Within

Zu Beginn unserer Tipps geben wir Ihnen allgemeine Hinweise, damit Sie sich besser im Spiel zurechtfinden und das schwere Adventure Ihnen keine Probleme bereitet. Unsere Komplettlösung zeigt die schwierigsten Stellen in Bildern. Auf Bosskämpfe oder Rätsel gehen wir näher ein. Darüber hinaus liefern wir Ihnen Infos über sämtliche geheime Waffen und wie Sie die alternative Endsequenz freispielen.

Allgemeine Tipps

Nutzen Sie die Zeitfähigkeiten des Prinzen!

Wenn Sie in Jump&Run-Abschnitten ins Nichts beziehungsweise in tödliche Stacheln stürzen, sollten Sie immer die Zeit zurückdrehen, um sich Ihre eigene Zeit zu sparen. Auch in Kämpfen und sogar in Boss-Kämpfen sollten Sie auf die Magie des Prinzen zurückgreifen. Lassen Sie die Zeit langsamer

verstreichen, um zahlreiche Treffer ohne Gegenwehr anbringen zu können. Besonders im späteren Spielverlauf, wenn der Prinz sich in das Sandgespenst verwandelt hat und seine Lebensenergie ständig abnimmt, müssen Sie die Zeitzauber anwenden, um in den aufreibenden Kämpfen gegen mehrere starke Widersacher bestehen zu können. Das beste Beispiel für die Effektivität der Zauber ist der bedrohlich wirkende Gigant Gollum. Wenn Sie die Zeit langsamer vergehen lassen, sobald Sie auf seinen Rücken gelangt sind, reicht eine einzige Angriffsserie, um das Ungetüm ins Jenseits zu schicken.

Taktiken für jeden Gegnertyp

Finden Sie so bald wie möglich heraus, welche Gegner bestimmte Angriffe blocken können, und suchen Sie nach Attacken, gegen die sie nichts ausrichten können. Manche Feinde wehren fast alle Angriffe ab und Sie benötigen viel Zeit,

um sie auszuschalten. Vor allem wenn sich dann noch weitere Gegner ins Kampfgetümmel stürzen, sollten Sie Zauber anwenden, um sich komplizierte Feinde schnell vom Hals zu schaffen.

Kämpfen? Nein danke!

Bei Kämpfen in der Nähe von Abgründen oder Fallen können Sie mit Ihren Feinden kurzen Prozess machen, indem Sie Ihre Umgebung nutzen. Befördern Sie Ihre Widersacher mit Würfeln in die Tiefe oder lösen Sie Fallen aus, um lange, Energie zehrende Konfrontationen zu umgehen. Schleudern beziehungsweise locken Sie die Feinde ins Wasser – bei der ersten Berührung mit dem nassen Element verpuffen die meisten Gegner auf der Stelle.

Ausweglos?

Sie stecken fest und wissen nicht, wie Sie weiterkommen? Sehen Sie sich dann

immer sehr gut um und benutzen Sie die Panorama-Perspektive. So erkennen Sie Stangen, Balken und Vorsprünge besser und sehen vielleicht auf Anhieb eine Lösung für Ihr Problem. Laufen Sie an den Wänden hoch, um eventuell einen Vorsprung zu finden, und probieren Sie, ob Sie über Säulen, Bäume oder andere Objekte entlegene Stellen erreichen können. Oft müssen Sie die Zeit auch langsamer verstreichen lassen, um zum Beispiel eine Tür, die sich nach Betätigen eines Schalters von alleine wieder schließt, rechtzeitig durchqueren zu können.

Alternative Endsequenz

Wenn Sie alle neun Upgrades im Spielverlauf einsammeln, erhalten Sie am Ende des Spiels das Wasserschwert und treten damit gegen den Dahaka an. Wo Sie versteckte Upgrades entdecken, erklären wir ihnen im Walkthrough. Am Ende der Lösung zeigen wir Ihnen, wie Sie den geheimen Endboss besiegen. Zudem schalten Sie die Galerie mit den Illustrationen frei, wenn Sie das Spiel mit der alternativen Endsequenz beenden. Die Screenshots mit den Upgrades sind orange hervorgehoben.



↑ Lassen Sie in Kämpfen gegen mehrere Gegner die Zeit langsamer verstreichen.



↑ Oft müssen Sie die Perspektive wechseln, um den weiteren Weg zu finden.

BOSS

Shahdee

Gegen die Lady in Lack und Leder blocken Sie am besten die meiste Zeit und schlagen sofort nach einer ihrer Angriffscombos zurück. Führen Sie zwei oder drei Schläge aus und blocken Sie dann sofort wieder. Halten Sie genügend Abstand zu Shahdee ein, um nicht von einer schnellen Attacke überrascht zu werden und nicht rechtzeitig blocken zu können. Hüten Sie sich auch vor den wenigen unblockbaren Angriffen der Gegnerin. Egal wie gut Sie kämpfen – am Ende verlieren Sie den Kampf auf jeden Fall.



↑ Rollen Sie vor den Angriffen der Gegnerin weg.

UPGRADE 1



↑ Nach dem zweiten Kampf gegen Shahdee ziehen Sie den Altar im Raum, in dem dieser war, nach vorne. Am Ende des Gangs dahinter stoßen Sie auf das erste Upgrade.

BOSS

Shahdee II

Beim zweiten Aufeinandertreffen lassen Sie Shahdee nicht zu nahe an die rot gekleidete Dame herankommen, die sich am Rand der Plattform festhält. Ansonsten gehen Sie wie beim ersten Aufeinandertreffen vor. Am besten rollen Sie um die Lady und tauchen kurz auf, um zwei oder drei Treffer zu landen. Sie können sich auch einfach von der Lady entfernen. Bei genügend Abstand kehrt sie Ihnen den Rücken zu und geht auf die Dame in Rot zu. Dann greifen Sie von hinten an und entfernen sich wieder.



↑ Warten Sie immer eine Kombo von Shahdee ab.



↑ Wechseln Sie häufig zur Panorama-Sicht, um den weiteren Weg – wie hier die Simse an der Säule – zu entdecken.



↑ Den Abgrund hier überwinden Sie, indem Sie zuerst zur anderen Seite springen und dann an dem schmalen Sims entlang um die Ecke hangeln.

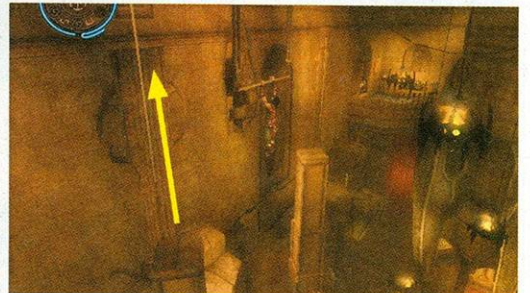
RÄTSEL

Die vier Schalter des Zeitportals

Hier müssen Sie alle vier Schalter zum Leuchten bringen. Dazu betätigen Sie diese in der richtigen Reihenfolge, die Sie durch Probieren herausbekommen. Wenn Sie einen Schalter richtig betätigt haben, leuchtet dieser dauerhaft. Falls Sie einen Fehler machen, müssen Sie wieder beim ersten Schalter anfangen. Sobald alle Schalter leuchten, laufen Sie in den Lichtstrahl. Dieses kleine Rätsel müssen Sie fast jedes Mal lösen, bevor Sie durch die Zeit reisen können.



↑ Drücken Sie die vier Schalter in der richtigen Reihenfolge.



↑ Den Hebel, der die Klappen an der Wand schließt, sehen Sie nur in der alternativen Perspektive. Sie erreichen ihn, wenn Sie an dem Seil an der Wand nach oben klettern.

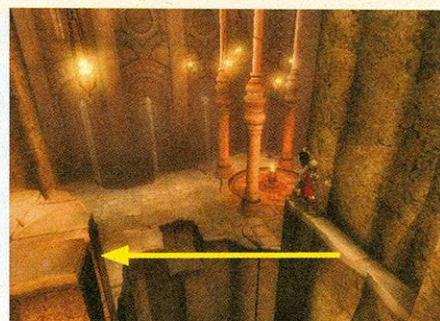


UPGRADE 2



↑ Kurz nachdem Sie die „Auge des Sturms“-Fähigkeit erhalten haben, finden Sie neben einer Treppe einen Schalter unter den Fässern.

↑ Betätigen Sie ihn, lassen Sie die Zeit langsamer verstreichen, eilen Sie die Stufen hinauf und rollen Sie in den kleinen Schacht.



↑ Nachdem Sie in der Haupthalle den Hebel betätigt haben, klettern Sie über die Felsblöcke zu dem Gang, der zum mechanischen Turm führt.

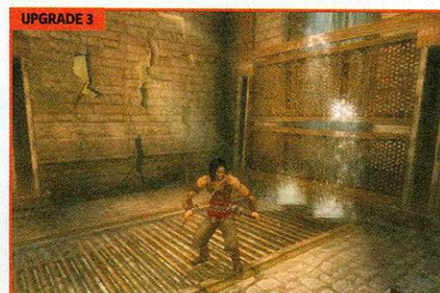
BOSS

Golem

Der Gigant stürmt gleich zu Beginn des Kampfs auf Sie zu und versucht, Sie zu überrennen. Rollen Sie zur Seite. Greifen Sie den Golem von hinten an. Seine Schwachstelle sind die Waden. Rollen Sie und versuchen Sie, seinen Attacken auszuweichen. Sobald das Ungetüm in die Knie geht, springen Sie auf seinen Rücken und bearbeiten den Kopf. Vorsicht, der Golem versucht ständig, Sie mit seinen Pranken zu greifen. Dann weichen Sie auf die andere Schulter aus. Benutzen Sie die „Auge des Sturms“-Fähigkeit, damit Sie die Angriffe früh erkennen. Sie fügen ihm so viel mehr Schaden zu, da Sie zahlreiche Treffer in kürzester Zeit anbringen können. Halten Sie sich nie nahe am Rand auf, sondern tragen Sie den Kampf bei der Wand aus. So befördert der Golem Sie nicht unsanft in den Abgrund. Freuen Sie sich nicht zu früh, der Gigant wird Ihnen im Verlauf des Spiels noch öfter und in einer stärkeren Form begegnen.



↑ Den Golem besiegen Sie im Nu.



UPGRADE 3

↑ Sie treffen auf einen Golem, der Biester auf Sie schleudert. In den beiden Ecken des großen Balkons sind die Mauern brüchig. Stellen Sie sich kurz davor, damit der Golem mit einem Geschoss die Wände zerstört. Hinter einer finden Sie einen Speicherpunkt - hinter der anderen das Upgrade.



UPGRADE 4

↑ Im Bereich mit der Säule mit dem Schalter laufen Sie in die Ecke, in die der Prinz auf dem Screenshot blickt. Dort klettern Sie an der Kante nach unten und gelangen so zum vierten Upgrade.

RÄTSEL

Hebelrätsel im Innenhof

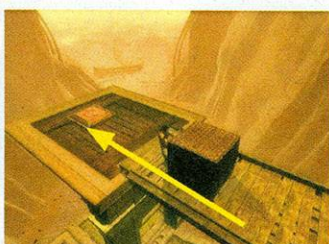
Die ersten drei Hebel im Innenhof des Gartenareals drehen Sie um 180° und den letzten um 90° im Uhrzeigersinn. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, beginnt das Wasser bei den Statuen in die Becken zu fließen. Sobald die beiden Hebel auf der linken Seite weit genug gedreht sind, strömt das Wasser auf der linken Seite. Analog funktionieren die Hebel auf der rechten Seite. Durch die Tür in der Mitte hinter der Statue geht's weiter, nachdem auf beiden Seiten die Hebel richtig betätigt wurden.



↑ Achten Sie auf das Wasser bei den Statuen.



↑ Hängen Sie sich an den Hebel.



↑ Ziehen Sie die Kiste zum Schalter.



↑ Hier geht's nach unten weiter.



↑ Rennen Sie an der Wand entlang!

RÄTSEL

Das Rätsel im Garten

Begeben Sie sich zu dem Hebel in der Mitte und wechseln Sie am besten zur Panorama-Perspektive. Drehen Sie den Hebel um 180° und klettern Sie über den kleinen Block auf den Sockel auf der linken Seite, den Sie soeben gedreht haben. Sie gelangen schließlich zu einem zweiten Hebel, den Sie um 90° im Uhrzeigersinn bewegen. Von der Plattform mit dem zweiten Hebel aus springen Sie auf die Plattform in der Mitte. Von dort aus setzen Sie Ihren Weg über die Plattform zu Ihrer Rechten fort und landen so auf der anderen Plattform in der Mitte. Weiter geht's nach rechts zum nächsten Hebel, den Sie um 180° drehen. Links neben dem Balkon mit dem Hebel sehen Sie ein Seil, mit dessen Hilfe Sie auf die Plattform in der Ecke gelangen. Hangeln Sie am Seil entlang und springen Sie rückwärts gegen die große Säule in der Mitte. Hüpfen Sie nach links weiter und auf das Gebäude zu. So erreichen Sie den vierten Hebel, den Sie wiederum um 180° drehen. Begeben Sie sich zum dritten Hebel in der Ecke zurück und drehen Sie diesen ebenfalls um 180°. Kehren Sie auf demselben Weg, den Sie gekommen sind, ganz nach unten zurück und schalten Sie die Gegner aus. Laufen Sie am ersten Hebel unten in der Mitte vorbei in die Ecke, in der Sie die Tür geöffnet haben. Falls diese noch nicht offen ist, drehen Sie noch ein paar Mal am ersten Hebel unten in der Mitte, bis Sie die Zwischensequenz auslösen, in der die Tür geöffnet wird.

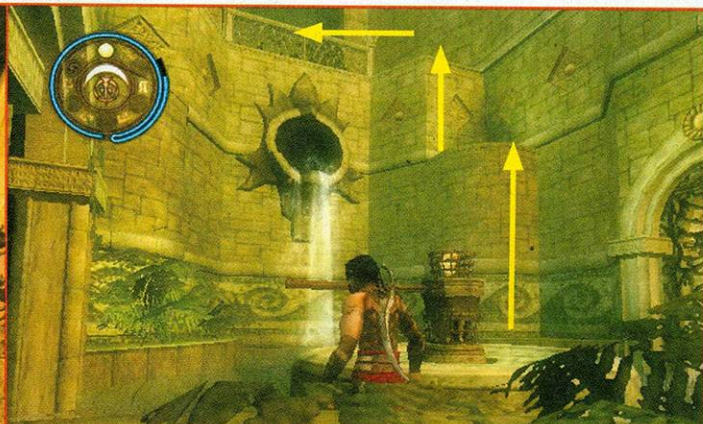


↑ Mit dem Hebel in der Mitte drehen Sie die beiden großen Säulen.

UPGRADE 5



↑ Beim Rätsel im Garten müssen Sie am Ende das Wasser an einem Hebel anstellen, den Sie erreichen, wenn Sie unter dem Gittertor hindurchrollen.



↑ Im Raum mit dem Hebel können Sie nach oben zu einem Gang klettern, der Sie zum fünften Upgrade führt.

BOSS

Kaileena

Gehen Sie genauso wie gegen Shahdee vor. Blocken Sie die Angriffe Ihrer Gegnerin und weichen Sie nach hinten aus. Hüten Sie sich vor der Attacke am Ende einer ihrer Combos – Sie können diesen Schlag nicht abwehren! Wichtig in diesem Duell sind die Mächte der Zeit: Lassen Sie die Zeit langsamer verstreichen, um mehr Treffer landen zu können oder um einen Spezialangriff auszuführen. Versuchen Sie, mit gefüllten Sandtanks in den Kampf zu starten. Zertrümmern Sie während des Kampfs die Gegenstände, die rund um den Saal verteilt sind, um Zeit-Energie einzusammeln. Kümmern Sie sich auch immer gleich um

Kaileenas Gefährten, die Sie ebenfalls mit Energie versorgen. Wenden Sie die „Auge des Sturms“-Fähigkeit immer dann an, wenn Kaileena selbst am Rad der Zeit dreht. So neutralisieren Sie ihren Zauber. Greifen Sie immer mit etwas Abstand nach einer Combo an und versuchen Sie, zwei bis drei Treffer zu landen, bevor Sie wieder in die Defensive gehen. Sie können auch leichte Treffer landen, indem Sie von Kaileena wegrollen, sobald Sie sich teleportiert hat. Danach greifen Sie an. Wenn Sie den „Auge der Zeit“-Zauber bei der Offensive einsetzen, haben Sie keinerlei Probleme, Kaileena zu besiegen.



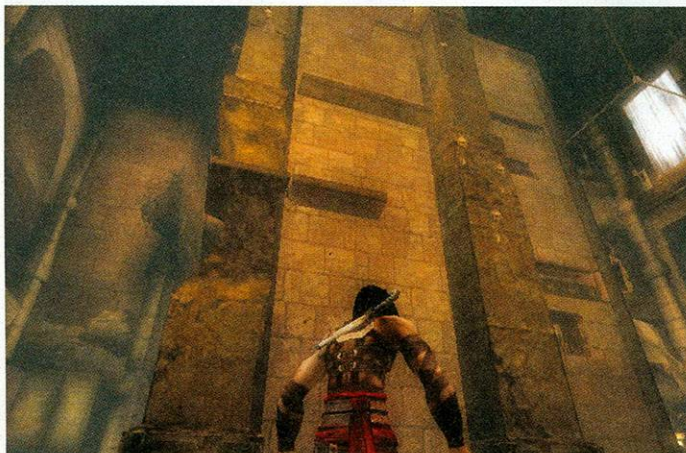
↑ Halten Sie immer ausreichend Abstand zu der Schönheit. So können Sie Treffer landen und haben genügend Zeit, ihren Attacken auszuweichen oder sie abzuwehren.



↑ Im Gefängnis rückt Ihnen der Dahaka auf die Fersen. Sie müssen mehrere Verfolgungsjagden überstehen und an deren Ende immer einen Hebel betätigen.



↑ Ziehen Sie diese Blöcke aus der Wand, um die Plattformen davor zu beschweren und so den Block in der Mitte des Saals anzuheben.



↑ Nachdem Sie den Block in der Mitte ganz ausgefahren haben, klettern Sie an den Simsen nach oben.



↑ Vom Steinsarg aus springen Sie zuletzt an den Hebel vor dem Durchgang zum Zeitportal, bevor Sie wieder durch die Zeit reisen.

RÄTSEL



Die Hebel und Schalter in der Bibliothek

Betätigen Sie zuerst den hinteren der beiden Hebel und betreten Sie den Raum, den Sie dadurch geöffnet haben. Dort benutzen Sie den Schalter an der Wand, fetzen zum Hebel zurück und bedienen ihn. Durch die Tür in der Mitte des Hauptraums geht's weiter. Am oberen Ende der Leiter schalten Sie alle Gegner aus und ziehen die beiden Hebel in der Ecke aus der Wand, damit Sie Ihren Weg in luftigen Höhen fortsetzen können.

BOSS



Griffon

Keine Sorge, das Ungetüm wirkt bedrohlicher, als es eigentlich ist. Am besten bewegen Sie sich rollend fort, um den Attacken des Monsters zu entgehen. Versuchen Sie, das Biest stets von hinten zu attackieren und drücken Sie schnell den Roll-Button, sobald Griffon mit seinem Schwanz zum Schlag ausholt. Benutzen Sie in der Offensive die „Auge des Sturms“-Fähigkeit, um möglichst viele Treffer platzieren zu können. Nachdem er etwa ein Drittel seiner Energie verloren hat, greift Griffon Sie mehrmals mit Sturzflügen aus der Luft an. Rollen Sie dann so lange immer zur Seite, bis er sich wieder zu Ihnen auf die Plattform bequemt.

UPGRADE 6



⬆ Nach dem Kampf gegen den Brute, der stärkeren Version des Golem, gelangen Sie in diesen Saal, in dem Sie die beiden brüchigen Wände zerstören. Hinter einer sehen Sie einen Schalter, den Sie betätigen, um im anderen Geheimgang den Durchgang zum Upgrade kurzzeitig zu öffnen. Lassen Sie die Zeit langsamer verstreichen, um es rechtzeitig in den Fallen-Gang mit dem Upgrade zu schaffen.

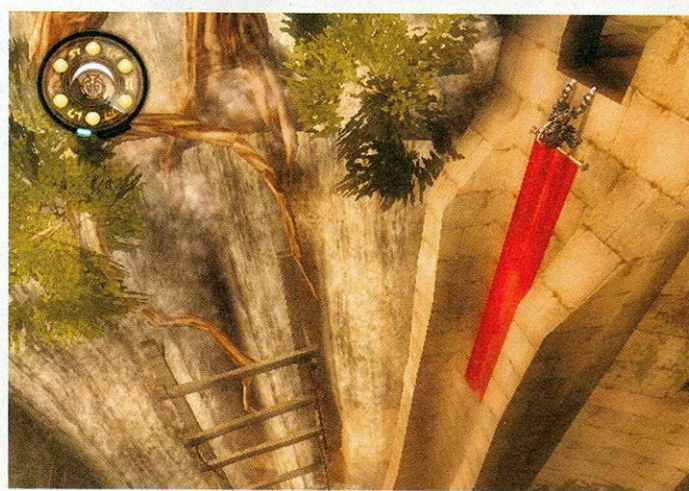
UPGRADE 7



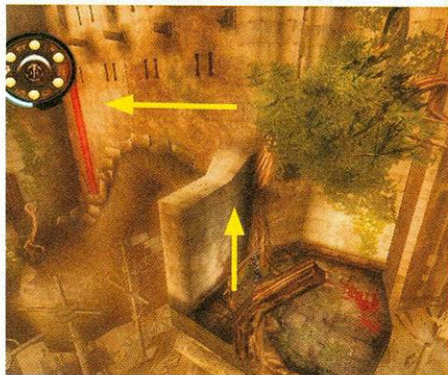
⬆ In der Bibliothek springen Sie auf den Oberbau des gegenüberliegenden Balkons. An der Wand im Hintergrund klettern Sie nach rechts und gelangen durch den Gang zum Upgrade.



⬆ Im südlichen Korridor sehen Sie den oberen Ausgang nur schlecht. Über die Kiste erreichen Sie die Kante und können sich daran nach oben ziehen.



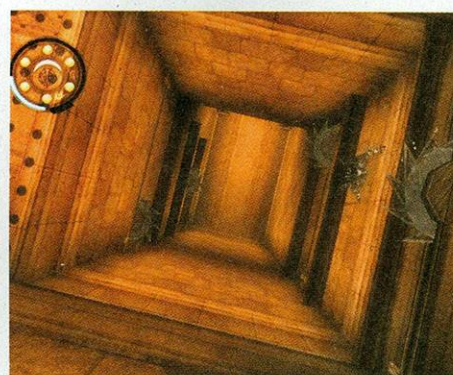
⬆ Am Kliff müssen Sie Ihr ganzes Können unter Beweis stellen und sich sehr schnell fortbewegen, da die Masten, Säulen und Stangen bereits nach kurzer Zeit abbrehen. Nachdem Sie am Teppich nach unten rasen, beginnt der erste Teil dieses Höllenritts.



⬆ Sprinten Sie an der Wand entlang.



⬆ Bremsen Sie die Zeit und springen Sie nach oben.



⬆ Hier bremsen Sie ebenfalls die Zeit.

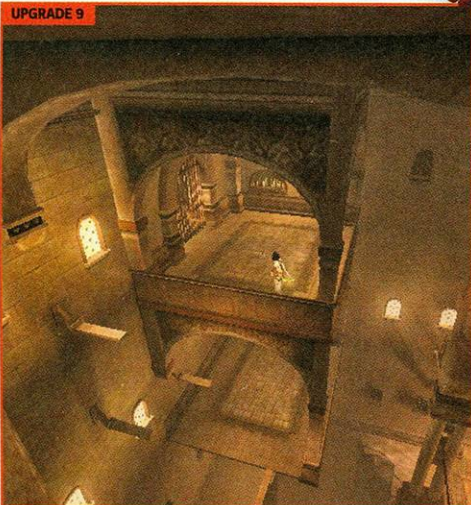
UPGRADE 8



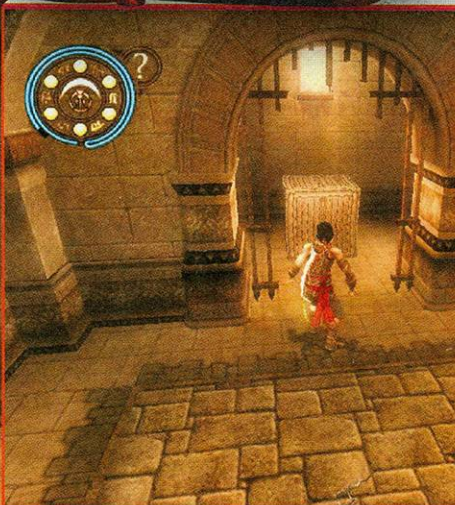
↑ Das achte Upgrade finden Sie in der Haupthalle. Drehen Sie den Hebel so, dass Sie nach unten klettern können. Werfen Sie einen Blick auf den Extrakasten mit den Waffen. Direkt neben dem Upgrade-Gang ist der Hockeyschläger versteckt.



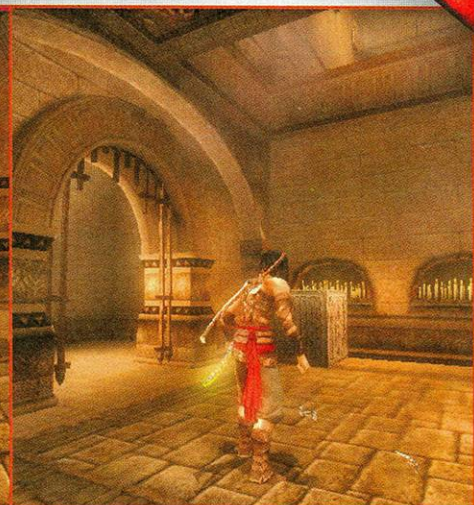
UPGRADE 9



↑ Im Raum im südlichen Korridor, in dem Ihnen Shahdee am Anfang die Tür vor der Nase verschlossen hat, halten Sie Ausschau nach dem Balkon.



↑ Zerschlagen Sie die Gitter und ziehen Sie die Kiste auf den Balkon. Schieben Sie die Kiste unter das Loch in der Decke.



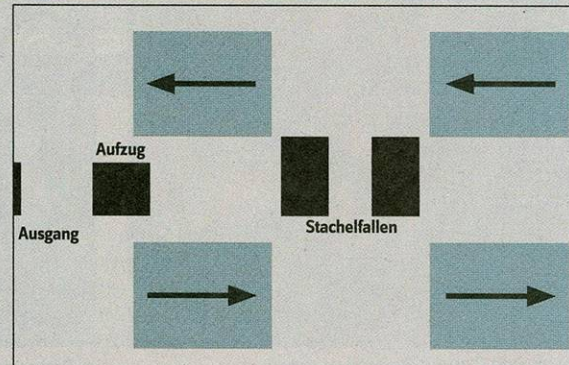
↑ Über die Kiste klettern Sie nach oben und gelangen in den Fallengang, an dessen Ende Sie das letzte Upgrade entdecken.

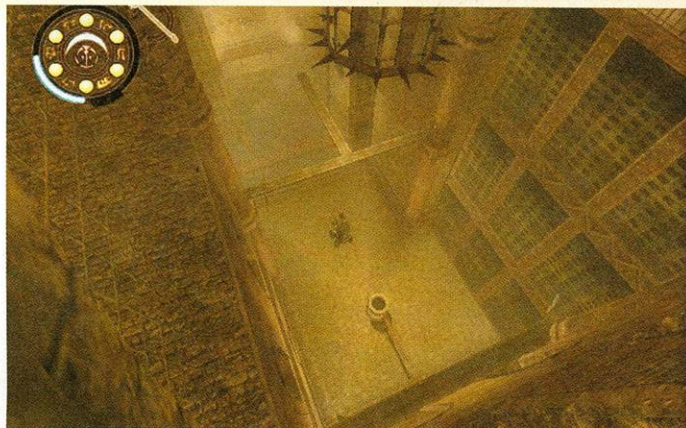
RÄTSEL



Das Rätsel mit den vier Hebeln

Über die Leiter am Ende des Raums gelangen Sie nach oben, nachdem Sie unten die zahlreichen Widersacher ausgeschaltet haben. Ordnen Sie die Hebel für die Rohre so an, wie es auf den Screenshots zu erkennen ist. Drehen Sie zuletzt an dem Hebel, der auf der Skizze rechts unten zu sehen ist. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, startet eine Zwischensequenz. Durch die Tür an der Wand hinter dem Aufzug geht's weiter.





↑ Bevor Sie die Sandvorräte des Prinzen plündern, sollten Sie sich bei schwer zu meisternden Fallen erst mit den anderen Perspektiven umsehen. Auch hier sehen Sie die Lösung Ihres Problems dann sofort.



↑ Bei dieser Verfolgungsjagd in der Bibliothek müssen Sie vorsichtig an der Wand nach oben klettern. Anschließend schleichen Sie über den Dahaka, den Hüter der Zeit, hinweg.



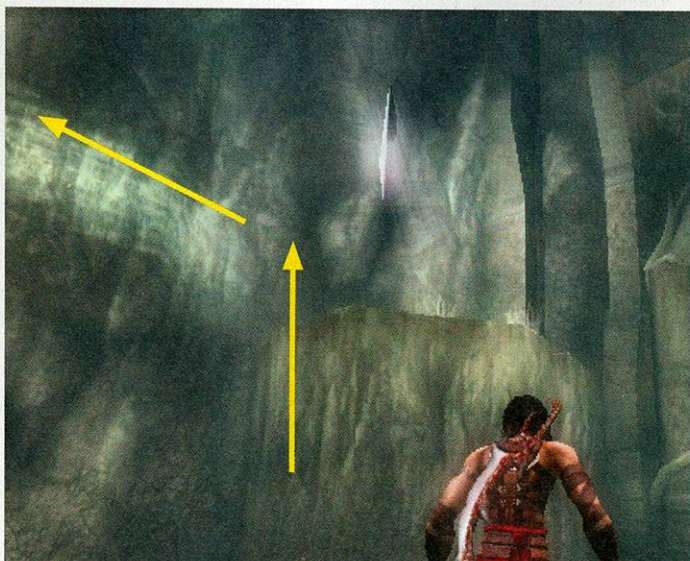
↑ Hier müssen Sie den Schalter in der Grube betätigen, damit sich die Tür öffnet. Lassen Sie die Zeit langsamer verstreichen, wenn Sie nach oben klettern.



↑ Im Saal der Sanduhr können Sie anhand des Bodenmusters erkennen, wie viele Upgrades Sie bereits eingesammelt haben.



↑ Nur noch wenige Fallen trennen Sie vom finalen Bosskampf. Achten Sie jetzt darauf, keine Fehler zu machen und mit voller Sandenergie anzutreten.



↑ In den Höhlen laufen Sie die Wand hinauf und vom Vorsprung aus nach links zum nächsten Vorsprung. Wenige Meter später treten Sie zum Endkampf an.

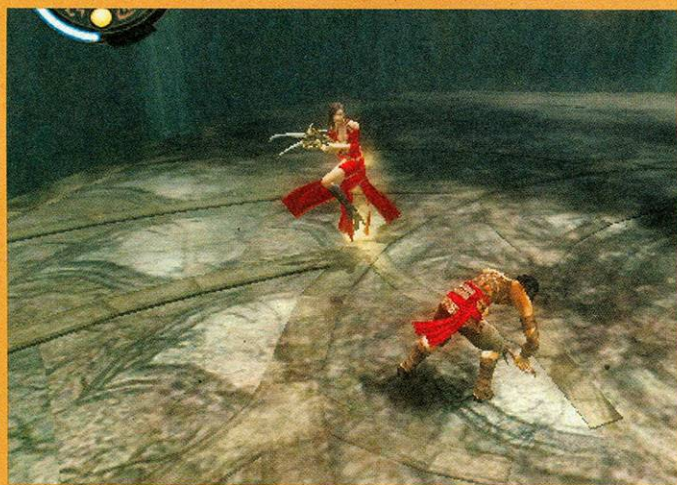
BOSS

Kaileena

Dieser Kampf gleich weitgehend der ersten Begegnung mit Kaileena. Der Hauptunterschied liegt darin, dass Sie kaum die Gelegenheit haben, Treffer zu landen, da Kaileena an Geschwindigkeit zugelegt hat und Ihre Attacken häufig blockt. Wenn Sie die Lady verletzen wollen, ohne dabei Magievorräte zu verlieren, rollen Sie stets von ihr weg und greifen an, nachdem sie

eine Attacke ausgeführt hat. Verschenden Sie keine Zeitbehälter, wenn Kaileena selbst am Rad der Zeit dreht. Versuchen Sie stattdessen, genügend Abstand zu ihr einzuhalten. Nachdem Kaileena mehrere Treffer einstecken musste, zaubert sie kleine Sandstürme herbei. Jetzt müssen Sie stets in Bewegung bleiben und der Gefahr ausweichen. Wenn die Stürme ver-

schwinden, hinterlassen sie Sand für Ihre Zeitbehälter. Das Wichtigste in diesem Kampf ist, richtig mit den Zeitbehältern zu haushalten. Achten Sie darauf, keinen Zeit-Sand fürs Zurückspulen zu verschwenden. Nutzen Sie den Sand stattdessen ausschließlich dazu, die Zeit langsamer verstreichen zu lassen und so eine Menge Treffer zu landen.



↑ Rollen Sie von der Gegnerin weg, wenn diese Sie attackiert.



↑ Wenn Kaileena Sie mit Wirbelstürmen angreift, rennen Sie einfach.

BOSS

Dahaka

Wenn Sie im Spielverlauf alle neun Lebensenergie-Upgrades eingesammelt haben, treten Sie am Ende des Spiels nicht gegen Kaileena, sondern gegen Dahaka an. Im Saal der Sanduhr erhalten Sie vor dem Kampf das Wasserschwert - die einzige Waffe, mit der Sie dem Wächter der Zeit Schaden zufügen beziehungsweise ihn besiegen können.

Blieben Sie während des Kampfs stets in Bewegung, um wenige Treffer abzubekommen. Die Attacken Ihres Kontrahenten unterscheiden sich je nachdem, wie nahe Sie sich bei Dahaka befinden. In seiner Nähe feuert er mit Tentakeln auf Sie, unter denen Sie hinwegrollen können. Wenn Sie sich weiter vom Bossgegner entfernt aufhalten, schießen seine Tentakel in der Nähe des Prinzen aus dem Boden. Laufen Sie dann stets im Kreis, um

nicht verletzt zu werden. Nachdem Sie einige Treffer gelandet haben, greift Kaileena ins Kampfgeschehen ein und befördert das Ungetüm von der Plattform. Eilen Sie zu Dahaka, der sich an der Kante der Plattform festhält, und decken Sie ihn mit Schwerthieben ein. Lassen Sie hierfür die Zeit langsamer verstreichen und zögern Sie nicht, Ihre Zeitenergie aufzubrauchen. Jetzt ist Ihre beste Chance, den Boss schnell zu besiegen. Falls Ihnen dies nicht gelingt, regeneriert er seine Lebensenergie und Sie haben schlechte Karten, den Kampf für sich zu entscheiden. Rollen Sie, solange er durch die Gegend springt, und greifen Sie an, wenn er an einer Stelle stehen bleibt. Versuchen Sie, es erst gar nicht so weit kommen zu lassen, indem Sie den Dahaka bereits dann ausschalten, wenn er an der Kante der Plattform hängt. Viel Glück!



SECRETS

Die versteckten Waffen

Im Verlauf des Spiels können Sie mehrere versteckte Waffen entdecken. Wir verraten Ihnen, wo Sie welche Waffe finden. Das Lichtschwert möchten wir Ihnen besonders ans Herz legen: Keine andere Zweitwaffe verursacht so viel Schaden bei den Gegnern!

1. Teddy - Mechanischer Turm



↑ SCHRITT 1 Im mechanischen Loch gehen Sie in diesen Gang.



↑ SCHRITT 2 In der Vergangenheit sind keine Stacheln in der Grube.

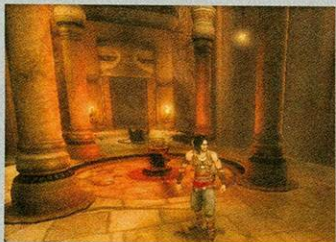


↑ SCHRITT 3 Springen Sie nach unten und zerschlagen Sie die Wand.



↑ SCHRITT 4 Im Geheimraum stoßen Sie auf den Teddy.

2. Hockeyschläger - Haupthalle



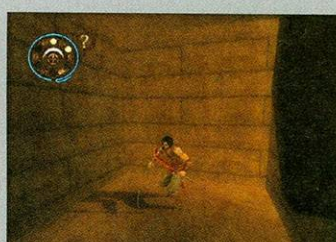
↑ SCHRITT 1 Positionieren Sie den Hebel so, wie Sie es hier sehen.



↑ SCHRITT 2 Springen Sie im Spalt von Wand zu Wand nach unten.



↑ SCHRITT 3 Von ganz unten aus, springen Sie auf die Plattform.



↑ SCHRITT 4 Zerschlagen Sie die Wand rechts neben dem Durchgang.

3. Lichtschwert - Mystische Höhlen



↑ SCHRITT 1 Hinter dieser Tür finden Sie die geheime Waffe.



↑ SCHRITT 2 Betätigen Sie den Schalter am Ende der Höhle.



↑ SCHRITT 3 Lassen Sie auf dem Weg zur Tür die Zeit langsam vergehen.

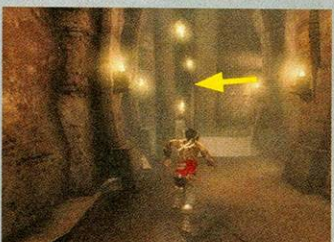


↑ SCHRITT 4 Hinter der brüchigen Wand finden Sie das Lichtschwert.

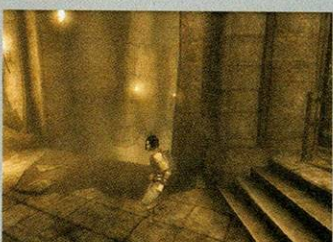
4. Rayman-Faust - Katakomben



↑ SCHRITT 1 Beginnen Sie eine Verfolgungsjagd im Gang rechts.



↑ SCHRITT 2 Hinter diesem Abgrund halten Sie sich links.



↑ SCHRITT 3 Zerstören Sie den Waffenständer vor der Zelle.



↑ SCHRITT 4 Heben Sie den Rayman-Handschuh aus den Trümmern auf.

Halo 2: Der Team-Guide

Sie wollen einen eigenen Clan gründen? Kein Problem - mit unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung und den heißesten Teamspiel-Tipps!

Schon in der vergangenen Ausgabe haben wir Ihnen wichtige Hinweise an die Hand gegeben, um allein in einem Online-Match zu bestehen. Dieses Mal gehen wir einen Schritt weiter und zeigen Ihnen, wie Sie Ihren eigenen Clan gründen, das Team managen und schließlich die besten Team-Taktiken in die Tat umsetzen.

Wenn Sie mit mehreren Spielern ein Team bilden, zeigen Ihnen die Symbole über den Köpfen den Zustand der Spieler an. Anfänger entlarven Sie schnell, weil sie wegen dieser

„komischen Symbole“ oft auf die eigenen Team-Mitglieder feuern. Um so etwas zu vermeiden und in den Online-Ligen möglichst professionell zu spielen, brauchen Sie also eine Truppe, mit der Sie regelmäßig trainieren und spielen. Es macht keinen Sinn, wenn Sie eine KUDF-Partie (Kampf um die Flagge) mit einem Einsteiger-Trupp spielen, der unkoordiniert durch den Level flitzt. Besonders in einem solchen Match ist es wichtig, sich mit den anderen Kollegen abzusprechen. Drücken Sie die weiße Taste und reden Sie miteinander.

Gute Teams haben für die wichtigsten Levelabschnitte und -positionen eigene Namen und geben sich nur knappe Hinweise, wo sich Gegner befinden. Da Sie die Feinde in Ihrer Nähe hören können, sollten Sie nicht solch offensichtliche Bezeichnungen wie „auf der Brücke“ verwenden. Besser, als mit den eindeutigen Benennungen der einzelnen Territorien zu arbeiten, sind besondere Codes oder Abkürzungen. So vermeiden Sie es, den mitlauschenden Gegnern Anhaltspunkte über Ihre Taktik zu geben. Ähnlich sollten Sie auch Ihre Angriffspläne vor dem Feind verbergen und mit Codenamen chiffrieren - damit verwirren Sie Ihre Kontrahenten.

Taktiken sind im Team-Spiel enorm wichtig, denn nur durch einen konkreten Plan und gute Zusammenarbeit kann Ihr Team dauerhaft Siege einfahren. Greifen Sie die Basis der Gegner auf Kommando mit allen Truppen gleichzeitig an oder schicken Sie einen Lockvogel zur Vorbereitung eines Hinterhalts! Vielleicht schicken Sie auch einen Spieler aus, der die Offensive mit einem Scharfschützengewehr flankiert? Scheuen Sie sich nicht, etwas Neues auszuprobieren und mit Ihren Clan-Freunden darüber zu diskutieren. Sprechen Sie sich vor und nach dem

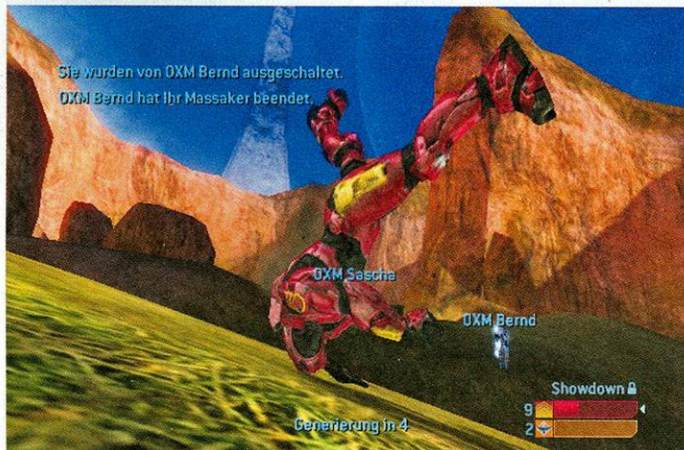
Spiel via Xbox Live ab - wie Sie Ihren eigenen Clan einrichten, zeigen wir Ihnen im Extrakasten auf der rechten Seite.

Die Erfahrung zeigt, dass es eine gute Wahl ist, einen taktisch versierten Spieler als Teamleader zu bestimmen. Nur mit einem kühlen Kopf und guter Auffassungsgabe kann der Anführer gegnerische Angriffe durch konkrete Anweisungen an die Kollegen vereiteln - oder eine erfolgreiche Attacke starten. Bevor das Clan-Leben allerdings in Stress ausartet, sollten Sie sich selbst im ergebnisorientierten Clan-Krieg eine Sache vor Augen halten: Es ist und bleibt alles nur ein Spiel.

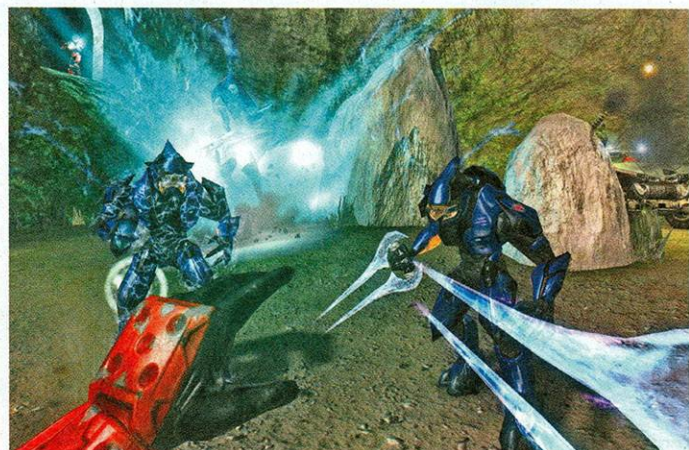
Was für das Erlernen der einzelnen Levelkarten nützlich ist, trifft auch für die Spielmodi zu: Versuchen Sie sich nicht gleich an jeder Spielart, sondern fangen Sie mit dem regulären Team-Deathmatch an. Wenn Ihre Truppe diesen Spielmodus meistert, sollten Sie sich überlegen, die gleichen Levelkarten mal im KUDF-Modus oder einer anderen Spielart zu probieren. Spielern mit der Flagge oder Bombe sollten Sie zum Beispiel stets Schützenhilfe in Form einer Eskorte liefern. Wer gerne allein kämpft, sollte sich im Team eher als Lockvogel aufstellen (lassen). Es macht keinen Sinn, wenn Spieler nur



↑ Der Warthog ist im Teamkampf wichtig - reißen Sie ihn an sich, wenn es geht.



↑ Fernwaffen sind besonders auf weitläufigen Karten wie dieser eine gute Wahl.



↑ Das Lichtschwert kann Ihnen jetzt das Leben retten - wenn Sie schnell sind.

» solche Positionen besetzen, die ihnen keine Freude bereiten. Einige Wochen nach der Clan-Gründung sollte der Teamleader die Fähigkeiten und Schwächen der einzelnen Spieler kennen und die Aufgaben entsprechend umverteilen – so baut man ein Siegerteam auf. Rechnen Sie damit, dass

Sie sich in einigen Situationen vielleicht mit anderen Teams verbünden sollten, zum Beispiel im Hügelkönig-Modus. Manchmal können Sie nur mit vereinten Kräften verhindern, dass das aktuell in Führung liegende Team auch den Rundensieg davonträgt. Wenn Sie sich nur im Team unterhalten, können Sie

das natürlich auf Deutsch tun – sobald Sie gegen internationale Clans antreten, ist der Wechsel auf Englisch nicht nur eine feine Geste, sondern hilft Ihnen auch dabei, neue Leute kennen zu lernen. Eins sollten Sie aber nicht vergessen: Egal wie gut Ihr Team ist – es gibt immer ein anderes, von dem Sie

ein paar Tricks lernen können. Deshalb sollten sich auch Anfänger nicht von einer Niederlage unterkriegen lassen – besprechen Sie Ihre Spiele in der Gruppe und schauen Sie sich die Kunststücke der anderen ab. Es ist schließlich noch kein Meister vom Himmel gefallen ...

Clan-Organisation: So geht's!

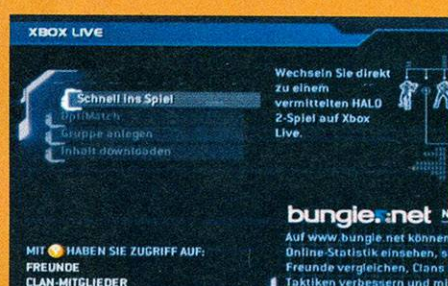
Eine Voraussetzung für einen gut funktionierenden Clan sind vier oder fünf andere Spieler, mit denen Sie sich verstehen und gerne im Team spielen möchten. Wenn Sie noch keine Leute kennen, ist das auch kein Problem. Durch Online-Spiele finden Sie schnell ähnlich gute Spieler – und verbessern dabei auch Ihre Spielfähigkeiten und Ihre Kenntnis über die einzelnen Levels und die dort verborgenen Waffen. Wenn Sie genug Leute zusammengetrommelt haben, kann es losgehen ...



SCHRITT 1: Die Anmeldung
Melden Sie sich wie gewohnt mit Ihrem Xbox Live Gamertag an.



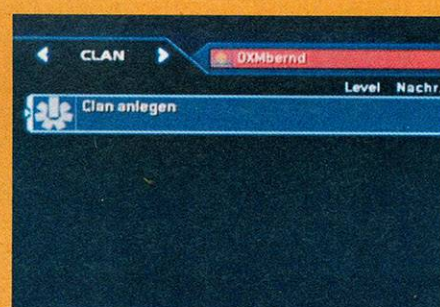
SCHRITT 2: Profil auswählen
Anschließend entscheiden Sie sich für eines der vorher angelegten Spielerprofile.



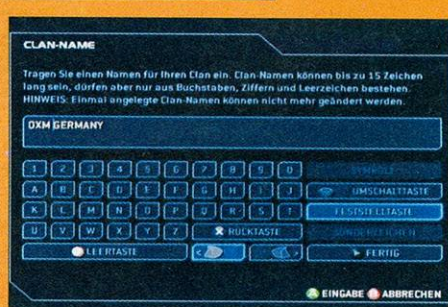
SCHRITT 3: Das Live-Menü
Hier haben Sie Zugriff auf alle Online-Fähigkeiten von Halo 2. Drücken Sie „V“.



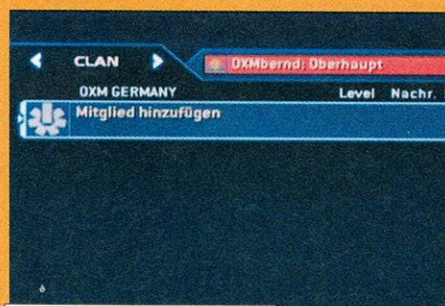
SCHRITT 4: Freunde für immer
Hier sehen Sie Ihre Freundesliste – drücken Sie das Steuerkreuz nach rechts.



SCHRITT 5: Der Online-Clan
„Clan anlegen“ – dieser Knopf erklärt sich von ganz allein. Drücken Sie „A“.



SCHRITT 6: Wie heißt er denn?
Die Namenswahl ist wichtig, weil Sie in Zukunft unter diesem Banner kämpfen.



SCHRITT 7: Wer spielt mit?
Jetzt sollten Sie Freunde rekrutieren. Jeder Spieler kann nur einem Clan beitreten.



SCHRITT 8: Nachricht an alle
Um Kämpfe anzukündigen, verschicken Sie Nachrichten direkt an jedes Mitglied.



SCHRITT 9: Die Webseite weiß es!
Auf www.bungie.net können Sie Online-Statistiken Ihres neuen Clans abrufen.

Cheats & Codes

Dank der Krypta-Übersicht finden Sie in Mortal Kombat Deception coole Schätze.

CLASSIC-CHEATS

PoP: Sands of Time

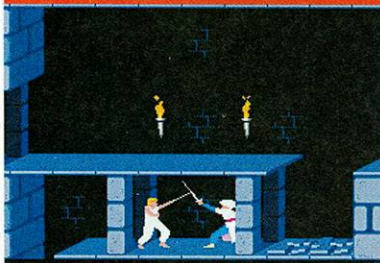
Prince of Persia (Original) freischalten
Starten Sie ein neues Spiel und stellen Sie sich auf den Balkon. Halten Sie den linken Ministick gedrückt und geben Sie dann schnell A, X, Y, B, Y, A, X und B ein.

Die nachfolgenden Codes gelten für das Original-*Prince of Persia* 1.

Mit Jafar kämpfen	Level 7
LRARUC	DEFNUC
Level 2	Level 8
KIEJSC	SVZMSC
Level 3	Level 9
VNNNPC	DBJRPC
Level 4	Level 10
IYVPTC	MZFYSC
Level 5	Level 11
RWSWWC	BRAYQC
Level 6	Level 12
GONWUC	UUGTPC



↑ Die Entwickler des ersten Teils



↑ Im Original in alle Levels springen.



↑ Im Paintball-Modus sind die Jacken der Jungs bald kunterbunt gefleckt.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Ausgabe: 01/05

Geben Sie die folgenden Codes im Extras-Menübildschirm ein.

Paintball-Modus

Rechts, links, rechts, links, unten, unten, oben, oben

Alle Charaktere im Multiplayer-Modus freischalten

Unten, links, oben, links, rechts, unten, links, oben

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Ausgabe: 11/04

So bringen Sie Ihre coole Karre aufs Cover: Erfahren Sie sich in den Outrun-Challenges einfach entsprechend viele Siege.

Auto Motor

20 Siege in Abschnitt 5

AutoMaxx Magazine

16 Siege in Abschnitt 4

Car Audio and Electronics

6 Siege in Abschnitt 3

Chrome and Flamen

27 Siege in Abschnitt 4

Elaborare

3 Siege in Abschnitt 4

GTI Magazine

11 Siege in Abschnitt 3

GTI Magazine

16 Siege in Abschnitt 5

Hot 4's

18 Siege in Abschnitt 3

Import Tuner

4 Siege in Abschnitt 5

Maxi Tuning

7 Siege in Abschnitt 4

Power Magazine

32 Siege in Abschnitt 5

Spoiler

11 Siege in Abschnitt 4

Sports Compact Car

8 Siege in Abschnitt 2

Street Car Magazine

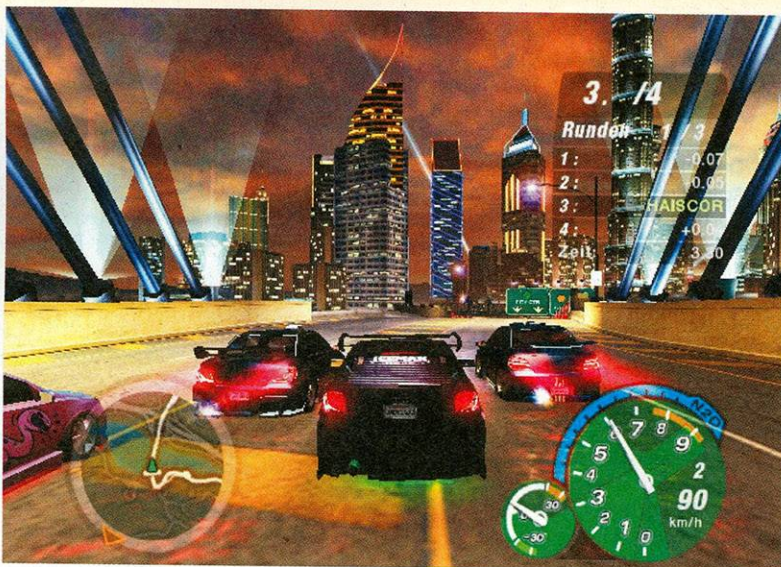
2 Siege in Abschnitt 3

Street Car Magazine

9 Siege in Abschnitt 5

Street Tuner





↑ Es ist echt cool, das eigene Auto auf dem Cover eines Hochglanzmagazins zu sehen.

» 34 Siege in Abschnitt 5

Stuff Magazine

20 Siege in Abschnitt 4

Super Street

28 Siege in Abschnitt 5

Swiss Tuner Magazine

25 Siege in Abschnitt 5

Turbo

4 Siege in Abschnitt 2

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Ausgabe: 01/05

Teil 1

In der folgenden Liste finden Sie die Gegenstände, die Sie beim Öffnen des Sargs des entsprechend mit AA, AB usw. gekennzeichneten Grabs finden.

- AA Entwurf: Quan Chis Attacke
- AB Golden Desert Arena
- AC 397 Goldmünzen
- AD Entwurf: Edenia Real-Karte
- AE 371 Jademünzen
- AF Martial Arts Video: Chou Jaio
- AG Entwurf: Puzzle Kombat Leiter
- AH Entwurf: Folterstudien
- AI Entwurf: Kabals Geschichte
- AJ Sindels alternative Biographie
- AK Entwurf: Konquest-Layout
- AL Entwurf: Liu Kongs Grab
- AM Alternatives Kostüm Nightwolf
- AN Entwurf: Noobs Geschichte
- AO Video: Scorpio Katana Test
- AP Entwurf: MK4 Scorpion Render
- AQ Jades alternative Biographie
- AR Entwurf: Ermac frühes Konzept

- AS Sub-Zeros alternative Biographie
- AT Entwurf: Sindels Geschichte
- BA Entwurf: Kiras Geschichte
- BB Video: Mortal Kombat 4 3D-Test
- BC Entwurf: Dragon King Render
- BD 602 Saphirmünzen
- BE Entwurf: Mortal Kombat Chess-Konzept
- BF Entwurf: Scorpion vs. Sub-Zero
- BG 297 Saphirmünzen
- BH Arena: Liu Kongs Grab
- BI Liu Kongs Biographie
- BJ Entwurf: Todesfälle
- BK Entwurf: 4-Spieler-Konzept
- BL Entwurf: Böses Yin-Yang
- BM 659 Platinmünzen
- BN Entwurf: Nightwolf
- BO Bo'Rai Chos alternative Biographie
- BP Soundtrack: Live at Kutan
- BQ Entwurf: Nethership Stern
- BR 461 Goldmünzen
- BS Entwurf: Chess Kombat
- BT Soundtrack: Arcade-Select
- CA 772 Rubinmünzen
- CB 374 Goldmünzen
- CC Soundtrack: Beetle Lair
- CD Entwurf: Beetle Lair
- CE Dairous alternative Biographie
- CF Entwurf: Waffen
- CG Shujinko Fight Move: Raidens Torpedo
- CH 254 Saphirmünzen
- CI Entwurf: Li Mei
- CJ Entwurf: Falling Cliffs
- CK Entwurf: Chamber of Artifacts
- CL Video: Raiden Lightning-Test
- CM Entwurf: Untoter General
- CN Kostüm: Havik
- CO Entwurf: Dragon Kings Thron
- CP Foto: Carlos Pesina
- CQ Entwurf: Ermacs Geschichte

NBA Live 2005

50.000 Dynastypoints

VISS55CZ0E

Alle Classic-Hardwood-Trikots

PRY1234NOB

Alle Schuhe

FHM389HU80

Sämtliche Teamausrüstung

INVDR89ER2

Huarache 2K4

VNBA60230T

Nike Air Unlimited

XVLJD9895V

Zoom Generation Low

234SDJF9W4

Nike BA

0984ADF90P

Shox Elite

2388HDFCBJ

Zoom LeBron II

1KENZO23XZ

Alternative Hornets-Trikots

JRE7H4D90F

Alternative Sonics-Trikots

BHD87YY27Q

Hawks „New Road“-Trikots

HDI834NNUA

Warriors „New Road“-Trikots

NAVNY2957P

Mavericks „New Road“-Trikots

AAPSEUD09U



↑ Da haut er den Ball mit Schmackes rein.



↑ Marbury auf dem Weg zum Korb.

Mortal Kombat Deception

- | | |
|--|---|
| » CR 150 Goldmünzen | FT 418 Platinmünzen |
| CS Martial Arts Video: Moi Fah | GA Barakas alternative Biographie |
| CT Foto: Jim Terdina | GB Noob-Smokes alternative Biographie |
| DA Alternatives Kostüm Kabal | GC Alternatives Kostüm Jade |
| DB Biographie Shujinko | GD Entwurf: Mileenas Geschichte |
| DC Entwurf: Havik Render | GE Entwurf: John Vogels-Bilder |
| DD Shujinko Fight Move: Sindel's Foot Grab | GF Arena: Kuatan Palace |
| DE Entwurf: Ermac alternatives Konzept | GG Video: Quan Chis Skullwall |
| DF Entwurf: Falling Cliffs | GH Entwurf: Raiden Render |
| DG Foto: Dan Guitierrez | GI Entwurf: Kira |
| DH Entwurf: Chaos Realm | GJ Foto: San Diego Team |
| DI Tanya freischalten | GK Hotarus alternative Biographie |
| DJ Entwurf: Sub-Zero Promo-Art | GL Entwurf: Darrius |
| DK Entwurf: Outworld Guard House | GM Puzzle Kombat Charakter: Mileena |
| DL Entwurf: Shang Tsungs Palace | GN Entwurf: Wasser im Chaos Realm |
| DM Noob-Smoke freischalten | GO Puzzle Kombat Charakter: Jade |
| DN Entwurf: Li Meis Geschichte | GP Arena: Portal |
| DO Arena: Dragon Mountain | GQ Entwurf: Mortal Kombat 4 Sonya |
| DP Biographie Tanya | GR Foto: John Greenberg |
| DQ Entwurf: Schlachthaus-Witz | GS Kiras Biographie |
| DR Entwurf: Filmsequenz Scorpion | GT Entwurf: Sexy Mileena |
| DS Arena: Living Forest | HA Foto: Adisak Pochanavon |
| DT Entwurf: Filmsequenz Scorpion | HB Puzzle Arena: Yin-Yang Puzzle Arena |
| EA Entwurf: Ermac maskiert | HC Entwurf: Yin-Yang-Statue |
| EB Foto: Ed Boon | HD Foto: Jennifer Hendrick |
| EC Soundtrack: Portal Arena | HE 434 Goldmünzen |
| ED Entwurf: Orderrealm City Center | HF Entwurf: Shujinkos Schwert |
| EE Ashrahs alternatives Kostüm | HG 434 Jademünzen |
| EF Entwurf: Shujinko Render | HH Entwurf: Sareena Render |
| EG Entwurf: „Thank You“-Bildschirm | HI Noob-Smokes Biographie |
| EH Entwurf: Nethership-Karte | HJ Soundtrack: Death and Whimsy |
| EI Entwurf: Nethership-Körper | HK Entwurf: Sub-Zero Render |
| EJ Noob-Smokes alternatives Kostüm | HL Alternatives Kostüm Mileena |
| EK Entwurf: Schlachthaus-Falle | HM Entwurf: Scorpion |
| EL Entwurf: Dairous Geschichte | HN Entwurf: Tanya |
| EM Raiden alternatives Kostüm | HO Entwurf: Scorpion Gittermodell |
| EN Entwurf: Falling Cliffs Fatality | HP Entwurf: Sindel Charakterstudien |
| EO Video: Opening Movie | HQ Puzzle Arena: Liu Kang's Tomb |
| EP Entwurf: Falling Cliffs Fatality | HR Entwurf: Outworld Cottage |
| EQ Foto: Sprecher | HS Foto: Herman Sanchez |
| ER Liu Kangs alternatives Kostüm | HT 361 Jademünzen |
| ES Entwurf: Sektor und Smoke | IA Entwurf: Baraka und Mileena |
| ET Entwurf: Mileena | IB Bo'Rai Chos alternatives Kostüm |
| FA Entwurf: Hotarus Charakter | IC Entwurf: Animationsskizze |
| FB Martial Arts Video: Monkey-Stil | ID Shujinko Fight Move: Scorpion's Spear |
| FC Entwurf: älteres Shujinko-Konzept | IE Entwurf: Darrius Promo-Render |
| FD Video: MK Mythologie: Tempel | IF Foto: User Interface-Team |
| FE Entwurf: Liu Kangs Grab | IG Martial Arts Video: Mian Chuan |
| FF Entwurf: Raidens Charakter | IH Video: Mortal Kombat Deception Teaser |
| FG Entwurf: Outworld Chess | II Entwurf: Konquest Produktion |
| FH Foto: Game Balance-Tester | IJ Entwurf: Quan Chi's Realm Portal |
| FI Martial Arts Video: Zha Chuan | IK Entwurf: Arena Waffen |
| FJ Entwurf: Red Dragon Sword | IL Entwurf: Slaughterhouse |
| FK Entwurf: Cliffhanger-Konzept | IM 268 Rubinmünzen |
| FL Entwurf: Player Capture Konzept | IN Shujinko Fight Move: Sub-Zero's Freeze |
| FM Foto: Filmsequenz-Team | IO Entwurf: Gutes Yin-Yang |
| FN Martial Arts Video: Hua Chuan | IP Alternatives Kostüm Kobra |
| FO Entwurf: Sky Temple | IQ Entwurf: Dragon King Ending P2 |
| FP 378 Rubinmünzen | IR Entwurf: Jades Geschichte |
| FQ Entwurf: Detail Quan Chis Realm | IS Entwurf: Raidens Modell |
| FR Entwurf: Doppelcharakter | IT Foto: Information Tech-Team |
| FS Entwurf: Slaughterhouse | JA Foto: Jim Bulyan |



↑ Im Spiel geht's wie immer nicht zimperlich zu!



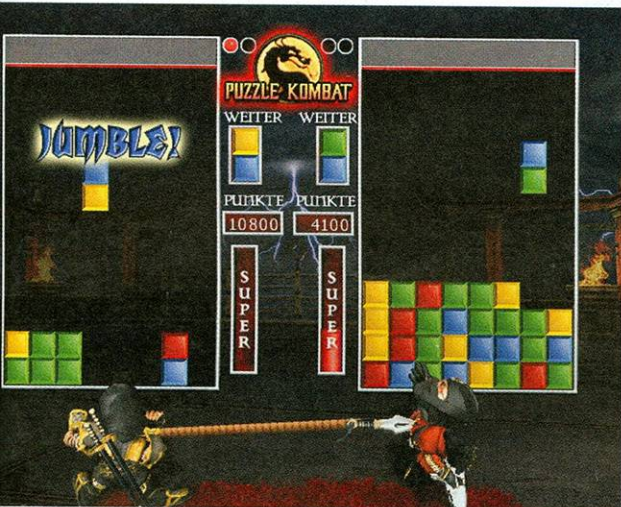
↑ Suchen Sie in der Krypta nach Sub-Zeros Biographie.



» ↑ Bei diesen Schachfiguren ist Streit vorprogrammiert.



↑ Erfahren Sie mehr über die verschiedenen Arenen.



↑ Buddeln Sie neue Puzzle-Kombat-Charaktere aus.



↑ Entdecken Sie einige nützliche Oberweltkarten.

- » JB Foto: Jay Biondo
- JC Entwurf: Nethership Fight-Intro
- JD Entwurf: Nightwolfs Geschichte
- JE Video: MK Mythologies Bloopers
- JF Entwurf: Noobs alternatives Konzept
- JG 357 Onyxmünzen
- JH Entwurf: Baraka Render
- JI Arena: Deadpool
- JJ Entwurf: MK Deception Promo
- JK Kenshis alternative Biographie
- JL Entwurf: Mortal Kombat 4 Tanya
- JM Video: Baraka vs. Mileena
- JN Foto: John Nocher
- JO Alternatives Kostüm Shujinko
- JP Entwurf: Scorpions Geschichte
- JQ Arena: Nexus
- JR Entwurf: Deadly Alliance Exhibit
- JS Havik freischalten
- JT Video: MK Mythologies Sub-Zero Dies
- KA Tanyas alternative Biographie
- KB Entwurf: Noob
- KC Shujinko Fight Move: Ermac's Body Slam
- KD Foto: Art Crew
- KE Entwurf: Sindel Promo Render
- KF Entwurf: Quan Chi's Realm
- KG Raidens alternative Biographie
- KH Entwurf: Liu Kang's Tomb
- KI Scorpion Kostüm
- KJ 477 Saphirmünzen
- KK Shujinko Fight Move: Hara-Kiri
- KL Entwurf: Shang Tsung's Attacke
- KM 242 Platinmünzen
- KN Shujinko Fight Move: Kobra's Powerfist
- KO Entwurf: Quan Chi Filmmodell
- KP Foto: John Podlasek
- KQ Video: MK Mythologies Promo
- KR Entwurf: Ashrah
- KS Kabals alternative Biographie
- KT Soundtrack: Liu Kang's Tomb
- LA Entwurf: Gesichtsanimationstest
- LB Foto: BrianLebaron
- LC 482 Jademünzen
- LD Entwurf: Shang Tsung's Chess
- LE Nightwolfs alternative Biographie
- LF Shujinko Fight Move
- LG Entwurf: Gesichtswunden Demo
- LH 297 Jademünzen
- LI Entwurf: Animationsskizzen
- IJ Entwurf: Edenia Realm House
- LK Entwurf: Ashrah
- LL Haviks Biographie
- LM Foto: Luis Mangubat
- LN Entwurf: Barakas Geschichte
- LO Hotarus Biographie
- LP Foto: Tools-Gruppe
- LQ Entwurf: Mortal Kombat Universe Logo
- LR 299 Rubinmünzen
- LS Entwurf: Dragon King Face
- LT Entwurf: Konquest Missions-Karte

Fortsetzung folgt in Ausgabe 04/2005

Madden NFL 2005

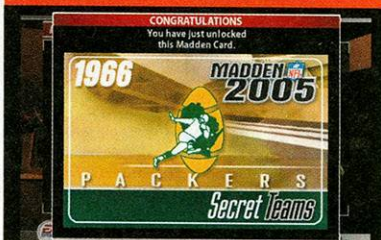
72 Dolphins Team	91 Lions Team
R79W6W	I89F4I
74 Steelers Team	92 Cowboys Team
R12D9B	I44A1O
76 Raiders Team	93 Bills Team
P96Q8M	Y66K3O
58 Colts Team	80 Raiders Team
P74X8J	K71K4E
66 Packers Team	81 Chargers Team
G49P7W	Y27N9A
68 Jets Team	82 Redskins Team
C24W2A	F56D6V
70 Browns Team	83 Raiders Team
G12NII	D23T8S
77 Broncos Team	84 Dolphins Team
O18T2A	X23Z8H
78 Dolphins Team	85 Bears Team
G97U5X	F92M8M
88 49ers Team	86 Giants Team
F77R8H	K44F2Y
90 Eagles Team	
G95F2Q	



↑ Er hat den Ball und läuft ...



↑ ... und dann ist es auch schon aus!



↑ Dank Cheat gibt's neue Teams.

OXM Online Cup VII

Alle hatten den Sieg verdient, aber nur einer konnte gewinnen: Hiermit küren wir den Gewinner unseres Xbox-Live-Turniers: Martin Brunnbauer alias huter3.

Viele wollten mitspielen und nur wenige haben es tatsächlich geschafft, in die Endauswahl zu kommen. Insgesamt 14 Leser und die halbe OXM-Redaktion traten vor Weihnachten im siebten Online-Cup gegeneinander an. So viel vorweg: Es war ein Feuerwerk der Frags und hat uns eine Menge Spaß gemacht. Alle Teilnehmer waren auf sechs Gruppen verteilt, die sich in der Vorrunde zunächst als Team auf der übersichtlichen Karte Biberbach beweisen mussten. Danach spielten die Gewinnerteams untereinander ein Showdown-Match auf der Karte Ausgesperrt - die drei Gewinner ProZero, GermanButcher und huter3 zogen schließlich ins Finale ein. Etwas mehr Zielwasser sollten die Redakteure Sascha Dowidat und

Bernd Holtmann trinken, ihre Ergebnisse waren eher ernüchternd. Die Finalisten kämpften schließlich wie die Tiger auf der Karte Mittschiffs um die OXM-Krone. Der Sieger des Matches heißt Martin Brunnbauer!



OXM Online Cup IX

Wer wird der Meisterfahrer?

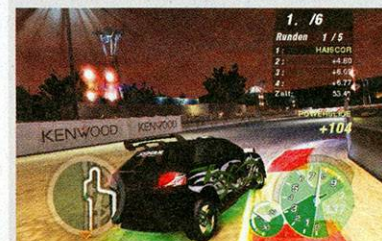
Mittlerweile zählt *Need for Speed Underground 2* zu den beliebtesten Rennspielen des vergangenen Jahres. Vor Weihnachten schubste der Titel in den Saturn-Charts sogar kurzfristig *Halo 2* vom Thron. Dieser Masse an verkauften Spielen tragen wir schließlich Rechnung - und zwar mit dem neunten OXM Online Cup! Um mitzumachen, benötigen Sie lediglich die Vollversion von *NFSU 2* und einen Xbox-Live-Zugang. Ihre Anmeldung schicken Sie dann bitte an die E-Mail-Adresse:

oxmcup@compute.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 4. Februar 2004, der Austragungszeitraum des Turniers die Woche vom 07. bis zum 11. Februar 2005. Die Ergebnisse werden in Ausgabe 05/2005 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.



HALO 2

GRUPPE A (VORRUNDE)

SPIELER	GAMERTAG
Alexander Bück	Greenfisher
Patrick Schröder	RexKingShadoW
Dominik Balkow	ButtHead88

GRUPPE C (VORRUNDE)

SPIELER	GAMERTAG
Bernd Holtmann	OXMbernd
Christian Schaffrath	proZERO
Björn Jensen	MDKangel

GRUPPE E (VORRUNDE)

SPIELER	GAMERTAG
Bernd Holtmann	OXMbernd
Thomas Wiczorek	perryair
Oliver Bothe	Jak81

GRUPPE B (VORRUNDE)

SPIELER	GAMERTAG
Bernd Holtmann	OXMbernd
Florian Döring	halomen
Michel Müller	GermanButcher

GRUPPE D (VORRUNDE)

SPIELER	GAMERTAG
Sascha Dowidat	OXMsilvergun
Adrian Gundel	MachtAG
Patrick Schröder*	RexKingShadoW

GRUPPE F (VORRUNDE)

SPIELER	GAMERTAG
Marcus Hiersemann	AWSS
Martin Brunnbauer	huter3
Bastian Belke	SpongeBobRulez

* wurde als Ersatzkandidat nach dem verlorenen ersten Match eingesetzt

DIE QUALIFIKATION

Gruppe A gegen Gruppe B	61:83
Gruppe C gegen Gruppe D	88:33
Gruppe E gegen Gruppe F	44:102

DAS HALBFINALE

Aus der Vorrunde gingen die Teams B, C und F als Sieger hervor. Die Sieger kämpften dann teamintern ein Showdown-Match auf der Karte Ausgesperrt. Die drei Sieger ProZERO, GermanButcher und huter3 trafen schließlich im Finale aufeinander.

DAS FINALE

huter3: 21 Punkte
ProZERO: 16 Punkte
GermanButcher: 9 Punkte



➔ Mehrspielertipps finden Sie übrigens auf Seite 90.

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: Jade Empire	_____	☐	☐	☐
Vorschau: Splinter Cell: Chaos T.	_____	☐	☐	☐
Vorschau: Mercenaries	_____	☐	☐	☐
Test: MechAssault 2: Lone Wolf	_____	☐	☐	☐
Test: Blinx 2	_____	☐	☐	☐
Test: Outlaw Golf 2	_____	☐	☐	☐
Leserbriefe	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung: PoP 2	_____	☐	☐	☐
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: 03/05)

Ausgabe: ____/____

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 03/05,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

Ab dem 16. Februar im Handel!



NÄCHSTEN MONAT

Das Offizielle Xbox-Magazin

TESTS



Star Wars KOTOR II: The Sith Lords

Gut oder böse, das ist hier die Frage. Wir sind jetzt schon für den großen Test fleißig am Spielen.

Dead or Alive Ultimate

Okay, jetzt müsste es aber klappen. Wir sind schon gespannt, welche Änderungen zur Demo drin sind.

Oddworld: Strangers Vergeltung

In bester Italo-Western-Manier dürfen jetzt in Oddworld Verbrecher eingebuchtet werden.

Pirates!

Für eine exklusive Reportage über die Xbox-Fassung im OXM öffnet Sid Meier die Tore zu seinen Entwicklerstudio.

Conflict: Global Terror

Die Conflict-Serie geht in die nächste Runde. Auch hier wirft das OXM einen exklusiven Blick hinter die Kulissen.

.... und vieles mehr.



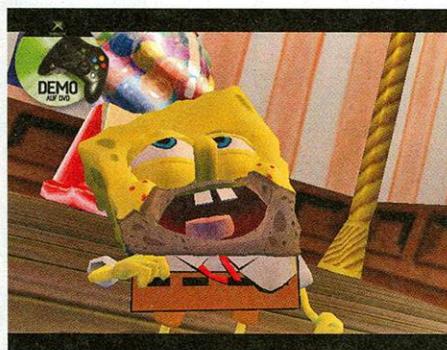
Auf der nächsten OXM-Demo-DVD!

Auch unsere nächste DVD ist wieder voll gepackt mit tollen Inhalten.



MechAssault 2: Lone Wolf

Sind Sie nach dem Test neugierig geworden? Dann verpassen Sie nicht unsere onlinefähige Demo-Version!



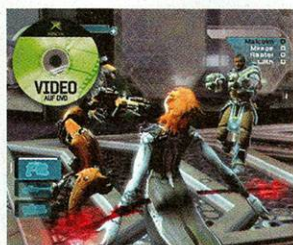
SpongeBob Schwammkopf: Der Film

Durchgeknallter geht's nimmer. Im Spiel zum Überraschungsfilmerefolg wird es richtig albern.



Project: Snowblind

Unser Ego-Shooter-Geheimtipp.



Unreal Championship 2

Midway übernimmt die Kult-Lizenz.



Blinx 2

So spielt sich die Zeitmanipulation.

...UND MEHR!



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@compuetec.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 Dowidat**
(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 - 911/28 72-340, Fax: +49 - 911/28 72-241
E-Mail: anzeigen@compuetec.de

ANZEIGENBERATUNG:

Sven Wedig (V. i. S. d. P.)
Telefon: +49 - 30/85 95 4-641
E-Mail: s.wedig@celebration-media.de
Wolfgang Menne
Fax: +49 - 911/28 72-144
E-Mail: wolfgang.menne@compuetec.de
Thorsten Szameitat
Fax: +49 - 911/28 72-141
E-Mail: thorsten.szameitat@compuetec.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.

湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™

DUB® edition



DEMNÄCHST ERHÄLTlich

WWW.MIDNIGHTCLUB3.DE



SUCHE DEINEN EIGENEN WEG ZUM SIEG IN DEN PULSIERENDEN, FREI BEFAHRBAREN STRASSEN VON ATLANTA, SAN DIEGO UND DETROIT.



CRUISE IN DEN BEGEHRTESTEN ECHTEN SUVs, TUNERN, MUSCLE CARS, CHOPPERN, STREET BIKES UND LIMOUSINEN UND FORDERE DEINE GEGNER ZU RASANTEN KOPF-AN-KOPF-RENNEN HERAUS.



STYLE UND TUNE DEIN FAHRZEUG GANZ INDIVIDUELL UND STELL DICH IN VERSCHIEDENEN ONLINE-SPIEL-MODI BIS ZU SIEBEN HERAUSFORDERERN.



PlayStation 2



XBOX
LIVE
ONLINE ENABLED



©2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Midnight Club and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. DUB® and the Dub Edition™ logos are trademarks of Dub Publishing, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (RMB) (for PlayStation®2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All automobile, motorcycle, customization and other parts manufacturers, and other names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

THE SITH LORDS

DU ENTSCHEIDEST DICH.
ALLE WERDEN DIR FOLGEN.
ZUSAMMEN WERDET IHR
DEN ORDEN DER JEDI AUSLÖSCHEN.



Deine Freunde folgen dir
auf die Dunkle Seite,
wenn du es willst.



Auf deinem Weg zur Zerstörung
der Galaxie durchkämpfst du 7 Planeten
und viele neue Umgebungen.



Auf eurer Jagd nach den letzten Jedis
lernt und beherrscht ihr über 60 neue
Fähigkeiten und Kräfte der Macht.

DIESMAL BESTIMMST DU AUCH DAS SCHICKSAL DER ANDEREN.



WWW.KOTOR2.COM

* Unter anderem bei der GamePro und Gamestar-Leserwahl 2003!
LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. © 2004, 2005
Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. &™ wie verwendet. Alle Rechte
vorbehalten. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder
Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

PC
CD



OBSIDIAN
ENTERTAINMENT

