



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

OFFIZIELL
SPIELBAR
AKTUELL

EXKLUSIV AUF DVD:



8 SPIELBARE
DEMOS



MechAssault 2: Lone Wolf

- MechAssault 2: Lone Wolf
- SpongeBob Schwammkopf Der Film
- Conker: Live & Reloaded
- Rocky Legends
- Die Unglaublichen
- Blinx 2: Masters of Time & Space
- Tiger Woods PGA Tour 2005
- Colin McRae Rally 2005



SpongeBob Schwammkopf

5 **VIDEOS**



Project: Snowblind

- Project: Snowblind
- Unreal Championship 2
- Battlestations Midway
- Robotech Invasion
- SNK vs Capcom: SVC Chaos



Unreal Championship 2

ODDWORLD

STRANGERS VERGELTUNG

HIGH NOON AUF DER XBOX
Die Shooter-Revolution endlich im Test

**ALLE FRÜHJAHRSHITS
IM RIESENTESTTEIL:**

Cold Fear, Project: Snowblind, Mercenaries,
Star Wars KOTOR II: The Sith Lords,
Dead or Alive Ultimate und vieles mehr

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

future
games



AUSGABE 30
04/2005

0 4

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.

AB JETZT IM HANDEL!



*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

WWW.KOTOR2.COM

OBSIDIAN
ENTERTAINMENT



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

THE SITH LORDS

DU ENTSCHIEDEST 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 durchkämmst du 7 Planeten
und viele neue Umgebungen.



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

DIESMAL BESTIMMST DU AUCH DAS SCHICKSAL DER ANDEREN.

AB JETZT IM HANDEL!



* 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

X
XBOX

WWW.KOTOR2.COM

OBSIDIAN
ENTERTAINMENT

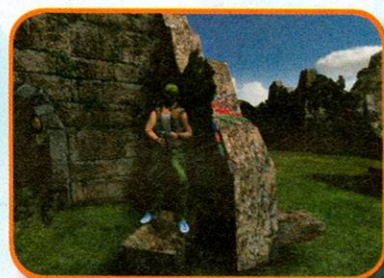


Bringt jetzt auch Farbe in deine Xbox™!



„Beeindruckende Optik“

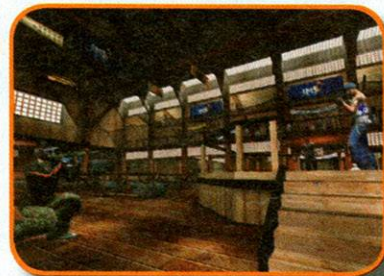
4Players



Besiege deine Gegner mit
High-Tech-Farbmarkierern!



Hol dir den Weltmeister-
titel auf abwechslungsrei-
chen Spielorten rund um
den Globus!



Schnelligkeit und Taktik:
Mit dem richtigen Team
spielst du ganz vorne mit!



www.gotcha-the-game.de

© 2004 Promotion Software GmbH, das Sixteen Tons Entertainment Logo und das Gotcha! Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. © 2004 Trinity GmbH. Global Star Software and the Global Star Software logo are trademarks of Take Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.



OFFIZIELL
ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR
DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

AKTUELL
NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



↑ NUR ZU BESUCH IN DER ODDWORLD (von links nach rechts): Manfred Reichl (Redakteur), Wojtek Pruchnicki (Layout), Sascha Dowidat (freier Mitarbeiter), Lars Kromat (Layout), ein unbekannter Fremder (Kopfgeldjäger), Jean-Reiner Jung (Leitender Redakteur), Florian Hannich (Layout), Bernd Holtmann (Redakteur). Mag keine fremden Planeten und ist deshalb lieber zu Hause geblieben: Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin)

JETZT GEHT'S WIEDER LOS!

Erinnern Sie sich noch an Weihnachten? Wenn man nicht gerade zu denjenigen gehörte, die gerade erst ihre erste Xbox unterm Tannenbaum fanden und damit den ersten Schritt in eine große Spielwelt taten, dann sah die Prozedur in etwa so aus: Erstes Geschenk auspacken – *Need for Speed Underground 2* vorfinden. Zweites Geschenk auspacken – *Halo 2* vorfinden. Letzteres umtauschen, weil man selber schon am 11. November zugeschlagen hat. Damals fragten wir uns verwundert, wo denn die Weihnachtshits geblieben seien. Jetzt haben wir die Antwort: im Testteil dieser Ausgabe. Auf fast vierzig Seiten testen wir diesmal unter anderem Superhits wie *Oddworld: Strangers Vergeltung*, *Dead or Alive Ultimate* und *Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords*. Besonders erfreut hat uns jedoch, dass es neben den üblichen Verdächtigen mit einer Elite-Stempel-Reservierung immer noch Überraschungshits geben kann. Besonders angetan waren wir diesmal von *Mercenaries: Playground of Destruction* und *Project: Snowblind*. Während wir im Vorfeld dachten, dass wir es hier mal wieder mit grundsoliden Shootern zu tun hätten, die überhaupt nichts Neues bieten, haben sich diese beiden Titel schließlich als echte, innovative Kracher entpuppt. Wenn sie Ihnen bei Ihrer Shopping-Tour im Händlerregal begegnen sollten, dann geben Sie ihnen eine Chance. Diese Titel haben ein besseres Schicksal verdient als zu verstauben.

In diesem Sinne:
Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



Die Top-Themen

Sid Meier's Pirates!
Gekapert wird ab Seite 16

Oddworld: Strangers Vergeltung
Western-Feeling ab Seite 34

Mercenaries
Super Söldner-Drama ab Seite 52

Cold Fear
Neue Horror-Referenz ab Seite 40

Star Wars KOTOR II
Böse Jedis ab Seite 56

Dead or Alive Ultimate
Wogende Oberweiten ab Seite 62

SID MEIER'S PIRATES



ODDWORLD: STRANGERS ...



MERCENARIES



COLD FEAR



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II





DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt 04/2005



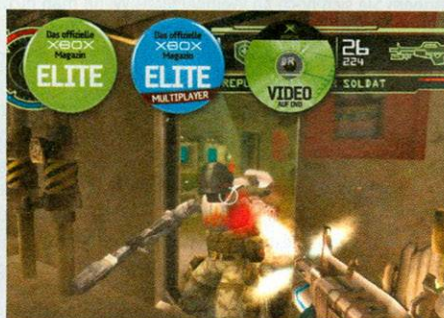
Oddworld: Strangers Vergeltung
Ein namenloser Fremder mit Stil **034**



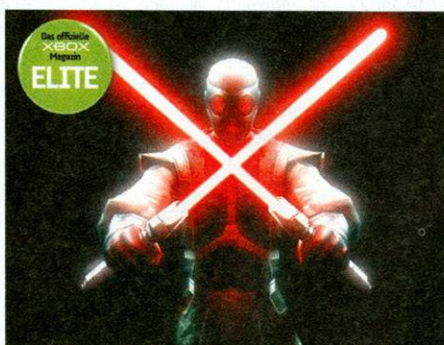
Cold Fear
Die neue Horror-Referenz auf der Xbox **040**



Mercenaries
Ein echter Überraschungshit **052**



Project: Snowblind
Mögen Sie Bildschirmrauschen? **048**



Star Wars KOTOR II: The Sith Lords
Der Krieg der Sterne geht weiter. **056**

AKTUELL

Charts	012
News	008
Was kommt wann?	013
Xbox Live News.....	010

VORSCHAU

Conflict: Global Terror	026
Rainbow Six: Lockdown	022
Sid Meier's Pirates!	017

TEST

Böse Nachbarn	070
Cold Fear	040
Constantine	045
Dead or Alive Ultimate	062
FIFA Street	067
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse ..	044
Mercenaries: Playground of Destruction ..	052
NBA Street V3	066
Oddworld: Strangers Vergeltung	034
Otogi 2: Immortal Warriors	038
Project Zero II: Crimson Butterfly.....	039
Project: Snowblind	048
Robotech Invasion	060
Sonic Mega Collection Plus	061
Star Wars KOTOR II: The Sith Lords	056
UEFA Champions League 2004-2005 ..	068

PLAY:MORE

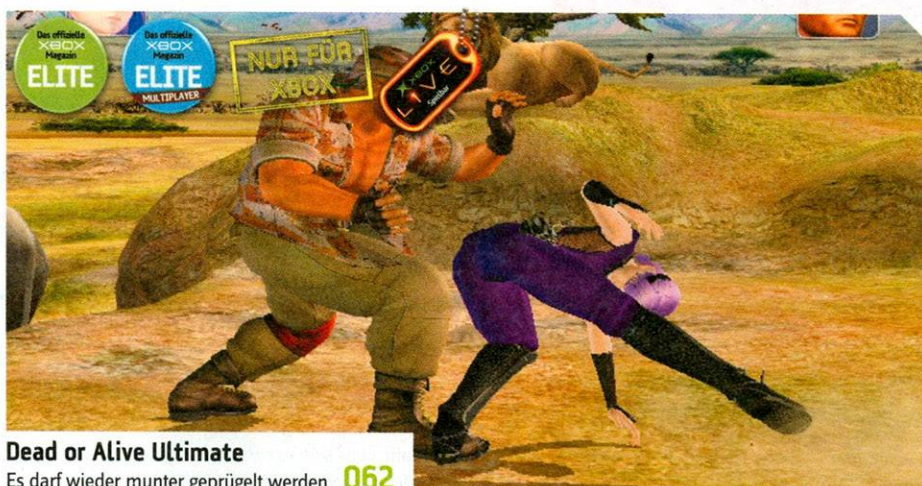
Demo-Anleitungen	078
DVD-Cover	084
Gewinnspiel	085
Cheats & Codes	094
Komplettlösung: KOTOR II - Teil 1	086
Leser-Zeugnis	097
OXM-Online-Cup	096

RUBRIKEN

Editorial	005
Impressum	098
Inhaltsübersicht	006
Leserbriefe	030
Redaktionsvorstellung	032
Testübersicht	072
Spiele-Index	007
Vorschau auf das nächste Heft	098

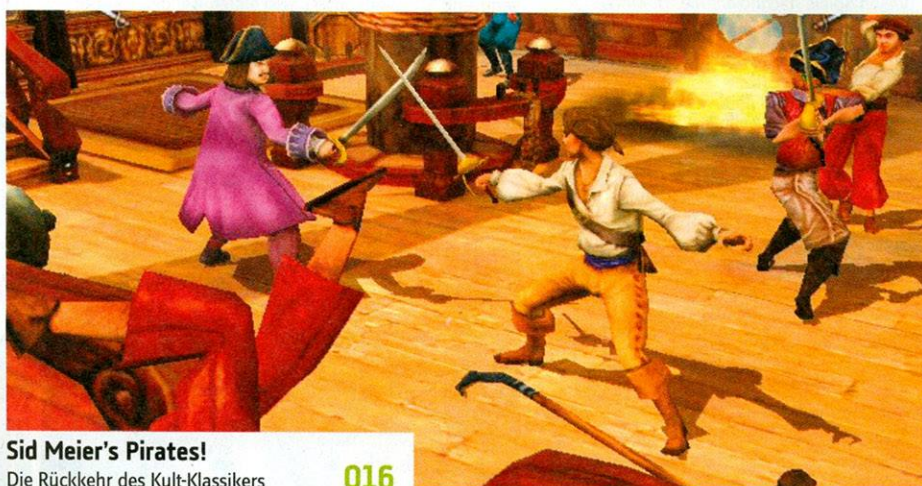
Spiele-Index

Böse Nachbarn	070
Cold Fear	040
Conflict: Global Terror	026
Constantine	045
Dead or Alive Ultimate	062
FIFA Street	067
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	044
MechAssault II: Lone Wolf	070
Mercenaries: Playground of Destruction	052
Midnight Club 3: DUB Edition	008
Mortal Kombat Deception	094
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	009
NBA Street V3	066
Oddworld: Strangers Vergeltung	034
Otogi 2: Immortal Warriors	038
Outlaw Golf 2	095
Pro Evolution Soccer 4	010, 096
Project Zero II: Crimson Butterfly - Director's Cut	039
Project: Snowblind	048
Rainbow Six: Black Arrow	010
Rainbow Six: Lockdown	022
Red Dead Revolver	009
Robotech Invasion	060, 095
Sid Meier's Pirates!	016
Sonic Mega Collection Plus	061, 095
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	010
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	056, 086
UEFA Champions League 2004-2005	068
Unreal Championship 2	008



Dead or Alive Ultimate

Es darf wieder munter geprügelt werden. 062



Sid Meier's Pirates!

Die Rückkehr des Kult-Klassikers

016

DVD-Inhalt ab Seite 78

Die Demos

- Blinx 2: Masters of Time & Space
- Colin McRae Rally 2005
- Conker: Live & Reloaded
- Die Unglaublichen
- MechAssault 2: Lone Wolf
- Rocky Legends
- SpongeBob Schwammkopf: Der Film
- Tiger Woods PGA Tour 2005



MechAssault 2: Lone Wolf



Conker: Live & Reloaded

Videos

- Battlestations Midway
- Project: Snowblind
- Robotech Invasion
- SNK vs Capcom: SVC Chaos
- Unreal Championship 2

News



Gedankenspiel
VON BERND HOLTMANN

Ich würde gerne Zeit stehlen - aber von wem?

Manchmal möchte mich nicht nur mein Leitender Redakteur gern verteilen, sondern ich mich selbst. Dann allerdings in vier funktionstüchtige Teile, denn offenbar kann ich nur so die vielen Spiele nachholen, die ich Monat für Monat verpasse. Was steht denn da noch auf meiner persönlichen To-do-Liste? Da wäre natürlich *KOTOR II* (Test ab Seite 56), dann der Schiffsschocker *Cold Fear* (Test ab Seite 40) und *Prince of Persia: Warrior Within* (Test in OXM 02/2005). Das sind zusammen locker 80 bis 90 Spielstunden - und dabei stehen in dieser Liste nur Spiele mit einer Wertung über 80 Prozent! Im nächsten Monat wird es noch schlimmer, denn da erwartet uns mit *Doom 3*, *TimeSplitters Future Perfect*, *Splinter Cell: Chaos Theory* und *Brothers in Arms* die nächste Hitwelle. Wo soll man denn die Zeit dafür nehmen, wenn man Freundin, Kumpels und Familie nicht sehr direkt vor den Kopf stoßen möchte? „Bin gleich fertig - nur noch zehn Minuten!“ Immerhin lockt einem im Winter nicht das warme Wetter nach draußen; das ist doch wenigstens ein guter Grund, sich vor die Xbox zu verkriecheln.

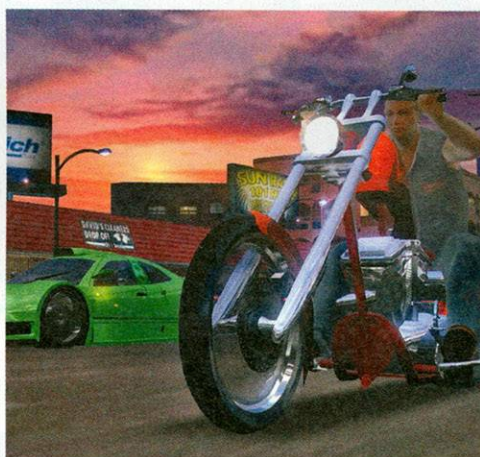
Midnight Club 3 DUB Edition

Rockstar schickt die Nachtraser wieder auf die Xbox-Piste. Und auch diesmal dürfen Sie wieder via Xbox Live fahren!

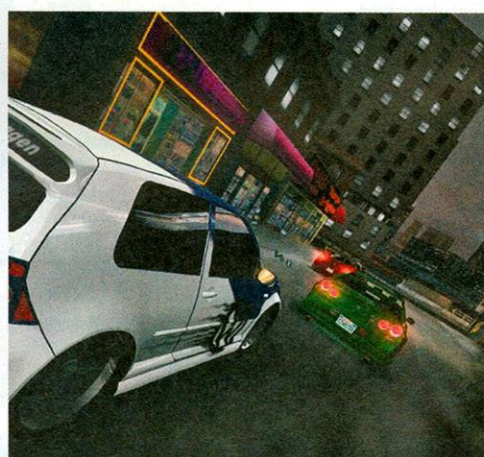
 Kein Scherz: Schon am 15. April erscheint in Deutschland der dritte Teil der ersten Nachtraser-Spieleserie. Im Karriere-Modus müssen Sie sich mit einem kleinen Pkw an die Spitze der illegalen Straßenraser kämpfen, verdienen dabei natürlich eine Menge Geld und können sich davon immer bessere Wagen leisten. Die verfügbaren Fahrzeuge sind der absolute Knaller, denn neben einer Menge cooler Motorräder können Sie (mit genügend Moneten) auch Edelschlitten wie den Lamborghini Murciélago (580 PS) oder den Gallardo (500 PS) in Ihrer Garage parken. Außerdem im Spiel: McLarens F1, der

Mercedes SLR, zahlreiche Chevys und sogar Volkswagens neue Luxusmaschine, der Phaeton. Starken Realitätsbezug haben auch die Städte, in denen die illegalen Rennen gefahren werden, denn Sie düsen gleich durch drei amerikanischen Citys: Detroit, Atlanta und natürlich San Diego, der Sitz der verantwortlichen Rockstar-Niederlassung. Bei einer Vorabpräsentation in München zeigte man uns eine sehr frühe Version des Spiels - und die zeigte bereits, dass dieses Rennspiel eine Menge Potenzial besitzt. (bh)

→ Info: Rockstar Games, www.midnightclub3.de



↑ Ob Chopper oder Pkw - nur der Rennsieg zählt!



↑ Auch deutsche Wagen sind in MC 3 mit von der Partie.

Unreal Championship 2

Mit Nahkampf-Elementen stellt Epic die Shooter-Welt auf den Kopf.



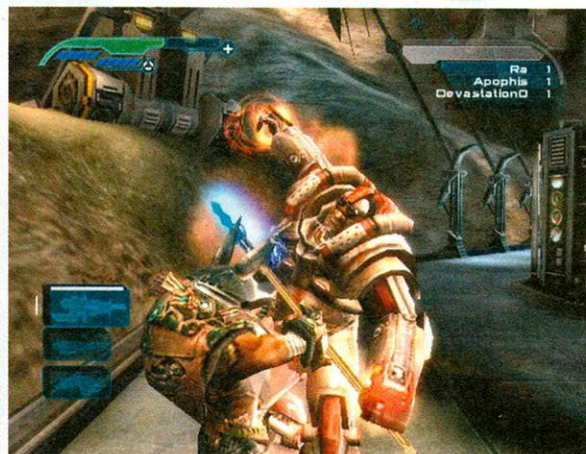
 Den Vorgänger hielten Kritiker für eine recht lieblose Xbox-Umsetzung der PC-Serie *Unreal Tournament*. Das weiß auch Epics Chef Mike Capps, der uns bei einer Vorabpräsentation verriet, dass *Unreal Championship* teilweise wirklich mit der heißen Nadel gestrickt wurde. Für die bald erscheinende Fortsetzung gelobt man aber Besserung - davon konnten wir uns anhand einer spielbaren Version direkt überzeugen. Sowohl grafisch als auch spielerisch legt sich Epic ordentlich ins Zeug und bietet neben einem ausführlichen Einzelspieler-Modus mit separater Handlung auch besonders actionreiche Kämpfe. Über ein völlig neuartiges Kampfsystem können bis zu acht Spieler zwischen Handfeuerwaffen und Nahkampfatacken wählen, sammeln im Kampf Adrenalinpunkte und können diese

dann für spezielle Powerattacken verwenden. In unserem zweistündigen Testmatch mit Epic-Legende Jay Wilbur hatten wir bereits einen Heidenspaß - Sie dürfen sich also auf die fertige Fassung freuen. (bh)

→ Info: Epic, www.liandricconflict.com



↑ Die Redaktion im Match gegen Jay Wilbur.



↑ Gleich bekommt Ra mit der Faust eins auf die lange Nase.

Scrapland-Gewinnspiel

Gewinnen Sie eine Xbox und viel Fanzubehör zu American McGees futuristischem Abenteuerspiel.



Um an dieser Verlosung teilzunehmen, schreiben Sie einfach eine Postkarte an folgende Anschrift:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion OXM • Kennwort: Scrapland • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 23.03.2005. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Koch Media sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

MotoGP: URT 3

Vollgas: Ab September dürfen Motorradfans wieder auf die fettesten Maschinen der Welt steigen!

Zwei Räder sind besser als vier – das konnten Xbox-Spieler bereits bei den zwei Vorgängern der *MotoGP*-Spielserie feststellen. Im September soll *MotoGP Ultimate Racing Technology 3* auch tuningbegeisterte Zweiradeinsteiger vor die Konsole locken. Die Chancen dafür stehen sehr gut, denn das englische Entwicklerstudio Climax arbeitet fleißig daran, den Simulationscharakter des Vorgängers zwar beizubehalten, aber gleichzeitig für Rennspieleinsteiger leichter zu gestalten. Sämtliche Motorräder sind in drei Klassen unterteilt (600, 1.000 und 1.200 cm³) und lassen sich im

Extrem-Modus komplett umbauen. Neben optischen Veränderungen können Sie an der Traktion, der Stabilität, den Bremsen und dem Gewicht herumbasteln. Auf der Rennstrecke steuern Sie mit dem linken Analogstick die Neigung des Fahrers (seitwärts sowie nach vorne und hinten), während Sie mit dem rechten Stick lenken und Gas geben. Ob Climax der Spagat zwischen Realismus und leichter Zugänglichkeit glückt, wissen wir spätestens im Sommer. (bh)

➔ Info: Climax, www.climaxgroup.com



➔ Gefährlich, aber gut: Mit acht Bikes auf einer Piste.



➔ Mit dem Controller bestimmen Sie die Neigung selbst.

Neusticker

Günstiger Schusswechsel!

Der Western-Shooter *Red Dead Revolver* von Rockstar Games ist ab sofort für 30 Euro im Handel erhältlich. In der OXM-Ausgabe 07/2004 fuhr das Spiel eine Wertung von 85 % ein – und verdiente sich damit unseren Elite-Stempel.

➔ Info: Take2, www.take2.de

Xbox 2 auf der E3

In einem Gespräch mit einem amerikanischen Analysten ließ Microsofts Management verlauten, dass die nächste Konsole der Firma sehr wahrscheinlich auf der E3 im Mai vorgestellt wird. DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ist natürlich in Los Angeles vor Ort und wird Sie über die harten Fakten zu der inoffiziell „Xenon“ getauften Hightech-Konsole informieren. Beim Studiobesuch von Firaxis Games (ab Seite 16) sprachen die Entwickler von *Pirates!* übrigens selbst auch nur von „Xenon“. Der Name „Xbox 2“ scheint also nicht so sicher, wie man vermuten könnte.

➔ Info: Microsoft, www.xbox.com

LEGO Star Wars

Am 29. April erscheint hierzulande ein Videospiel, das die erfolgreichste Filmreihe aller Zeiten mit den erfolgreichsten Bauklötzen aller Zeiten vereint: In *LEGO Star Wars* spielen Sie die spannendsten Momente aus den ersten drei Filmepisoden nach. Richtig gelesen: Im Spiel sind auch Charaktere und Levels aus dem nächsten Kinofilm *Episode III – Die Rache der Sith* enthalten. Schlüpfen Sie in die Rolle von Obi-Wan, Yoda, Anakin Skywalker, Qui-Gon, R2-D2 und vielen anderen bekannten Vertretern der guten Seite der Macht. Der Koop-Modus wird übrigens so flexibel gestaltet, dass ein Mitspieler jederzeit in das aktuelle Spiel einsteigen kann.

➔ Info: Eidos, www.eidos.de

Scooby-Doo! Unmasked

Im September erscheint in den USA der zweite Teil der spaßigen Comic-Adaption. Sie schlüpfen in die Rolle des trottigen Scooby-Doo, der mit seinen Freunden den Cousin von Fred besucht. Jed ist Setdesigner für Horrorfilme und wird von der Polizei gesucht – Scooby soll helfen.

➔ Info: THQ, www.thq.de

Midway nutzt Unreal-Engine

Anfang Februar bestätigte Midway, einen Vertrag mit Epic Games geschlossen zu haben. Für zukünftige Konsolen- und PC-Spiele setzt man die leistungsfähige Unreal Engine 3 ein. Da die Entwicklung eigener Software dadurch wegfällt, bleibt der Firma mehr Zeit, sich um die Spielinhalte statt um das Technikgerüst dahinter zu kümmern.

➔ Info: Epic, www.unrealtechnology.com

Xbox Live News



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Fans freuen sich, denn jetzt gibt's ehemalige Premium-Downloads gratis!

 Lange Zeit verlangte Ubisoft für den Download von zusätzlichen Levels für *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* stolze 4,50 Euro. Das ist nun vorbei, denn jetzt kommen auch sparsame Spieler in den Genuss der Levels. Ubisoft gab vor kurzem bekannt, dass die beiden verfügbaren Premium-Maps ab sofort kostenlos heruntergeladen werden können. Wer sich die Daten vorher für viel Geld heruntergeladen hat, mag sich vielleicht etwas veräppelt fühlen, dafür darf der (vermutlich) große Rest der Xbox-Spieler ab sofort auch die Karten „River Mall“ und „Federal Reserve Bank“ spielen. (bh)

➔ Info: Ubisoft, www.ubisoft.de



↑ Die neuen Levels sind leider nicht offline spielbar.



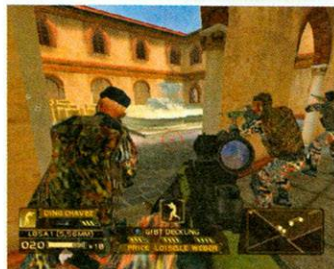
↑ Und so sieht das Ergebnis eines harten Trainings aus.

Rainbow Six Black Arrow

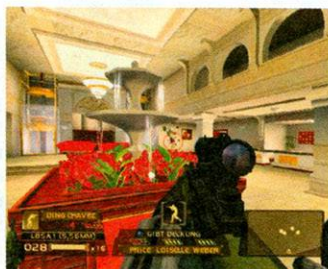
Kaum steht der Nachfolger vor der Tür, veröffentlicht Ubisoft vier neue Levels.

Wenn man die kurze durchschnittliche Lebensdauer der meisten Konsolenspiele betrachtet, dann muss man vor der *Rainbow Six*-Serie den Hut ziehen. Mit neuen Levels hat sich Ubisoft schon in der Vergangenheit sehr gut um die große Online-Fangemeinde gekümmert. Auch beim aktuellen *Rainbow Six: Black Arrow* hält man an dieser Strategie fest – und veröffentlicht mit dem Assault Pack #2 einen weiteren Premium-Download. Für 4,50 Euro bekommen Sie immerhin vier neue Levelkarten, darunter eine Pumpstation in den Vereinigten Arabischen Emiraten, eine Winterbasis in Russland, einen schwedischen Hafenlevel und eine kleine Variante des Gefängnislevels aus *Rainbow Six 3*. Wer weiß, vielleicht werden diese Downloads nach der Veröffentlichung von *Lockdown* (Seite 22) ja gratis angeboten? (bh)

➔ Info: Ubisoft, www.ubisoft.de



↑ Viele Online-Asse trainieren offline.



↑ Besonders das Zielen will geübt sein.

Pro Evolution Soccer 4

Der Patch ist da, die Fehler sind (fast) verschwunden. Danke, Konami!

Seit Ende Januar weist Sie das Fußballspiel nach dem Einloggen in Xbox Live auf einen herunterladbaren Patch hin. Das Update behebt die Verbindungsprobleme in Online-Matches und lässt das Spiel auch flüssig laufen, wenn eine Mannschaft in ein bestehendes Spiel einsteigt. Im Praxistest hat sich das Update als nützlich herausgestellt, auch wenn das Lag-Problem immer noch nicht ganz behoben scheint. (bh)

➔ Info: Konami, www.konami.de



↑ Mit dem ersten Patch macht deutscher Fußball endlich auch online Spaß.

DEIN TEAM IST DIE WAFFE



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO™



GENIALE TEAMSTEUERUNG!

Intuitiv steuerst Du alle Aktionen Deines Teams, sogar die komplexesten strategischen Manöver. Ein Tastendruck genügt, und das Team erledigt den Rest. Noch nie war strategische Action so leicht spielbar!

UNERBITTLICHE FEINDE

verlangen dem Team alles ab. Mit einer von 12 tödlichen Waffen setzt Du Dich gegen intelligente und gewitzte Gegner durch, die jede Mission zu einem neuen Erlebnis machen werden.

GIGANTISCHE AREALE & PACKENDE MISSIONEN

erwarten Dich und Dein Team. Die spannende Story wird Dich von Schauplatz zu Schauplatz zerren und Dein Team muss sich immer verzwickteren Situationen stellen. Und mit bis zu 16 Spielern online oder im LAN bei verschiedenen Multiplayer-Modi wird's garantiert nie langweilig.

GRANDIOSER AUFTAKT ZU EPISODE III

bereits über zwei Monate vor Kinostart schlägst Du Dich hier mit Deinem Team durch Schauplätze und mit Gegnern des neuen *Star Wars*-Films herum, vom Beginn der Klonkriege bis zur Rache der Sith.



www.swcommando.de



Charts

Die Bestseller in den Läden!



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PUBLISHER: Electronic Arts
GENRE: Rennspiel

„Pimp my ride“ ist nach wie vor angesagt und die Tuning-Action hält Rang 1.



HALO 2

PUBLISHER: Microsoft
GENRE: Ego-Shooter

Der Master Chief müht sich redlich, schafft es derzeit aber nicht zurück auf den Spitzenplatz.



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

PUBLISHER: Activision
GENRE: Ego-Shooter

Noch immer übt der Zweite-Weltkrieg-Shooter eine große Faszination auf die Käufer aus.



FABLE

PUBLISHER: Microsoft
GENRE: Action-Rollenspiel

Auch auf Rang 4 gibt es keine Veränderung im Vergleich zu den Charts des Vormonats.



FIFA FOOTBALL 2005

PUBLISHER: Electronic Arts
GENRE: Fußball

Der Schiedsrichter-Skandal hatte hier keinen Einfluss, EAs Kickerei verkauft sich noch immer gut.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

PUBLISHER: Konami
GENRE: Fußball

Vielleicht hilft ja der Xbox-Live-Patch dabei, nächstes Mal an der Konkurrenz vorbeizuziehen.



DHDR: DAS DRITTE ZEITALTER

PUBLISHER: Electronic Arts
GENRE: Rollenspiel

Aragorn, Gandalf, Gimli und Legolas treiben weiter munter ihr Unwesen auf der Xbox.



BURNOUT 3: TAKEDOWN

PUBLISHER: Electronic Arts
GENRE: Rennspiel

Rasen macht Spaß – immer noch. *Burnout 3* ist aus den Charts nicht mehr wegzudenken.



TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

PUBLISHER: Ubisoft
GENRE: Taktik-Shooter

Es sieht besser aus als der erste Teil und steht auch bei den Shooter-Freunden hoch im Kurs.



MORTAL KOMBAT DECEPTION

PUBLISHER: Midway
GENRE: Beat 'em Up

Die Fangemeinde der bekannten Reihe ist groß und befördert den neuesten Teil in die Top 10.

Leser-Charts

Völlig überraschend hat sich *Need for Speed Underground 2* schon wieder aus den Leser-Charts verabschiedet. Umso größer war unser Erstaunen, als wir die verrückten Würmer auf Platz 6 begrüßen durften.



1 HALO 2

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

2 FABLE

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

3 HALO

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

4 PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

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

5 SUDEKI

PUBLISHER: Microsoft | **GENRE:** Rollenspiel

6 WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG

PUBLISHER: Sega | **GENRE:** Strategie

7 PROJECT GOTHAM RACING 2

PUBLISHER: Microsoft | **GENRE:** Rennspiel

8 TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

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

9 STAR WARS KOTOR

PUBLISHER: Electronic Arts | **GENRE:** Rollenspiel

10 THE CHRONICLES OF RIDDICK

PUBLISHER: Vivendi Universal | **GENRE:** Ego-Shooter



Most Wanted

Es ist nicht zu glauben: Ein drittes *Halo*-Abenteuer ist noch gar nicht offiziell angekündigt und für die Xbox auch mehr als undenkbar, dennoch schreien immer mehr Leute schon jetzt danach. Woran das nur liegen mag?



1 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

PUBLISHER: Ubisoft | **TERMIN:** März

2 DOOM 3

PUBLISHER: Activision | **TERMIN:** März

3 HALO 3

PUBLISHER: Nicht bekannt | **TERMIN:** Nicht bekannt

4 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

PUBLISHER: Take 2 | **TERMIN:** 10. Juni

5 STAR WARS KOTOR II: THE SITH LORDS

PUBLISHER: Activision | **TERMIN:** Erhältlich

6 HALF-LIFE 2

PUBLISHER: Vivendi Universal | **TERMIN:** Nicht bekannt

7 JADE EMPIRE

PUBLISHER: Microsoft | **TERMIN:** 15. April

8 AREA 51

PUBLISHER: Midway | **TERMIN:** 1. Quartal

9 FORZA MOTORSPORT

PUBLISHER: Microsoft | **TERMIN:** 2. Quartal

10 THE MOVIES

PUBLISHER: Activision | **TERMIN:** 2005



Was kommt wann?

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

DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN	DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN
Februar	Böse Nachbarn	Koch Media	11. Februar	April	Destroy all Humans!	THQ	April
	Constantine	Ubisoft	24. Februar		Jade Empire	Microsoft	15. April
	Dead or Alive Ultimate	Microsoft	18. Februar		LEGO Star Wars - Das Videospiel	Eidos	April
	Demon Stone	Sega	3. Februar		Midnight Club 3 DUB Edition	Take 2	April
	Get on da Mic	Eidos	Februar		Super Monkey Ball Deluxe	Sega	18. April
	Gotcha!	Take 2	25. Februar		Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	Midway	14. April
	Mercenaries	Activision	17. Februar		WWE WrestleMania 21	THQ	April
	NBA Street V3	Electronic Arts	17. Februar	Mai	NARC	Midway	6. Mai
	Otogi 2: Immortal Warriors	Sega	10. Februar		Area 51	Midway	19. Mai
	Scrapland	Koch Media	23. Februar		Juiced	THQ	Mai
	SNK vs. Capcom: Chaos	SNK	11. Februar		King of Fighters Maximum Impact	SNK	Mai
	Sonic Mega Collection Plus	Sega	3. Februar		Star Wars: Episode 3	Activision	Mai
	Star Wars Knights of the Old Republic II	Activision	10. Februar		True Crime 2	Activision	Mai
	Stolen	HIP Interactive	28. Februar	Juni	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	10. Juni
	Torque - Hart am Limit	Koch Media	4. Februar	2. Quartal	Commandos Strike Force	Eidos	2. Quartal
	UEFA Champions League 2004-2005	Electronic Arts	3. Februar		Conker: Live & Reloaded	Microsoft	2. Quartal
März	Cold Fear	Ubisoft	März		Forza Motorsport	Microsoft	2. Quartal
	CT Special Forces 4	HIP Interactive	30. März		Hitman: Blood Money	Eidos	2. Quartal
	Doom 3	Activision	März		Psychonauts	LucasArts	2. Quartal
	FIFA Street	Electronic Arts	10. März		Worms 4: Mayhem	Codemasters	2. Quartal
	Fight Night Round II	Electronic Arts	März	September	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	September
	Fire for Effect	HIP Interactive	31. März	3. Quartal	Batman begins	Electronic Arts	3. Quartal
	Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	März		Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	3. Quartal
	MX vs. ATV Unleashed	THQ	März		Scarface	Vivendi Universal	3. Quartal
	Oddworld: Strangers Vergeltung	Electronic Arts	3. März		The Incredible Hulk	Vivendi Universal	3. Quartal
	Pool Paradise Intern. & Jimmy White World Tour	Ignition	31. März	4. Quartal	Fear & Respect	Midway	4. Quartal
	Project: Snowblind	Eidos	4. März		Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	4. Quartal
	Spike Out	Sega	24. März		Stargate SG-1: The Alliance	JoWoD	4. Quartal
	Star Wars Republic Commando	Activision	5. März	2005	25 to Life	Eidos	2005
	Tak 2: Der Stab der Träume	THQ	März		Battlestations: Midway	SCi	2005
	Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	Konami	März		Citizen Zero	Micro Forte	2005
	The Bard's Tale	Ubisoft	März		Close Combat: Red Phoenix	Take 2	2005
	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	März		Fantastic Four: The Movie	Activision	2005
	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	März		Madagascar	Activision	2005
1. Quartal	Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	1. Quartal		Notorious: Die to drive	Ubisoft	2005
	Big Mutha Truckers 2	Empire Interactive	1. Quartal		Predator: Concrete Jungle	Vivendi Universal	2005
	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	1. Quartal		Red Ninja: End of Honor	Vivendi Universal	2005
	Cold War	Dreamcatcher	1. Quartal		Serious Sam 2	Take 2	2005
	Darkwatch	Sammy Studios	1. Quartal		The Movies	Activision	2005
	Dead to Rights II	Namco	1. Quartal		Xyanide	Playlogic	2005
	Der Pate	Electronic Arts	1. Quartal	unbekannt	100 Bullets	nicht bekannt	nicht bekannt
	Far Cry Instincts	Ubisoft	1. Quartal		ATV Quad Power Racing 3	nicht bekannt	nicht bekannt
	Gun Griffon: Allied Strike	Tecmo	1. Quartal		Black	Electronic Arts	nicht bekannt
	Iron Phoenix	Sammy Studios	1. Quartal		Combat Elite: WWII Paratroopers	nicht bekannt	nicht bekannt
	MLB Slugfest: Loaded	Midway	1. Quartal		Daemon Vector	nicht bekannt	nicht bekannt
	NASCAR 2005: Chase for the Cup	Electronic Arts	1. Quartal		Deadlands	nicht bekannt	nicht bekannt
	Outlaw Tennis	Take 2	1. Quartal		Delta Force: Black Hawk Down	Nova Logic	nicht bekannt
	Painkiller	Dreamcatcher	1. Quartal		Dreamfall: The longest Journey	Funcom	nicht bekannt
	Pariah	HIP Interactive	1. Quartal		Emergency Mayhem	nicht bekannt	nicht bekannt
	Plague of Darkness	Namco	1. Quartal		Gene Troopers	TDK	nicht bekannt
	Playboy The Mansion	Ubisoft	1. Quartal		Half-Life 2	Vivendi Universal	nicht bekannt
	Schumacher Kart World Tour	Bigben	1. Quartal		Interview with a Made Man	nicht bekannt	nicht bekannt
	Starship Troopers	Empire Interactive	1. Quartal		Kameo Elements of Power	Microsoft	nicht bekannt
	Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	1. Quartal		King Kong	Ubisoft	nicht bekannt
	State of Emergency 2	Take 2	1. Quartal		London Taxi	Data Design Interactive	nicht bekannt
	Street Racing Syndicate	Namco	1. Quartal		Starcraft: Ghost	Vivendi Universal	nicht bekannt
	The Punisher	THQ	1. Quartal		The Last Job	nicht bekannt	nicht bekannt
	TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	1. Quartal		The Red Star	nicht bekannt	nicht bekannt
	Trigger Man	Crave	1. Quartal		X 2 - The Return	Egosoft	nicht bekannt
	World Racing 2	TDK	1. Quartal		X-Men Legends 2	Activision	nicht bekannt
April	Close Combat: First to Fight	Take 2	April		Yeti Sports 3 Winter Games	Koch Media	nicht bekannt



Basierend auf einer wahren Geschichte!



www.brothersinarmsgame.com

designed by room22



PlayStation 2



XBOX
LIVE

PC

gearbox
SOFTWARE



UBISOFT

"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



Sid Meier's Pirates!

Schiff ahoi! Mit einem grandiosen Mehrspieler-Modus segelt Sid Meiers brandneues Piraten-Abenteuer auf Erfolgskurs.

Von: Bernd Holtmann

Entwickl.: Firaxis Games	Genre: Simulation
Publisher: Atari	
Spieler: 1-4	Termin: Mai/Juni 2005
www.firaxis.com	

Es ist fast zwei Jahrzehnte her, da bestanden Computerspiele noch aus 16-farbigen Pixelhaufen und hatten piepsige Hintergrundmusik. In dieser Zeit dachte niemand an 3D-Grafik, Bump Mapping oder 5.1-Sound – und doch wurden viele Spiele aus dieser Pionierzeit zu echten Klassikern. Das beste

Beispiel ist die Freibeuter-Simulation *Pirates!*, die 1987 für den Commodore 64 erschien. Mit diesem Spiel sicherte sich Sid Meier einen festen Platz im Spiele-Olymp – und den Ruf als einer der kreativsten und fähigsten Programmierer der Welt. Das OXM hat den 51-jährigen Software-Gott in Baltimore besucht, um ihn über sein neues Projekt auszuquetschen: die Xbox-Version von *Sid Meier's Pirates!*

Die Rahmenhandlung des Seeräuber-spektakels wird zu Beginn des Spiels in einer kurzen 3D-Sequenz erklärt: Bei einem zünftigen Festessen vertreibt ein Bösewicht die Familie des Spielers von ihrem Anwesen. Die Verwandten flüchten und sind von nun

an über die gesamte Karibik verstreut. Der Spielercharakter ist zu diesem Zeitpunkt noch ein kleiner Junge, entkommt den hereinstürmenden Schergen nur knapp und verliert dabei seine Liebsten aus den Augen. Rund 15 Jahre später ist der vermeintliche Waisenjunge alt genug, um sich mit einem kleinen Schiff auf die Suche nach seiner Familie zu machen – und sich an den Bösewichtern zu rächen. Mit dieser Handlung im Hintergrund kann sich der Spieler zu Beginn des Spiels entscheiden, in welcher Ära der karibischen Kolonisation er gerne in das Spiel einsteigen möchte. Die riesengroße und überaus detaillierte Landkarte der Gegend bleibt natürlich stets gleich, al- »

PIRATEN IN DER KARIBIK So funktioniert der Mehrspieler-Modus von Pirates!



Auch wenn die PC-Version von Sid Meiers neuem (oder altem) Meisterwerk schon seit langer Zeit im Handel liegt, müssen sich die Computerspieler jetzt ärgern. Der Xbox-Fassung hat Firaxis nämlich einen überaus witzigen Mehrspieler-Modus spendiert. Wie der genau funktioniert, erklären wir Ihnen in diesem Kasten!



↑ Vier Spieler können sich in eigenen Schiffen auf einer Xbox miteinander messen: Hier kämpfen gleich eine schnelle Schaluppe gegen eine langsame, aber feuerstarke Fregatte.



↑ Man startet etwas voneinander entfernt und muss sich zunächst an das Schiff des Gegners herantasten, ohne selbst in die Schussbahn der feindlichen Kanonen zu gelangen.



↑ Jetzt ist die Schaluppe nah an der Fregatte. Nur durch geschickte Navigation und günstige Winde kann sie den mächtigen Schüssen der Fregatte ausweichen und selbst feuern.



↑ Es ist vollbracht: Das flinke und kleine Schiff hat den trägen Kontrahenten auf den Grund geschickt. Im Einzelspieler-Match lohnt sich das vorzeitige Entern allerdings eher.

Bonus-Info

DIE SPEZIALISTEN UNTERWEGS ...

Während Ihrer Reise können Sie auch Spezialisten in bestimmten Bereichen mit an Bord holen – ein Koch hält die Männer bei Laune und der Doktor beugt Krankheiten auf dem Schiff vor.

MEUTEREI, BOUNTY?

Der sorgenvolle Pirat kümmert sich um seine Crew, indem er von Zeit zu Zeit Schiffe kapert oder auf Schatzsuche geht – und natürlich indem er genügend Nahrung an Bord hat. Verbreitet sich schlechte Laune an Bord, dann kann es sein, dass die Kerle meutern oder Sie auffordern, die Beute zu teilen. In letzterem Fall wäre das Spiel vorzeitig beendet.

» Irdings existieren einige Siedlungen nur zu bestimmten Zeiten – und auch die Machtverhältnisse änderten sich damals sehr schnell.

Schon nach wenigen Minuten auf See merkt selbst der Geschichtslaie, dass in der Karibik ein Krieg tobt. Die vier Kolonisationsmächte Spanien, England, Frankreich und Holland liegen sich in den Haaren. Aber das soll Sie nicht weiter stören, im Gegenteil. Sie können zum Beispiel eine Karriere als loyaler Freibeuter für ein bestimmtes Land starten – oder sich einen Ruf als ruchloser Pirat machen, einfach nur, indem Sie alles angreifen, was Ihnen vor die Schiffskanonen kommt. Einer Karriere als Händler steht ebenfalls

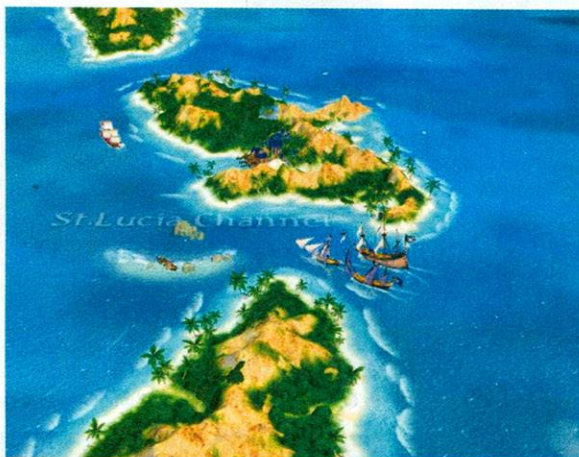
nichts im Wege, denn von Hafen zu Hafen sind die Preise für die verschiedensten Dinge des täglichen Gebrauchs unterschiedlich.

Jeder Hafenstadt steht ein Gouverneur vor, der sich für Vaterlandsdienste stets dankbar erweist. Mit etwas Glück stellen Ihnen die feinen Herren sogar ihre hübschen Töchter vor, die Sie sogar auf einen Ball einladen können. An dieser Stelle folgt ein kleines Geschicklichkeitsspiel, in dem Sie den Spieler reaktionsschnell in die kurz angedeutete Tanzrichtung der Partnerin lenken müssen. „Diese Tanzeinlagen mussten wir einfach in das Spiel bringen“, erklärt uns Sid Meier im Interview. „Wenn Sie dabei eine gute Figur machen, revanchiert sich

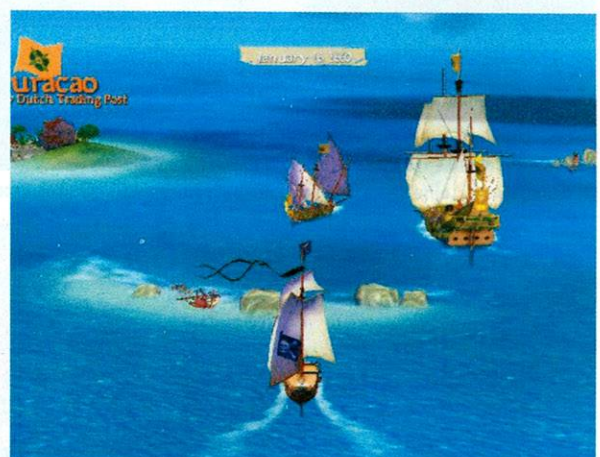
sie Dame vielleicht, indem Sie Ihnen den Aufenthaltsort einer Schatzkarte verrät. Stolpern Sie beim Adelstanz aber herum, blamieren Sie die Lady vor ihresgleichen“, erklärt er – und zeigt uns die Tanzszene am Bildschirm.

Zwei Minuten, eine miserable Tanzvorstellung und einige Lacher später sind wir wieder auf hoher See und fahren durch die Karibik. Ob Sie nun Händler, Freibeuter oder britischer Kapitän sind: Sobald Sie sich auf hoher See für den Kampf entscheiden, wechselt das Spiel in den Seekampf-Modus.

In den folgenden Minuten wird auf einer übersichtlichen 3D-Seekarte entschieden, wer zum Piratenkapitän taugt und wer nicht. »



↑ Seewege sind beschriftet und die Inseln sehr detailliert dargestellt.



↑ Ein Riff macht Risse – hier sollten Sie nicht geradeaus segeln.



↑ Er fordert sie auf, aber ob er auch tanzen kann?



↑ Kleine Gesten zeigen Ihnen, was Sie tun müssen.



↑ Spitze: In diesem Hafen haben Sie nun eine Braut.

„Geheime Schätze sind in jedem Pirates!-Spiel woanders vergraben. Oft gelangt man nur über zwölf Ecken an die Koordinaten der Beute.“

» Im Seegefecht müssen Sie Windrichtung und Windgeschwindigkeit so geschickt ausnutzen, dass der Gegner möglichst oft einen Kanonenschwarm kassiert, Sie selbst aber ungeschoren davonkommen. Angeschlagene Schiffe können Sie schließlich versenken oder – noch besser – entern. Sobald Sie sich für das Letztere entscheiden, spielen Sie in einem weiteren Geschicklichkeitsspiel um das Schiff.

Am Anfang sind diese Kämpfe noch relativ einfach, sodass Sie schon bald mit mehr als einem Schiff durch die Gegend schippern.

Natürlich schlagen Sie in *Pirates!* nicht nur Schiffsschlachten, sondern jagen auch berühmte Piraten oder packen den Spaten aus, um auf Schatzsuche zu gehen. Einer der Firaxis-Programmierer verrät uns, dass die Schätze in *Pirates!* schwer zu finden sein werden: „Die Schätze sind in jedem Spiel an einer anderen Stelle vergraben. Außerdem kommt man nicht so leicht an die Informationen – oft gelangt man nur über zwölf Ecken an genaue Details. Und selbst wenn Sie die dann haben, wissen Sie oft nicht, wo Sie genau suchen müssen.“

Solche Informationen, neue Crewmitglieder für Ihre Schiffe und den einen oder anderen Hinweis auf interessante Seetransporte erhalten Sie in den Kneipen. Für entsprechendes Geld können Sie Schiffe auch in freundlichen Häfen reparieren lassen, eine Panzerung anbringen oder die Kanonen aufbessern.

Die eingangs erwähnte Suche nach den Verwandten bleibt zwar das erklärte Ziel des Spiels, bündert sich aber nicht an. Niemand zwingt Sie, den Hinweisen zu Ihrer verlorenen Schwester wirklich

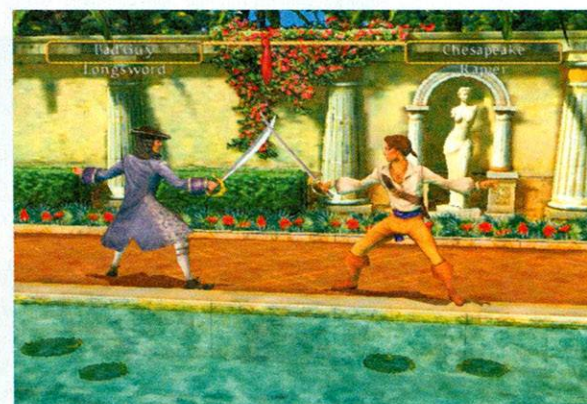
»



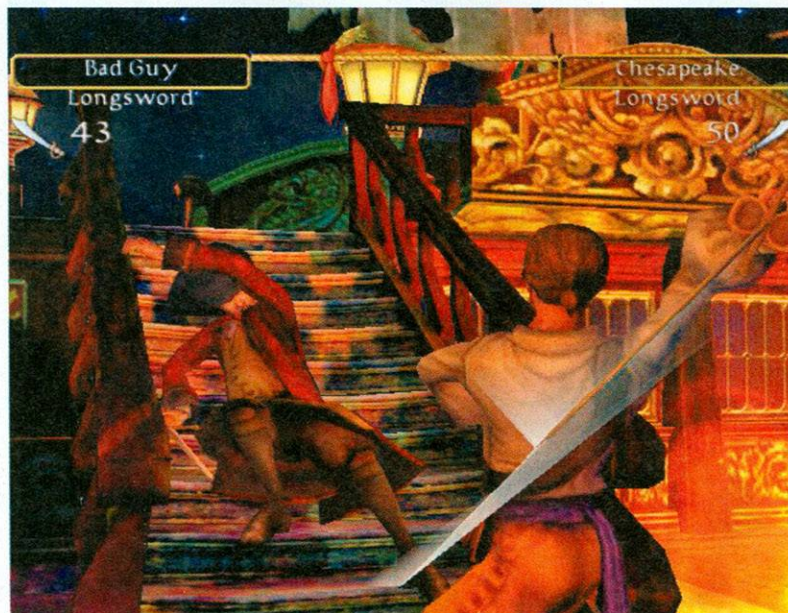
↑ Gutes Wetter, eine steife Brise und ein paar Hundert Piraten mit Ihnen an Bord: Wie schön!



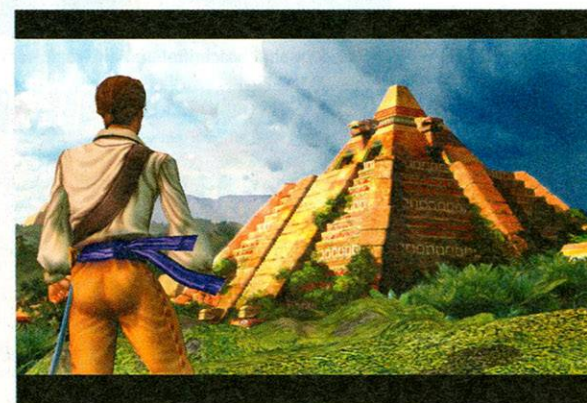
↑ Unsere kleine Schaluppe wird die Galeone gleich zerschießen.



↑ Rache, Habgier und Ehrgefühl führen oft zu solchen Duellen.



↑ Der Kapitän dieses Schiffs hat nicht mehr viel zu sagen: Wir haben ihn gerade besiegt.



↑ Vergessene Städte und Schätze warten auf ihre Entdeckung.



↑ Auf dem Deck des geenterten Schiffs kämpfen Sie um das Schiff und der Gegner häufig um sein Leben.

Bonus-Info

SCHIFFFAHRTSKAPITÄN

Auf Ihrem Weg durch die Karibik finden Sie an den abgelegenen Stellen Kartenstücke, mit deren Hilfe Sie verlorene Verwandte, verschollene Schätze oder verborgene Städte finden können. Das sind sehr lohnenswerte Unterfangen, wenn man genau weiß, wo man suchen muss. Dem Spiel liegt übrigens eine Karibik-Karte bei, Sie müssen also nicht alle Inseln auswendig lernen.

TANZSPASS

Die Parketteinlagen sind für Einsteiger zunächst schwer zu meistern, aber nach einigen Versuchen haben auch Anfänger den Dreh raus.

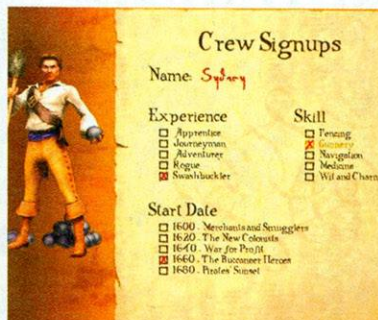


↑ Wer heiraten will, muss tanzen können.

» nachzugehen. Genau diese Freiheit macht den Reiz des Spiels aus, denn die Entscheidungen trifft stets der Spieler.

Gegen Ende der Präsentation wurde es übrigens noch einmal interessant, denn da zeigten uns Sid Meier und sein Kollege Jeff Briggs (ebenfalls ein Software-Veteran) den für die Xbox programmierten Mehrspieler-Modus von *Pirates!* (siehe Extrakasten). Dabei treten bis zu vier Spieler mit eigenen Schiffen in einer Seeschlacht gegeneinander an – das ist einfach und spaßig. Fans von Online-Spielen müssen wir an dieser Stelle leider enttäuschen: In *Pirates!* gibt es keinen Xbox-Live-Modus. Sid Meier erklärt uns, warum: „*Pirates!* über Xbox Live hätte den Spielspaß nur verwässert, schließlich spielt es in einer riesigen Welt, in der es bereits eine Menge zu entdecken gibt. Wir wollen schließlich die Geschichte von nur einem Piraten rüberbringen. Außerdem ist es unser erstes Konsolenspiel und bei dem wollten wir unbedingt, dass alles rund läuft.“

Gleich danach ergreift Firaxis-Chef Briggs das Wort: „Wenn wir *Pirates!* über Xbox Live



↑ Im Startmenü wählen Sie die Spieldetails.

wirklich verwirklichen wollten, müssten wir aus dem Spiel schon ein Online-Rollenspiel machen.“ Ein interessantes Statement, das uns vor allem in Hinblick auf die für Ende des Jahres erwartete Xbox 2 neugierig macht. Wäre so ein Spiel denn für die nächste Konsolengeneration machbar? „Ich stelle hier nur eine Vermutung an, aber ... ja, das wäre sicherlich möglich.“ Wenn wir gerade dabei sind: Wie steht es denn mit der Umsetzung anderer Sid-Meier-Spiele, zum Beispiel dem Kassenschlager *Civilization*? Auf diese Frage lacht man uns nur etwas nervös an, gibt aber keine Antwort. „Wir setzen euch auf die Liste mit den Vorbestellungen“, meint Sid Meier schließlich – und lässt uns weiter im Unklaren.

Das ist nicht weiter schlimm, denn bald erscheint ja *Pirates!* für die Xbox. Meister Meier verspricht mindestens 20 Stunden Spielspaß, „wenn man sich ranhält“. Fest steht: Die Neuauflage wird mit zeitgemäßer 3D-Grafik, witzigen Geschicklichkeitsspielen und dem coolen Mehrspieler-Modus auch die Konsolenkinder der Neuzeit begeistern.

Interview

Sid Meier, 51,
Kult-Spieldesigner



Wir haben den Meister der Simulationsspiele zu seinem neuen Piraten-Abenteuer ausgefragt:

OXM: *Pirates!* ist Ihr erstes Xbox-Spiel – an welchen Titeln haben Sie denn vorher gearbeitet?

Meier: Ich war hier bei Firaxis ganz schön eingespannt. Zu meinen letzten Spielen zählen zum Beispiel *Sid Meier's Gettysburgh!*, *Alpha Centauri*, die *Civilization III*-Serie und *SimGolf* – um nur ein paar zu nennen.

OXM: Die Seeschlachten erinnern Filmfans an den Film *Master and Commander* – hatte er einen Einfluss auf die kleinen Änderungen im Spiel?

Meier: Wir haben uns den Film mit der ganzen Firma angeschaut und hatten eine Menge Spaß dabei. Bei Firaxis gibt es nämlich ein Motto: Wir machen die Nachforschungen erst nach dem Spiel (grinst). Nein, das stimmt nicht ganz, aber es macht deutlich, dass für uns der Spielspaß etwas wichtiger ist als der Realitätsbezug. Wenn man zu viele Bücher liest, kommt man zu leicht auf die Idee, mit seinem Wissen aufzutrompfen, statt sich auf das Spiel selbst zu konzentrieren.

OXM: Eine Frage vom Redakteur an den Spieldesigner: Was macht ein gutes Spiel aus?

Meier: Das Wichtigste ist natürlich der Spieler. Ihn muss man immer bei Laune halten und dafür muss der Spaß stimmen. Ich Sorge in meinen Spielen immer dafür, dass sich das Geschehen ausschließlich um den Spieler dreht ... Man muss die Leute dazu mit vielen interessanten Möglichkeiten versorgen, denn das bildet den Rahmen eines guten Spiels. Man soll sich wie ein Teil der Welt fühlen, um die sich das Spiel dreht. In *Civilization* spielt man zum Beispiel einen König – und Könige sind in der Regel liebenswerte Leute, oder? In *Pirates!* ist es ein verwegener Seeräuber, der durch seine Taten großen Einfluss auf die Karibik des 17. Jahrhunderts ausübt – so etwas ist echt cool.

OXM: Sehen Sie sich selbst immer noch als einer der Großväter der Spieleindustrie?

Meier: Na ja, man nannte mich mal den „Vater“ der Spieleindustrie ... (lacht). Sie wollen mir damit doch nur sagen, dass ich alt werde, oder?

Erster Eindruck

• Sid Meier's *Pirates!*

Legen Sie Ihre Goldstücke schon mal für dieses Spiel zur Seite. Hier erwartet Sie eine grandiose Genremischung mit hübscher 3D-Grafik, offenem Spielsystem und abwechslungsreichen Aufgaben. Zugegeben, Piraten sind nicht so cool wie Tommy Vercetti aus *GTA: Vice City*, dafür eignet sich *Pirates!* auch für die jüngeren Xbox-Spieler.



Was, wenn ein einfacher Algorithmus-Code den gesamten asiatischen Wertpapierhandel lahm legt, einen Stromausfall in New York verursacht oder die Kontrolle über Langstrecken-Raketen übernimmt?

IM JAHR 2007 IST DAS DIE REALITÄT.

Der einzige Programmierer, der den Schlüssel zu dem Algorithmus hat, ist plötzlich verschwunden. Finde ihn um jeden Preis oder die Kettenreaktion wird nicht mehr zu stoppen sein.

DER FEIND IST STÄRKER GEWORDEN. DU AUCH?



PlayStation 2

NETWORK PLAY



N-GAGE
NOKIA



31. MÄRZ 2005

WWW.SPLINTERCELL.COM

© 2005 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. PlayStation 2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox Logo, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE, and THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia, N-Gage, N-Gage GO, and N-Gage Arena are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Nicht verfügbar auf Nintendo GAMECUBE.



 TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY



UBISOFT™

Rainbow Six Lockdown

Im vierten Teil der Serie
kämpft die Elite-Einheit
gegen gut ausgebildete
Terroristen-Teams!



Von: Bernd Holtmann

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

Entführungen, Bombenattentate oder Politikermord – die internationale Antiterror-Einheit Rainbow kommt mit allem klar, was internationale Terroristen aushecken können. Das dachten wir bisher auch, schließlich haben Xbox-Spieler das Antiterror-Team schon in zwei Spielen über die ganze Welt geseht. Im März erscheint nun der vierte Teil der *Rainbow Six*-Serie: *Rainbow Six Lockdown* – und in dem steht das Antiterror-Team selbst unter Beschuss. Wie stark sich der Taktik-Shooter von seinen Vorgängern unterscheidet, hat uns Ubisofts Produzent Jean-Pascal Cambiotti höchstpersönlich bei einem Redaktionsbesuch Ende Januar erklärt: „Bei *Lockdown* konzentrieren wir uns wesentlich stärker auf die Handlung, bauen noch hübschere Zwischensequenzen ein und geben den einzelnen Teammitgliedern etwas mehr Spielraum, um ihren Charakter zu entfalten. Außerdem haben wir das Design der Levels stark verändert, denn die Missionen in *Lockdown* sind deutlich düsterer

als die in *Rainbow Six: Black Arrow*. Wir wollen den Spieler damit zwingen, die Nacht- und Infrarotsicht noch öfter zu verwenden als bei den Vorgängern.“ Abgesehen davon, erzählt er uns weiter, habe man die Levels in mehrere Abschnitte unterteilt, um das Potenzial der Einsatzorte auszuschöpfen. „Wir wollten die einzigartigen Levelumgebungen nicht schon nach einem Level verwerfen, sondern dem Spieler mehr Möglichkeiten geben, sich an die Umgebung zu gewöhnen.“ Ein netter Zug, schließlich versprechen Südafrika, die Niederlande, Schottland, Frankreich, Algerien, Gibraltar und Spanien reichlich Abwechslung.

Fans der Taktik-Shooter-Serie fällt vielleicht die veränderte HUD-Umgebung ins Auge: Sämtliche Spielanzeigen wie der Gesundheitsstand Ihrer Teammitglieder sowie Art und Munitionsvorrat Ihrer aktuellen Waffe werden in einem neuen Brillendisplays dargestellt, das Ihr virtueller Charakter trägt. Wie gehabt befehlen Sie Ihre Teamkollegen über das Fadenkreuz zu bestimmten Positionen, brechen Türen auf und lassen Räume stürmen. Dabei setzen Ihre Leute nicht nur Blitz- und Splittergranaten ein, sondern fahren

DAS TEAM IST ALLES! Der Mehrspieler-Modus

Bei einer Tasse Kaffee erzählte uns *Lockdown*-Produzent Jean-Pascal Cambiotti die ersten Details über die neuen Charakterklassen im Mehrspieler-Modus.

COMMANDO



Er ist der Kerl fürs Grobe, trägt schwere Rüstung, durchschlagsstarke Waffen und einen ballistischen Schild, mit dem er zum Beispiel andere Spieler im Capture-the-Flag-Modus schützen kann.

KAMPF-SANITÄTER



Beim Kampf-Sanitäter handelt es sich nicht um eine unterstützende Klasse. Er kann nicht nur verletzte Teammitglieder heilen, sondern den Gegnern auch mit Nervengas entgegenreten.

SPEC-OP



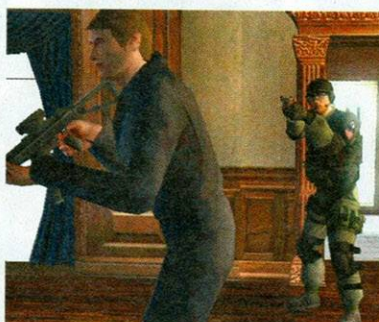
Der Spec-Op verfügt über ein Nachtsichtgerät und einen Wärmesensor. Mit seinem Störsender beeinträchtigt er den Radar und die Sprachübertragung der Gegner und kann über einen PDA auf Sicherheitskameras zugreifen.



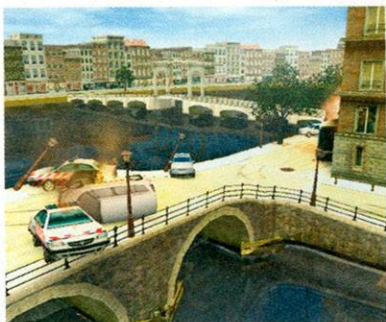
Einige Grafikeffekte (hier: Regen) sehen sehr gut aus. Auch die 3D-Performance stimmt.



Unser Team sichert gerade einen Raum.



„Und jetzt brav die Waffe fallen lassen!“



↑ Ein Abschnitt der Amsterdam-Mission.



↑ Sehr schön: die Spiegelungen im Wasser.

„Auch wenn die gezeigte Version schon sehr fortgeschritten und übersetzt war, gibt es noch ein paar Baustellen im Spiel.“

» auch harte Geschütze wie Hämmer und Schrotflinten auf. Außerdem spendiert Ubisoft den Spielern einen spektakulären neuen Ansichts-Modus über den Lauf der halbtransparenten Waffe. Dieser sieht in Bewegung überaus cool aus, auch wenn dabei ein beträchtlicher Teil des Sichtfeldes verdeckt wird.

Besonders viel Arbeit haben die Kanadier in die künstliche Intelligenz der neuen Gegner gesteckt, verriet uns Cambiotti: „Für *Lockdown* haben wir drei unterschiedliche KI-Stufen entwickelt. Die Gegner der ersten Stufe sind relativ dumm, tauchen besonders am Anfang des Spiels auf und passen in das Bild des fanatischen Kämpfers. Diese Kerle haben kein Verständnis für Kampfaktiken – und das merkt man ihnen auch an. Etwas besser ausgebildet sind die Klasse-2-Typen, denn die haben rudimentäre Kampfkenntnisse und gehen zum Beispiel in Deckung. Richtig fies sind die Gegner, die im Team arbeiten. Sie gehen

wie das Rainbow-Team selbst vor, geben sich Feuerschutz und stürmen Räume.“ Die Zeiten, in denen man in den *Rainbow Six*-Spielen nur eine Menge Patrouille laufender Terroristen umgesehen hat, sind also Vergangenheit.

Neben den Einzelspielermissionen gibt es zehn separate Mehrspielerkarten für den stark verbesserten Netzwerk- und Online-Modus: „Schließlich wissen wir ja, dass unsere Fans eine Menge erwarten. Wir haben uns deshalb eine Menge cooler Sachen ausgedacht, die es in der Serie vorher noch nicht gab. Statt sich nämlich immer mit den gleichen Möglichkeiten ins Schlachtgetümmel zu stürzen, können Sie in *Lockdown* wie in einem Rollenspiel einen eigenen Charakter erschaffen und bei Online-Spielen sogar virtuelle Erfahrungspunkte verdienen. Diese Credits können Sie zum Beispiel dazu verwenden, Ihrem Charakter eine neue Uniform, Kopfbedeckung oder spezielles Equipment zu verpassen“, meint Cambiotti,

als er uns den Controller in die Hand drückt. Den neuen Karriere-Modus nennt Ubisoft „Persistent Elite Creation Mode“ (oder PEC-Modus) – ein etwas sperriger Name, der verdeutlichen soll, dass die Charakterinformationen permanent auf dem Server gespeichert werden. Das gab es in den vergangenen *Rainbow Six*-Spielen nicht.

Auch wenn die gezeigte Version schon sehr fortgeschritten, spielbar und in großen Teilen übersetzt war, gibt es einige Baustellen, an denen die Programmierer noch arbeiten. In diese Kategorie fallen zum Beispiel die Animationen der Teamkollegen, denn die wirken noch sehr hölzern, vor allem, wenn sich die Kameraden bis zum Zielpunkt bewegen und dann wie durch Magie um die eigene Achse drehen. Von der KI selbst konnten wir uns noch keinen Eindruck verschaffen, denn die Vorschauversion ließ die Xbox überraschend oft abstürzen. Besonders viel versprechen wir uns von dem Online-Karriere-Modus, der Fans der Serie zu mehr Teamarbeit auffordert, ohne Neueinsteiger dadurch zu vergraulen. Auch die neu eingeführten Charakterklassen (siehe Extrakasten) sind ein großer Schritt in Richtung Action-Shooter. Wenn dann noch die Team- und Clanverwaltung reibungslos funktioniert, wird *Rainbow Six: Lockdown* nicht nur ein würdiger Nachfolger, sondern auch ein echtes Online-Fest für Ego-Shooter-Fans.

Bonus-Info

DEM INGENIEUR ...

Neben dem im Kasten vorgestellten Charakterklassen gibt es auch den Engineer, der nicht nur Türen und Tore öffnen und schließen, sondern auch kleine Geschütztürme aufstellen kann, um Levelabschnitte von Gegnern freizuhalten.

HOL DEN KANISTER

Im klassischen Mehrspieler-Modus Capture the Flag dreht sich in *Lockdown* (wieder) alles um einen Kanister mit hochgiftigem Inhalt. Wenn Sie diesen Kanister in den Händen halten, kann der Engineer verschlossene Levelabschnitte öffnen, um Ihnen die Flucht aus der feindlichen Basis zu erleichtern.

Erster Eindruck

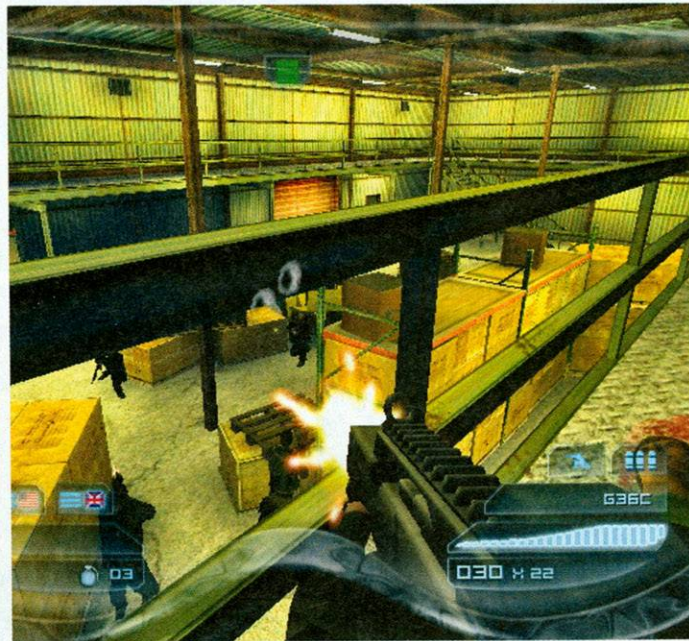


» Rainbow Six: Lockdown

Eines vorweg: *Lockdown* besitzt nicht die grafische Raffinesse des kommenden *Splinter Cell*. Es erwartet uns ein vielversprechender Taktik-Shooter mit Fokus auf der Handlung und filmähnlicher Aufmachung. Die *Rainbow Six*-Serie entwickelt sich weiter – und zwar so, wie wir es mögen!



↑ Feuer frei: Ihre Teamkollegen feuern bei Feindkontakt automatisch.



↑ Die Levelkarten in *Lockdown* sind aufwendiger und detailreicher als zuvor.

DEAD OR ALIVE



ULTIMATE™



Kämpf zu Hause gegen Freunde
Oder mach sie online fertig



TECMO

100% GAMES

DEAD OR ALIVE®
ONLINE™

www.doultimate.com



It's good to play together

Dead or Alive Ultimate™ und Dead or Alive®. © Tecmo, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004. Tecmo® und das Tecmo Logo sind eingetragene Markenzeichen von Tecmo, LTD. Microsoft, Xbox, Xbox Live, das Live Logo und die Xbox Logos sind eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Conflict: Global Terror

Golfkrieg und Vietnam sind passé. Pivotal Games bekämpft den Terror nun rund um den Globus.

Von: Manfred Reichl

Entwickl.: Pivotal Games	Genre: Taktik-Shooter
Publisher: SCI Games	Live: Nicht bekannt
Spieler: 1-4	Termin: 4. Quartal
www.sci.co.uk	

Eine kleine, beschauliche Stadt in England ist die Heimat eines der fleißigsten Entwickler-Studios. Im idyllischen Bath werkeln die Jungs und Mädels von Pivotal Games derzeit emsig an ihrem fünften Spiel für die Xbox. Nach *The Great Escape* - *Gesprenzte Ketten*, zwei *Conflict: Desert Storm*-Teilen sowie zuletzt *Conflict: Vietnam* beschert man uns im Herbst dieses Jahres *Conflict: Global Terror*. Die Herstellung des Spiels befindet sich bereits in der heißen End-

phase, ließ uns Geschäftsführer Jim Bambra bei einem Besuch wissen. Eigentlich sei der Titel sogar schon fertig, nur das so genannte „Polishing“ (Feinschliff) stehe noch an, versicherte er uns. Dafür habe man so viel Zeit wie noch nie zuvor bei einem anderen Spiel. Bisher ist die Veröffentlichung mit „Herbst“ allerdings noch sehr unpräzise terminiert.

Wie der Name des Titels schon verrät, verspricht es den Spieler diesmal nicht wie in den drei *Conflict*-Spielen zuvor an einen einzigen Schauplatz, sondern an mehrere Orte rund um den Globus. Unter anderem geht es in Kolumbien, Südkorea, Nordafrika, Kaschmir, in der Ukraine und auf den Philippinen zur Sache. Lieferten die drei ersten *Conflict*-Teile zudem mit dem Golf- und dem Vietnamkrieg noch reale Szenarien, setzt man diesmal auf eine fiktive Handlung. Es dreht sich alles um die

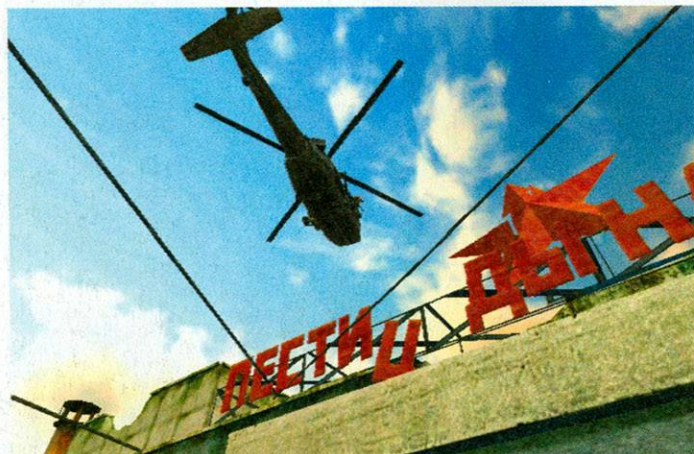
Terrororganisation „March 33“. Diese hat sich zum Ziel gesetzt, der Welt eine neue, faschistische Ordnung aufzudrücken, und lässt dafür eine Welle der Gewalt und der Einschüchterung auf den blauen Planeten hereinbrechen.

Es liegt dann an den vier altbekannten *Desert Storm*-Veteranen Bradley, Jones, Connors und Foley, den Bösewichtern Einhalt zu gebieten. Im Jahr 2006 findet sich das Quartett in Kolumbien wieder, um eine Drogenfabrik zu zerstören und den Oberschurken dingfest zu machen. Ein Maulwurf in den Reihen der eigenen Befehlshaber sorgt jedoch dafür, dass die Aktion in einem Fiasko endet, und die vier werden gefangen genommen. Ihnen gelingt zwar die Flucht, allerdings zu einem hohen Preis: Um sein Team zu retten, begibt sich Foley in Gefahr und wird nach dem Einsatz als „Im Kampf vermisst“ gemeldet. Nach der

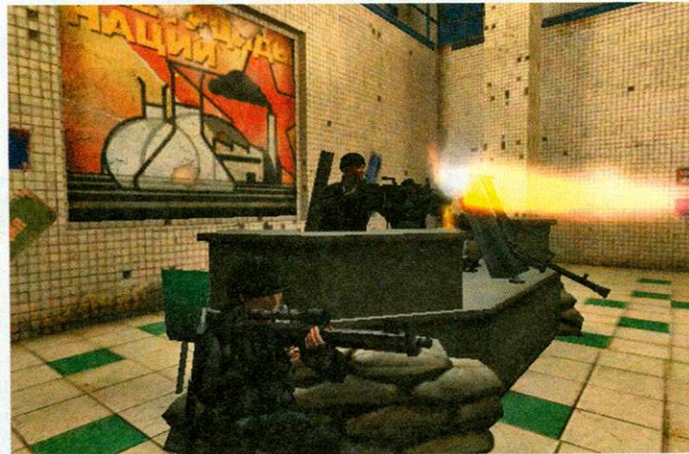
Bonus-Info

ODESSA

Die Handlung des Spiels ist zwar fiktiv, bei der Herkunft der Terrorgruppe „March 33“ spannten die Hersteller jedoch einen Bogen zu einem zeitgeschichtlichen Hintergrund: „March 33“ soll aus der Gruppe der so genannten ODESSA-Nazis hervorgegangen sein. Berichten zufolge handelt es sich dabei um eine Geheimorganisation der einstigen SS, die nach dem Zweiten Weltkrieg dafür sorgte, dass viele Nationalsozialisten aus Deutschland fliehen konnten.



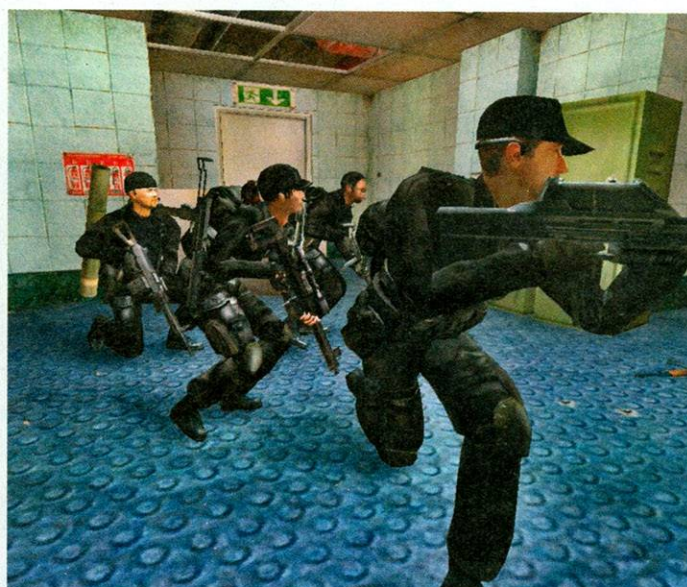
↑ Wie in den „alten“ Conflict-Spielen greifen auch wieder Helis den Spieler an.



↑ Bei so viel Feuerkraft haben die Feinde gegen Ihr Quartett keine Chance.



↑ Auch die Präsentation soll spektakulärer ausfallen als in den Teilen zuvor.



↑ Bewegen Sie das komplette Team, bieten Sie dem Feind mehr Angriffsfläche.

» Rückkehr des Teams wird Foley durch die Scharfschützin Carrie Sherman ersetzt. Bei einem weiteren Einsatz in Südkorea kommt das Team dann hinter die Pläne von „March 33“ und die Jagd auf den Maulwurf beginnt. Die Story soll dabei mit sehr viel mehr Dialogen vorangetrieben werden als in den *Conflict*-Spielen zuvor, berichteten uns die Jungs bei Pivotal.

Das Gameplay selbst läuft jedoch genauso teamorientiert ab wie in der Vergangenheit. Ein verbessertes Kontrollschema soll allerdings dafür sorgen, dass Sie schneller auf die Aktionen der vier Teammitglieder Einfluss haben. So sind nun für einige Befehle Shortcuts auf dem Display sichtbar, die den Zugriff erleichtern. Das überarbeitete Befehlssystem soll es Ihnen außerdem ermöglichen, Befehle mit Zeitverzögerung zu erteilen, sodass Sie Feinde auch mit gut geplanten Formationsangriffen aus der Reserve locken können. Außerdem haben die Spielfiguren allesamt brandneue Fähigkeiten gelernt. Erstmals springen sie nun über Objekte, klettern



» ↑ Die künstliche Intelligenz der Feinde wird verbessert und diese achten nun mehr auf ihre Deckung.

DIE FANTASTISCHEN VIER Drei alte Haudegen und ein Frischling



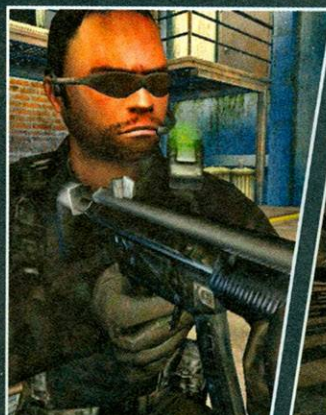
Sie steuern im Spiel drei altbekannte Charaktere, die Sie schon aus den beiden *Conflict: Desert Storm*-Spielen kennen dürften, sofern Sie diese Titel gespielt haben. Diese drei Jungs sowie das neue Teammitglied stellen wir Ihnen nun näher vor.



JOHN BRADLEY Der Anführer des Teams hat das Kommando und gibt stets die Marschroute vor.



MICK CONNORS Der Spezialist für schwere Waffen ist Ihr Experte, wenn es darum geht, Panzer zu bekämpfen.



DAVID JONES Als Sprengstofffachmann versucht er, jedes Problem mit einem lauten Knall zu lösen.



CARRIE SHERMAN Nach Paul Foleys tragischem Abgang stößt die Scharfschützin neu zum Team hinzu.



↑ In der Dunkelheit weist die Nachtsicht den richtigen Weg.



↑ Scharfschützin Sherman schaltet Feinde aus der Distanz aus.



↑ Dank neuer Engine wird das Spiel mit mehr Details glänzen als die Vorgänger.

Bonus-Info

BLUT

In diesem Spiel wird es weitaus blutiger zugehen als in den anderen Conflict-Teilen. So spritzt der rote Lebenssaft nun beispielsweise nach Treffern an Wände und läuft langsam daran herunter. Allerdings nicht in der deutschen Version, ließ man uns bei Pivotal wissen. Hierzulande streben die Macher mit Ihrem Spiel eine Jugendfreigabe ab 16 Jahren an.

» durch geöffnete Fenster in Gebäude hinein, steigen Leitern hinauf oder seilen sich ab. Um das Team in den Arealen obendrein einfacher positionieren zu können, kommt nun – ähnlich wie in *Full Spectrum Warrior* – eine neue 3D-Zielmarkierung zum Einsatz. Eine weitere wesentliche Änderung im Vergleich zur Steuerung der Vorgänger wird das Zielsystem sein. Das Auto-Aiming, bei dem Feinde automatisch ins Visier genommen werden, ist nun Geschichte und Präzision ist somit in den Feuergefechten gefragt. Doch nicht nur deswegen wird Ihnen das Spiel mehr Geschick abverlangen. Vor allem eine verbesserte Gegner-KI soll Ihnen das Leben schwerer machen. Das Verhalten der Widersacher wird sich dabei laut Alex McLean (Technischer Leiter bei Pivotal) mehr denn je an Ihr eigenes Vorgehen anpassen. Lassen Sie beispielsweise ein Teammitglied alleine zurück, so nehmen es

die Feinde in die Zange. Sogar Rauchgranaten setzt der Feind ein, um selbst ungefährdeter den Rückzug antreten zu können. Stehen zudem Ihre eigenen vier Spielfiguren allesamt auf einem Fleck, werden die Kontrahenten verstärkt versuchen, mit Granaten die ganze Bande auf einmal zu eliminieren. Außerdem versprach man uns Schurken, die mehr auf die eigene Deckung achten, sich gegenseitig Feuerschutz geben und weitaus aktiver sind als in den Vorgängern.

Die Engine wurde zudem von Grund auf neu programmiert und um die Ragdoll-Physik erweitert. Dabei passen sich die Körper der Spielfiguren nun bei Krafteinwirkung realistisch den Objekten in den Arealen an, beispielsweise bei Stürzen über Geländer. Außerdem verspricht man eine verbesserte Fahrzeugsteuerung und Levels, in denen mehr zerstört werden kann als in den letzten Spielen.

Auch grafische Verbesserungen sind zu erwarten. So sahen die Charaktere und deren Uniformen und Waffen jetzt schon detaillierter aus als in den Vorgängern. Möglich machen es – laut Pivotal Games – 80 Prozent mehr Polygone als in den ersten beiden Conflict-Teilen. Zudem sehen die Licht- und Schatten-Effekte sowie die Animationen nun auch deutlich besser aus.

Erster Eindruck

Conflict: Global Terror

Conflict: Global Terror wird nicht einfach nur ein neues Conflict-Spiel. Die Entwickler streben zahlreiche sinnvolle Überarbeitungen an. Um das Spiel zugänglicher und abwechslungsreicher zu machen, bastelt man an der Steuerung und an den Fähigkeiten der vier Hauptdarsteller. Grafisch wird der neueste Teil ebenfalls zulegen.



BEWEGUNG, BEWEGUNG! Das Aktionsrepertoire der Protagonisten vergrößert sich deutlich.

In den Vorgängern Conflict: Desert Storm I, II und Conflict: Vietnam waren die Titelhelden in ihren Bewegungen sehr eingeschränkt. In Conflict: Global Terror haben die Hauptdarsteller nun deutlich mehr Aktionen drauf, wodurch der Spielverlauf wesentlich dynamischer werden soll, als er es in den Vorgängern war.



SPRINGEN Über hohe Geländer zu springen, ist ab sofort ein Leichtes für die vier Hauptpersonen des Spiels.



EINSTEIGEN Räume betritt Ihr Quartett nun nicht mehr ausschließlich durch Türen, sondern auch durch Fenster.



KLETTERN Über Leitern oder Seile erreichen Sie jetzt Orte, die das Vorankommen erheblich erleichtern.

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.

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

☒ **Ja, ich möchte 3 Ausgaben von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN mit DVD im Miniabo für nur € 15,90!**

Absender (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Strasse, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

☐ Bequem per **Bankeinzug**

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

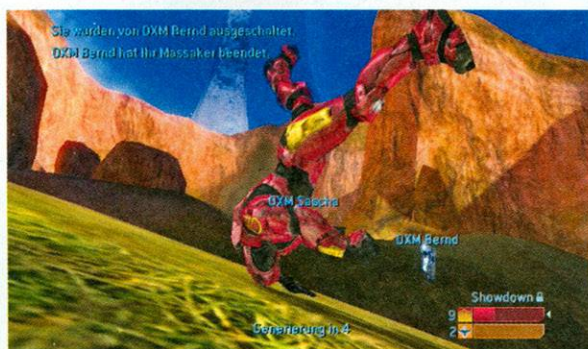
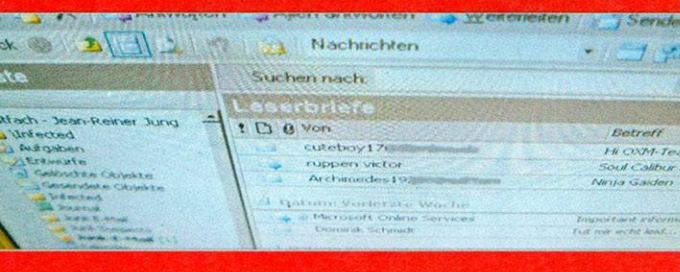
Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen **Rechnung**

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten

PostEingang



EIN HERZ FÜR OFFLINE-SPIELER

Liebe OXM-Redaktion, nach einiger Zeit möchte ich mich mal wieder melden und ich weiß durchaus, dass diese Mail sehr lang ist, aber ich hoffe, dass ihr sie trotzdem interessant und die Zeit und Muße findet, sie durchzulesen. Ich spiele gerne an der Xbox, auch hin und wieder Renn- und Action-Spiele im Multiplayer-Modus mit meinem Bruder oder Freunden. Das macht wirklich Spaß. Aber ich muss gestehen: Mich interessiert Xbox Live ungefähr genau so sehr, wie wenn in China ein Sack Reis umfällt.

Ich weiß, ich weiß, jetzt könntet ihr wieder die Argumente anbringen: „Aber das macht doch noch viel mehr Spaß, mit anderen Leuten zu spielen.“ Oder: „Du musst das einfach mal versuchen.“ Und so weiter und so fort ... Doch die Wahrheit ist: Ich will gar nicht! Das hat Kosten- und - noch viel relevanter! - Zeitgründe. Denn wenn ich im Monat normalerweise ohnehin keine fünf Stunden



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.

zum Spielen komme, lohnt es sich nicht, noch fünf Euro zusätzlich für Xbox Live auszugeben. Ich halte Xbox Live für eine zwar nette, aber für mich letztendlich unnötige Spielerei, (...). Es gibt mir persönlich nichts, anonym mit wildfremden Menschen über Headset zu kommunizieren und ein Konsolenspiel zu zocken. Ich will den Mitspieler im gleichen Raum sehen und vor allem kennen. Es wäre wahrscheinlich anders, wenn ich über Xbox Live mit Freunden, die weit entfernt wohnen, spielen könnte. Aber leider gibt es im Freundes- und Bekanntenkreis von meinem Bruder und mir keine einzige Person, die eine Xbox besitzt. (...)

Dazu kommt, dass ich eigentlich Ego-Shooter gar nicht sonderlich mag. Sport- und Rennspiele gibt es zwar auch bei Xbox Live – hier genügen mir allerdings die Offline-Matches mit meinem Bruder oder Freunden –, aber in erster Linie werden ja sonst nur Shooter online gezockt.

Mir haben sowohl *Halo* als auch *Splinter Cell 1* und *2* sehr gut gefallen, aber eben nur in der storybasierten Einzelspieler-Kampagne mit guter Handlung, Spannung und Kopfarbeit. Ich hasse es, wenn ich einfach nur rumlaufen und sinnlos auf alles ballern muss, was sich bewegt. Ich finde das vollkommen langweilig und moralisch bedenklich. (...)

Letzten Endes könnte es mir das alles ja egal sein. Ich gönne jedem den Spaß, den er dabei hat, online über Xbox Live zu spielen. Das Problem ist nur: In den letzten Monaten haben Xbox Live und Online-Multiplayer immer mehr Beachtung, nicht nur in den Medien im Allgemeinen, sondern speziell auch im OXM, erfahren. Man könnte fast meinen, Xbox-Live-Support wäre heute wichtiger als eine vernünftige Einzelspieler-Erfahrung. (...) Ich würde mir für die Zukunft nur wünschen, dass ihr ein paar der hier erwähnten Gedanken beim Schreiben eurer Tests berücksichtigt und vielleicht gerade bei der Wertung die Einzelspieler-Elemente entsprechend ihrer Relevanz bei der Xbox-Spielergemeinschaft wieder mehr berücksichtigt – gerade bei solchen Hype-Titeln wie *Halo 2*. Denn, wie gesagt, die Abschnitte eures Hefts, die sich auf Xbox-Live-Funktionen der Spiele beziehen, interessieren mich nicht wirklich und die überspringe ich meistens. Und wenn mich ein Großteil des Hefts nicht anspricht oder ich mich auf eure Tests nicht mehr verlassen kann, habe ich auch keine Motivation, es zu kaufen. Und so geht es wohl noch mehr Lesern (wahrscheinlich über 50 Prozent eurer potenziellen Käufer).

Ich möchte, dass ihr wisst, dass es da draußen auch Leute wie mich gibt, für die Xbox-Live- und Multiplayer-Unterstützung vollkommen unwichtig sind. Nach wie vor lese ich euer Magazin gerne und freue mich schon auf die nächste Ausgabe mit dem *Oddworld: Strangers Vergeltung*-Test, das (glücklicherweise ;-)) überhaupt keine Multiplayer-Unterstützung hat, und wünsche euch für die Zukunft alles Gute. Viele Grüße!

Lars Adrian (per E-Mail)

Hallo Lars,
früher hast du uns ja nach jeder Ausgabe einen Brief geschrieben und nachdem seit einiger Zeit nichts mehr kam, hatten wir uns schon Sorgen gemacht. Aber jetzt ist ja alles klar – du hast in den letzten Wochen deinen Roman ... äh ... Brief verfasst, den wir hier aus Platzgründen leider nur auszugsweise wiedergeben können.

Einer der Gründe für die Einführung einer Multiplayer-Wertung war für uns, die Leser zufrieden zu stellen, die wie du kein Interesse an Link-Sessions oder Online-Duellen haben. Während früher sowohl der Spaßfaktor für Einzel- als auch für mehrere Spieler zur Gesamtwertung beigetragen hat, haben wir jetzt beides aufgesplittet. Singles spielen jetzt nur noch auf die Einzelwertung, während die E-Sports-Gemeinde sich die Multiplayer-Wertung schnappt. Wir meinen, dass beiden Fraktionen Tribut gezollt wird.

Von einer Übervorteilung der Xbox-Live-Fans kann unserer Meinung nach keine Rede sein. Wer gerne online zockt, findet bei uns alle Informationen, die er braucht, und Offline-Freunde kommen auch nicht zu kurz. Seiten nur für Live-Spieler gibt es bei uns eigentlich nur zwei: die Xbox-Live-News und der OXM-Online-Cup. Bei einem Heftumfang von 100 Seiten kann man das den Online-Usern doch gönnen, oder?



HALO 2 EASTEREGGS

Hallo, liebes OXM!

Ist euch schon mal aufgefallen, dass sich in *Halo 2* in fast jedem Level in der Einzelspieler-Kampagne ein Easteregg in Form von Oddballs (wie man sie vom Multiplayer-Modus kennt) versteckt hält?

Abgefahren Idee von Bungie! Es gibt z. B. so einen Oddball gleich am Anfang. Wenn man dem Sarge begegnet, muss man warten, bis er „Muss ich vielleicht bitte sagen?“ spricht, und erst dann in diesen Lift einsteigen. Wenn man

Kurz & knapp

KABELLOS

Eine Frage: Wo und ab wann bekommt man das neue, kabellose Headset von Logitech? Nach dem Lesen Ihres Artikels wollte ich es kaufen, aber kein Händler hat je davon gehört.

Micha (per E-Mail)

etwas länger unter den Nägeln brennt!! Wird eventuell daran gedacht, auch uns Konsolisten mit dem RPG *Die Schlacht um Mittelmeer* zu beglücken? Mit Grüßen aus dem sonnigen Sauerland

Matthias Morgenstern (per E-Mail)

Hi Micha, schau doch mal auf der Webseite von Logitech www.logitech.com - dort gibt es einen Online-Shop, bei dem man das Gerät bestellen kann.

Hallo Matthias, *Die Schlacht um Mittelmeer* ist bisher den PC-Benutzern vorbehalten. Eine Umsetzung dieses Strategiespiels ist bisher nicht angekündigt und auch eher unwahrscheinlich. Auf der anderen Seite kommen PC-Benutzer wiederum nicht in den Genuss von *Der Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter*, welches nur die Konsoleros zocken

MEHR HERR DER RINGE

Hallo, liebes OXM-Team!! Ich hab mal eine Frage, die mir schon



dürfen und das wohl auch nicht für den PC umgesetzt wird.

OFFLINE-SCHUMMELPOWER

Gibt es ein Mogelmodul für die Xbox, ohne dass man Internet braucht?

Michael Kluth (per E-Mail)

Hallo Michael, Wir sind eigentlich recht froh

darüber, dass es keine Mogelmodule, Schummel-CDs oder sonstige Tools für die Xbox gibt. Denn im Programmcode herumdoktern sollte etwas sein, das den Spieleentwicklern vorbehalten bleiben sollte.

Solltest du bei einem Titel aber wirklich mal nicht mehr weiterkommen, so sind das Action Replay oder die Savegames auf unserer Disk eigentlich eine feine Sache.

sich nun in diesem Gefährt an die vordere Glaswand stellt und dann wartet, bis man zu einer Gruppe Kisten kommt, hat man auf einmal so einen Schädel in der Hand. Wichtig: Dieser Tipp funktioniert nur im legendären Schwierigkeitsgrad! Jeder dieser Schädel schaltet besondere Fähigkeiten frei. Beispiele: Das HUD verschwindet, Grunts explodieren wie Plasmagranaten, wenn man sie mit einem Headshot kilt, man kann sich jederzeit tarnen, auch als Chief usw.

Probiert es mal aus, es ist echt witzig.

Bernhard Topeiner (per E-Mail)

DIE SPIELE DES JAHRES

Hi OXM-Team!

Also, eure Wertungen im Heft sind ja meist voll in Ordnung, aber wieso hat *Halo 2* eine so hohe Wertung bekommen und ist auch noch Spiel des Jahres 2004 geworden? Im Vergleich zum ersten Teil hat sich doch kaum was getan und von all den angekündigten Vehikeln ist auch nichts zu sehen (s. Leserbrief 02/05).

Hier meine ganz persönlichen Hits 2004:

(Anm. der Redaktion: siehe Kasten unten)

Daniel Sonnenberg (Borken)

WO KOMMEN DIE KLEINEN DOWNLOADS HER?

Hallo Xbox-Magazin-Redaktion!

Euer Magazin für die Xbox finde ich sehr gut und auch die beiliegende DVD ist jedes Mal gut gefüllt, sowohl mit vielen spielbaren Titeln als auch mit Videos.

Meine eigentliche Frage ist allerdings, wie ich denn als Nicht-Nutzer von Xbox Live an die zusätzlichen „Inhalte“ für viele Xbox-Spiele kommen könnte. Ich denke da generell an alle Spiele-Genres, die es auf der Xbox gibt: neue Levels für Action-Games, neue Autos und Strecken für Rennspiele, Bonusinhalte für Rollenspiele usw.

Könnt ihr mir da weiterhelfen? Gibt es irgendwelche DVDs, die man käuflich erwerben kann?

Mit freundlichen Grüßen

Erich Kerner (Aystetten)

Hallo Erich,

sagen wir es mal so: Neben dem Online-Multiplayer-Erlebnis ist einer der Hauptgründe für Xbox Live der Download-Inhalt. Diesen kann man im Normalfall nur exklusiv im Netz herunterladen. Eine von dir vorgeschlagene Disk, die von Microsoft vertrieben wird und den Inhalt auch für Offline-Zocker zur Verfügung stellt, gibt es im Regelfall nicht. Ab und zu läuft jedoch die eine oder andere Online-Exklusivität ab - und dann sind wir die ersten, die den Download auf DVD pressen.

Dies war zuletzt in unserer Ausgabe 10/2004 mit zwei Downloads zu *Armed & Dangerous* der Fall, die man außerhalb von Xbox Live nur auf unserer DVD finden konnte. Auch in Zukunft werden wir alle freigegebenen Downloads auf unsere Disk pressen, sodass auch Offliner in den Genuss neuer Levels kommen.

DANIEL SONNENBERGS TOP 5 2004



Platz 1 FABLE

Zwar etwas kurz, aber spielerisch top!

Test in Ausgabe 01/2005 | Microsoft



Platz 2 STAR WARS: BATTLEFRONT

der beste Multiplayer-Hit des Jahres!

Test in Ausgabe 10/2004 | Activision



Platz 3 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Weniger Ruckler, mehr Wagen, frei befahrbare Stadt!

Test in Ausgabe 11/2004 | Electronic Arts



Platz 4 SHADOW OPS: RED MERCURY

Geniale Atmosphäre!

Test in Ausgabe 07/2004 | Atari



Platz 5 RALLISPORT CHALLENGE 2

„Fotorealistische“ Grafik, gute Motivation!

Test in Ausgabe 06/2004 | Microsoft

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 inzwischen immer noch keine Zeit gefunden, seinem Friseur mal einen Besuch abzustatten, und ist nebenbei auch noch vollkommen von seinem Bartexperiment Nummer 61 überzeugt.

SPIELT DERZEIT:
Dead or Alive Ultimate, Cold Fear und (natürlich) OutRun 2 (Xbox Live)

HÖRT DERZEIT:
Soundtrack James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau, Chill Out (The KLF) und Klassik-Radio (Jean wird so langsam wirklich alt)



Bernd Holtmann (26)
// REDAKTEUR

Freut sich wie ein Schneekönig auf Doom 3 und stimmt sich mit der PC-Version schon einmal für den Test in der nächsten Ausgabe ein.

ÄRGERT DERZEIT:
Das Wetter und der kurze Umfang von Project: Snowblind

LIEST DERZEIT:
Den OXM-Inhaltsplan – und stellt fest, dass noch vier Seiten ausstehen <eeek>



Manfred Reichl (30)
// REDAKTEUR

Den Fußballfan hat der Schiedsrichterskandal nicht erschüttert. Vielmehr behauptet er, dass ihm so was schon immer klar war, denn in jeder Saison, in der sein FC Bayern nicht Deutscher Meister wurde, konnte es ja nicht mit rechten Dingen zugegangen sein.

SPIELT DERZEIT:
Oddworld, Cold Fear, Mercenaries ...

PROTZT DERZEIT:
Damit, dass er ab Mai einen Audi TT Roadster fahren wird.



Sascha Dowidat (28)
// FREIER MITARBEITER

Ist froh, zur Faschingszeit nicht im heimischen Westfalen zu verweilen, und hat mit Manfred und Jean ein Sondereinsatzkommando gegen Karnevalsumzüge und groben Unfug gegründet. Seitdem ist Helau in der Redaktion verboten :-)

SPIELT DERZEIT:
Erneut Burnout 3 und Project Zero II

HÖRT DERZEIT:
Fast jeden Morgen um 8 Uhr den Staubsauger seiner Nachbarn "nerv"



Jana Mahnke (26)
// FREIE MITARBEITERIN

Hat es trotz fettem Schnee leider immer noch nicht geschafft, das erste Mal in ihrem Leben Ski laufen zu gehen. Freut sich deswegen nun eher schon auf den Sommer mit Sonne, Strand und Meer – wenn sie denn Zeit für so etwas findet "seufz"

SPIELT DERZEIT:
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

HÖRT DERZEIT:
Once (Nightwish), Espiracion (Gotan Project) und Scissor Sisters (Scissor Sisters)



Florian Hannich (20)
// LAYOUT

Hat im Zimmer seines Mitbewohners das Wand-anmal-Projekt Nr. 2 gestartet. 10 Liter Fingerfarben in der Regenbogen-Edition können verheerende Auswirkungen auf die psychische Weiterentwicklung von Kuschtigern haben.

SPIELT DERZEIT:
Mit den weißen Klumpen vor der Tür

HÖRT DERZEIT:
Blind Melon (Danke Fix!)



Lars Kromat (31)
// LAYOUT

Trainiert derzeit für den Titel „Mister Fitness 2010“ und gibt in der Redaktion nun ständig mit seinem wachsenden „Pectoralis major“ an.

HAT ABGENOMMEN:
6 Kilo in nur 9 Wochen

FREUT SICH DERZEIT:
Auf den anstehenden NYC-Trip sowie immer mehr auf das kommende DMB-Album



Wojtek Bruchnicki (23)
// LAYOUT

Will diese Stelle mal nutzen, um einer Freundin Mut zuzusprechen. Natascha sieht sich momentan nämlich einer riesigen Horde kleiner Menschen gegenüber, die ihr das Leben schwer machen ... ts, ts, Kinder ...

SPIELT DERZEIT:
NBA Street V3

NICHTRAUCHER-STATUS:
Konsequent und ausdauernd!

Die Tests

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



Das Warten hat sich gelohnt.

Noch kurz vor Weihnachten hatten wir uns gefragt, wo denn all die Weihnachtshits abgeblieben sind. Denn außer *Halo 2* und *Need for Speed Underground 2* gab es eigentlich nicht allzu viel für den frisch gebackenen Xbox-Jüngling. Doch schauen Sie mal in diesen Test-Teil! Da sind sie alle! Und im nächsten Monat dürfen wir die weiteren Nachzügler willkommen heißen.

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



034 ODDWORLD: STRANGERS VERGELTUNG

070 Böse Nachbarn

Sie sind böse und sie wohnen gleich nebenan.

040 Cold Fear

Hier beginnt der Albtraum jedes Seefahrers.

045 Constantine

Auch sein Atem ist waffenscheinpflichtig.

062 Dead or Alive Ultimate

Jetzt ist die Trilogie auf der Xbox komplett.

067 FIFA Street

Und so beginnt eine weitere Sport-Serie von EA.

044 Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse

Düster und albern - eine merkwürdige Mischung

052 Mercenaries

Hey, hier bekommen Sie die richtig großen Waffen.

066 NBA Street V3

Spielerisch und grafisch absolut top!

038 Otogi 2:

Immortal Warriors

Eine kleine Nachhilfestunde in japanischer Mystik

039 Project Zero II: Crimson Butterfly - Director's Cut

Haben Sie auch an den Farbfilm gedacht?

048 Project: Snowblind

Endlich mal wieder eine frische Waffenauswahl

060 Robotech Invasion

Hier kommt ein feines Actionspiel zum Sparpreis.

061 Sonic Mega Collection Plus

Zwanzig tolle Mega-Drive-Spiele auf einer Disk

056 Star Wars KOTOR II: The Sith Lords

Neues Entwickler-Team trifft auf alte Spiele-Engine.

068 UEFA Champions League 2004-2005

Was taugt die überarbeitete FIFA-Engine?

070 MechAssault 2: Lone Wolf

Hier kommt der versprochene Multiplayer-Nachtest.

062 Hardware

Das neueste Zubehör im Test

NUR FÜR
XBOX

Das offizielle
XBOX
Magazin

ELITE

Das offizielle
XBOX
Magazin

SPIEL
DES
MONATS

Oddworld Strangers Vergeltung

Mit lebender Munition und lässigen Sprüchen schießt sich dieser Gringo in die Xbox-Hitliste: Feuer frei für den ersten Knüller-Shooter 2005!

Von: Bernd Holtmann

Publ.: Electronic Arts	Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch	USK: Ab 12 Jahren
Spieler: 1	Termin: März 2005
www.electronic-arts.de	

Oddworld Inhabitants? Hinter diesem merkwürdigen Namen verbirgt sich eine der kreativsten Softwareschmieden unseres Planeten. Dass die Mitarbeiter einen schrägen Humor haben, haben sie der Spielergemeinde zuletzt 2002 mit ihrem Xbox-Debüt *Oddworld: Munch's Oddysee* bewiesen. Seitdem wurde es um die gewitzten Amis aber sehr still – zumindest bis uns Firmenpräsident Lorne Lanning im vergangenen September in der Redaktion besuchte. Der Grund für die lange „Abwesenheit“: Statt an einem weiteren Jump & Run werkelte man in den vergangenen Jahren an einem handfesten Ego-Shooter! Der Ersteindruck (siehe Vorschau in OXM 10/04) war überzeugend, allerdings ist seitdem einige Zeit vergangen. *Halo 2* wurde im November prompt zum Kassenschlager – und gleichzeitig zum neuen Maßstab für jeden neuen Xbox-Shooter. Wie sich *Stranger* im Vergleich zum Master Chief schlägt, erfahren Sie auf den nächsten Seiten!

Inhaltlich hat *Strangers Vergeltung* mit den bisherigen Spielen von *Oddworld Inhabitants* nichts zu tun. Statt des schlaksigen Schussels Abe aus *Munch's Oddysee* steuern Sie einen recht einsilbigen Kopfgeldjäger mit tiefer Stimme und lässigem Western-Outfit. Wo der düstere Kerl herkommt, weiß niemand. Lediglich der Arzt kennt ihn etwas genauer, denn bei ihm soll *Stranger* wegen eines Gesundheitsproblems unters Messer. Mehr als den Preis der obskuren Operation erfährt der Spieler vorerst nicht. Um an die benötigten 20.000 Moolah zu gelangen, muss *Stranger* eine ganze Weile sparen – und viele Fieslinge einbuchen. Statt sich nun, wie im Wilden Westen so üblich, beim Sheriff über gesuchte Schurken

zu informieren, erhält *Stranger* seine Aufträge nacheinander in so genannten Kopfgeldstuben.

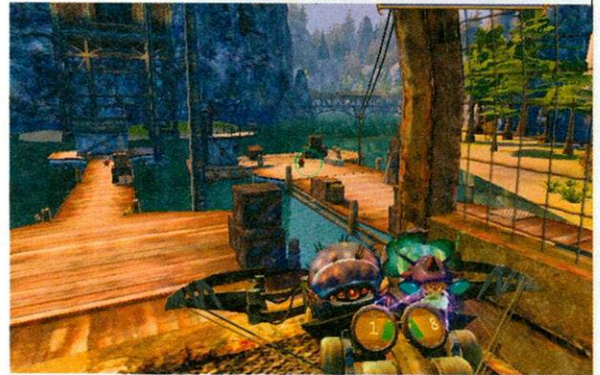
Um sich den gesuchten Gaunern zu stellen, setzt *Stranger* auf ein sehr extravagantes Arsenal. Mit seiner selbst gebauten Doppel-Armbrust verschießt er nämlich keine Bleikugeln, sondern elektrisch geladene Zapffliegen, Stechbienen, zielsuchende Flederbomben, Brüllhörnchen, netzwebende Bolamiten oder gefräßige Fuzzles. Das klingt nicht nur witzig, sondern sieht auch zum Brüllen komisch aus. Und wenn die eingespannten Brüllhörnchen Sie dann noch mit quietschender Stimme anquatschen, sind die ersten Lacher garantiert.

Aber wo bekommt man diese Munition her? Da *Stranger* unendlich viele Stromfliegen abschießen kann, braucht er sich nur ein Nest am Wegrand zu suchen und die herauskrabbelnden oder -fliegenden Biester damit umzunieten und einzustecken. Sind die Viecher erst einmal verstaut, können Sie sie über das digitale Steuerkreuz auf die Armbrust laden. Aber Vorsicht, jede Munitionsart hat ihre ganz eigenen Tücken: Brüllhörnchen können Feinde nur in einem begrenzten Radius anlocken, Fuzzles lassen sich zu Beginn des Spiels nur einzeln abfeuern und Stechbienen haben eine sehr lange Nachladezeit. Größere Taschen, Rüstungsteile, Schlagringe für den Nahkampf und Munitions-Upgrades (zum Beispiel Brüllhörnchen mit auf dem Kopf montierten Lautsprechern) erhalten Sie übrigens in den Tante-Henna-Läden – natürlich nur gegen entsprechende Moolah.

Für lebendig angelieferte Halunken gibt es übrigens mehr Geld. Der kleine Kapitalist möchte deshalb vermutlich jeden Gauner niederschlagen, statt ihn in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Tatsächlich ist diese Lösung bei den nicht so starken Gegnern eine gute Idee, denn so sparen Sie unter anderem auch Munition. Wenn die Delinquenten am Boden liegen und die Sterne über ihnen kreisen, können Sie die Kerle im Ghostbusters-Stil in einen Behälter einsaugen und dort bis zur Auslieferung Platz sparend verstauen. Eines können wir Ihnen aber versprechen: ➤



↑ Gefährliche Lorenfahrt: Wir sind unter Scharfschützenbeschuss.



↑ Die Sichtweite ist enorm hoch, dennoch ruckelt das Spiel nicht.



↑ Rennend steuert sich *Stranger* fast wie ein träges Auto.

AB IN DIE FALLE! Die hinterhältigen Tricks der Kopfgeldjäger – und wie man sie anwendet

Es kommt nicht oft vor, dass Ihnen während des Spiels die Munition ausgeht. Sollte es doch einmal passieren, müssen Sie mit etwas Kreativität zu Werke gehen. Hier verklickern wir Ihnen, wie Sie mehrere Gegner mit nur einem Schuss erledigen – die entsprechende Levelumgebung natürlich vorausgesetzt.



↑ Diese Wachen sehen nichts – weder uns noch den riesigen Container über ihnen. Das wird ihnen gleich zum Verhängnis ...



↑ ... denn wir haben schnell die Munition gewechselt und auf den Lösemechanismus gefeuert. Autsch!

DAS AUGESPIEL MIT! Grandiose Grafik im Detail

Dass sich hinter *Strangers Vergeltung* eine sehr leistungsstarke Grafik-Engine befindet, geht in der Hitze des Gefechts oft unter. Trotzdem sollten Sie nach den folgenden Effekten Ausschau halten – es lohnt sich!

SONNENLICHT



↑ Wenn Sie im Wald mal nach oben schauen, sehen Sie, wie die Sonne sehr realistisch durch die Baumwipfel scheint.

LENS FLARE



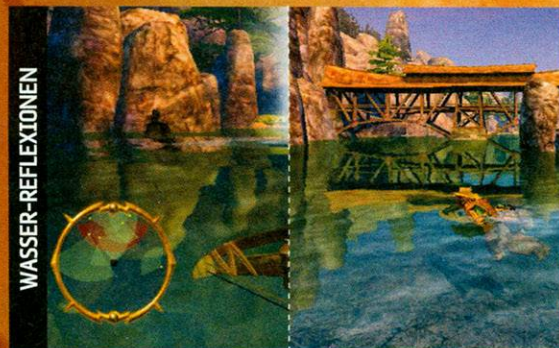
↑ Dieser hübsche Lichtreflex taucht auf, wenn Sie in Richtung Sonne schauen. Blind werden Sie davon glücklicherweise nicht.

TIEFENUNTSCHÄRFE



↑ Strangers Fernglas fokussiert nur die angepeilten Gegenden. Die gleiche Technik verwendet auch das Scharfschützengewehr.

WASSER-REFLEXIONEN



↑ Was für Reflexionen: Die Felsen links spiegeln sich fast mit allen Details, die Brücke rechts sogar mit sämtlichen Querbögen.

» Sobald Sie dem ersten richtig gemeinen Levelboss gegenüberstehen, werden Sie das Prinzip der sanften Kopfgeldjagd schnell vergessen. Die Zwischengegner sind in der Regel nicht schwer zu besiegen, einige sind aber ganz schön widerspenstig. „Packratte“ Palooka hat zum Beispiel ein Faible für Strom und zapft das Dorfkraftwerk in der Nähe der Stadt Bussards an. Sobald Sie sich ihm gegenüberstellen, baut der Typ einen undurchdringlichen Schutzschild auf, um sich dahinter zu verstecken. Wie soll man diesen Kerl nur in die Finger kriegen? Für die Antwort bleibt Ihnen keine Zeit, denn jetzt müssen Sie Packrats Raketen salven ausweichen und dessen Handlanger loswerden. Natürlich können Sie sämtliche Gegner im wilden Feuerwahn erledigen – doch leichter und witziger ist es, wenn Sie etwas Geduld mitbringen und die verschiedenen Munitionsarten kombinieren. Im Falle von „Packratte“ Palooka schalten Sie zum Beispiel erst die nicht geschützten Stromspulen mit den Stromfliegen aus und beschießen den Bösewicht dann mit Gürtelkähren. Die hauen ihn im wahrsten Sinn des Wortes von den Socken – und verhindern, dass er den Schild schnell wieder einschaltet. Irgendwann geht Palooka allerdings in den Nahkampf über – und jetzt sind Geschicklichkeit und schnelle Reaktion gefragt, denn seine Raketen salven haben es ins sich. Mit einer Menge Stechbienen und ein paar weiteren Gürtelkähren können Sie den Stromdieb schließlich stellen. Wie gesagt: Lebendig gefangene Gegner bringen zwar doppelt so viele Moolah, allerdings pfeift man bei anstrengenden „Kunden“ wie Palooka schnell auf die zusätzlichen Kröten und will nur noch überleben.

Im Verlauf des Spiels werden die massenhaft auftauchenden Schergen der Zwischengegner übrigens immer taffer, bleiben aber stets fair. Da es keinen wählbaren Schwierigkeitsgrad gibt, treffen Sie zunächst nur auf leicht zu fangende Volltrottel. Später treten Ihnen geschickte Spinnenmonster gegenüber oder Sie werden von hinterhältigen Scharfschützen und

Gegnern mit Maschinengewehren beharkt. Einsteigern gibt das Spiel durch die herumliegenden Munition einen Hinweis darauf, wie sie die Halunken am besten einsacken können.

Nach Erste-Hilfe-Paketen brauchen Sie aber nicht zu suchen, denn die gibt es in *Strangers Vergeltung* nicht. Stattdessen kann sich der Held den eingesteckten Schaden vom Leib schütteln. Das senkt zwar seinen Ausdauerwert, aber der regeneriert sich automatisch. Shooter-Veteranen halten dieses Prinzip vielleicht für zu einfach. Im Gefecht ist es aber deutlich schwieriger, am Leben zu bleiben, als Sie vielleicht denken. Oft stehen Ihnen mehrere Gegner gegenüber und Ihnen fehlt jegliche Deckung, um den Schaden abzuschütteln.

Die Idee dahinter ist nicht dumm, denn durch diese Einschränkung wird der Feuereifer ballertüftiger Spieler stark gebremst. Man zwingt Sie quasi dazu, die Munition kreativ einzusetzen – und das macht eben eine Menge Spaß. Statt die wertvollen Stechbienen zum Beispiel auf vier Wachen zu verschwenden, können Sie die Kerle auch unter einen Lagercontainer locken. Dann schießen Sie einfach auf den Lösemechanismus und überlassen den Rest der Schwerkraft. Beim Kampf auf einem Gebäude oder an einem Kliff können Sie die Bösewichte auch in die Tiefe schubsen – oder vielleicht in einen der selten vorkommenden Lüftungsventilatoren.

Strangers Vergeltung ist ein linearer Shooter, der Ihnen leider keinen Spielraum für Erkundungsausflüge gibt. Das hat man auch bei *Oddworld Inhabitants* gemerkt – und ein paar Minimissionen eingebaut, die das Spiel auflockern. Zweimal liefern Sie sich zum Beispiel mit den Gegnern eine Verfolgungsjagd in einer Lore, an einer anderen Stelle müssen Sie den Besitzer der Seilbahn finden und ihn dazu überreden, seine Maschine in Betrieb zu nehmen („Kennst du das Spiel ‚Meine Faust in deinem Gesicht‘?“), oder das Passwort zu einem Banditenversteck herausfinden. An anderer Stelle müssen Sie den Blickwinkel ändern, um voranzukommen. Wenn Sie



↑ Diese unfreundlich dreinguckenden Glucken mögen Störenfriede nicht besonders.



↑ Nahkampfschäden werden plastisch dargestellt.



↑ Noch ein roter Stern und der Gegner ist dahin.



↑ Hier werden wir gerade von links angeschossen.

Bonus-Info

DER CHEF SPRICHT

In der englischen Fassung wird Stranger übrigens vom Firmenpräsident Lorne Lanning höchstpersönlich synchronisiert. Der charismatische Chef hatte in früheren Oddworld-Spielen auch dem trottigen Abe seine Stimme geliehen.

ZWISCHENSEQUENZEN

An einigen Stellen wird die Geschichte um Stranger nicht mehr in der 3D-Grafik des Spiels erzählt, sondern in vorberechneten 3D-Minifilmen. In Qualität und Stil reichen diese locker an computerberechnete Kinofilme heran – vielleicht sollte man sich mal Gedanken über eine Kino-Umsetzung der Oddworld-Spiele machen?

» Stranger aus der Third-Person-Perspektive steuern, wird er mit etwas Anlauf zum echten Sprinter und legt weite Strecken im Galopp auf Händen und Füßen zurück. Wenn Sie nun einen Gegner rammen, liegt er danach für eine Weile bewusstlos auf dem Boden und Sie können ihn einsaugen. In der Ego-Perspektive spielt sich *Strangers Vergeltung* wie ein regulärer Ego-Shooter. Sehr gut gelöst: In beiden Einstellungen kann Stranger seinen Doppelsprung ausführen, um Hindernisse wie herumliegende Baumstämme zu überwinden.

Abgesehen von der überaus gelungenen Übersetzung und den witzigen Sprüchen fiel uns die angenehme, aber niemals aufdringliche Hintergrundmusik positiv auf. Passend zum Stil des Spiels bedient man sich dabei oft einer Akustik-Gitarre, bei heftigen Kämpfen werden aber auch etwas modernere und schnellere Töne angeschlagen.

Dass die Grafik von *Strangers Vergeltung* bombastisch ist, erkennen Sie schon an den Bildschirmfotos. In der Bewegung sieht das alles aber noch etwas besser aus, denn das Spiel ruckelt kaum. Dies ist besonders der Tatsache zu verdanken, dass die Programmierer sich in Ruhe auf unsere Lieblingskonsole konzentrieren konnten. Das Ergebnis ist eine Augenweide: Die Sichtweite ist zum Beispiel so hoch,

dass Sie selbst über eine Distanz von mehreren hundert virtuellen Metern noch Gegner, Feinde und sogar Munitionsnester ausmachen können (siehe Kasten auf Seite 36). Die Animationen der Gegner und auch die des laufenden und auf Händen und Füßen (!) rennenden Stranger sind sehr gut gelungen und fließen hervorragend ineinander. Ladezeiten gibt es so gut wie keine – lediglich vor wichtigen Kämpfen erinnert ein kurz eingeblendetes Schild daran, dass die Xbox gerade den Spielstand sichert.

Den Elite-Stempel hat sich Stranger ohne Zweifel verdient. Die vielseitigen Waffen und Upgrades verleihen dem Spiel eine taktische Komponente, die *Halo 2* zum Beispiel fehlt. Die Steuerung ist einfach, die 3D-Grafik detailliert und die Synchronisation sehr gut. Das Spiel hat aber auch einige Mängel, die ihm noch höhere Wertungsehren verbauen. Weshalb gibt es zum Beispiel keine freispielfähigen Extras? Wieso gibt es nur einen Schwierigkeitsgrad und warum fehlt der Mehrspieler-Modus? Ohne diese Mankos hätte das Spiel sicherlich eine höhere Wertung eingefahren. Lassen Sie sich von dieser abschließenden Kritik aber nicht beirren, denn *Strangers Vergeltung* ist nach *Halo 2* trotzdem der unterhaltsamste „Nur für Xbox“-Shooter, den sich Fans nur wünschen können.

Meine Meinung

• Bernd Holtmann



Es ist bunt, witzig, cool, abwechslungsreich – und hat mich fast 15 Stunden lang erstklassig unterhalten. Das ist mehr, als man von einem durchschnittlichen Shooter erwarten kann. Aber *Strangers Vergeltung* ist auch kein durchschnittlicher Shooter. Es ist eine gewitzte und sehr gut angerührte Genre-Mischung aus Action- und Ego-Shooter. Die wenigen Macken (keine freispielfähigen Goodies, kein Mehrspieler-Modus) stören mich nicht übermäßig, denn wenn ich einen Online-Shooter spielen möchte, greife ich nach wie vor gerne zu *Halo 2*.

Die Wertung

• Oddworld Strangers Vergeltung

- ★ Detaillierte Spielumgebung und Charaktere
- ★ Ausgeklügeltes Waffensystem
- ★ Sehr gute deutsche Synchronisation
- Keine freispielfähigen Extras
- Kein Mehrspieler-Modus

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
91%	90%	– %	87%

Das Fazit

Humorvoller Action-Shooter mit Edelgrafik, sprechender Munition und überraschender Handlungswendung



↑ Stranger in einem der Verbindungstunnel zwischen Stadt und Missionsziel.



↑ Gegen Stinktief und Bolamiten kann dieser Gegner nichts mehr ausrichten.



↑ Selbst überdimensionale Feinde schlagen Sie mit wilden Attacken in die Flucht.

Otogi 2 - Immortal Warriors

Raikoh ist zurück - und mit ihm fünf weitere Krieger.

Bonus-Info

ENTWICKLER

FromSoftware ist kein Name, den man häufig hört, dabei ist das japanische Entwicklerstudio ein absolutes Multitalent. Die Japaner produzierten schon für Segas Dreamcast, PSone, PS2 und GameCube. Unter anderem zeichnen sie auch für die erfolgreiche Mech-Serie *Armored Core* verantwortlich.

Von: Sascha Dowidat

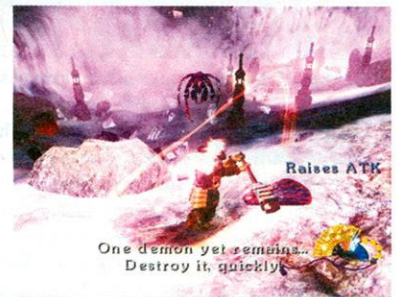
Publ.: Sega	Genre: Action
Sprache: Englisch	USK: Ab 12 Jahren.
Spieler: 1	Termin: Erhältlich
www.sega-europe.com	

Vor über einem Jahr zog der tote Krieger Raikoh als Geist in die Schlacht gegen ein Heer von Dämonen, um einen drohenden Weltuntergang zu verhindern. Jetzt kehrt er zurück, denn die armen Seelen haben sich neu formiert und bereiten einen zweiten Angriff vor. Im Unterschied zum ersten Teil dürfen Sie in *Immortal Warriors* nun Raikoh oder einen von fünf anderen furchtlosen Krieger steuern, die allesamt ihre unterschiedlichen Stärken und Schwächen haben. Die Action ist jedoch gleich geblieben. Mit Schwertern und Äxten bewaffnet, ziehen Sie in den Kampf und vernichten Dutzende von Dämonen. Das mag langweilig klingen, spielt sich dank der grafischen Präsentation aber sehr gut. Um das auf Dauer recht stupide Button-Smashing etwas aufzupeppen, haben die Entwickler FromSoftware einige Rollenspiel-Elemente integriert. Für erledigte Dämonen, die grafisch eine Augenweide sind und einem abgefahrenen psychedelischen Traum entsprungen zu sein scheinen, erhalten Sie Gold-

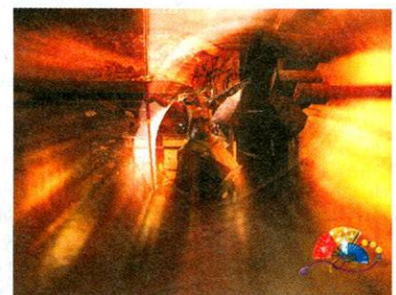
münzen und können so Ihren Charakter in den Eigenschaften Kraft, Vitalität, Intelligenz, Widerstandsfähigkeit und Wendigkeit aufleveln. Oder Sie geben die hart erkämpften Münzen für durchschlagende Waffen oder ein wenig Magie aus. Das bleibt Ihnen überlassen. Je nachdem, wie Sie sich entscheiden, spielt sich der Protagonist ein klein wenig anders. Gab es im ersten Teil noch einen linearen Ablauf, dürfen Sie in *Otogi 2* in einem Story-Modus einzelne Abschnitte frei anwählen, die bei erfolgreichem Bestehen neue Levels freischalten. Einmal bestanden, stehen diese Abschnitte auch im Havoc-Modus zur Verfügung, um dort um einen Highscore zu spielen und neue Erfahrungspunkte für die Charaktere zu sammeln. *Otogi 2* spielt sich ein wenig wie ein mystischer Samurai-Schwertkampf auf LSD. Dass sich das Gameplay dabei auf wenige Buttons beschränkt, stört kaum, denn die Optik ist opulent, während der Sound gut zum Kampfgetümmel passt, ohne ein Highlight darzustellen. Was aber wirklich nervt, ist die schlechte Kameraführung. Häufig sehen Sie sich in der Umgebung um, die dank ihrer Pracht gerade dazu einlädt, damit im nächsten Moment die Gegner hinter Ihnen auftauchen und Sie den ersten Treffer kassieren. Das ist ärgerlich und bremst den Spielspaß. Insgesamt sei *Otogi 2* allen Fans des ersten Teiles wärmstens empfohlen. Alle anderen sollten trotz fantastischer Grafik erst einmal Probe spielen - es ist etwas gewöhnungsbedürftig.



↑ Im Shop verbessern Sie Ihre Fähigkeiten.



↑ Die Landschaften sind stimmungsvoll.



↑ Die optische Präsentation ist knallig bunt.

Meine Meinung

Sascha Dowidat

An *Otogi 2* scheiden sich die Geister. Während die einen es als abgefahrenen psychedelischen Grafiktrip verrückter Japaner sehen und an Spielprinzip und Gameplay ihre Freude haben, können die anderen mit dem stupiden Button-Smashing und dem eigenwilligen Stil wenig anfangen. Um Abwechslung zu schaffen, haben die Entwickler zwar Rollenspiel-Elemente integriert, aber die schlechte Kameraführung beibehalten. Ich hatte an dem psychedelischen Trip meinen Spaß und kann nur jedem empfehlen, sich das Spiel einmal anzusehen.

Die Wertung

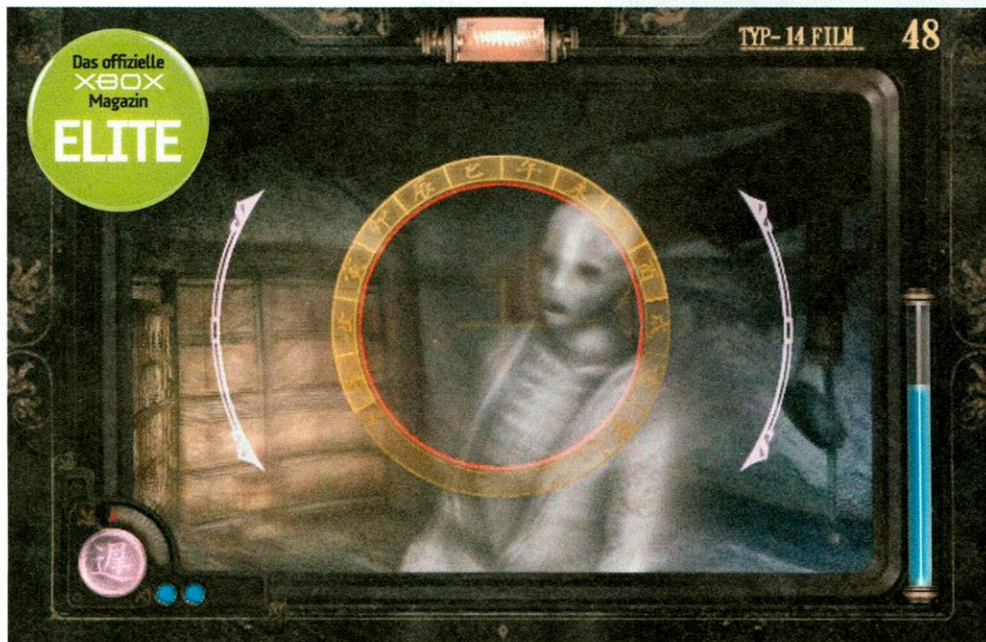
Otogi 2 - Immortal Warriors

- Viele neue Kämpfer zur Auswahl
- Neue Rollenspiel-Elemente
- Grafisch wie ein abgefahrter Traum
- Schlechte Kameraführung
- Auf Dauer leider zu wenig Abwechslung

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
86%	73%	- %	83%

Das Fazit

Psychedelisches japanisches Grafikfeuerwerk der Extraklasse, spielerisch aber nicht jedermanns Sache!



↑ Mit der Camera Obscura setzen Sie sich gegen die zahlreichen Geister zur Wehr.

Project Zero 2: Crimson Butterfly

Horormischung aus Blair Witch Project und The Ring.

Bonus-Info

ZUR GESCHICHTE

Die Geschichte von *Project Zero II* spielt 30 Jahre vor dem ersten Teil. Unter anderem erfahren Sie den Ursprung der Camera Obscura und stolpern vereinzelt über Namen von Charakteren, die Ihnen bekannt sein sollten.

Von: Sascha Dowidat

Publ.: Microsoft	Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch	USK: Ab 16 Jahren
Spieler: 1	Termin: Erhältlich
www.fatalframe2.com	

Ein idyllischer Wald, zwei Mädchen schwelgen in Erinnerung, ein Bach plätschert dahin – eigentlich traumhaft. Doch eines der Mädchen läuft einem Schmetterling hinterher und plötzlich färbt sich der Wald dunkel und es verschwindet als weiße Gestalt im Unterholz. Schon im Intro wird Ihnen ein Schauer über den Rücken gejagt, denn das verschwundene Mädchen ist Ihre Zwillingsschwester Mayu. In der Rolle von Mio laufen Sie ihr hinterher und finden sie am Eingang des Dorfes der Götter wieder – paranormale Schwingungen liegen in der Luft und lassen nichts Gutes ahnen. Von Anfang an überzeugt *Project Zero* mit einer beklemmenden Atmosphäre. Schnell stellen Sie fest, dass es vor Geistern und übernatürlichen Phänomenen nur so wimmelt. Ihre Aufgabe ist es nun, das Geheimnis um das Dorf zu lüften. Seltsamerweise stehen überall Statuen von Zwillingsschwestern herum. Und dann verschwindet auch noch Mayu wieder ur-

plötzlich. Hat sie etwas mit dem Fluch zu tun? Im Unterschied zu anderen Gruselschockern gibt es keine Waffen. Lediglich eine so genannte Camera Obscura, eine Kamera, mit der Geister erkannt und eliminiert werden müssen. Im Laufe der Geschichte finden Sie weitere Linsen, stärkere Filme und kleine Power-ups, die Ihre Kamera noch effektiver machen. Sie erkunden das Dorf, erledigen unzählige Geister, sammeln wertvolle Hinweise und kleine Kristalle, in denen die Stimmen der Toten gefangen sind.

Der japanisch angehauchte Horrortrip bietet ein einfaches Gameplay, aber eine dichte Atmosphäre, vergleichbar mit *Blair Witch Project* und *The Ring*. Vor allem die kleinen Schockeffekte wie plötzlich auftauchende Geister oder gedankliche Horrervisio-nen Ihrer Schwester sind einzigartig. Gepaart mit den stilvoll eingesetzten schwarz-weißen Zwischensequenzen ergibt sich ein kleines Meisterwerk. Im Unterschied zum Vorgänger sieht die Grafik zwar deutlich besser aus, aber *Project Zero II* krankt an der nicht einstellbaren Kameraperspektive, die häufig die Orientierung erschwert. Zwar dürfen Sie wählen zwischen First-Person- und Third-Person-Perspektive, aber perfekt sind beide nicht. Dafür sind die stimmungsvollen Soundeffekte sehr gezielt und perfekt eingesetzt. Insgesamt ein grandioses Horror-Adventure und eines der gruseligsten Spiele aller Zeiten!



↑ Erste Begegnungen mit einem Geist.



↑ Ich habe schon auf Dich gewartet!



↑ Was hat es mit dem Altar auf sich?

Meine Meinung

• Sascha Dowidat



Ich hätte nicht gedacht, dass einem ein Horrorspiel so viel Furcht einflößen kann. Aber die stilvolle Mischung aus *Blair Witch*-Elementen, gepaart mit gezielt eingesetzten Soundeffekten und tollen Kameraeffekten tun ihr Übriges, um Ihnen einen Schauer über den Rücken zu jagen. Die Geschichte ist klasse und wird Sie schnell in ihren Bann ziehen, bis das Geheimnis um die beiden Zwillingsschwester gelöst ist. Und glauben Sie mir, bis dahin warten eine Menge Geister auf Sie. Ein grandioser Horrortrip der Extraklasse, nur leider etwas zu kurz!

Die Wertung

• Project Zero 2: Crimson Butterfly

- Gruselige und düstere Atmosphäre
- Stilvolle Zwischensequenzen
- Sehr stimmungsvolle Soundeffekte
- Insgesamt recht kurzes Horrorvergnügen
- Nervige Kameraperspektive

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
81%	85%	-%	85%

Das Fazit

Spielbar gewordener Albtraum – gruselig, düster und morbide, obwohl die Kamera etwas nervt.

Von: Manfred Reichl

X Publisher: Ubisoft	X Genre: Action-Adventure
X Sprache: Deutsch	X USK: Nicht bekannt
X Spieler: 1	X Termin: März
X www.coldfeargame.com	

Bisher hielt sich das Survival-Horror-Genre auf der Xbox noch etwas zurück: *Obscure* war sehr gut, gruselig, aber leider auch etwas kurz. *Silent Hill 4: The Room* konnte letztlich nicht halten, was es versprach. Beide *Project Zero*-Spiele überzeugen zwar mit einem grandiosen Gruselfaktor, reizen die Xbox jedoch technisch bei weitem nicht aus. Ein Glück, dass Publisher Ubisoft den Survival-Horror-Fans mit *Cold Fear* nun gleich drei Wünsche auf einmal erfüllt: Das Spiel ist sehr gut, bietet nervenzerreißende Spannung und außerdem heftige Splatter-Effekte.

Der Titelheld des Spiels ist Mitglied der US-Küstenwache und hört auf den unspektakulären Namen Tom Hansen. Sein Einsatz im Spiel versetzt ihn zunächst auf einen großen, russischen Walfänger, der im pazifischen Ozean in der Nähe von Alaska einen Notruf abgeschickt hat. Auf dem Schiff wird Hansens schlimmster Albtraum dann zur grausamen Realität. Die Besatzung ist fast vollständig zu Zombies mutiert und will – mit Hackebeilen und Schusswaffen ausgestattet – ihm an den Kragen. Als guter Cop muss Hansen dennoch der Ursache dieser furchterregenden Vorgänge auf den Grund gehen.

In bester Action-Adventure-Manier untersuchen Sie daher das Schiff nach Hinweisen. Diese finden Sie in Form von Notizen, die Teile der Besatzung hinterlassen haben. Nach und nach kommen Sie den Vorkommnissen auf die Spur und finden heraus, dass sie auf einen Vorfall auf einer Bohrinsel zurückzuführen sind. Dabei wurden die so genannten Exocels, eine bis dato unbekannte Spezies, freigesetzt. Diese Kreaturen haben es irgendwie auf den Walfänger geschafft, sich die Seeleute als Wirte ausgesucht und deren Gehirne „besetzt“. Die einzige Möglichkeit, den mutierten Seemannern das Licht auszublenden, sind daher präzise Kopfschüsse. Solange Sie dies nicht beherzigen, stehen Ihre Gegner immer und immer wieder auf. Und wenn Sie eine akute Munitionsknappheit – selbstverständlich wartet auch *Cold Fear* mit diesem für ein Survival-Horror-Spiel typischen Problem auf – vermeiden wollen, zielen Sie besser schon beim ersten Schuss genau. Damit sich Ihr Vorrat an Geschossen nicht dem Ende zuneigt, sollten Sie zusätzlich stets in den Arealen nach bleihaltigem Nachschub suchen. Besiegte Gegner und herumliegende Leichen tragen davon häufig noch etwas bei sich.

Sie sehen das Geschehen im Spiel hauptsächlich aus der Third-Person-Ansicht und die Kamera wechselt automatisch die Perspektive, wenn Sie voranschreiten. Um die Spielfigur dabei zu bewegen, müssen Sie den Ministick ►►

Cold Fear

Packende Atmosphäre, knallharte Action –
Ubisofts Horror-Titel erklimmt den Genre-Thron!

GRUSELKABINETT Ekelerregende Gegner wollen Ihnen an den Kragen!

Kein vernünftiges Horror-Spiel darf ohne Kreaturen auskommen, die so erschreckend aussehen, dass Sie im Spiel am liebsten nur davonrennen würden. Als neue Grusel-Referenz hat *Cold Fear* solche abscheulichen Geschöpfe natürlich zu bieten. Unter anderem erwartet Sie dieses wahnsinnig ästhetische Trio.



ZOMBIE: Der Klassiker unter den Gegnern in einem Horror-Spiel. Schwingt in diesem Titel gerne fleißig das Hackebeil und gibt erst mit geplatzt Rube endgültig Ruhe.



EXOCEL-WALDI: Sie werden diesen mutierten, vierbeinigen Zeitgenossen hassen. Er attackiert mit hoher Geschwindigkeit und springt Ihnen mit Vorliebe gleich an die Kehle.

EXOCEL-GEIST: Dieses Prachtexemplar kann sich unsichtbar machen und Sie daher aus dem Nichts angreifen. Wasserdampf oder seine Fußspuren enttarnen ihn jedoch.

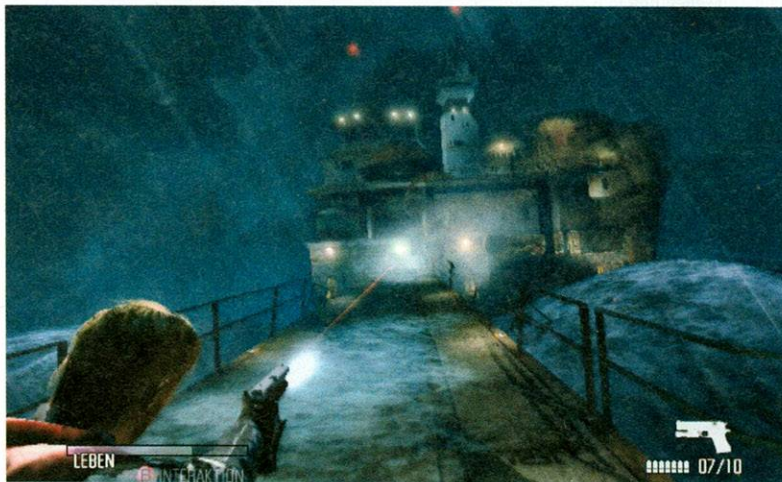


» jeweils in die Richtung drücken, in welche sie laufen soll. Bei den häufigen Perspektivenwechseln führt dies allerdings oftmals zu leichter Konfusion, da Sie urplötzlich in eine andere Richtung lenken müssen. Dieses Problem ist jedoch zu verschmerzen. Sie können es ohnehin umgehen, wenn Sie mit der linken Schultertaste den Zielmodus aktivieren. Dann blicken Sie dem Protagonisten nämlich von hinten über

die Schulter und sehen immer genau das, was auch er im Blickfeld hat. Diese Vorgehensweise empfiehlt sich sogar, um den Feinden nicht ins offene Messer zu laufen, denn so haben Sie immer eine Schusswaffe gezückt. Mit der Taschenlampe auf Ihrer Handfeuerwaffe leuchten Sie gleichzeitig auch dunkle Ecken aus.

Nehmen Sie Feinde unter Beschuss, helfen Ihnen obendrein Laserpointer auf Ihren Waffen

beim Zielen. Gelingen Ihnen die erforderlichen Kopfschüsse nicht und Sie treffen nur den Rumpf, gehen die Gegner zu Boden und Sie können ihnen mit einem kräftigen Fußtritt den Rest geben. Dabei – und auch bei Treffern mit den Schießprügeln – zerplatzen die Häupter der Feinde extrem blutig, weswegen wir uns auch gezwungen sehen, die Moralapostel zu spielen und zu sagen: »



↑ Grafisch wurde die stürmische Atmosphäre zu jeder Zeit erstklassig umgesetzt.



↑ Oft geht es extrem hektisch zur Sache und viele Feinde greifen an.



↑ Die See tobt: Jetzt weiterzulaufen könnte gefährlich werden.



↑ Packt Sie ein Zombie am Kragen, schütteln Sie ihn durch schnelles Drücken der B-Taste ab.



↑ Ein Unterwasser-Tunnel verbindet Gebäudetrakte der Bohrsinsel.

EINE HAND VOLL HORROR Grusel-Alternativen

OBSCURE

Wertung: 85% | Ausgabe: 08/2004 | Publisher: Atari



PROJECT ZERO

Wertung: 80% | Ausgabe: 06/2003 | Publisher: Microsoft |



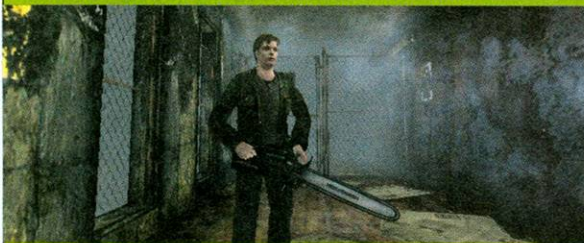
PROJECT ZERO II

Wertung: 85% | Ausgabe: Seite 39 | Publisher: Microsoft |



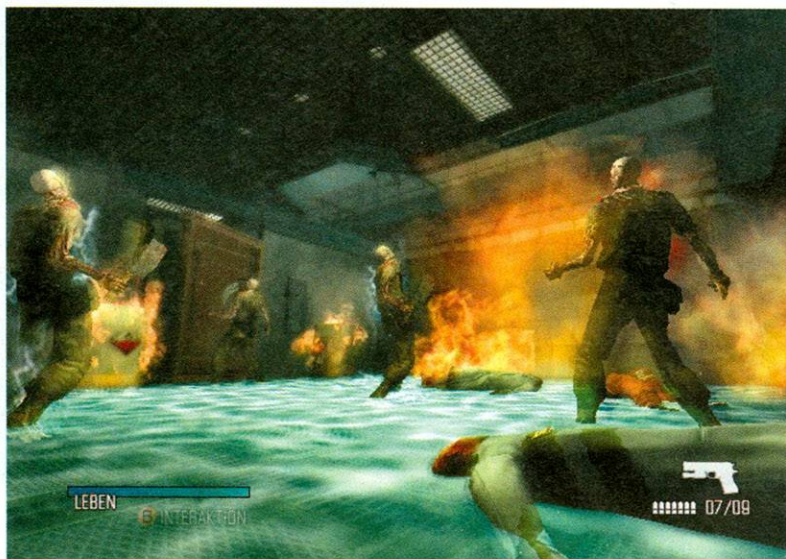
SILENT HILL 2

Wertung: 84% | Ausgabe: 11/2002 | Publisher: Konami |



SILENT HILL 4

Wertung: 79% | Ausgabe: 10/2004 | Publisher: Konami

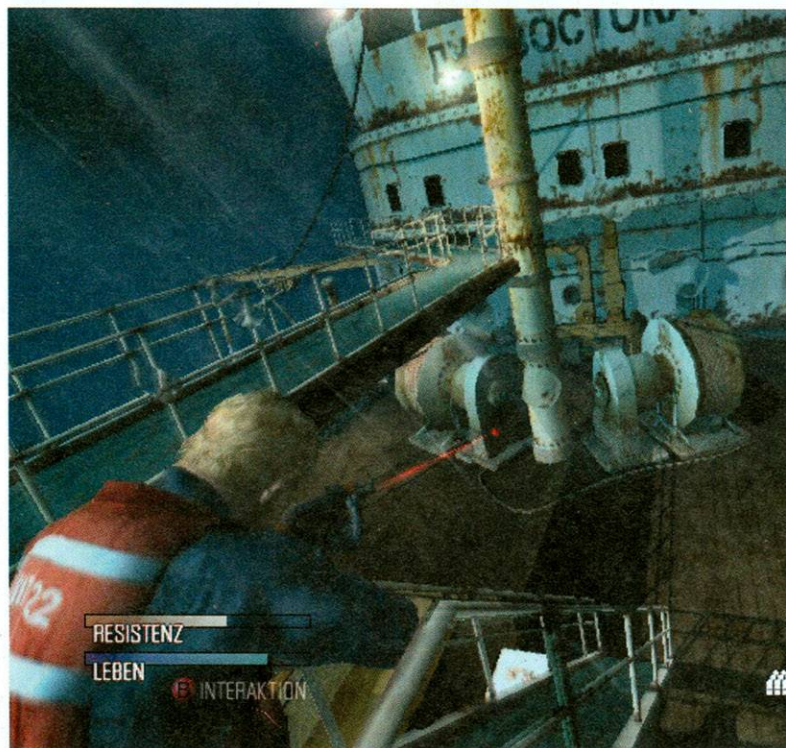


↑ Wasser, gepaart mit Elektrizität, schmeckt auch den Zombies überhaupt nicht.

» Nein, *Cold Fear* gehört definitiv nicht in Kinderhände. Blutrünstige Splatter-Effekte in Zwischensequenzen tragen ebenfalls dazu bei. Abgetrennte Körperteile und verstümmelte Leichname bekommen Sie nämlich ziemlich häufig zu sehen und in Nahkämpfen fließt der rote Lebenssaft ebenfalls sehr reichlich. Zudem sieht es so aus, als würde das Blut auf die Linse der Kamera des imaginären Beobachters spritzen. Körperkontakt mit Gegnern sollten Sie ohnehin tunlichst vermeiden, da Sie dabei großen Schaden nehmen. Kommt es aber dennoch einmal dazu, können Sie mit dem B-Knopf mit Ihrer Waffe zuschlagen und den Gegner zurückdrängen. Schaffen Sie dies

nicht und der Feind packt Sie, dann müssen Sie rapide auf die B-Taste einhämmern, um den ekligen Widersacher abzuschütteln.

Wie man es von Survival-Horror-Action-Adventures gewohnt ist, sind auch in *Cold Fear* die Rätsel simpel gehalten. Wichtige Items blinken in den Arealen auf und sind leicht zu erkennen. Zudem beschränken sich Ihre Aufgaben meist darauf, Gegenstand 1 zu finden und anschließend mit Gegenstand 2 zu kombinieren. Etwas herausfordernder ist es da schon, sich in den Arealen zurechtzufinden. Denn leider steht Ihnen in *Cold Fear* keine Karte zur Verfügung, die Ihnen Orientierung verschafft. Weder auf dem Walfänger noch auf der »



↑ Der zombieverseuchte Walfänger wurde detailverliebt in Szene gesetzt.

MIT LIST UND TÜCKE So sparen Sie Ihre kostbare Munition.

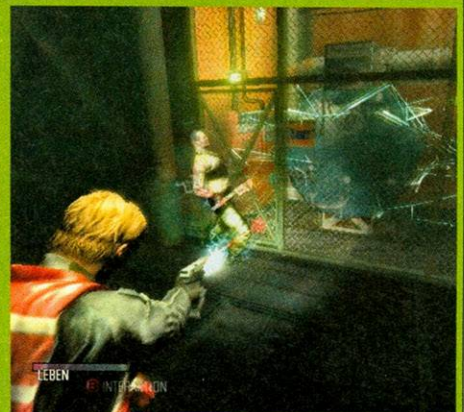
In den Arealen erwartet Sie ein hohes Maß an Interaktivität. So können Sie Ihre Gegner auch ausschalten, indem Sie sich verschiedene Objekte zunutze machen. Lesen Sie daher immer alle Hinweise im Spiel und sehen Sie sich gut um. Manchmal lassen sich Feinde mit nur einem einzigen Schuss ausschalten.



↑ An dieser Stelle sieht Tom Hansen einen Zombie, der mit einem Schraubenschlüssel völlig von Sinnen auf eine Gittertür einhämmert.



↑ Ein wenig rechts davon ist ein Sicherungskasten zu erkennen. Und gewitzte Spieler, die 1 und 1 zusammenzählen können, ...



↑ ... schießen einfach auf diesen Kasten und nach einem heftigen Kurzschluss, gefolgt von einem kurzen Blitzgewitter, segnet der Gegner das Zeitliche.

Bonus-Info

DAUER

Ungefähr zehn Stunden Spielzeit steht Ihnen mit diesem Titel bevor. Diese variiert, je nachdem wie gründlich Sie sich in sämtlichen Räumen umsehen, und hängt auch davon ab, wie gut Sie sich ohne eine Levelkarte zurechtfinden.

SPEICHERN

Wie in manch anderer Horror-Serie müssen Sie in *Cold Fear* keine Farbbänder finden, um damit an Schreibmaschinen speichern zu können. Kommen Sie an einen Speicherpunkt, werden Sie vom Spiel nämlich automatisch gefragt, ob Sie den Spielstand jetzt sichern möchten. Doch Vorsicht! Vermeinen Sie diese Frage, werden Sie kein zweites Mal an dieser Stelle danach gefragt.

BONI

Über das Hauptmenü ist einzusehen, welche Boni Sie im Spiel freischalten können und vor allem auch wie Ihnen dies gelingt. Bei den Belohnungen handelt es sich hauptsächlich um konzeptionelle Artworks von der Entwicklung des Spiels.

» Bohrrinsel dürfen Sie auf dieses Hilfsmittel vertrauen und müssen sämtliche Objekte und Räume selbst ausfindig machen. Dies ist vor allem für jene Zocker schwierig, die das Spiel aus zeitlichen Gründen in Etappen durchspielen werden. Denn wer erinnert sich schon noch genau an Raum XYZ, den man vor über einer Woche oder mehreren Stunden Spielzeit besucht hat? Hin und wieder artet das Spiel daher in größere Fahndungsaktionen nach dem richtigen Raum oder der richtigen Tür aus.

Trotz aller Kritikpunkte erwartet interessierte Zocker ein sehr gutes Horror-Gameplay. Möglich macht dies vor allem die erstklassig umgesetzte und extrem

beklemmende Atmosphäre. Befinden Sie sich auf dem Walfänger, peitscht Ihnen auf dem Oberdeck die stürmische See ins Gesicht. Noch dazu wogt das Schiff auf dem wilden Ozean in alle Himmelsrichtungen. Hin und wieder fegen auch gewaltige Wellen über das Deck und Objekte rutschen hin und her, sodass Sie bei Unachtsamkeit Gefahr laufen, ins Wasser geworfen zu werden.

In den düsteren Innenbereichen sorgen vor allem gelungene Licht- und Schatteneffekte für eine gespenstische Stimmung. Die Texturen können sich sehen lassen und die Räume glänzen mit vielen Details. Einzig die Schreck-Effekte – auch auf diese darf in einem

Gruselspiel nicht verzichtet werden – hätten mitunter spektakulärer ausfallen dürfen. Manche davon sind sehr gelungen (Leichen zucken plötzlich oder fallen aus Schränken), andere sind eher banal (Wasserdampf strömt unerwartet aus einem Rohr). Bei einigen dieser „Erschrecker“ hätten wir uns außerdem heftigere Soundeffekte gewünscht. Manche davon hören sich nämlich viel zu harmlos an. Immerhin sind die unheimlichen Geräusche der Zombies und Mutanten vom Feinsten und werden Ihnen viele Schauer über den Rücken jagen. Sehr loblich ist in akustischer Hinsicht auch die vollständige und durchaus gelungene Synchronisation des Spiels.



↑ Sobald diese Kreatur aus ihrem Behälter schlüpft, wird es richtig ungemütlich.

Meine Meinung

» Manfred Reichl



Als absoluter Fan von Horror-Filmen liegt mir kein Genre mehr am Herzen als das der Survival-Horror-Action-Adventures. Auf der Xbox ist *Cold Fear* ohne Zweifel die absolute Referenz. Das Spiel ist sehr gut. Aber dennoch nicht exzellent; brutale Splatter-Effekte alleine reichen nicht aus und vor allem von den Schreck-Effekten hätte ich mir mehr Einfallsreichtum und eine brachialere Sounduntermalung gewünscht. Trotzdem habe ich mich hervorragend gegesst. Nur meine Orientierungslosigkeit trieb mich aufgrund der fehlenden Karten oft in den Wahnsinn.

Die Wertung

» Cold Fear

- Angst einflößende Horror-Atmosphäre
- Hervorragende Sturm-Effekte auf hoher See
- Zahlreiche Schreck- und Splatter-Effekte
- Gelungene deutsche Synchronisation
- Keine Levelkarten, die den Weg weisen

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
87%	83%	- %	86%

Das Fazit

Gruseliger Survival-Horror vom Feinsten mit heftigen Splatter-Effekten und erstklassiger, beklemmender Atmosphäre



↑ Das hat Klaus nun davon, dass er sehr höflich darum bat, sich die Gabel des Herrn ausleihen zu dürfen.

Lemony Snicket

Eine gescheite Erfindung löst jedes Problem!

Bonus-Info

ÜBERSETZUNG

Endlich mal wieder eine deutsche Sprachausgabe, die so richtig Spaß macht: Mit seinem sarkastisch-ironischen Tonfall schafft es der Erzähler, einen mit in die Story hineinanzuziehen.

Von: Jana Mahnke

Publ.: Activision	Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch	USK: ab 12 Jahren
Spieler: 1	Termin: Erhältlich
www.activision.de	

Diese Gören haben die Weisheit wirklich mit Löffeln gefressen. Zum Glück – denn in Dreamworks' neuestem Kinoabenteuer müssen die drei Baudelaire-Geschwister sich aus so mancher kniffligen Lage rausboxen. In Activisions Action-Adventure *Lemony Snicket – Rätselhafte Ereignisse* dürfen Sie nun in die Rolle der cleveren Kinder schlüpfen. Diese sind nach dem Tod der Eltern bei ihrem angeblich so kinderfreundlichen Onkel Graf Olaf untergekommen. Schon nach wenigen Spielminuten wird allerdings klar, dass der äußere Schein trügt: Jemand, der seine Nefen und Nichten liebt, würde wohl kaum riesige Ratten und haarige Spinnen auf sie hetzen, oder? Mithilfe der außergewöhnlichen Begabungen der Kids ist es nun Ihre Aufgabe, die Pläne des bösen Onkels zu vereiteln.

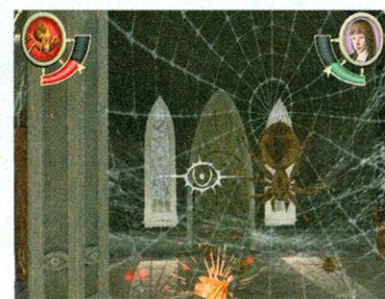
Auf der Suche nach Verbündeten stoßen die drei Waisen allerdings schnell auf Probleme: Mal müssen sie gute Miene zum bösen Spiel machen und für Graf Olaf

riesige Ratten jagen, dann einen Kanal voller Säure überqueren und ein anderes Mal an den Wachen ihres Onkels vorbeischieben. Glücklicherweise hat Violet, die älteste der drei Geschwister, stets die Idee für eine geniale Erfindung parat, mit der sich die Probleme schnell lösen lassen. Mit ihrem Bruder Klaus und der kleinen Sunny geht sie auf die Suche nach den entsprechenden Bauteilen. Während Klaus dabei fürs Grobe zuständig ist und somit das Schieben schwerer Gegenstände und das Abwehren der Riesenratten mit dem Brillanten Bopper – einer Boxhandschuhmaschine – übernimmt, krabbelt die kleine Sunny in enge Lüftungskanäle oder beißt sich mit ihren vier scharfen Zähnchen durch dicke Bretter und Rohre. Hat man letztendlich alle Gegenstände für eine neue Maschinerie gesammelt, braucht man sie nur noch zusammenzupuzzeln und schon kann es weitergehen.

Obwohl die Aufgaben durchaus unterschiedlich sind, ist das Spiel insgesamt zu linear. Auch die Zwischengegner sorgen da nur für wenig Abwechslung. Unerfahrenen Spielern wird somit zwar ein leichter Einstieg ermöglicht, alten Hasen wird das Gameplay aber wohl nur ein müdes Gähnen entlocken, zumal auch der Schwierigkeitsgrad nicht sonderlich hoch ist. Besonders gut gelungen ist dagegen die deutsche Sprachausgabe, die stark zum Flair des Titels beiträgt.



↑ Und fertig ist die Frucht-Fletsche.



↑ Jetzt geht's der Spinne an den Hals.



↑ Nach der Flucht bei Graf Monty.

Meine Meinung

Jana Mahnke

Grafisch konnte mich *Lemony Snicket* nicht überzeugen, dafür glänzt es aber mit einer sehr guten Übersetzung. Ein großes Manko ist seine Linearität: Da einem alle Puzzleteile eines Rätsels vorgesetzt werden, gab es für mich als Erwachsenen nicht genug Denkfutter. Hinzu kommen die recht einfachen Kämpfe und eine Hintergrundgeschichte, die für Kinder und Jugendliche geschrieben wurde. Alles zusammen ergibt ein Abenteuer, das zwar junge Spieler begeistern dürfte, für erfahrene Zocker aber schlichtweg etwas zu einfach ist.

Die Wertung

Lemony Snicket

- Schwierigkeitsgrad für junge Spieler geeignet
- Gelungene Umsetzung des Kinofilms
- Originelle Erfindungen
- Zu linearer Spielverlauf
- Grafisch absolut nichts Besonderes

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
67%	65%	-%	70%

Das Fazit

Mit seinem linearen Gameplay ist *Lemony Snicket* ein netter Spaß für das jüngere Xbox-Publikum.

Constantine

Mit Mordskater und Kippe im Maul Dämonen erledigen!

Bonus-Info

NAMENSHERKUNFT

Der Name Constantine geht auf den römischen Beinamen Constantinus zurück und leitet sich vermutlich von dem lateinischen Wort constare = standhalten ab. Wörtlich übersetzt bedeutet es also „der Standhafte“ und passt somit hervorragend zum Protagonisten des Spiels.

Von: Sascha Dowidat

Publ.: Ubisoft	Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch	USK: Ab 16 Jahren
Spieler: 1	Termin: 24. Februar
www.sci.co.uk	

Pünklich zum düsteren Kinofilm mit Keanu Reeves, basierend auf der DC-Comics-Serie *Hellblazer*, bringt Ubisoft das Dämonenabenteurer *Constantine* auf die Xbox. Sie schlüpfen in die Rolle des versoffenen und kettenrauchenden Privatdetektives John Constantine, der sich seit jeher mit den Bewohnern der Hölle herum-schlägt und selbst mit dem fiesesten Dämon per du ist. Klingt ungemütlich? Ist es in der Tat. Denn seltsame Dinge geschehen in Los Angeles. Dämonen aus der Hölle kreuzen auf der Erde auf, ein Halbgelb wird hingerichtet und zu guter Letzt wird John auch noch verhaftet. Aus der Third-Person-Perspektive steuern Sie den abgehalfterten Privatdetektiv und stellen schnell fest, dass vieles nicht mit rechten Dingen zugeht. Aus heiterem Himmel bewegen sich in Hinterhöfen Autos auf Sie zu, Leichen fallen plötzlich vor Ihre Füße und seltsame Geräusche machen Ihnen Angst. Von Beginn an überzeugt *Constantine* mit einer dichten und sehr düsteren Atmosphäre, die ein Gefühl permanenter Bedrohung schafft, welches Sie ständig unter Druck setzt.

Es verschlägt John in gruselige Kellergewölbe, eine stilvolle Bibliothek und später auch ins Leichenschauhaus und eine Polizeistation. Anfangs sind Sie nur mit einer einfachen Pistole ausgestattet, finden im Laufe der Teufelsjagd aber zahlreiche Waffen wie Flammenwerfer und Magiesprüche. Der Einsatz der Sprüche ist dabei recht innovativ, müssen doch in schneller Reihenfolge wie bei einem Minispiel bestimmte Tastenkombinationen gedrückt werden. Diese Sprüche helfen Ihnen im Kampf gegen die zahlreichen Monster, die einem guten Horrorfilm entsprungen sein könnten. Von Zeit zu Zeit wird die finstere Dämonenjagd von kleinen Rätseln aufgelockert. Sie müssen Schlüssel finden, Kisten umherschieben oder geheime Türen entdecken. Dabei hilft Ihnen der sogenannte „wahre Blick“ (True Sight), den John schon als Kind hatte. Dadurch erkennt er die wirkliche Natur von Wesen, kann im Dunkeln sehen und versteckte Geheimnisse entdecken. *Constantine* spielt sich erstaunlich gut. Die Stimmung der Comics wurde prima eingefangen und die kleinen Schockeffekte tragen hervorragend zur düsteren Atmosphäre bei. Auf Dauer mangelt es *Constantine* jedoch an spielerischer Abwechslung und kleine technische Schwächen wie Kameraprobleme, Clippingfehler und schwache Texturen kosten Punkte. Der Sound hingegen ist prima, wenn auch die deutsche Sprachausgabe etwas besser sein könnte. Eine gruselige Monsterhatz und gelungene Comic-Versoffung, die nicht nur Fans viel Freude macht.

Meine Meinung

Sascha Dowidat



Ich find's geil! Endlich mal keine Comic-Versoffung mit einem Vorzeigehelden, sondern einem versoffenen Burschen, der sich kaum auf den Beinen halten kann, aber in Sachen Coolness Spider-Man den Rang ablauft. *Constantine* überzeugt vor allem durch die fantastische Atmosphäre, die einen immer tiefer in die Geschichte hineinzieht. Die Idee, für verschiedene Rätsel zwischen Erde und Hölle hin- und her-zuspringen, ist klasse. Hätte man noch etwas an der Technik und spielerischen Abwechslung gefeilt, wäre eine höhere Wertung durchaus drin gewesen.

Die Wertung

Constantine

- + Tolle düstere Atmosphäre
- + Viele stimmungsvolle Details
- + Innovatives Magiesystem
- Spielerisch nicht sehr abwechslungsreich
- Grafisch leider nicht überragend

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
76%	78%	- %	77%

Das Fazit

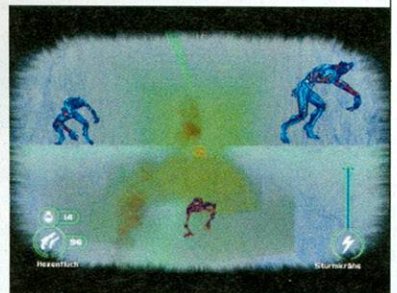
Stimmungsvolle und düstere Comic-Versoffung mit kleinen technischen Schwächen und mangelnder Abwechslung.



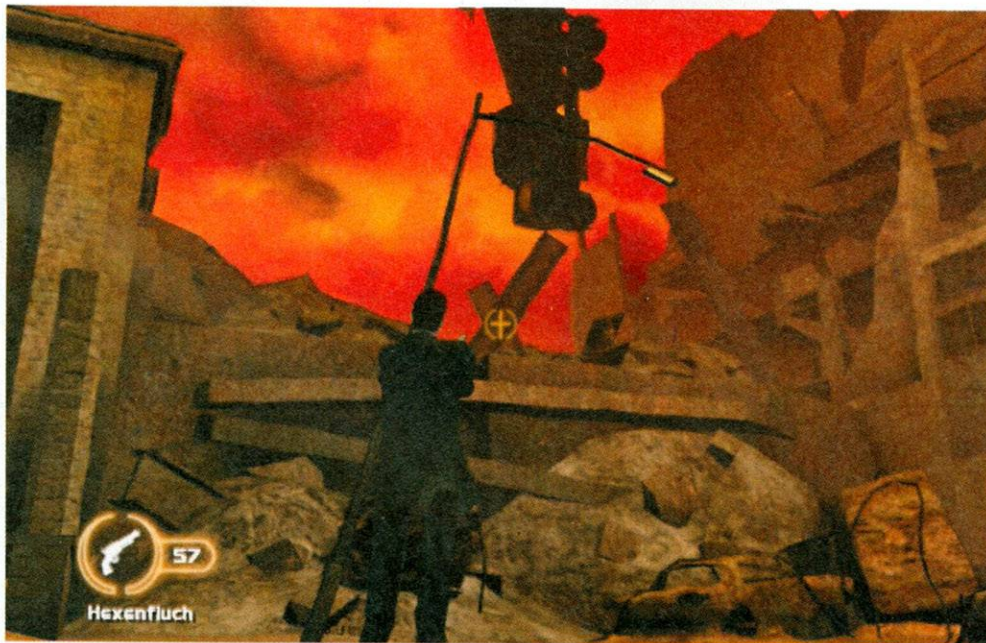
↑ Die Schauplätze wirken atmosphärisch.



↑ Diese kleinen Viecher sind noch harmlos.



↑ Mit dem True Sight sehen Sie im Dunklen.



↑ Nichts ist unmöglich - in der Hölle fliegen sogar riesige Tanklastwagen durch die Luft.

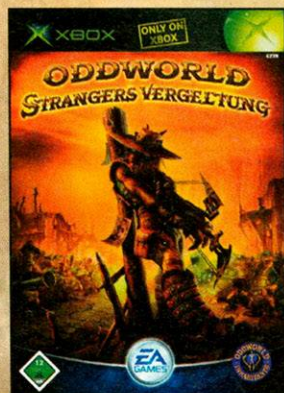


"Willkommen in der Oddworld, hier werden Ihre Träume wahr: In jeder Hinsicht einzigartige Spielspaß-Sensation voller spritziger Ideen – brilliant!"

Note 1



Du hast keine Vergangenheit.



Ein Shooter der etwas anderen Art.
Wechsel zwischen erster und dritter Person, je nachdem ob du schießt oder prügelst.



Bekämpfe deine Gegner mit lebendiger Munition wie Fuzzles, Flederbomben oder Stechbienen - Schmerzen bedeuten sie alle, aber jede auf ihre Weise.



© 2004 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Oddworld Stranger's Wrath, Oddworld: Stranger's Wrath, and the Oddworld Logo are trademarks or registered trademarks of Oddworld Inhabitants in the US and/or other countries. Electronic Arts, EA, EA GAMES, the EA GAMES logo and Challenge Everything are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



Und, wie es scheint, auch keine Zukunft.

ODDWORLD STRANGERS VERGELTUNG™

Du bist der Kopfgeldjäger mit dunkler Vergangenheit.
Durchstreif die Stadt, jag deine Beute mit der Armbrust und kassiere das Kopfgeld.
Schnür deine Stiefel - es ist an der Zeit, dir einen Namen zu machen und Oddworld zu befreien.

Die Jagd beginnt unter: oddworld.eagames.de



Challenge Everything™

Project: Snowblind



Der neue Zukunfts-Shooter von Eidos greift nach der Genre-Krone. Aber ob sie der Xbox-König Halo 2 so leicht abgibt?

Von: Bernd Holtmann

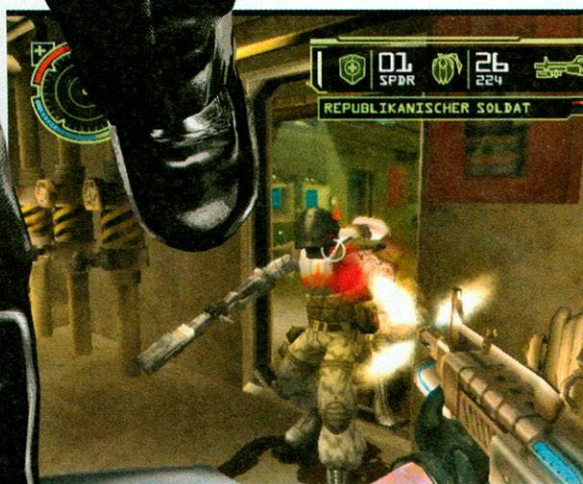
X Publisher: Eidos	X Genre: Ego-Shooter
X Sprache: Deutsch	X USK: Ab 16 Jahren
X Spieler: 1	X Termin: 4. März 2005
X Live: 2-16	X System Link: 2-16
X www.projectsnowblind.com	

Das Leben kann so schön sein: Gerade erst flimmert die Endsequenz von *Oddworld Strangers Vergeltung* (Test ab Seite 34) über den Bildschirm, schon bringt uns der Briefträger einen weiteren Hitkandidaten zum Test. Ob sich der neue Science-Fiction-Shooter von Eidos tatsächlich mit der Elite der Ego-Shooter messen kann?

Project: Snowblind spielt im China des Jahres 2065: Sie übernehmen die Rolle eines 08/15-Soldaten mit dem Namen Nathan Frost. Sein Auftrag: in den Häuserschluchten von Hongkong gegen die chinesischen Republikaner und deren Anführer kämpfen. Gleich in seiner ersten Mission bricht jedoch die Hölle über Frost herein und er wird schwer verletzt. Die Militärs können ihm durch allerlei Hightech-Implantate das Leben retten – und verwan-

deln ihn gleichzeitig in einen Supersoldaten mit übermenschlichen Fähigkeiten. Leider lässt man Nathan Frost kaum Zeit, um sich an seine Implantate zu gewöhnen, denn er wird prompt an die Front zurückgeschickt.

Ob Sie es glauben oder nicht: In *Project: Snowblind* wurden die coolsten Elemente eines exzellenten Shooters unter einen Hut gebracht. Allein über das futuristische Arsenal könnten wir seitenlang berichten. Neben den Standardwaffen eines Shooters (von der Pistole bis zum Raketenwerfer) gibt es auch eine Menge hochtechnischer Science-Fiction-Spielzeuge. Dazu zählen zum Beispiel ein Gravitations-Tool zum Heranziehen oder Wegschießen von Kisten und Power-ups, ein Tool, mit dem Sie Roboter und Geschütze hacken können, und eine Flechette-Kanone, die fiese Plasmapartikel verschießt. Die effektivste Waffe kommt aber erst später ins Spiel: Die H.E.R.F.-Gun ist ein mächtiger Blitzgenerator, mit dem Sie Mensch und Maschine gleichermaßen unschädlich machen können. Der Clou an sämtlichen Waffen ist ihr Sekundär-Modus, der ganz unterschiedliche Effekte hat. Ein Beispiel: Wir befinden uns mit einigen Soldaten in einem chinesischen Garten, umringt von Mauern und Gebäuden. Plötzlich stürmt ein Wachroboter durch die Wand – und hinter ihm eine Hundertschaft feindlicher Soldaten. Zahlenmäßig sind wir unterlegen, doch mit etwas Grips und der Flechette-Waffe haben wir eine Chance. Als Sekundärfunktion verschießt dieses Gerät nämlich einen intelligenten Partikelstrom, der sich selbstständig auf die Gegner stürzt. Wir feuern also ein paar ➤



↑ Das Maschinengewehr ist auch in Zukunft ein treuer Diener.



↑ Die Nanosicht ist aktiv – ebenso wie der Nanoschild des Gegners.



↑ Die H.E.R.F.-Gun ist ein Elektroschocker im XXL-Format und sehr mächtig.



↑ An einigen Stellen im Spiel fahren Sie die Hydra, einen gut bewaffneten Pkw.



↑ Die Levels sehen hübsch aus und sind gut designet.



↑ Die RIOT-Wall hält Ihnen Gegner kurz vom Leib.



↑ Zwischensequenzen werden in Spielgrafik gezeigt.

» Schüsse ab und wechseln zur H.E.R.F.-Gun. Dann visieren wir den großen Roboter an und feuern mit der Zweitfunktion einen haftenden Blitzball auf ihn ab, der die Gegner in seiner Umgebung unter Strom setzt. Nach kurzer Zeit verliert die Kugel ihre Energie, explodiert – und legt auch den Roboter lahm. So lassen sich die Waffen mit etwas Kreativität sehr effektiv

kombinieren. Aber die virtuelle Waffenkammer der Zukunft hat noch mehr zu bieten: Mit Splitter-, Gas-, Blend- und EMP-Granaten können Sie den Republikanern auch aus der Entfernung auf die Pelle rücken. Noch etwas effektiver sind die kleinen Spider-Bots, die man wie eine Granate in einen Pulk von Gegnern wirft. Dort aktivieren sich die

kleinen Biester schließlich und knöpfen sich die Feinde einzeln vor. Die Spezialfähigkeiten unseres Supersoldaten können Sie natürlich nicht unendlich lange einsetzen, denn sie verbrauchen wertvolle Nano-Energie, die Sie durch herumliegende und teils versteckte Power-ups wieder aufladen müssen (siehe Extrakasten „Nanotechnik“).

»

Bonus-Info

ENERGIEWÄNDE

Wenn Sie es mit mehreren Gegnern zu tun bekommen, hilft Ihnen die RIOT-Wall weiter. Dabei handelt es sich um eine Energiebarriere, die von einer kleinen Energiequelle gespeist wird, die Sie wie eine Granate auf den Boden werfen können. Besonders cool ist der Einsatz dieser Schutzschilde im Mehrspieler-Modus.

SPEICHERPUNKTE

In den Levels kommen Sie hin und wieder an markierte Türen, hinter denen sich Speicherpunkte befinden. Auch wenn Sie nicht das Gefühl haben, nun den Spielstand sichern zu müssen, sollten Sie doch einen Blick dahinter werfen, denn fast immer finden Sie dort neben der Spielstandskonsolle auch ein oder zwei Kisten mit Power-ups oder Munition.

HACKEN FÜR EINSTEIGER So einfach stibitzen Sie den Gegnern ihre mächtigen Wachroboter!

An einigen Stellen des Spiels können Sie sich ungewollten Schusswechseln mit den Republikanischen Wachen entziehen, indem Sie trickreich zu Werke gehen: Laden Sie einfach das Hacker-Tool nach, zielen Sie gut ... und schon steuern Sie selbst die Wachroboter, Schussanlagen und Laserfallen.



↑ Wenn Sie den Icepick auswählen, zeigt Ihnen der rote Cursor, dass Sie freie Schussbahn auf ein zu hackendes Gerät haben.



↑ Zwei Tastendrucke später sehen Sie die Welt aus den Kameras des Roboters – und können ihn sogar steuern und damit schießen!

NANOTECHNIK Wir stellen Ihnen die Spezialfähigkeiten von Nathan Frost genau vor.

Durch Nanoenergie laden Sie die Spezialkräfte des Supersoldaten wieder auf. Wir verlinkern Ihnen, welche dazugehören und was Sie damit alles anstellen können!



↑ Der ballistische Schild ist der beste Freund von Nathan Frost, denn er schützt ihn zu einem gewissen Grad vor feindlichen Geschossen. Aber seien Sie vorsichtig: Der Schild trägt nur eine bestimmte Menge an Schaden und bricht unter heftigem Feuer schnell zusammen.



↑ Mit der Sichtfähigkeit erkennen Sie den Sichtradius von Kameras und können Gegner sogar durch Wände hindurch schemenhaft ausmachen. Später bekommen Sie auch eine Waffe, die Wände durchschlägt – dann können Sie Gegner schon vorzeitig ausschalten.



↑ Mit dem Reflex-Boost können Sie die Zeit verlangsamen, sich aber in der gewohnten Geschwindigkeit bewegen. Der Effekt ist mit der Bullet Time aus *Max Payne 2* vergleichbar und sieht besonders cool aus, wenn Sie sich mit der Schrotflinte durch den Level ballern.



↑ Die Unsichtbarkeit hält zwar nicht lange vor und verbraucht viel Nanoenergie, doch sie ermöglicht es, unbemerkt in bewachte Lüftungsschächte zu gelangen. Sie sollten aber vorher üben, um nicht ungewollt vor einer Gegnergruppe sichtbar zu werden.



↑ Der ballistische Schild schützt uns vor feindlichem Feuer.



↑ Der Kicker ist eher Werkzeug als Waffe.



↑ SpiderBots legen Ihre Elektronik lahm.



↑ Umgenietete Soldaten verschwinden nach kurzer Zeit übrigens.



↑ In diesen Kisten finden Sie stets Power-ups oder Munition.

„Project: Snowblind ist ein lohnenswerter Shooter mit sehr coolen Ideen und Waffen.“

» Die 18 Levels sind so vielschichtig, dass jeder Spieltyp auf seine Kosten kommt. Sie wollen sich die Konfrontation mit einem riesigen Walker ersparen? Dann nehmen Sie doch eine Abkürzung durch einen Lüftungsschacht und steigen selbst in das Metallmonstrum ein. Aufmerksame Spieler finden häufig solche alternativen Routen und werden oft auch mit zusätzlicher Munition, Granaten oder Energie-Packs belohnt. Das Umschauen lohnt sich also, denn Verteidigungsanlagen und Walker lassen sich zum Beispiel prima mit dem Icepick hacken und dann selbst steuern.

Ab der Mitte des Spiels werden die Feinde gefährlicher, rücken vor und bedienen sich sogar der gleichen Implantattricks wie Frost. Trotzdem ist das Spiel sehr kurz: Der Shooter-Spezialist sieht nach fünf bis sieben Stunden die Endsequenz und kommt sich aufgrund der mageren Dramaturgie und der platten Charaktere eventuell ein bisschen verschaukelt vor. Der an sich hohe Wiederspielwert sinkt außerdem etwas durch fehlende freispielfähige Extras und andere Schwierigkeitsgrade. Dennoch ist *Project: Snowblind* ein lohnenswerter Shooter mit vielen coolen Ideen, fetten Waffen und einem umfangreichen Mehrspieler-Modus, in dem Sie auf 9 Levelkarten und in 8 Spiel-Modi mit bis zu 16 Spielern spielen können.

Meine Meinung

• Bernd Holtmann

Hätten wir eine Auszeichnung für das beste Leveldesign, dann würde ich sie diesem Spiel verleihen. Allein die vielen abwechslungsreichen Waffen, Fähigkeiten und Levelwege sind für jeden Shooter-Fan Grund genug, sich dieses Spiel zuzulegen. Allerdings hat es auch Macken: Für den Hauptcharakter und seine Kollegen konnte ich mich zum Beispiel gar nicht erwärmen. Da hat selbst der eindimensionale Held aus *Shadow Ops: Red Mercury* allein im kleinen Finger mehr Charisma. Aber der hat ja auch nicht so viele Waffen!

Die Wertung

• Project: Snowblind

- Abwechslungsreiche Waffen und Gadgets
- Sehr gelungenes Leveldesign
- Umfangreicher Mehrspieler-Modus
- Kurze Spieldauer (ca. 5-7 Stunden)
- Dramaturgisch schwache Zwischensequenzen

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
85%	81%	87%	86%

Das Fazit

Sehr gelungener, kurzweiliger und leichter Ego-Shooter mit vielen taktischen Kampfmöglichkeiten.

DAS VERBRECHEN SAH NOCH NIE SO GUT AUS.

STOLEN

REINKOMMEN, ZUGREIFEN UND NICHTS WIE RAUS

Genieße das Gefühl, ein Dieb zu sein



www.stolen-game.com
Erhältlich ab Frühjahr 2005



PlayStation.2

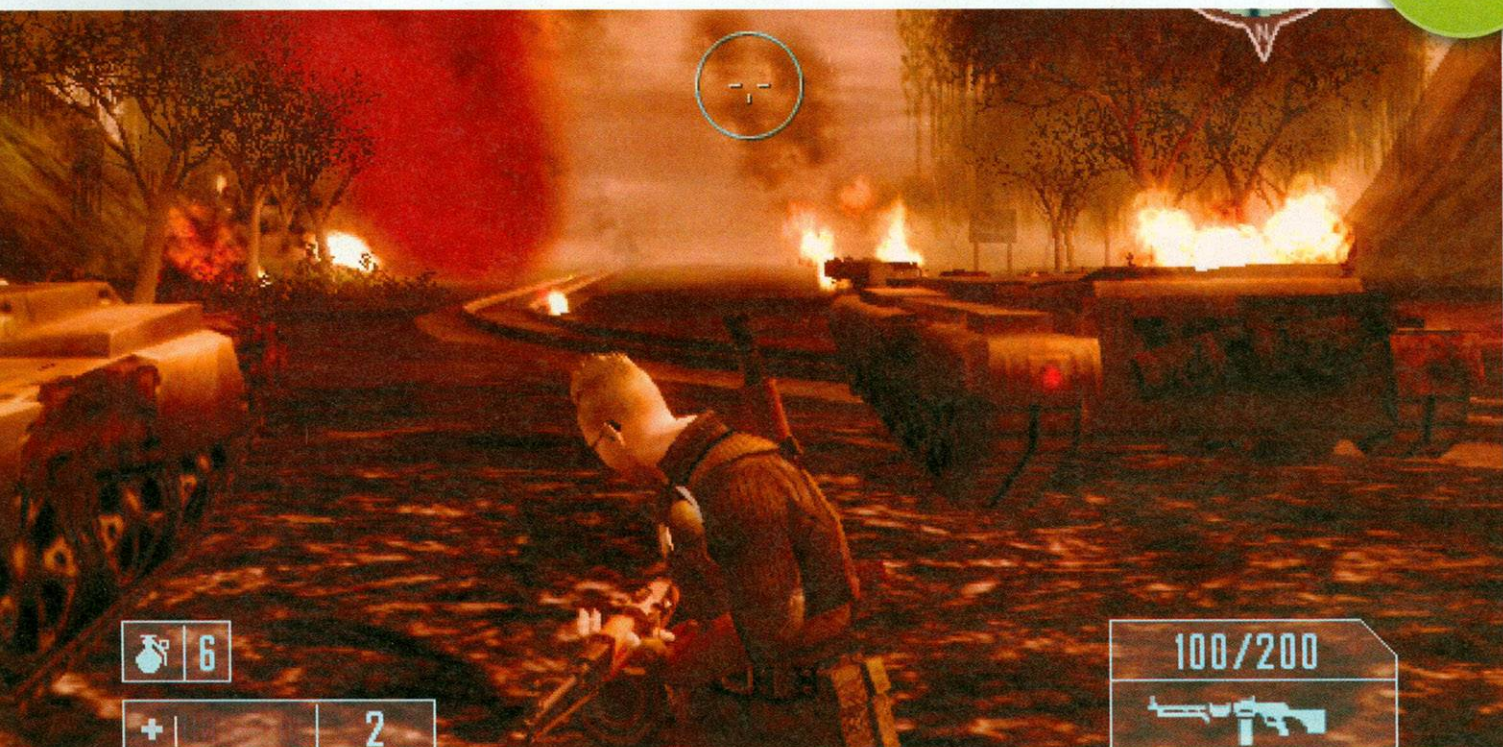
TM & © 2004 - 2005 Hip Interactive Inc. All Rights Reserved. Stolen © Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "2" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, (R), Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other properties are trademarks of their respective owners.

Mercenaries

Playground of Destruction

Das offizielle
XBOX
Magazin

ELITE



↑ Playground of Destruction - einen besseren Untertitel hätte man für diese gewaltige Zerstörungssorgie nicht finden können.

Sie hören Krieg und denken an Profit? Dann sind Sie der geborene Söldner und der Spielplatz der Zerstörung ist genau das Richtige für Sie!

Von: Sascha Dowidat

Publ.: Activision	Genre: Action
Sprache: Deutsch	USK: Ab 18 Jahren
Spieler: 1	Termin: 17. Februar
www.lucasarts.com	

Sie rasen mit dem Transporter eine einsame Straße hinunter, drei Hub-schrauber im Nacken, Explosionen am Wegesrand, Feuergefechte, so weit das Auge reicht. Bei all der Aktion sollen Sie die Nerven behalten und einen nordkoreanischen Terroristen ins Nirwana pusten? Richtig, denn dafür werden Sie auch gut bezahlt. Das Leben eines Berufssöldners kann richtig

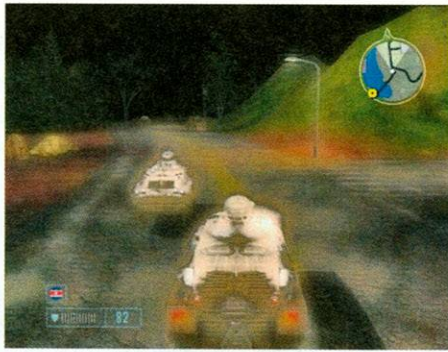
stressig sein, stellen Sie schon nach wenigen Minuten mit *Mercenaries* fest, denn Sie haben kaum eine Chance durchzuatmen. In der Rolle eines professionellen Söldners, wahlweise des coolen Schwedens Matthias Nielsson, der smarten Britin Jennifer Mui oder des Amerikaners Chris Jacobs arbeiten Sie für die Executive Operations, eine unabhängige Organisation, die in Kriegsgebieten gegen ein kleines Entgelt für Ordnung sorgt. Das ist auch bitter nötig, denn in Nordkorea zum Beispiel ist die Hölle los. Am Abend der Wiedervereinigung von Nord- und Südkorea putscht General Song und übernimmt die Kontrolle über Nordkoreas Atomwaffen. Da die restliche Welt an einem Atomkrieg verständlicherweise wenig Interesse hat, wird auf die insgesamt 52 Terroristen, die im Kartenspiel „Deck of

52“ zusammengefasst sind, ein Kopfgeld von über 100 Millionen Dollar ausgesetzt. Oberstes Ziel: das Pik-Ass, General Song. Ein Putsch in Nordkorea? Das ruft natürlich mehrere Parteien auf den Plan. Während die Alliierten eine Stabilisierung der Lage anstreben, wollen die Südkoreaner die Wiedervereinigung, China möchte das eigene Territorium erweitern und die russische Mafia will Geschäfte machen. Gut ausgebildete Söldner sind da stets gefragt und so bekommen Sie im Laufe des Spieles Aufträge von allen Parteien, sammeln wertvolle Informationen und jagen gleichzeitig die nordkoreanischen Terroristen. Was nach einem ziemlichem Chaos klingt, entpuppt sich als offenes Spielkonzept à la *Grand Theft Auto*. Auf einer Übersichtskarte werden die Stützpunkte der Parteien an- ➤

Bonus-Info

CHEATS

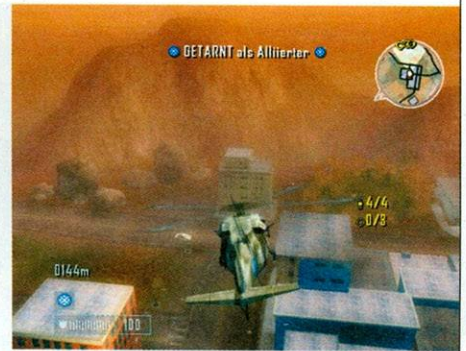
In kleinen Truhen finden Sie viele Cheats, die im Menü des PDA eingegeben werden. Dadurch verwandelt sich Ihr Charakter in Han Solo, einen Doktor, einen Nordkoreaner oder auch den Russen Josef.



↑ Die Umgebung ist radioaktiv verseucht.



↑ Der letzte Auftrag - hier geht's richtig zur Sache.



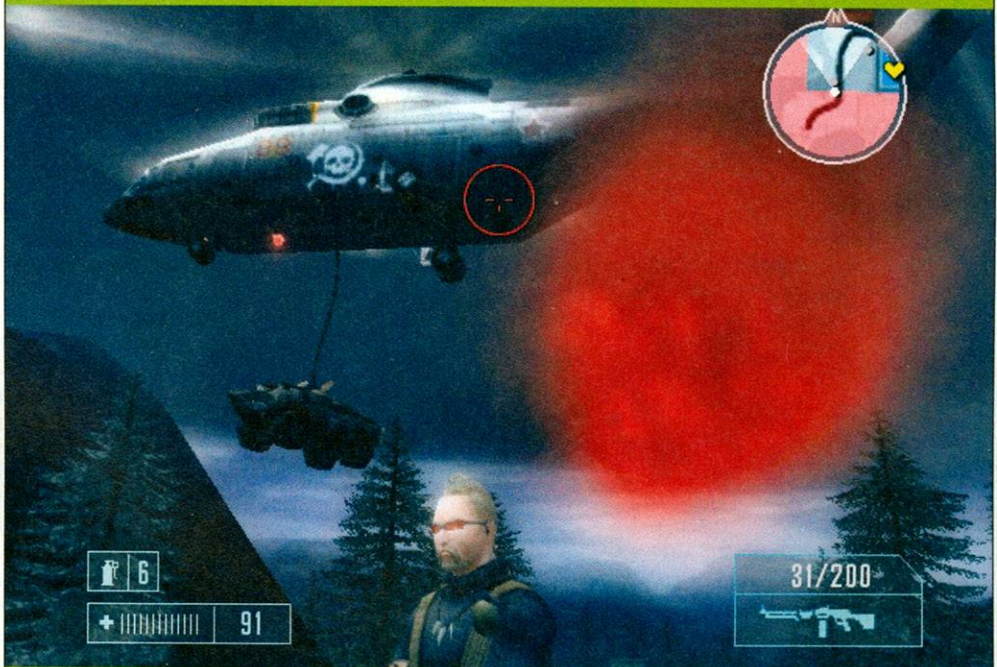
↑ Auch über den Wolken dürfen Sie operieren.

» gezeigt. Dort bekommen Sie Ihre Aufträge. Sind diese angenommen, steuern Sie den Protagonisten in der Third-Person-Perspektive durch das feindliche Nordkorea, schnappen sich ein Auto, eliminieren die feindlichen Soldaten und erledigen den ersten Bösewicht. Die Missionen sind dabei nicht geradlinig, sondern Sie dürfen selbst entscheiden, wann Sie welche Mission annehmen oder ausschlagen. Abwechslung wird bei *Mercenaries* groß geschrieben und somit gleicht kein Auftrag dem anderen. Mal müssen Sie den Südkoreanern bei der Verteidigung ihrer Städte helfen oder die Mafia bittet Sie darum, in den eigenen Reihen zu morden. Verräter zur Strecke bringen, Reporter beschützen, Waffeninspektoren begleiten, Brücken sprengen, feindliche Kasernen zerstören oder Luftabwehrraketen ausschalten - es wird nicht langweilig. Für fast jede Mission gibt es auch den perfekten Weg, der aber nicht immer auf den ersten Blick erkennbar ist. So können Sie Raketen umständlich mit C4 in die Luft jagen, weil Luftangriffe durch einen feindlichen Störsender nicht möglich sind. Söldner mit Köpfchen schalten jedoch einfach den Sender aus und fordern dann bequem eine Flächenbombardierung an. Oder Sie versuchen, zu Fuß ins feindliche Gebiet zu laufen, und Ihnen fliegen im Sekundentakt Kugeln und Raketen um die Ohren. Dann kaufen Sie doch einfach Fahrzeuge der gegnerischen Partei oder kapern diese, um getarnt und unbemerkt ins feindliche Territorium vorzudringen. Trotz dieser Feinsinn machen es Ihnen Ihre Gegner nicht leicht. Schwere Panzer, Straßensperren und Artillerie werden Ihnen entgegengestellt und aus der Luft greifen Sie Helikopter an. Aber mit Panzerfäusten, Scharfschützengewehren, Splittergranaten, C4 und Luftabwehrraketen sind auch Sie waffentechnisch gut bestückt.

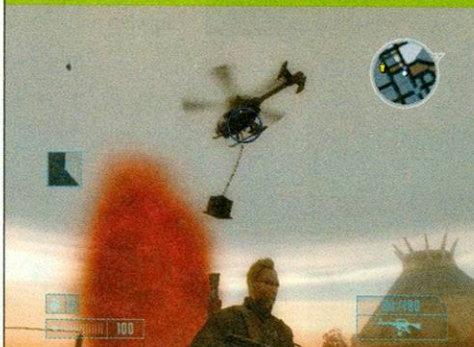
Sollte es doch einmal eng werden, hat der Söldner von heute sein PDA dabei, mit dem er im direkten Kontakt zum Schwarzhändler seines Vertrauens steht. Dort gibt es allerlei zerstörerisches, aber auch kostspieliges Spielzeug: Insgesamt 18 verschiedene Versorgungspakete; angefangen von medizinischen Paketen über Autoreparaturen bis hin zu Waffen werden alle Wünsche erfüllt. Wer etwas offensiver vorgehen möchte, besorgt sich eines von 29 Fahrzeugen oder ordert einen von 16 gewaltigen Luftschlägen an, »

MERCHANT OF MENACE Die Mafia lässt grüßen

Haben Sie erst einmal Kontakt zur russischen Mafia, steht Ihnen der Merchant of Menace, der Waffen- und Fahrzeughändler Ihres Vertrauens zur Verfügung. Surfen Sie mit dem PDA durch das reichhaltige Sortiment und genehmigen Sie sich einen durchschlagenden Luftangriff, einen zivilen PKW oder eine einfache Ausrüstung der Alliierten. Lieferung per Helikopter ist im Preis stets inbegriffen.



↑ Insgesamt 29 verschiedene Fahrzeuge können im Laufe des Spiels geliefert werden. Angefangen vom zivilen PKW bis hin zu nordkoreanischen Scouts ist alles im Programm, was sich das Söldnerherz wünscht.



↑ Ausrüstungen wie Sand am Meer. 18 verschiedene Hilfspakete warten auf den geschundenen Söldner. Egal ob alliierte Ausrüstung oder eine Scharfschützenmontur, per Knopfdruck wird überallhin geliefert.



↑ Was hätten Sie denn gerne? Bei einer Auswahl von 16 verschiedenen Luftschlägen fällt die Entscheidung schwer. Chirurgische Schläge, Artillerieunterstützung oder gewaltige Kampffliegerangriffe unterstützen Sie.

MODERNE KOMMUNIKATIONSFORM Der PDA kurz erklärt



Die moderne Kommunikationstechnik geht auch an Söldnern nicht vorbei. Per PDA haben Sie Zugriff auf alle wichtigen Informationen. Was das kleine Wunderwerk der Technik alles kann, erklären wir hier:



↑ Wo bekommt man neue Waffen und Nachschub her? Ganz klar, bei der russischen Mafia. Zumindest in *Mercenaries*. Wählen Sie aus unzähligen Waffen und Fahrzeugen – Lieferung erfolgt natürlich umgehend.



↑ Die Übersichtskarte dient zur Orientierung im Kriegsgebiet. Gibt es neue Aufträge, blinken kleine Symbole an den Hauptquartieren der Kriegsparteien auf. Auch während des Gefechtes ist die Karte sehr hilfreich.



↑ Sie sind den Russen auf die Füße getreten? Dann sehen Sie das Ergebnis hier. Welche Partei Ihnen wohlgesinnt ist und wo Sie sich ohne Schmiergeld besser nicht blicken lassen sollten, zeigt die Übersicht.



↑ Primäres Kommunikationsmittel in *Mercenaries*. Sie bekommen ständig Mails über neue Aufträge oder wichtige Hinweise, die den Spielablauf betreffen. Antworten können Sie auf diese E-Mails allerdings leider nicht.



↑ Kreuz, Pik, Herz, Karo – Sie blicken nicht durch. Dann hilft Ihnen das Kartendeck, das anzeigt, welche Terroristen noch frei herumlaufen, wer eliminiert wurde und welcher böse Bube verhaftet wurde.



↑ Der erste Schurke ist gleich zur Strecke gebracht – fehlen nur noch 51.

„*Mercenaries* ist eine Zerstörungssorgie par excellence.“

» die aber besser aus der Ferne betrachtet werden sollten. Die Interaktion mit der Umgebung ist sehr vorbildlich gelungen und für ein Actionspiel in dieser Form neu. Alle Gegenstände, Fahrzeuge und Gebäude, die Sie auf Ihrem Weg sehen, können Sie auch benutzen oder wenigstens in Schutt und Asche legen. Sie springen auf vorbeifahrende gegnerische Panzer, werfen eine Handgranate hinein und kapern das Gefährt, schwingen sich mit herumstehenden Helikoptern der Widersacher in luftige Höhen, schleichen mit einem zivilen Bus ins feindliche Gebiet oder zerstören einige der zahlreichen Gebäude.

Ein kleiner Kritikpunkt ist die KI. Die gegnerischen Soldaten verhalten sich sehr unausgewogen. Mal schlägt dem Spieler feindliches Feuer entgegen, sobald er in Reichweite ist, während er an anderer Stelle vor einem Zaun steht und ihn die Soldaten dahinter weder sehen noch feuern. Das ist ärgerlich und trübt den Spielspaß ein

Bonus-Info

ONLINESHOP

Die Internetadresse des *Mercenaries*-Waffenhändlers lautet www.menace.ru. Geben Sie diese Adresse im Internet ein, landen Sie auf der offiziellen Lucas-Arts-Homepage. Waffen, Fahrzeuge und Luftschläge können hier wider Erwarten nicht erworben werden.



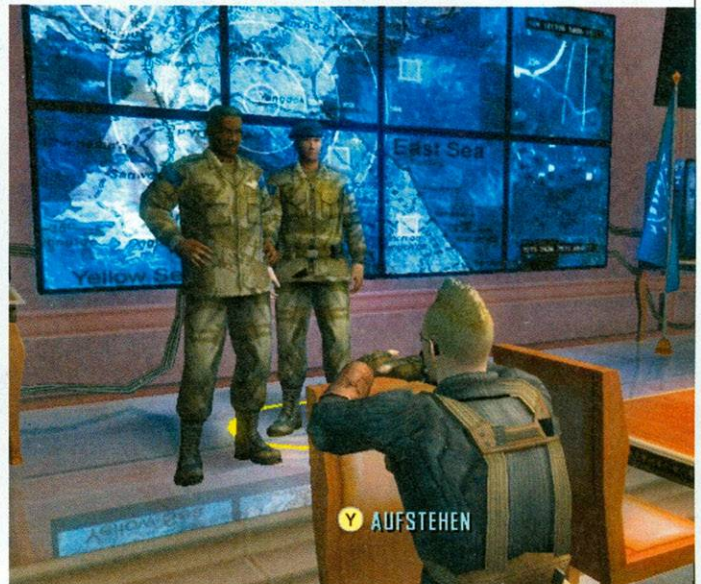
↑ Jetzt wird es heikel: Vier Waffeninspektoren eskortieren und beschützen.



↑ Diesen Offizier sollen Sie eigentlich leise ausschalten.



↑ Sie können auch einen Bus kapern und sich ins feindliche Gebiet schleichen.



↑ Von den Alliierten gibt es vor allem die lukrativen Ass-Aufträge.

» wenig. Dafür gibt es zahlreiche kleine Details, die hervorragend gelungen sind. In manchen Missionen spielt das Wetter eine wichtige Rolle. Es regnet wie aus Eimern, später hängt dichter Nebel in den Tälern, versperrt die Sicht und Gegner sind schwerer zu entdecken. Wenn Sie dann noch eines der Fahrzeuge, die sich perfekt steuern lassen, aus Versehen umkippen, klettert ein verdutzter Söldner heraus und sprintet unbeeindruckt weiter, als wäre nichts geschehen. Dies spiegelt wunderbar die Coolness der Söldnertruppe wider und lädt zum Schmunzeln ein. Optisch macht der Spielplatz für erwachse-

ne Zerstörungsfanatiker einiges her. Besonders die Physik-Engine ist klasse gelungen und lässt Sie hautnah miterleben, was passiert, wenn abgeschossene Hubschrauber auf Kasernen stürzen. Die Explosionen mit den sprühenden Funken, die Rauchfahnen und abwechslungsreichen Szenarien, angefangen von kleineren Städten über Berglandschaften bis hin zu den militärischen Einrichtungen, wirken sehr atmosphärisch und sehen klasse aus. Dafür müssen Sie allerdings kleine Ruckler in Kauf nehmen, die den Spielfluss aber nicht stören. Auf dem gleichen hohen Niveau bewegt sich auch die Sound-Unterermalung. Glasklare

Sprachausgabe, tolle Soundeffekte bei den Explosionen und geniale Musikstücke, sowohl klassisch als auch treibende Beats, erfreuen das Ohr. Wer John-Woo-Filme kennt, ahnt, was ihn erwartet. Oft tobt auf dem Bildschirm die Hölle, aber aus den Boxen klingen sanfte Klassikstücke, die als Stilmittel ihre beruhigende Wirkung nicht verfehlen. Pandemic Studios verbindet in *Mercenaries - Playground of Destruction* geschickt Action-Elemente mit einem Hauch GTA und lässt das Feuerwerk am Krisenherd Korea effektiv explodieren. Sicherlich ein kleiner Überraschungshit - destruktiv, aber unglaublich unterhaltsam.



↑ Ständig fliegen um Sie herum Gebäude oder Fahrzeuge in die Luft - natürlich meist mit Ihrer Hilfe.

Meine Meinung

» Sascha Dowidat



Was mit *Mercenaries* geboten wird, ist einfach grandios. Die Steuerung geht superflüssig von der Hand und das Gameplay zieht Sie schnell seinen den Bann. Ständig gibt es etwas Neues zu entdecken, die Aufträge sind sehr abwechslungsreich und das nichtlineare Spielprinzip lässt viel Freiraum für alternative Lösungswege. Dass Pandemic keinen Online-Modus eingebaut hat, ist schon kaum zu verschmerzen, aber die gegnerische KI bewegt sich teilweise auf dem Niveau von Dosenbrot und das ist ärgerlich. Trotzdem macht *Mercenaries* unglaublich viel Laune!

Die Wertung

» *Mercenaries - Playground of Destruction*

- +
 Tolles, offenes Spielkonzept
- +
 Fantastische Explosionen
- +
 Bietet sehr viel Abwechslung
-
 Keine Xbox-Live-Unterstützung
-
 Teilweise unausgewogene KI

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
87%	89%	- %	88%

Das Fazit

Grandiose und abwechslungsreiche Zerstörungssorgie für Actionfans, die an der etwas unausgewogenen KI krankt.



↑ Die Jedi-Akademie auf Dantooine hat auch schon mal bessere Zeiten gesehen.



↑ Ein echter Jedi-Meister fordert unseren finsternen Helden zum Duell heraus.



Star Wars Knights of the Old Republic II The Sith Lords

Die Jedi-Ritter sind so gut wie ausgelöscht, die Sith starten ihren Rachenfeldzug und nun lastet das Schicksal der Galaxis auf Ihren Schultern.

Von: Jean-Reiner Jung

☒ Publ.: Activision	☒ Genre: Rollenspiel
☒ Sprache: Deutsch	☒ USK: Ab 12 Jahren
☒ Spieler: 1	☒ Termin: Erhältlich
☒ www.kotor2.com	

Haben Sie *Star Wars Knights of the Old Republic* schon durchgespielt? Ja? Wunderbar! Dann lesen Sie ruhig weiter. Im Folgenden verraten wir Ihnen nämlich, wie der Krieg der Sterne in der Alten Republik nach dem

Fall von Darth Malak weitergeht und ob sich der Kauf der Fortsetzung für Sie lohnt.

Sollten Sie den ersten Teil noch nicht gespielt haben, dann lesen Sie bitte diesen Artikel nicht und kaufen Sie sich *KotOR*. Wenn Sie auch nur eine kleine Schwäche für Rollenspiele und *Star Wars* haben, werden Sie den Kauf auf keinen Fall bereuen (siehe Test in Ausgabe 09/2003 und Nachtest der deutschen Version in Ausgabe 10/2003). Auf keinen Fall sollten Sie den zweiten Teil spielen, ohne den Vorgänger zu kennen. Genauso gut könnte man die *Der Herr der Ringe*-Trilogie mit *Die zwei Türme* beginnen, um sich dann zu wundern,

wer der seltsame Mann mit dem Bart ist. Vergessen Sie es also - ohne Vorkenntnisse kommen Sie in die Story nicht mehr rein.

Also, liebe Veteranen der Mandalorianischen Kriege, sechs Jahre sind vergangen, seit wir dem finalen Duell zwischen Darth Malak und Darth Revan beiwohnen durften. Und selbst wenn Sie bei *Star Wars: KOTOR* den hellsten Weg der Macht eingeschlagen haben, so ist das Schicksal der Galaxis unausweichlich gewesen. Denn die Sith haben neue Macht erlangt und in einem großen, überraschenden Schlag alle Jedi-Ritter ausgelöscht. Der Moment, in dem ein weiterer dunkler »



MITGEDACHT

Die sinnvollsten Änderungen in KOTOR II

Mag *KotOR II* technisch auch genauso aussehen wie der Vorgänger, so haben sich die Entwickler dennoch einige Gedanken gemacht, wie man die Handhabung sinnvoller und praktischer gestalten kann.



↑ Das spart Zeit: Auf den ersten Blick ist zu erkennen, ob wir die Schatzkiste schon geplündert haben.



↑ Das Himmelreich des Heimwerkers. An der Werkbank können wir jetzt die Lichtschwerter mit mehr Extras ausstatten.

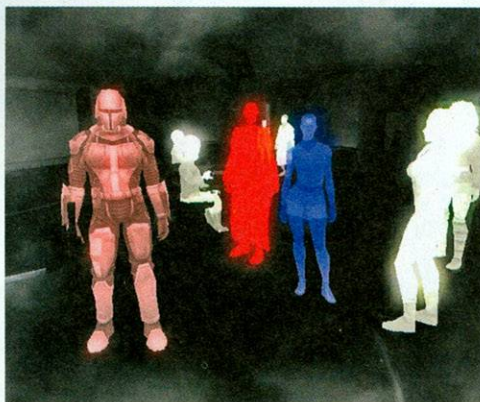


↑ Man beachte die beiden rechten Menüpunkte: Hier können Sie Ihren Kampfstil und die Kampf-KI einstellen.

» Lord vom Schlage Darth Malaks nach der Herrschaft greift, scheint unausweichlich.

Aber Moment mal, hat es wirklich alle Jedi dahingerafft? Auf den ersten Blick mag es vielleicht so aussehen, aber es besteht noch Hoffnung in der Form eines abtrünnigen Meisters, den das Konzil vor Jahren seiner Machtkräfte beraubt hat. Die Geschicke dieses Recken dürfen Sie nun in *Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* lenken und sich moralisch ganz nach Ihrem Gusto zwischen der dunklen und der hellen Seite bewegen.

Bevor die Story jedoch ins Rollen gerät, dürfen Sie sich wie im Vorgänger einen Charakter erschaffen. Anders als



↑ Padawan Visas Marr kann Gesinnungen erkennen.



↑ Der Mega-Terminator-Droide flambiert unseren Jedi.



↑ Einer von vielen Shuttle-Unfällen. Immer wieder legen wir mit diversen Raumfahrzeugen eine Bruchlandung hin.

„Die Sith sind wieder da - und Sie sind die Nummer eins auf ihrer Abschussliste.“

zuvor kreieren Sie hier jedoch keinen normalen Sternenkrieger, sondern schon zu Beginn läuft es darauf hinaus, dass Sie einen waschechten Jedi mit den entsprechenden Machtfähigkeiten erschaffen.

Doch machen Sie sich keine Illusionen: Obwohl Sie bereits mit der Macht im Anschlag das Spiel beginnen, sind Sie weit davon entfernt, ein Meister-Jedi zu sein. Als ausgestoßener Jedi müssen Sie erst langsam wieder die verlorenen Fähigkeiten neu erlernen. Und so ist es jetzt Ihr Ziel, die letzten verbliebenen Jedi der Galaxie aufzusuchen, damit sie Ihnen Ihre Macht wiedergeben. Und nebenbei gilt es auch noch, sich den

Sith zu widersetzen, die Sie als potenzielle Gefahr lieber tot als lebendig sehen.

Neben dieser Hauptstory steht natürlich wieder der innere Konflikt des Helden im Vordergrund der Geschichte. Jede Ihrer Entscheidungen kann Sie auf die helle oder auf die dunkle Seite der Macht driften lassen. Dementsprechend gibt es für jedes Problem mindestens zwei Lösungswege.

So weit, so bekannt aus dem Vorgänger. Erstmals nehmen Sie in *The Sith Lords* aber auch Einfluss auf Ihre Gefolgsleute. Und dies geschieht auf zwei Arten: Zum einen bewertet das Spiel den Eindruck, den Sie auf die einzelnen Sidekicks machen. Wenn Sie

Bonus-Info

KOTOR-I-DOWNLOAD

Leider wird der Download für den ersten *KOTOR*-Teil in Deutschland nicht mehr erscheinen. Grund dafür ist ein Kompatibilitätsproblem mit der Lokalisierung.

WIEDERSEHEN MACHT FREUDE

Einige der Party-Mitglieder aus dem ersten Teil tauchen auch in *The Sith Lords* auf. So dürfen sich Fans auf ein Wiedersehen mit Carth Onasi, T3-M4 und HK-47 freuen.

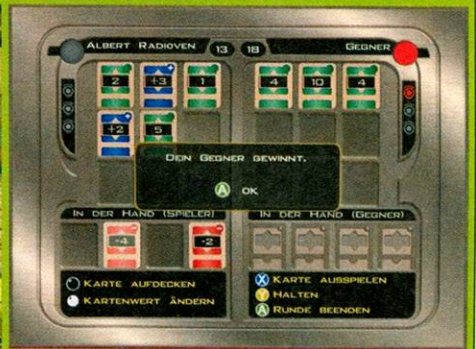
ALTBESANNTES Bonusmissionen zum Immer-wieder-Spielen



↑ Die Ebon Hawk hat nicht umsonst ein Lasergeschütz an Bord. Auch diesmal dürfen Sie feindliche Raumjäger abballern.



↑ Auch das Swoop-Race ist wieder mit von der Partie. Als Belohnung für schnelle Rundenrekorde winken nützliche Credits.



↑ Kennen Sie die Pazaak-Regeln noch? Wenn nicht, dann ist es auch nicht schlimm. Mit der Story hat dieses Kartenspiel jedenfalls nichts zu tun.

Bonus-Info

KOMMT DIE TRILOGIE?
Gerüchten zufolge arbeitet man bei Obsidian Ltd. bereits an dem dritten Teil der *Knights of the Old Republic*-Saga. Schön wäre es schon, denn damit hätten wir nach den beiden Film-Trilogien endlich auch eine eigenständige Videospiel-Trilogie.

» beispielsweise zum Frühstück Jawas verspeisen, zu Mittag drei Bettler umbringen und kurz vor dem Abendessen zwei Regierungen stürzen, so müssen Sie sich nicht wundern, wenn der Padawan des Lichtes in Ihrer Party ungern Ihren Befehlen folgt. Auf der anderen Seite beeindruckt Sie mit solchen Aktionen natürlich die ohnehin schon dunklen Charaktere in Ihrer Gefolgschaft, hier gewinnen Sie durch böse Aktionen an Einfluss.

Je größer der Einfluss ist, den Sie auf die Charaktere haben, umso mehr folgen diese Personen Ihnen auf Ihrem Pfad der Macht. Als böser Charakter haben Sie damit die Chance, Anhänger für die dunkle Seite zu gewinnen, und als Guter ist es Ihnen vielleicht sogar vergönnt, eine verlorene Seele

wieder zur guten Seite zu retten. So viel zur Party-Verwaltung. Kommen wir nun zu dem Kampfsystem. Auch hier hat sich einiges getan und die Entwickler von Obsidian haben dem automatischen Kampfsystem einige neue Optionen spendiert. So können Sie jetzt die Kampfstile Ihrer nicht gesteuerten Charaktere optimal im Kampfmenü einstellen und müssen sich nicht mehr mühsam mit den Schultertasten durch die Untermenüs klicken. Auch ein Waffenwechsel fällt nun um einiges leichter, da man jeden Charakter mit einer Primär- und einer Sekundärbewaffnung ausrüsten kann. Auch mitten im Kampf genügt jetzt ein einfacher Klick in der Menüleiste und alles ist paletti. Last, but not least hat jeder Jedi-Charakter jetzt die Auswahl aus

mehreren verschiedenen Lichtschwert-Kampfstilen. So können Sie jetzt bestimmen, ob Sie lieber weitläufig angreifen und damit mehrere Gegner gleichzeitig beharken oder ob Sie die Macht mit dem Schwert koppeln, was sich besonders gut gegen machtnutzende Feinde eignet. Eine feine Idee, die dem Kampfsystem noch mehr Freiheit verleiht.

Neben all diesen Verbesserungen gibt es auch einigen Grund zur Kritik am zweiten *KOTOR*. Da wäre zunächst die Story. Leider haben wir das Gefühl, dass das neue Entwicklerteam nicht ganz so professionell am Werke war wie BioWare, das den Vorgänger entwickelt hat. Erst nach etwa fünfzehn Stunden Spielzeit kommt die ganze Sache nämlich ins Rollen – dann aber gewaltig.



↑ In den Ruinen der Akademie finden Sie Artefakte.



↑ Wir werden zum unbewaffneten Kampf gebeten.



↑ Die Gespräche bestimmen Ihre Gesinnung.



↑ Der alberne Raumanzug ist auch wieder mit dabei.

Meine Meinung

• Jean-Reiner Jung

Trotz der grottigen Synchronisation habe ich den Vorgänger extrem gerne gespielt und er rangiert ganz oben auf meiner persönlichen Rollenspiel-Hitliste. Der zweite Teil schafft es leider nicht mehr ganz so weit nach oben. Denn trotz der vielen nützlichen und durchdachten Änderungen, die sehr viel zum *Star Wars*-Erlebnis beitragen, gibt es doch ein, zwei Punkte, die das Gesamtbild deutlich trüben: erstens die kleinen Programmierfehler in den Gesprächen und zweitens die anfangs recht träge Story, die nur sehr langsam in Fahrt kommt.

Die Wertung

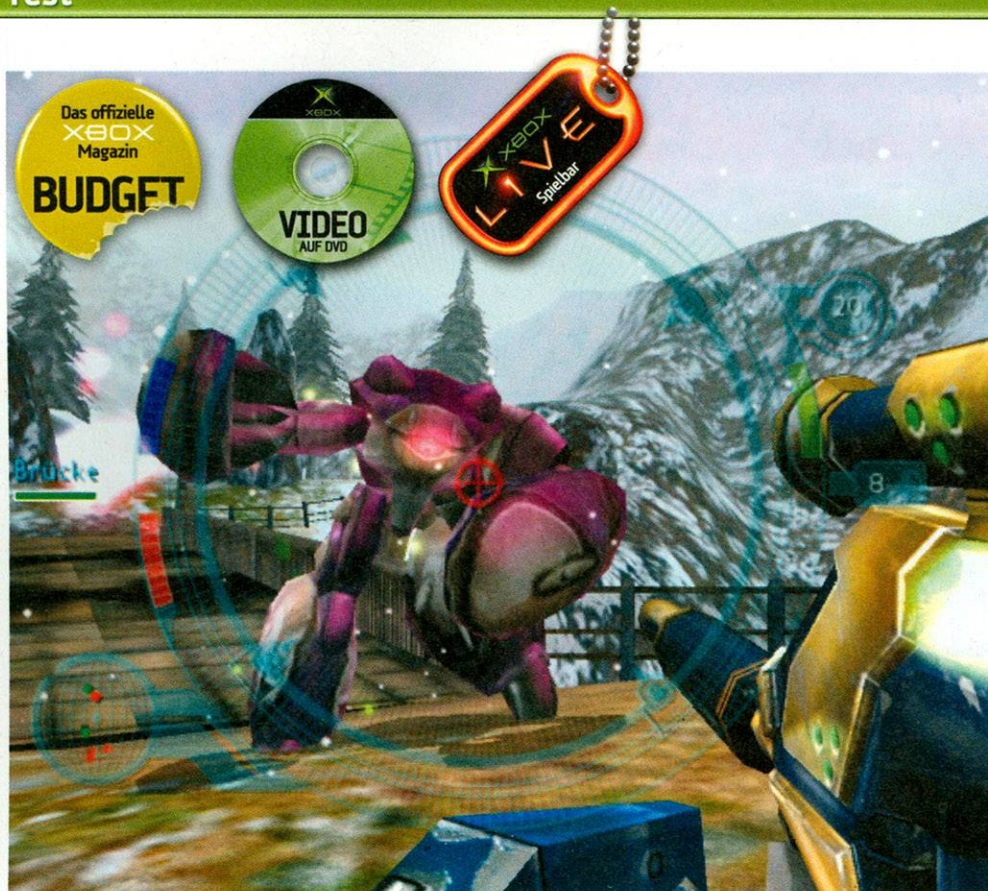
• Star Wars KOTOR II: The Sith Lords

- ✚ Gewohnt geniales Spieldesign
- ✚ Schier unglaubliche Entscheidungsfreiheit
- ✚ Gelungenes Party-Beeinflussungssystem
- ✚ Gute Synchronisation
- ✖ Technisch identisch mit dem Vorgänger

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
80%	79%	–%	89%

Das Fazit

Konsequente Fortsetzung des Vorgängers. Leider ist die Story nicht mehr ganz so innovativ.



↑ Zerstören Sie den Riesen-Mech möglichst schnell, bevor er mit seinen Kameraden die Brücke sprengt.

Robotech Invasion

Retten Sie die Welt aus den Klauen der Alien-Parasiten!

Bonus-Info

MITREISSEND

Schon nach sehr wenigen Spielminuten wird klar, dass der Soundtrack zu diesem Spiel wirklich wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge passt. Für diese mitreißenden Tracks zeichnet kein Geringerer als der bekannte Soundtrackkomponist Jesper Kyd verantwortlich, welcher bereits für hochkarätige Spiele wie *Freedom Fighters*, *Hitman: Contracts* und *Brute Force* am Mischpult gesessen hat. Eine Übersicht seiner bisherigen Soundtracks finden Sie unter www.jesperkyd.com.

Von: Jana Mahnke

Publ.: Take 2	Genre: Action
Sprache: Dt. Text	USK: Ab 12 Jahren
Spieler: 1	Termin: Erhältlich
Live: 2-8	System Link: 2-8
www.take2.de	

Jeder Fortschritt hat seinen Preis. Ob die Erkundung des Weltraums allerdings wirklich dies alles wert war? Zurück aus den Weiten des Alls, finden die Mitglieder einer Weltraumexpedition die Erde im Chaos wieder: Eine parasitäre Alienrasse, die Invid, hat beschlossen, den blauen Planeten zu ihrer neuen Heimat zu machen. Der junge Locke nimmt nun zusammen mit ein paar weiteren kampferprobten Überlebenden den finalen Kampf gegen die Invasoren auf und hofft, dabei auch seine verlorenen Erinnerungen wiederzufinden.

Um in dem ungleichen Kampf gegen die harten Rüstungen der Invids überhaupt eine Chance zu haben, kann Locke nicht nur auf den neuesten Stand der Waffentechnologie zurückgreifen, sondern erhält zusätzlich ein Cyclone. Diese praktische Art von „Anzug“

verwandelt sich per Knopfdruck in ein Motorrad und ermöglicht Ihnen so ein schnelleres Vorankommen und größere Feuerkraft. Leider können Sie es jedoch nicht in allen Bereichen eines Levels einsetzen: Sobald Sie in einen Tunnel oder andere Gebäude einfahren, verwandelt es sich automatisch zurück. Warum dies so eingerichtet wurde, leuchtet in manchen Fällen allerdings nicht ein, da einige der Tunnel ohne Hindernisse einfach nur geradeaus führen und man auch per Bike super hindurchrasen könnte.

Trotz des Cyclone bewegt man sich jedoch die meiste Zeit des Spiels zu Fuß durch die weitläufigen Levels. Dabei ist die ziemlich schwache Grafik nicht zu übersehen, welche ebenso wie die niedrige Gegnerintelligenz zu den großen Mankos des Titels gehört. Durch das gelungene Leveldesign, die tolle Sounduntermalung, abwechslungsreiche Aufträge und viel Dynamik mausert sich *Robotech Invasion* dennoch zu einer netten Baller-Action, die man für einen kurzen Zwischendurchhappen ruhig mal ins Auge fassen sollte. Für alle Multiplayer-Fans hat der Titel zudem sowohl per System Link als auch per Xbox Live die üblichen Duelltypen (Death-match, Capture the Flag etc.) zu bieten.



↑ Holen Sie die Mistviecher vom Himmel!



↑ Tief im Inneren des Alien-Nests.



↑ Im Wald, da wohnen die Invids.

Meine Meinung

Jana Mahnke

Nach einem furiosen Prolog braucht *Robotech Invasion* leider einige Zeit, um richtig in Fahrt zu kommen. Dann allerdings kommt bei der Menge an abwechslungsreichen Aufträgen kaum mehr Langeweile auf. Mit einer ausgefeilteren Gegnerintelligenz, einer anständigen Grafik und noch mehr spielerischem Tiefgang wäre sogar noch eine höhere Wertung drin gewesen. So ist *Robotech Invasion* mit den teilweise netten Ideen gute Action-Kost für zwischendurch. Und bei einem Preis von 20 Euro muss man als Action-Fan einfach zuschlagen.

Die Wertung

Robotech Invasion

- Kurze, abwechslungsreiche Missionen
- Dynamisches Spielgefühl
- Klasse Sounduntermalung
- Keine deutsche Sprachausgabe
- Grafik nicht auf dem neuesten Stand

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
65%	80%	70%	79%

Das Fazit

Viel Action zum kleinen Preis! Grafik und Gegnerintelligenz sind allerdings nicht auf dem neuesten Stand.

Sonic Mega Collection Plus

Es darf gewaltig gefeiert werden! Sega präsentiert zum 14. Geburtstag die fast ultimative Igel-Dröhnung!

Bonus-Info

FÜR FANS

Zahlreiches Bonusmaterial rundet das Sonic-Paket für die Xbox ab. So findet man im Hauptmenü nicht nur wunderschöne Artworks rund um den Igel und seine Freunde, sondern auch Material aus den amerikanischen Comic-Heften.

Von: Jean-Reiner Jung

Publ.: Sega	Genre: Jump & Run
Sprache: Englisch	USK: Ab 6 Jahren
Spieler: 1-2	Termin: Erhältlich
www.sega-europe.com	

Ist es tatsächlich schon 14 Jahre her, dass Sega mit Sonic, dem Igel, sein Maskottchen auf den Weg schickte, um einen pummeligen, italienischen Klempner das Fürchten zu lehren? Die Zeit vergeht wirklich wie im Fluge.

Dieses kleine Jubiläum ist auf jeden Fall Grund genug, mit *Sonic Mega Collection Plus* die wichtigsten Spiele aus der Igel-Anfangszeit gesammelt auf den Markt zu bringen. Grob lässt sich die Liste der Titel in vier Kategorien unterteilen. Da wären als Erstes natürlich die „echten“ *Sonic*-Spiele, die dereinst für die Sega-Mega-Drive-Konsole entwickelt wurden. Und so findet der Kenner nicht nur den Erstling *Sonic 1*, das fabelhafte *Sonic 2* und das ambitionierte *Sonic 3*, sondern auch das Erweiterungsspiel *Sonic & Knuckles* vor. Fans wissen sicherlich noch, dass letzterer Titel dank damals einzigartiger Aufsteckertechnik mit allen Vorgängern kombinierbar war. Dies haben sich auch die Entwickler gemerkt und daher kann man sämtliche

Sonic-und-*Knuckles*-Kombinationen in *Sonic Mega Collection Plus* freispielen: *Blue Spheres* (Kombination mit *Sonic 1*), *Knuckles in Sonic 2* (*Sonic 2*) und *Sonic 3 & Knuckles* (*Sonic 3*).

In der zweiten Gruppe befinden sich die Serien-Spin-offs, welche kaum noch etwas mit dem Jump&Run-Genre zu haben. Neben dem spaßigen Flipper *Sonic Spinball* tauchen auch das isometrische Hüpfspiel *Sonic 3D Blast* und der *Tetris*-Klon *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* in der Spielerei auf.

Ausdauernde *Sonic*-Fans können in der *Mega Collection* noch einige Titel freispielen, die eigentlich nichts mit der Turbo-Igel-Saga zu tun haben. So wird man beispielsweise für langes Spielen mit Mega-Drive-Hits wie *Ristar*, *Flicky*, *The Ooze* und der kreativen Comic-Prügelei *Comix Zone* belohnt.

Zu guter Letzt findet man noch sechs *Sonic*-Spiele für Segas kauziges Farb-Handheld Game Gear. Besonders auffällig ist hier die vollkommen anders geartete Version von *Sonic 1*, das weniger durch den Geschwindigkeitsrausch als durch gut durchdachtes Leveldesign und Hüpfspielspaß überzeugt. Zusätzlich machen sich die beiden anständigen Jump & Runs *Sonic Chaos* und *Sonic Blast* breit. Neben der Handheld-Version von *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* treten dann noch die absoluten Gurken dieser Spielesammlung hervor: *Sonic Drift* und *Sonic Labyrinth* – zwei unmotivierte Titel für Stachel-Masochisten.

Meine Meinung

Jean-Reiner Jung



Eine wunderschöne Sammlung, die so manche Erinnerung an die 90er-Jahre weckt. Aber ein fader Nachgeschmack bleibt. Warum hat man nicht die Chance genutzt und alle – ich meine wirklich alle – Mega-Drive-, Game-Gear-, Master-System- und Saturn-*Sonic*-Titel auf die DVD gepackt? Am Platzmangel ist es sicherlich nicht gescheitert. Und so muss ich jetzt erneut warten, bis sich Sega endlich mal erbarmt, grandiose *Sonic*-Titel wie *Sonic CD*, *Sonic 2* (Sega Master System) oder *Knuckles Chaotix* (32X) auf einer Nachfolge-Disk zu veröffentlichen.

Die Wertung

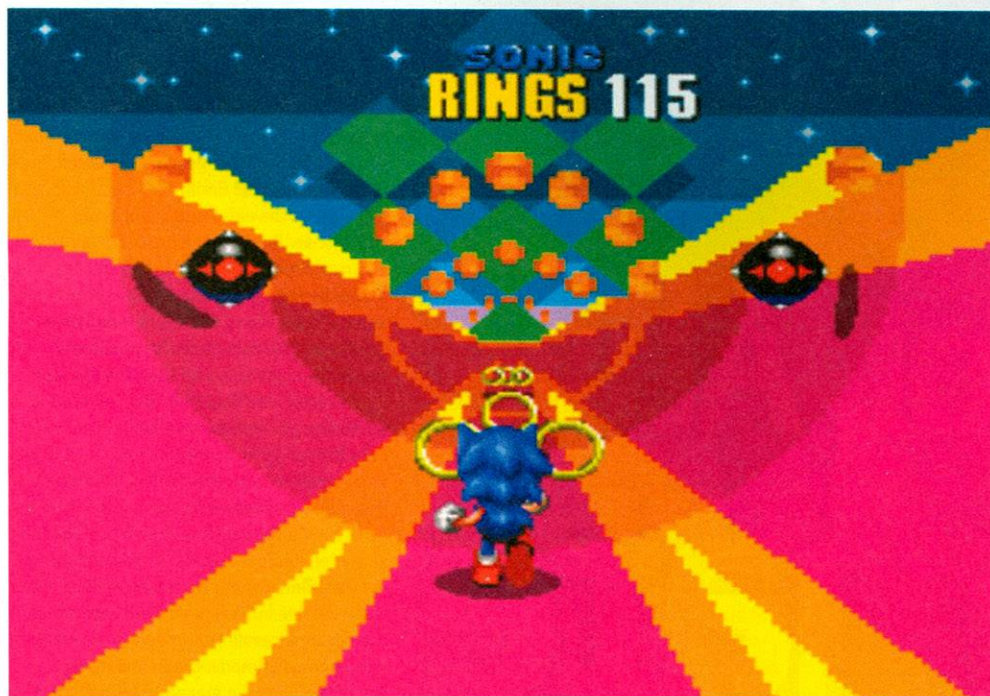
Sonic Mega Collection Plus

- Fast alle *Sonic*-Spiele auf einer Disk
- Einige freischaltbare Überraschungstitel
- Abwechslungsreiche Titelauswahl
- Technisch veraltet
- Viele Titel müssen mühsam freigespielt werden.

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
41%	31%	62%	80%

Das Fazit

20 *Sega*-Klassiker auf einen Streich. Wer seine alte Sammlung verkauft hat, kann hier bedenkenlos zugreifen.



Die Bonusrunde aus *Sonic the Hedgehog 2* war mit ihrer 3D-Grafik damals ein echter Hingucker!



Sonic jagt seinen Erzfeind.



Bohnen sortieren mit Dr. Robotnik.



Flicky will freigespielt werden.

Tot ist die Serie beileibe nicht - die ersten beiden Teile der genialen Beat-'em-Reihe feiern ein äußerst vitales Comeback.

Von: Sascha Dowidat

X Publ.: Microsoft	X Genre: Beat 'em Up
X Sprache: Deutsch	X USK: Ab 16 Jahren
X Spieler: 1-4	X Termin: 18. Februar
X Live: 2-8	
X www.deadoralivegame.com	

Während andere Softwarehersteller dazu neigen, endlos Nachfolger ihrer bekannten Franchise-Reihen zu veröffentlichen, geht Team Ninja einen Schritt zurück und veröffentlicht die ersten beiden Teile der *Dead or Alive*-Serie als Ultimate Edition. Warum sollte man sich die ersten beiden Teile kaufen, wenn doch schon der dritte Teil in den Regalen steht? Eine durchaus berechtigte Frage, die sich Fans der Serie jedoch gar nicht erst stellen werden. 1997 erschien der erste Teil für den Sega Saturn und kurze Zeit später für die PlayStation, ging aber am Massenmarkt vorbei. Im Jahr 2000 erschien der zweite Teil für Segas Dreamcast und die PS2 und war sogar recht erfolgreich. Grund genug, sich nun die ersten beiden Teile erstmals auf der Microsoft-Konsole zu Gemüte zu führen. Damit auch Beat-'em-Up-Neulinge Freude daran finden, hat man die zwei Titel nicht einfach konvertiert, sondern grafisch aufgepeppt und genau das integriert, wonach Prügelspiele förmlich schreien: einen Online-Modus.

Aber immer der Reihe nach. *Dead or Alive* überzeugt seit jeher durch die sofort ins Auge fallenden Oberweiten der weiblichen Kämpferinnen und weniger mit einem Gameplay, wie man es von anderen Fighting-Games wie *Soul Calibur 2* kennt - aber genau darin liegen das Geheimnis und der Erfolg der Serie. Anfängern gelingen durch wildes, unkontrolliertes Drücken der Buttons schnell erste Erfolge, während Profis natürlich den kontrollierten Kampf bevorzugen. Spätestens hier zeigt sich die Stärke von *DOA Ultimate* und eine gelungene Spieltiefe, denn das Spielprinzip ist durchaus durchdacht und logisch aufgebaut. Ihnen steht für Schläge und Tritte jeweils nur ein Button zur Verfügung. In Kombination mit dem Digipad gelingen aber schnell hohe und tiefe Angriffsschläge oder gezielte Fußtritte gegen den Kontrahenten. Geschickte Blocks gehören natürlich auch dazu und sind für den versierten Kämpfer ein Muss. Optisch macht der erste Teil der Serie selbstverständlich nicht mehr viel her, immerhin ist es fast acht Jahre her, seit er das erste Mal über die heimischen Bildschirme flimmerte. Die Animationen wirken hölzern und die Arenen können mit den aktuellen Referenztiteln nicht mithalten. »

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

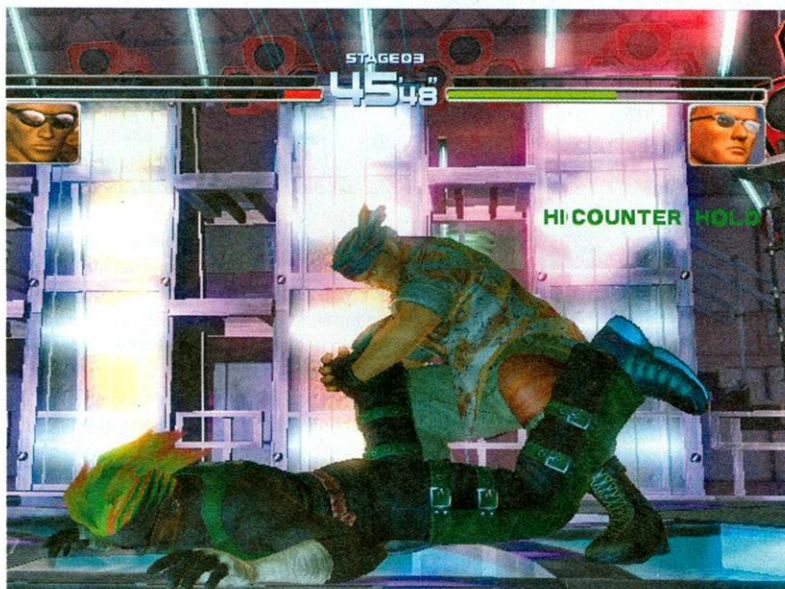
Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE
MULTIPLAYER

**NUR FÜR
XBOX**

Dead or Alive Ultimate



↑ Die Lichteffekte sehen unglaublich gut aus und schaffen Atmosphäre.



↑ So ein Mist, mein Angriff wurde leider geschickt gekontert.

» Dennoch geht von dem Spiel eine seltsame Faszination aus, die besonders durch die unglaubliche Vielfalt an Spielmodi getragen wird. Wenn Sie alleine spielen, wird das Spiel zwar recht schnell eintönig, aber wer sich die Online-Spielmodi genauer anschaut, erkennt, was Team Ninja dem Prügelfan beschert. Sie dürfen verschiedene Turnierformen mit bis zu acht Spielern veranstalten, ein kurzes Quick Match starten oder sich an eher ungewöhnlicheren Varianten wie „Gewinner oder Verlierer verbleibt im Ring“ versuchen. Unter den insgesamt acht Charakteren inklusive der bekannten Größen Kasumi, dem Star der Serie, Ryu Hayabusa, Tina Armstrong oder Jann Lee findet sicher jeder Beat-'em-Up-Fan das Richtige. Kommen wir aber zum eigentlichen Highlight der *Dead or Alive Ultimate*-Compilation, dem zweiten Teil der Serie. Gleich auf den ersten Blick fällt die im Unterschied zum Vorgänger erweiterte Charakterauswahl auf.

Optisch machen die Kämpfer eine Menge her und der technische Fortschritt zwischen beiden Teilen wird klar deutlich. Ihnen stehen natürlich wieder Kasumi, Tina oder Helena zur Verfügung, aber auch zwölf weitere Kämpfer wie Ryo Hayabusa, Zack, Bass, Leon, Ein oder Bayman. Und – man lese und staune! – als versteckte Charaktere stehen sogar Hitomi, bekannt aus dem dritten Teil von *Dead or Alive*, sowie Bayman und Obermütz Tengu der Compilation einen Besuch ab. Um der Optik der zahlreichen Recken etwas Individualität zu verleihen, dürfen Sie im Story-Modus zahlreiche neue Outfits freischalten und erfahren gleichzeitig einiges über die individuelle Geschichte der einzelnen Kämpfer. Das einfache, aber gute Spielprinzip wird im zweiten Teil von *Dead or Alive* konsequent ausgebaut und um zahlreiche Special Moves erweitert. Jedem Charakter stehen insgesamt über 60 verschiedene Angriffs- und

ONLINE-MODUS So einfach prügelt ihr Live

Wer sich schon immer mal online so richtig abreagieren wollte, dem sei *DOA Ultimate* wärmstens empfohlen, denn nirgendwo wird abwechslungsreicher geprügelt als hier. Zusätzlich dürfen Sie sogar Ihren Kontrahenten bei den Kämpfen zuschauen und bei Bedarf auch böse Kommentare vom Stapel lassen. Wie einfach die virtuelle Prügelliebe ist, zeigen wir Ihnen hier.



In der Übersicht dürfen Sie zahlreiche Einstellungen vornehmen: welchem Spielmodus Sie beitreten wollen, ob Sie chatten möchten und welche Sprache Sie bevorzugen.



Während die Kontrahenten sich einen harten Kampf liefern, schauen die anderen Mitspieler in der Lobby gespannt zu und dürfen ihren Favoriten lautstark anfeuern.



Nachdem Sie sich für einen Kämpfer entschieden haben, müssen Sie noch eine der zahlreichen Kampfarenen auswählen – dann kann die derbe Prügelei auch schon losgehen.



Jetzt gibt es kein Entkommen mehr. Mein Gegner mit dem Rang SS (das höchste Ranking in *DOA*) macht mir richtig die Hölle heiß und die arme Kasumi muss mächtig viel Prügel einstecken.



Es fehlt nur noch ein einziger Schlag und auch das zweite Match ist verloren. Nur zur Info: Auch das dritte Match ging ohne den Hauch einer Chance an „Ghost“ und ich war frustriert.

WHO IS WHO Von schönen Frauen und starken Typen im Dead-or-Alive-Zirkus.

Wer prügelt so spät durch den Sand am Strand? Es ist Kasumi mit ihren Freunden! Damit Sie bei den vielen Charakteren nicht völlig den Überblick verlieren, hier eine kleine Übersicht der wichtigsten Figuren:

KASUMI

1

Kasumi ist eine wahre Kunoichi, ein weiblicher Ninja. Statt den Mugen-Tenshin-Clan zu leiten, geht sie ihren eigenen Weg und nimmt erneut am DOA-Turnier teil.

AYANE

2

Ayane ist Kasumis Halbschwester und steht als Ninja in deren Schatten. Sie hält Kasumi für eine Verräterin, weil sie den heimischen Clan verlassen hat.

RYU HAYABUSA

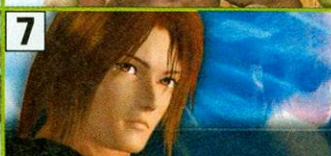
3

Ein moderner Ninja und der beste Freund von Hayate. Er ist perfekt ausgebildet und muss sich auf seinem Weg Bankotsubo, einem mystischen Wesen der Zerstörung, stellen.

HELENA

4

Eine erstklassige Kämpferin, gleichzeitig aber auch eine hervorragende Opernsängerin. Der Mörder ihrer Mutter hat in irgendeiner Weise mit dem DOA-Turnier zu tun.



TINA ARMSTRONG

5

Tina ist eine herausragende Wrestlerin und möchte im DOA-Turnier noch mehr Ruhm erlangen. Sie genießt ein geordnetes Leben und ist sehr stolz auf ihr gutes Aussehen.

ZACK

6

Ein hervorragender Kick-Boxer, der vor allem auf das Turnierpreisgeld aus ist. Seine Martial-Arts-Fähigkeiten in Muay Thai hat er sich gänzlich alleine beigebracht.

EIN

7

Leidet an Gedächtnisschwund, hat sich dennoch sehr schnell Karate beigebracht. Er hofft, durch das Turnier Informationen über seine Vergangenheit zu bekommen.

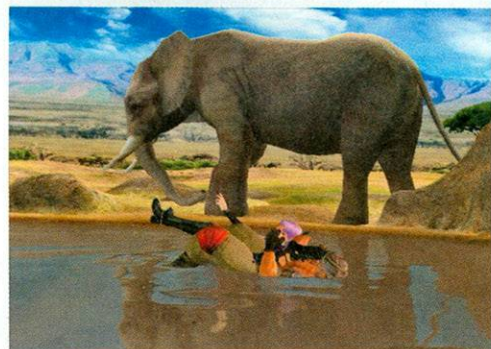
LEI FANG

8

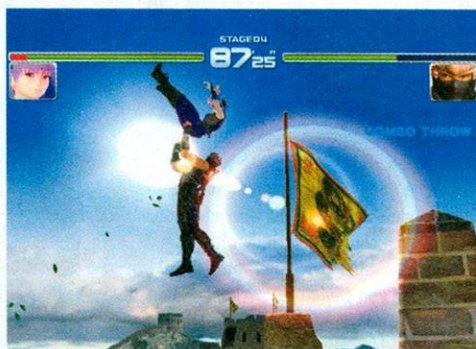
Sie ist eine der jüngsten Kämpferinnen im Turnier. Ihr größtes Ziel ist es, den Kämpfer Jann Lee im Turnier zu besiegen – und nur deshalb nimmt sie daran teil.



↑ Ein geschickter Wechsel im Tag-Team. Zeitweise sind drei Charaktere gleichzeitig auf dem Bildschirm.



↑ Wie romantisch: Schlammbaden vor dem Elefanten.



↑ Die Special-Moves werden effektiv in Szene gesetzt.

» Verteidigungsmöglichkeiten zur Verfügung. Dazu kommen nun auch so genannte Counter-Moves. Wenn Sie den Angriff Ihres Gegners voraussehen, können Sie dies zu Ihrem Vorteil nutzen und ihn geschickt aushebeln oder parieren. Dazu bedarf es aber eines geschickten Timings und hervorragender Kenntnis der Steuerung. Deshalb gelingen Anfängern noch schneller als im ersten Teil geniale Special Moves und tolle Abwehrmanöver. Allerdings nur dann, wenn sie nicht gegen jemanden spielen, der das Spiel beherrscht. Der zweite Teil der Serie lädt dazu ein, sich mit der Spielmechanik etwas näher zu beschäftigen und einen Charakter inklusive seiner Special Moves und Blockmanöver gezielt zu „erlernen“. Erst dann läuft *Dead or Alive Ultimate 2* zu absoluter Hochform auf und zeigt, dass hinter der Serie ein ausgefeiltes Spielprinzip steckt. Während die Charaktere im Unterschied zur Urfassung von *DOA 2* kaum verändert wurden, hat sich an den Arenen einiges getan. Thematisch hat sich zwar wenig verändert, jedoch wurden die einzelnen Arenen so überarbeitet, dass man sie kaum wiedererkennt. Dabei gibt es zwei verschiedene Versionen von Kampfschauplätzen. In geschlossenen Arenen wie der Dangerzone kann der Kontakt mit den Wänden äußerst schmerzhaft sein, während in Szenarien wie der Prärie mehrere Ebenen zur Verfügung stehen. Werfen Sie Ihre Kontrahenten geschickt steinige Sandpisten hinunter, so ist der Kampf schon fast gewonnen. Vorsicht ist also angesagt! Gab es in den anderen Teilen meist nur wenige Stellen, an denen Sie Ihren Gegner gezielt auf die nächste Ebene schleudern konnten, so bietet das Remake mit

Bonus-Info

DEAD OR ALIVE IM KINO?

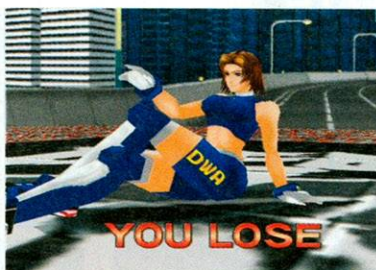
Internetgerüchten zufolge soll die *Dead or Alive*-Serie mit einem Budget von über 20 Millionen Dollar verfilmt werden. Ob der Film jemals in Europa erscheint, steht noch in den Sternen – genau wie die Frage nach der Besetzung der hübschen Kämpferin Kasumi, die durchaus sehr interessant werden könnte.

FANKULT

In Japan gibt es zu fast allen Videospielen Merchandising-Material. Im Falle von *Dead or Alive* kann sich der extravagante Beat'em-Up-Freak ebenfalls eindenken. Angefangen von anzüglichen Kasumi-Figuren über Poster bis hin zu T-Shirts gibt es fast alles, was das Herz begehrt.



↑ Der erste Teil wirkt heute altbacken.



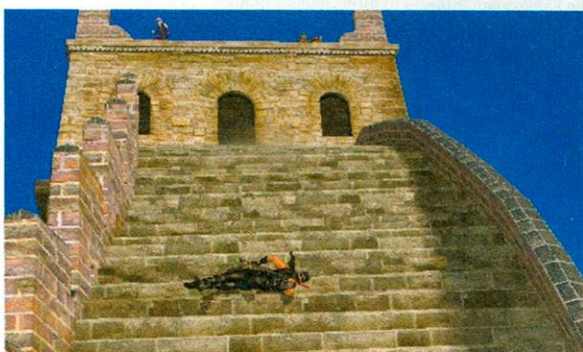
↑ Verlieren ist doch halb so wild, oder?



↑ Eine vierfache Combo ist sehr effektiv.



↑ Manchmal hat auch ein scheinbar kleiner Tritt eine sehr große Wirkung. Das tut doch weh!



↑ Autsch – diese Treppe sollten Sie möglichst nicht runterfallen.



↑ Im Sparring-Modus dürfen Sie üben, bis der Arzt kommt.

» seinen 22 Arenen wesentlich mehr Möglichkeiten, wodurch die Kämpfe eine größere taktische Komponente bekommen. Höhepunkt des zweiten Teiles ist ebenfalls der Online-Modus. Sich virtuell mit anderen Mitspielern zu messen, ist einfach klasse. Ob Sparring-Mode im direkten Versus-Mode, Tag-Battle oder Team-Battle – um nur einige zu nennen –, jeder wird seinen Lieblingsmodus finden. Anfangs noch auf dem Rang C eines Anfängers, kämpfen Sie sich an die Spitze der DOA-Liga hoch und verbessern sich konsequent bis zum absoluten Könnern und dem Rang SS. Der Rang ist besonders dann entscheidend, wenn es um die Punktevergabe geht, die es für jeden Kampf gibt. Gewinnen Sie gegen einen Kämpfer, der einen höheren Rang hat als Sie, gibt es natürlich mehr Punkte. In unserem Praxistest gab es vereinzelt leichte Geschwindigkeitsprobleme beim Zugriff auf amerikanische Server. Optisch kann die Compilation voll überzeugen. Selten gab es so schöne Kampfarenen mit solch fantastischen Lichteffekten, scharfen Texturen und vielen Details, während treibende Beats das Kampfgeschehen gelungen untermalen. Für Einzelspieler eine tolle Gelegenheit, sich den Ursprung der Serie einmal anzusehen, für alle Online- und Mehrspielerfans die Offenbarung im Beat'em-Up-Bereich.

Meine Meinung

» Sascha Dowidat

Seit *Ninja Gaiden* steht ja fest, dass es Team Ninja technisch draufhat. Aber *DOA Ultimate* übertrifft alle Erwartungen und sieht vor allem besser aus als der dritte Teil. Spielerisch unterscheiden sich Teil 2 und 3 aber nur in kleinen Details wie dem Counter-System, Charakterswahl und Spielmodi. Sie bekommen eine grandiose Compilation, in der *DOA 1* wie ein kleiner Bonus wirkt – Teil 2 ist das Highlight. Vor allem aufgrund der Online-Modi und der tollen grafischen Präsentation lohnt sich der Kauf auch für *DOA 3*-Besitzer. Unbedingt anschauen!

Die Wertung

» *Dead or Alive Ultimate*

- Zwei großartige Beat'em-Ups in einer Compilation
- Fantastische Online-Spielmodi
- Grafisch eine absolute Augenweide
- Einfaches und geniales Spielprinzip
- Im Einzelspieler-Modus nur bedingt motivierend

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
89%	82%	90%	85%

Das Fazit

Rundum gelungene Beat'em-Up-Compilation mit grandioser Optik und vielen Online-Modi



↑ Die Streetball-Courts sind nun eine weit größere Augenweide als im zweiten Teil der Reihe.

NBA Street V3

Die Streetball-Referenz feiert eine triumphale Rückkehr!

Bonus-Info

BEASTIE BOYS

Die Rap-Legenden haben nicht nur einen Song zum Soundtrack des Spiels beigegeben, sondern sind sogar als Team im Spiel vertreten. Die Jungs stehen Ihnen aber nicht gleich von Anfang an zur Verfügung, sondern müssen erst freigeschaltet werden.



ONLINE

Die US-Version unterstützt Xbox Live, die europäische Fassung leider nicht. Wäre schön, wenn EA endlich mal erkennen würde, dass sich die beliebtesten US-Sportarten mittlerweile auch in Deutschland größter Popularität erfreuen.

Von: Manfred Reichl

- Publ.: Electronic Arts
- Genre: Basketball
- Sprache: Engl., dt. Texte
- USK: Ohne Beschr.
- Spieler: 1-4
- Termin: 17. Februar
- www.electronicarts.de

Wer auf Arcade-Basketball steht, hatte bisher für die Xbox nicht gerade die Qual der Wahl. Kein Wunder, dass Anhänger dieses Genres bereits sehnsüchtig auf die Veröffentlichung von *NBA Street V3* warteten.

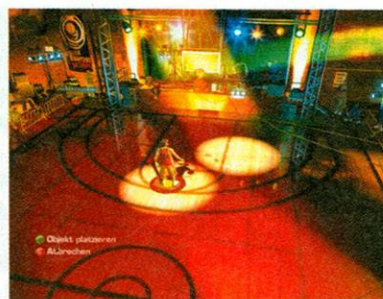
Wie beim Vorgänger dreht sich auch diesmal wieder alles um spektakuläre Slam Dunks und akrobatische Tricks mit dem Ball. Je extravaganter Sie diesen in den gegnerischen Korb stopfen, desto mehr Punkte erhalten Sie dafür und desto schneller lädt sich eine spezielle Anzeige auf. Ist diese komplett gefüllt, können Sie damit einen sensationellen Special Move, den Gamebreaker, zeigen.

Für Abwechslung sorgen erneut zahlreiche Spielmodi, im Mittelpunkt des Geschehens steht mit der „Street Challenge“ aber erneut ein Karriere-Modus, in dem Sie einen selbst erstellten, blutigen Streetball-Anfänger zu einer Legende der Szene hochzichten dürfen. Dabei reisen Sie quer durch die USA und treten auf berühmten Plätzen gegen andere Teams und

Spieler an. In zahlreichen unterschiedlichen Spielvarianten sammeln Sie dabei Punkte, mit denen Sie wiederum die Fähigkeiten Ihres Sportlers verbessern können. Gleichzeitig dürfen Sie diese Punkte auch in coole Extras investieren, die Ihren Akteur optisch aufpeppen.

Als brandneues Features erwartet Sie in *NBA Street V3* diesmal der „Dunk Contest“. Hier gilt es, in einem Wettbewerb möglichst abenteuerliche Slam-Dunks zu zeigen und diese mit akrobatischen Tricks in der Luft zu kombinieren. Eine Jury benotet nach jedem Versuch Ihre Leistungen. Zudem bietet das Spiel im Vergleich zum Vorgänger grundlegend überarbeitete Editoren. Die Einstellungsmöglichkeiten sind nun deutlich vielfältiger und erstmals dürfen Sie auch einen eigenen Streetball-Platz erstellen.

In sämtlichen Spielmodi ist die Steuerung abermals äußerst simpel gehalten. Die Trick-Moves führen Sie nun allerdings allesamt mit dem rechten Ministick aus. Selbst Anfängern gelingen so noch einfachere die coolsten Aktionen. Ansonsten gibt es in puncto Gameplay nicht viel Neues. Dafür sieht das Geschehen nun aber einen deutlichen Tick besser aus. Vor allem die Plätze glänzen jetzt mit noch mehr Details. Sämtliche Bewegungen sind zudem makellos animiert und laufen wie das gesamte restliche Spielgeschehen butterweich und ohne jegliche Ruckler ab. Auf die Ohren gibt es wieder jede Menge cooler Hip-Hop- und Rap-Mucke.



↑ Beim Dunk-Contest ist Show Trumpf.



↑ Gamebreaker gehören zu den Highlights.



↑ Erstmals sind auch Plätze selbst erstellbar.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Schon der Vorgänger hat mich wochenlang an meine Xbox gefesselt, bis ich schließlich das letzte noch so kleine Extra freigeschaltet hatte. In *NBA Street V3* werde ich nun jedoch deutlich mehr Zeit investieren müssen, denn der Umfang wurde merklich aufgebohrt. In puncto Gameplay erwartet Sie zwar nichts Neues, dies ist allerdings gut so, denn warum etwas verbessern, das schon beim letzten Mal überzeugte? Die spaßige Action, der größere Umfang, der neue Slam-Dunk-Wettbewerb und die aufgemotzten Editoren rechtfertigen einen Kauf somit erneut.

Die Wertung

NBA Street V3

- Rasanten Gameplay mit coolen Dunks und Tricks
- Motivierender „Street Challenge“-Karriere-Modus
- Neuer, unterhaltsamer Slam-Dunk-Wettbewerb
- Flüssige, detaillierte Grafik mit tollen Animationen
- Aufgebohrte Editoren und größerer Umfang

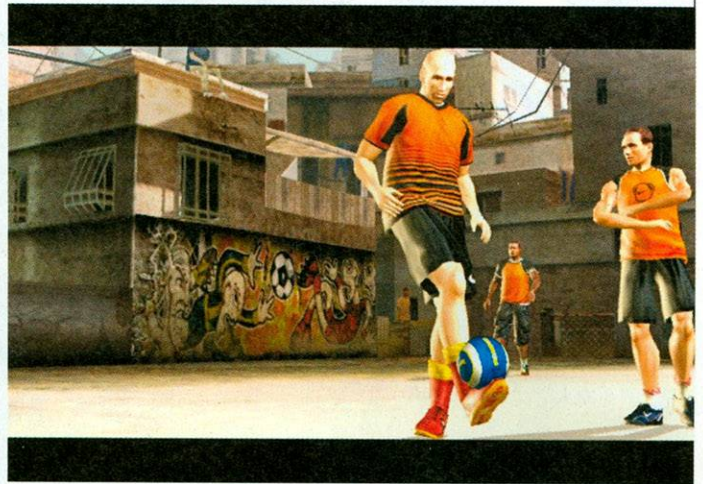
Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
88%	86%	88%	87%

Das Fazit

Grandios präsentierte Streetball-Action, jetzt mit größerem Umfang, schönerer Grafik und verbesserter Steuerung.



↑ Torschüsse lohnen sich aus noch so aussichtslosen Situationen.



↑ Wiedererkennungswert: Hier jongliert Dortmunds Jan Koller mit dem Ball.

FIFA Street

Nach den Basketballern und Football-Cracks gehen jetzt auch EAs Kicker auf die Straße!

Bonus-Info

GAMEBREAKER

Je mehr coole Tricks Sie auf dem Spielfeld aneinander reihen, desto schneller lädt sich die Gamebreaker-Anzeige auf. Ist diese vollständig gefüllt, können Sie mit einem besonders kräftigen Schuss versuchen, ein Tor zu erzielen.

PIMP MY PLAYER

In jedem Match verdienen Sie Talentcents, die Sie in Upgrades (etwa Schusskraft und Schussgenauigkeit) für Ihren Spieler investieren können.

Von: Manfred Reichl

- Publ.: Electronic Arts
- Genre: Fußball
- Sprache: Deutsch
- USK: Ohne Beschr.
- Spieler: 1-4
- Termin: 10. März
- www.fifastreet.com

Nach *NBA Street* und *NFL Street* feiert mit *FIFA Street* nun auch ein Fußball-Ableger der Spielereihe seine Premiere. Wie bei seinen beiden großen Brüdern erwartet Sie auch beim Fußball-Titel keine Sportsimulation, sondern ein Arcade-Spaß. Es geht darum, möglichst viele und spektakuläre Tore zu erzielen. Gleichzeitig protzen die Akteure auf dem Platz noch mit technischen Kabinettstücken und versuchen, die Gegner schwindelig zu spielen. Regeln wie Abseits gibt es dabei nicht zu beachten, Foulspele sind erlaubt.

Das Herzstück der Spielmodi bildet auch bei *FIFA Street* ein Karriere-Modus. Dort kreieren Sie zunächst einen eigenen Spieler und ein eigenes Team. In zehn verschiedenen Schauplätzen geht es anschließend zur Sache, wobei es in jeder Stadt gilt, alle gegnerischen Mannschaften zu besiegen. Da die

Kontrahenten immer besser werden, müssen Sie kontinuierlich Ihren Kader verstärken. Dies schaffen Sie, indem Sie pro Schauplatz bekannte Fußball-Stars und deren Teams herausfordern. Gewinnen Sie, wechselt der Herausgeforderte in Ihre Mannschaft. Die wichtigste Veranstaltung in jeder Stadt ist jedoch das „Absolut Street“-Turnier. Gehen Sie daraus als Sieger hervor, schalten Sie andere Orte frei.

Die Steuerung ist simpel – Tricks führen Sie mit der Y-Taste oder dem rechten Ministick aus – und spektakuläre Tore gehen leicht von der Hand. Ein grandioses Arcade-Sportvergnügen wie in *NBA Street V3* erwartet Sie bedauerlicherweise aber nicht. Schuld daran sind die träge reagierenden Spieler, eine planlose KI sowie eine schlechte Ballphysik. Bei Letzterer taucht sogar das altbekannte „Klebefuß“-Problem wieder auf: Der Ball pappt den Kickern regelrecht am Fuß und hoppelt im Zickzack über den Platz.

Grafisch macht das Spiel einen ordentlichen Eindruck. Die Plätze sehen nett aus, die Animationen der Akteure wurden anständig inszeniert. Die Songauswahl ist ansprechend, ein regelrechter Graus ist jedoch der möchtegernhippe Kommentator. Ansagen wie „Ey Alta, voll tight, Alta!“ sind einfach nur balla balla und verursachen Ohrenscherzen.

Meine Meinung

Manfred Reichl

Schade. Die Ansätze sind ähnlich gut wie in *NBA Street V3* oder *NFL Street 2*, doch leider verhindert die Technik des jüngsten EA-Sprosses eine höhere Wertung. Durch die träge und ungenaue Steuerung, die wenig herausfordernde KI und die schlechte Ballphysik will einfach kein richtiger Spaß aufkommen. Und dabei hätte der Karriere-Modus durchaus Freude bereiten können. Denn welcher Fußball-Fan baut sich nicht gerne ein eigenes Team auf, um an der Seite von Ronaldinho zaubern zu können. Bleibt die Hoffnung auf einen weitaus besseren Nachfolger.

Die Wertung

FIFA Street

- Umfangreicher „Absolut Street“-Karriere-Modus
- Grafisch ordentlich umgesetzt
- Spieler reagieren träge und unpräzise
- Unrealistische Ballphysik („Klebefuß“-Problem)
- Grauenhafte Pseudo-Erkan&Stefan-Kommentare

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
73%	72%	68%	69%

Das Fazit

Ambitioniertes Arcade-Gekicke mit unausgereifter Technik, dafür aber mit umfangreichem Karriere-Modus.



↑ Bis zu sechs Tricks können Sie aneinander reihen.



↑ Der Editor bietet vielfältige Möglichkeiten.



↑ Harte Blutgrätschen sind an der Tagesordnung.



↑ Die Präsentation des Spiels lässt keine Wünsche offen. In unzähligen Zeitlupen können Sie sich die spektakulärsten Torszenen in aller Ruhe nochmals ansehen.

UEFA Champions League 2004-2005

Die Königsklasse des europäischen Fußballs bekommt endlich ihr eigenes Spiel!

Von: Manfred Reichl

X Publ.: Electronic Arts	X Genre: Fußball
X Sprache: Deutsch	X USK: Ohne Beschränkung
X Spieler: 1-4	X Termin: Erhältlich
X Live: 1-2	
X www.uefachampionsleaguegame.ea.com	

Es gibt kaum eine Sportlizenz, die sich Software-Gigant Electronic Arts noch nicht gekrallt hat. Auch die Lizenz der höchsten europäischen Fußballliga sicherte man sich – und gerade rechtzeitig zu Beginn der heißen Endphase der diesjährigen Champions-League-Saison steht mit *UEFA Champions League 2004-2005* auch das Spiel dazu in den Regalen.

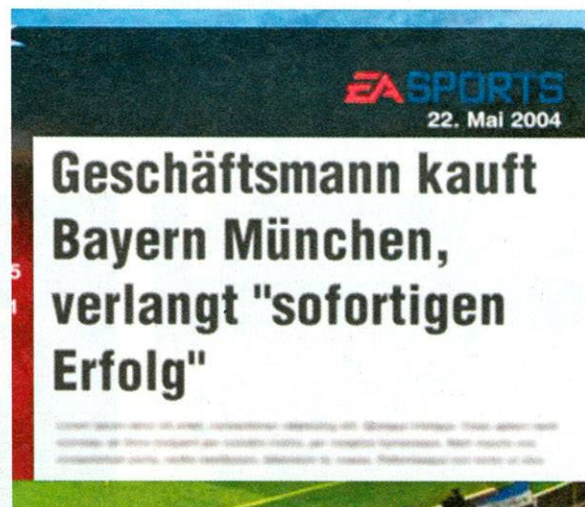
Darin wandelt EA zudem auf völlig neuen Pfaden. Im Hauptmodus „Saison“ müssen nämlich erstmalig für ein Fußballspiel verschiedene Missionen erfüllt werden. Sie selbst schlüpfen dabei in die Rolle des Trainers eines

Fußballklubs und erhalten dann von Ihrem Vereinspräsidenten diverse sportliche Ziele gesteckt. So lautet Ihre allererste Mission beispielsweise, sich in einem Entscheidungsspiel mit einem Sieg für die Champions League zu qualifizieren. Kurz darauf wird von Ihnen dann unter anderem verlangt, drei Spieler zu verkaufen und dafür drei neue und bessere Kicker zu verpflichten. Nach und nach erhöht sich der Anspruch dieser Aufgaben. Insgesamt gilt es, 50 Missionen zu bestehen, einige davon wiederholen sich im Laufe der Spielzeit allerdings. Dennoch ist stets für Kurzweil gesorgt, denn mit zunehmender Spieldauer formen Sie Ihr Team immer mehr zu einer europäischen Spitzenmannschaft, die letztendlich nach der Champions-League-Trophäe greift.

Erfüllen Sie die Missionen mehr oder weniger erfolgreich, erhalten Sie dafür Punkte. Mit diesen lassen sich dann wiederum diverse spaßige Features des Spiels freischalten. Einige davon sorgen allerdings kaum für Aufsehen. Gleich mit dem ersten Feature schalten Sie »



↑ Die Balken an den Bildrändern sehen gewöhnungsbedürftig aus.



↑ Selbst der große FCB ist nicht vor einer Übernahme sicher.



↑ Müdes freischaltbares Extra: Ein großer Wasserball ersetzt das runde Leder.

KICK IT LIKE BALLACK Das neue Freistoßsystem schnell erklärt.

Das Freistoßsystem der FIFA Football-Vorgänger führte viel zu häufig zu Torerfolgen. Daher wurde es nun ein kleinwenig komplexer gestaltet. Mit etwas Übung gelingen Ihnen aber dennoch weiterhin in schöner Regelmäßigkeit blitzsaubere Treffer.






↑ Bei einem indirekten Freistoß dürfen Sie zunächst die Variante wählen. Ein Direktschuss empfiehlt sich nur in Tornähe.

↑ Im Anschluss platzieren Sie das blaue Rechteck dort im gegnerischen Gehäuse, wo Sie einen Treffer am wahrscheinlichsten halten.

↑ Daraufhin müssen Sie sich noch für die Schussstärke entscheiden. Drücken Sie den entsprechenden Knopf, lädt sich eine Anzeige auf ...

↑ ... und Sie müssen versuchen, den Knopf in der Mitte der Anzeige wieder rechtzeitig loszulassen. Passt alles, zappelt der Ball im Netz.

Bonus-Info

RADIOSSPASS

In einigen Spielmodi werden Ihnen die Spielpausen in den Menüs durch das EA Sports Talkradio versüßt. Ein Radiomoderator nimmt darin die Anrufe von Fußballfans entgegen. Hin und wieder sorgen diese Unterhaltungen in der gesamten OXM-Redaktion für lautstarke Lacher, denn so bescheuerte Dialoge bekamen wir bisher selten in einem Xbox-Spiel zu hören.

» z. B. einen Wasserball-Modus frei. Aktivieren Sie diesen dann vor einem Spiel, kicken die Akteure nicht mit einem Lederball, sondern mit einem überdimensionalen, aufblasbaren Wasserball. Das Gros der Fußballfans wird darüber aber sicherlich nur müde lächeln.

Bei der Spielmechanik erwartet Sie die gleiche Engine wie in der FIFA-Serie, allerdings mit ein paar gelungenen Überarbeitungen. Vor allem die Ausführung der Standardsituationen wie Freistöße oder Eckbälle wurde nun verbessert. Bei direkten Freistößen aufs gegnerische Tor ist es nun nicht mehr ganz so einfach, Tore zu erzielen, wie noch in FIFA Football 2005.

Bedauerlicherweise wurden die Hauptkritikpunkte am Gameplay aber nicht ausgemerzt. Trotz der umfangreichen Freestyle-

Steuerung und der First-Touch-Ballannahme sehen die eigenen Spieler bei Dribblings viel zu häufig behäbig aus und werden von den gegnerischen Spielern problemlos gestoppt. Zudem ist die KI der Akteure auf dem Platz bei weitem nicht so hell wie in Pro Evolution Soccer 4 von Konami. Mitspieler, die äußerst realistische Laufwege an den Tag legen, dürfen Sie daher auch in UEFA Champions League 2004-2005 nicht erwarten.

Ganz vorzüglich ist jedoch – wie auch beim großen FIFA-Bruder – der Umfang des Spiels ausgefallen. Neben dem spaßigen Saison-Modus mit seinen 50 Missionen, erwarten Sie noch zahlreiche weitere Spielmodi. So dürfen Sie unter anderem mit jeder der über 200 lizenzierten Mannschaf-

ten auch direkt an der Champions League teilnehmen oder eigene Turniere erstellen.

Wie man es von EA-Spielen gewohnt ist, gibt es auch an der Präsentation von UEFA Champions League 2004-2005 nichts zu kritisieren. Vor allem die bekannten Fußballstars sehen Ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich, allerdings sind die Gesichter nicht ganz so detailliert wie in PES4. Zahlreiche Zeitlupen und Stadiongeräusche sorgen dennoch wieder für eine erstklassige Atmosphäre im Stile einer Liveübertragung im TV. Lediglich die neuen schwarzen Balken am oberen und unteren Bildrand sind nun etwas gewöhnungsbedürftig. Darin sollen nun offenbar die diversen Anzeigen des Spiels besser zu erkennen sein.

„Vor allem die Ausführung der Standardsituationen wie Freistöße oder Eckbälle wurde nun verbessert.“



↑ Bayerns Top-Stürmer Roy Makaay schießt die schwarz-gelbe Borussia aus Dortmund noch tiefer in die Krise.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Wer hätte das gedacht? Dieses Spiel ist nicht einfach nur ein lauer Aufguss von FIFA Football 2005 geworden, der mit einer Champions-League-Lizenz daherkommt. Dank des missionsbasierten Saison-Modus kommt etwas frischer Wind in den virtuellen Fußballalltag und somit dürfen hier ruhig auch all jene zuschlagen, die schon FIFA 2005 ihr Eigen nennen. Die Überarbeitungen in puncto Steuerung und Spielmechanik machen ebenfalls Sinn, an das grandiose Gameplay von Pro Evo 4 kommt aber auch dieser Fußballtitel von EA nicht heran.

Die Wertung

UEFA Champions League 2004-2005

- Innovativer Saison-Modus mit 50 Missionen
- Überarbeitete Steuerung bei Standardsituationen
- Erstklassige Präsentation
- Hervorragender Umfang mit vielen Modi
- KI weiter verbesserungsfähig

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
81%	83%	85%	84%

Das Fazit

Technisch nicht in der gleichen Liga wie PES4, aber dank des neuen Missions-Modus dennoch extrem unterhaltsam.

MechAssault 2 Lone Wolf



NUR FÜR
XBOX

Der Mehrspieler-Modus im Nachtest

Von: Bernd Holtmann

X Publ.: 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	

Was haben wir uns gefreut, als wir die vielen Online- und Netzwerk-Spielmodi von *MechAssault 2: Lone Wolf* entdeckt haben! Da die Testversion allerdings nicht onlinefähig war, reichen wir Ihnen in diesem Monat die Mehrspielerwertung nach. Die Online-Realität sah Ende Januar etwas ernüchternder aus, als wir gehofft hatten. So waren die Chaträume komplett leer, nur selten fanden sich genug Spieler, um sich zum Beispiel im Eroberungs-Modus eine Schlacht um einzelne Planeten zu liefern. Etwas anders sah die Lage in den regulären

Mehrspieler-Modi (Team-Deathmatch, Capture the Flag) aus, denn dort flogen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen. Wie taktisch das Spiel dank der verschiedenen Fahrzeuggattungen (Mechs, BattleArmor, Flugzeuge und Panzer) aufgebaut ist, merkte man in diesen Matches sehr schnell. Infolgedessen hat ein Anfänger gegen die gut trainierten Teams aus Amerika (dort ging das Spiel über einen Monat vorher über die Ladentheke) kaum eine Chance. Das Ergebnis: Nur mit fähigen Online-Kameraden oder einem eingespielten Clan können Sie Team-Spiele gewinnen. Auch wenn die Mehrspielerfunktionen von *Lone Wolf* fast ebenso umfangreich sind wie die von *Halo 2*, krankte das Spiel zum Online-Testzeitpunkt noch (und unserer Meinung nach zu Unrecht) an einer zu kleinen Fangemeinde. Ungerecht finden wir allerdings, dass deutschen Spielern zwei (in den USA in der „Limited Edition“ enthaltene) Mehrspielerlevels vorenthalten werden.



↑ Dieser Stiletto ist schnell, wendig, aber auch nur leicht gepanzert.

Bonus-Info

ONLINE-SCHLACHTEN

Die Taktik in Mehrspielermatches entscheidet über Sieg und Niederlage. Mit der BattleArmor können Sie Mechs hacken und sich an freundliche Mechs und Flugzeuge hängen. Panzer haben in der Gruppe eine sehr hohe Durchschlagskraft und Flugzeuge können Panzer und Nachschub an die Front bringen.

Die Wertung

► MechAssault 2: Lone Wolf

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

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
84%	83%	85%	86%

Das Fazit

Optisch und spielerisch mehr als überzeugendes Actionspiel mit ausgeglichenen Schwierigkeitsgraden

Böse Nachbarn



Schadenfreude ist die schönste Freude.

Von: Bernd Holtmann

X Publ.: Koch Media	X Genre: Geschicklichkeit
X Sprache: Deutsch	X USK: Ohne Altersbeschr.
X Spieler: 1	X Termin: Erhältlich
X www.neighbors-from-hell.com	

Woody ist ein fieser Kerl – und Star der Reality-Show „Böse Nachbarn“. Er muss seinen gemeinen Nachbarn Rottweiler, dessen Freundin und seine Mutter durch gemeine Streiche zu Wutausbrüchen

treiben, denn das bringt Quote – und ohne Quote gibt's keine weiteren „Folgen“. Rottweiler ist ein echter Fiesling und hat es nicht besser verdient, deshalb brauchen Sie auch kein schlechtes Gewissen zu haben, wenn Sie ihn leiden lassen. In vier Spielmodi und 14 Szenarien verstopfen Sie ihm also das Klo, sägen Stuhlbeine an, legen Bananenschalen aus, verteilen Reißzwecken auf dem Sessel und sorgen so für das Vergnügen der virtuellen Zuschauer. Die Steuerung ist sehr einfach, denn mögliche Aktionen werden durch Gedankenblasen angedeutet und dann per Tastendruck umgesetzt. Mit dem rechten Analogstick können Sie die Kamera sehr schnell über die Spielkarte gleiten lassen und so einen Blick in die anderen, im Querschnitt angezeigten Räume werfen. Wenn Sie sich ein sicheres Plätzchen ausgesucht haben, können Sie Rottweilers Verhaltensmuster schnell vorhersehen. Denken Sie daran: Die Basis eines guten Streichs ist ein Plan. Das Spielprinzip ist zwar kein Geniestreich, für 20 Euro ist *Böse Nachbarn* aber ein netter Zeitvertreib – und wer weiß, für manchen vielleicht auch ein Quell der Inspiration.



↑ Dieses Haus ist nur einer der Streich-Tatorte in Böse Nachbarn.

Bonus-Info

STOP-MOTION

Die Comic-Charaktere in *Böse Nachbarn* sind stark an die Knetgummi-Figuren Wallace und Gromit angelehnt. Statt die Figuren aber wie in der Vorlage erst in Knetgummi zu modellieren und dann anhand einzelner Fotos zu animieren, wurden Woody, Rottweiler, der Hund Töle und Co. direkt am PC erstellt.

Die Wertung

► Böse Nachbarn

- Unterhaltsames, einfaches Spielprinzip
- Niedriger Preis
- Witziger Comic-Stil
- Vier Spielmodi mit gleichen Levels
- Sehr eindimensionales Spielprinzip

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
71%	73%	- %	73%

Das Fazit

Kurzweiliges Geschicklichkeitsspiel mit passabler 2D-Grafik und geringen Adventure-Anleihen.



↑ Die Punktevergabe am Levelende.

Xbox Inferno Pad

Grüne Leuchtdioden und eine Mini-Lichtorgel:
Die Erleuchtung kommt von Logic 3.

Von: Bernd Holtmann

- Hersteller: Logic 3
- Preis: Ca. € 30,-
- Webseite: www.logic3.com
- Hersteller-Telefon: 09157-927350

Das Innenleben dieses neuen Controllers wird von vier kräftigen LEDs beleuchtet. Auch wenn das Design und die Platzierung der Tasten stark an Microsofts Controller-S erinnern, so hat man sich einiges einfallen lassen, um dem Referenzgerät die Show zu stehlen. Die transparente Hülle des Inferno Pad erlaubt einen Einblick in das aufgeräumte Innenleben und das Firmenlogo auf der Front wird durch ein pulsierendes Farbenspiel beleuchtet. Auch die Tastenanordnung wurde im Vergleich zum Controller-S verändert. So sind die Tasten „Start“ und „Back“ in der Mitte der Gerätefront verbaut. Außerdem befinden sich über den Tasten L und R zwei zusätzliche Knöpfe: „Schwarz“ und „Weiß“. Diese sind also doppelt vorhanden, funktionieren jedoch unabhängig voneinander. Fans des Fußballspiels *Pro Evolution Soccer 4* werden sich freuen, da sie dadurch mit den

Zeigefingern dribbeln oder den Ball lupfen können. Wer umsteigen will, muss allerdings eine kurze Umgewöhnungsphase in Kauf nehmen. Im Praxistest haben wir über zehn Stunden *Oddworld: Strangers Vergeltung* und mehrere Online-Matches *PES 4* mit dem Gerät gespielt und waren mehr als zufrieden: Das transparente Plastik, seine schwarzen Gummigriffe und die vier geschickt platzierten LEDs machen das Inferno Pad zur Augenweide. Die Verarbeitung liegt zwar nicht auf einer Höhe mit dem Controller S, dafür kann das Inferno Pad aber in technischer Hinsicht überzeugen. Es arbeitet durchaus präzise und ist deshalb empfehlenswert.

Die Wertung

► Xbox Inferno Pad

- Sehr gute Verarbeitung
- Zusätzliche schwarze und weiße Schultertaste
- Grün beleuchtet
- Gummier Griffe



↑ Gut verarbeitet und beleuchtet:
das Inferno Pad von Logic 3.



Topdrive GT-X

Ist das Einsteigerlenkrad eher
Schnäppchen oder Fehlinvestition?

Von: Bernd Holtmann

- Hersteller: Logic 3
- Preis: Ca. € 25,-
- Webseite: www.logic3.com
- Hersteller-Telefon: 09157-927350

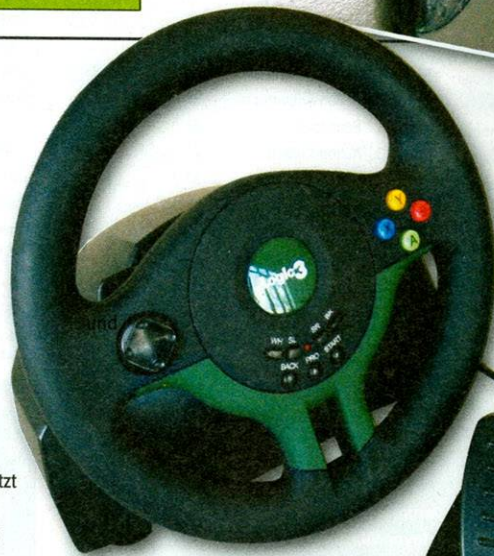
Dieses Einsteigerlenkrad kostet lediglich 25 Euro und ist damit eines der günstigsten. Die Verarbeitung hat uns positiv überrascht, für den Preis haben wir deutlich schlechtere Qualität erwartet. Allerdings hat das Lenkrad auch einige Macken: Die Pedale sind für erwachsene Füße viel zu klein, das Steuerkreuz und die Feuertasten wurden zu nah am Lenkradkranz verbaut und die analogen Schaltwippen sind so stark gefedert, dass das Fahren ohne Pedale zu einem echten Kraftakt wird. Überraschenderweise lässt sich die Lenkradsensitivität in drei Stufen regulieren, wodurch die Kompatibilität mit allen Rennspielen gesichert ist. Wir haben das Topdrive GT-X mit *Burnout 3*, *Need*

for Speed Underground 2 und *Project Gotham Racing 2* gespielt und waren bis auf die erwähnten Mängel recht zufrieden. Schade nur, dass der Lenkradius nicht in jeder Einstellung komplett ausgenutzt wird. Unser Fazit: Trotz guter Leistung ist das Topdrive GT-X aufgrund kritischer Mängel nur bedingt empfehlenswert.

Die Wertung

► Topdrive GT-X

- Niedriger Preis
- Programmierbare Sensitivität
- Schwergängige Schaltwippen
- Kleine Pedale



↑ Günstig, gut
verarbeitet, aber
mit einigen Fehlern

Die Testübersicht

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

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

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		
Blinx 2: Masters of Time & Space	03/2005	Jump & Run		70	74
Blood Wake	01/2002	Action-Rennspiel	45		
Bloody Roar Extreme	01/2004	Beat 'em Up	75	***	
BMX XXX	01/2003	BMX-Funsport	77		
Breakdown	06/2004	Action-Adventure	81		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Brute Force	07/2003	Action	84	****	
Buffy: Chaos bleeds	11/2003	Action	78	***	
Buffy the Vampire-Slayer	11/2002	Action	83		
Burnout	01/2002	Rennspiel	82		
Burnout 2 - Point of Impact	06/2003	Rennspiel	88	****	
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		
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	***	

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
Getestet in Ausgabe: 09/2004

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



XIII
Getestet in Ausgabe: 11/2003

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

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Dead or Alive 3	01/2002	Beat 'em Up	86		
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	04/2003	Volleyball	73	***	
Dead to Rights	02/2003	Action	70		
Deadly Skies	01/2002	Action	52		
Deathrow	12/2002	Action	53		
Defender	05/2003	Action	62	**	
Def Jam: Fight for New York	10/2004	Beat 'em Up		85	85
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	12/2002	Action-Adventure	34		
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	12/2003	Action-Adventure	79	***	
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	03/2003	Action-Adventure	80		
Der Hobbit	12/2003	Jump & Run	69		
Deus Ex: Invisible War	04/2004	Action-Adventure	87		
Die Geistervilla	05/2004	Action-Adventure	69		
Die Hard: Vendetta	07/2003	Ego-Shooter	63	**	
Die Herrschaft des Feuers	02/2003	Action	51		
Die Sims	04/2003	Simulation	80	**	
Die Sims brechen aus	12/2003	Simulation	79	***	
Die 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	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 NBA 2K5	03/2005	Basketball		86	86
ESPN NFL 2K5	03/2005	American Football		89	92
ESPN NHL 2K5	03/2005	Eishockey		87	88
ESPN Winter X Games Snowboarding 2	01/2002	Snowboarding	70		
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	07/2003	Action	62		
F1 2002	01/2002	Rennspiel	71		
F1 Career Challenge	06/2003	Rennspiel	63	**	

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Fallout: Brotherhood of Steel	02/2004	Action-Rollenspiel	83	****	
FIFA Football 2003	12/2002	Fußball	83		
FIFA Football 2004	11/2003	Fußball	86	****	
FIFA Football 2005	10/2004	Fußball		86	86
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	01/2002	Fußball	79		
Fight Club	01/2005	Beat 'em Up		77	70
Fight Night 2004	05/2004	Boxen		89	87
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		
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		

Taktik-Shooter



RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW
Getestet in Ausgabe: 10/2004

Einzelspieler-Wertung: 83 %
Multiplayer-Wertung: 90 %



CONFLICT: DESERT STORM II
Getestet in Ausgabe: 10/2003

Einzelspieler-Wertung: 85 %
Multiplayer-Wertung: 83 %



FREEDOM FIGHTERS
Getestet in Ausgabe: 09/2003

Einzelspieler-Wertung: 85 %
Multiplayer-Wertung: 80 %

Beat 'em Up



SOUL CALIBUR II
Getestet in Ausgabe: 10/2003

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



MORTAL KOMBAT DECEPTION
Getestet in Ausgabe: 01/2005

Einzelspieler-Wertung: 89 %
Multiplayer-Wertung: 85 %



DEAD OR ALIVE ULTIMATE
Getestet in Ausgabe: 04/2005

Einzelspieler-Wertung: 85 %
Multiplayer-Wertung: 90 %

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
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
King of Fighters 2000/2001	03/2005	Beat'em Up		82	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	****	
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/2002	BMX-Funsport	62		
MechAssault	01/2003	Action	80		
MechAssault 2: Lone Wolf	03/2005	Action		85	86
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		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
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
Miami Vice	03/2005	Action			45
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		
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	****	
NFL Street 2	03/2005	American Football		80	80
NHL 2002	01/2002	Eishockey	82		
NHL 2003	11/2002	Eishockey	82		

Rennspiele



BURNOUT 3: TAKEDOWN

Getestet in Ausgabe: 10/2004

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



PROJECT GOTHAM RACING 2

Getestet in Ausgabe: 12/2003

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



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Getestet in Ausgabe: 11/2004

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

Sportspiele



PRO EVOLUTION SOCCER 4

Getestet in Ausgabe: 01/2005

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



TOP SPIN

Getestet in Ausgabe: 12/2003

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



LINKS 2004

Getestet in Ausgabe: 12/2003

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

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
NHL 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 Golf 2	03/2005	Golf		77	78
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		
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		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
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		
Scrapland	03/2005	Action-Adventure		75	80
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		
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		



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

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
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: KOTOR 1

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 %

DIE HÖLLE WILL IHN.

DER HIMMEL WIRD IHN NICHT AUFNEHMEN.

DIE ERDE BRAUCHT IHN.

DU ÜBERNIMMST DIE KONTROLLE ÜBER IHN.

MÄRZ 2005

CONSTANTINE™

DAS SPIEL



SCI
GAMES

bits
studios

VERTIGO
DC COMICS



VERTIGO, JOHN CONSTANTINE, HELLBLAZER and all related character names and elements are trademarks of and © DC Comics.
CONSTANTINE movie logo, WBIE LOGO, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s05)

PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. CONSTANTINE Software © 2005 SCI Games Ltd. and Bits Studios Ltd. Developed by Bits Studios Ltd. DCI and the DCI logo are trademarks of DCI Games Ltd. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.

WWW.CONSTANTINEGAME.COM

WWW.CONSTANTINEMOVIE.COM



PlayStation 2

XBOX

Play:More



DEMOS, DEMOS, DEMOS: In der PLAY:MORE-Rubrik finden Sie Anleitungen zu den exklusiven spielbaren Demoverversionen 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, das Ihnen beim Zocken weiterhilft - sei es mit einfachen Kurztipps, Cheats oder Komplettlösungen. Mithilfe dieser Seiten können Sie alle Geheimnisse entdecken und jeden Gegner schlagen, die Ihr Lieblingsspiel zu bieten hat.



DEMO: MECHASSAULT 2: LONE WOLF



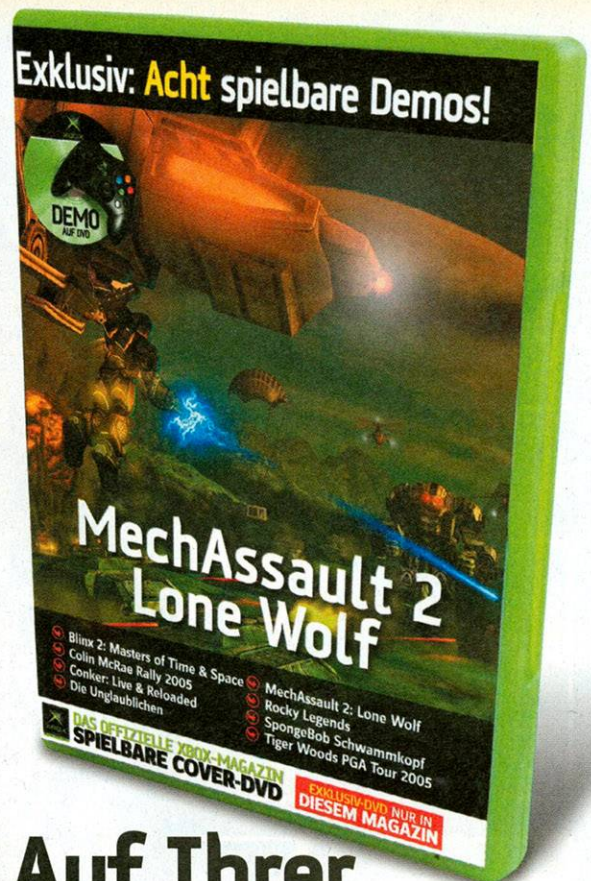
DEMO: COLIN MCRAE RALLY 2005



DEMO: ROCKY LEGENDS

Inhalt

Spielbare Demos	079
Videos	081
Leser-Videos	082
DVD-Cover	084
Gewinnspiel	085
Komplettl.: Star Wars KOTOR II	086
Cheats & Codes	094
OXM Online Cup	096
Zeugnis	097



Auf Ihrer DVD

Hallo, liebe Leser!
in unserer letzten Ausgabe heimste *MechAssault 2: LoneWolf* unseren Spiel-des-Monats-Titel ein, in dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen daher voller Stolz die Demo zu diesem Kracher. Noch besser: Selbst Xbox Live wird von dieser Demo unterstützt. Wenn Sie noch nicht über einen Xbox-Live-Zugang verfügen, aber mit mehreren Spielern gemeinsam zocken möchten, dann dürfen Sie sich auch an System-Link-Duellen versuchen. Bis zu 12 Xbox-Konsolen können miteinander vernetzt werden. Splitscreen-Duelle für zwei Spieler sind ebenfalls möglich und einen Teil der Einzelspieler-Kampagne dürfen Sie selbstverständlich auch antesten. Daneben erwartet Sie mit *SpongeBob Schwammkopf: Der Film* eine weitere sehr umfangreiche und unterhaltsame Demo-Fassung. Nicht nur Fans der TV-Serie sollten einen Blick darauf werfen. Um zudem die Speicherkapazität unserer DVD vollends auszunutzen, haben wir abermals sechs der beliebtesten Demos der letzten Monate für Sie draufgepackt.
Viel Spaß mit der DVD wünscht Ihnen

Ihre OXM-Redaktion

UMTAUSCHCOUPON

Name _____ Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Fehlerbeschreibung _____

OXM-DVD 04/2005

■ Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth**

MechAssault 2: Lone Wolf



Test: Ausgabe 03/05 Wertung: 86%
Spieler: 1-2 Genre: Action

Vier verschiedene Spielmodi stehen Ihnen über Xbox Live mit dieser Demo zur Verfügung. Dabei dürfen Sie sich jeweils in der Arena „Solaris7“ austoben. Eine Vernetzung mehrerer Xboxen per System-Link ist ebenfalls möglich. Sofern Sie nur an einer Konsole zocken möchten, können Sie via Splitscreen zu zweit mit den riesigen Kampfrobotern aufeinander losgehen. Wer lieber alleine spielt, darf sich in einer Mission der Einzelspieler-Kampagne in die Action stürzen. Ihre Aufgabe besteht darin, einige Mechs des Feindes zu klauen und zu Ihrem eigenen Mutterschiff zurückzubringen. Dafür steigen Sie zunächst in den „Battle Armor“-Kampfanzug. Dann ist es möglich, mit gedrücktem L-Stick zu springen, um sich an das VTOL-Raumschiff zu hängen. Dieses fliegt Sie dann in das Gebiet des Feindes. Dort haben es Geschütze, Panzer und feindliche Mechs auf Sie abgesehen. Geschütze und Panzer schalten Sie mit Waffengewalt aus. Dies ist auch bei Mechs möglich – schnell



geht es jedoch, wenn Sie sich an einen feindlichen Mech klammern und diesen mit einem „Neuro Hack“ eliminieren. Hierzu müssen Sie einfach nur schnell genug die

angezeigten Tasten drücken. Herumstehende feindliche Mechs klauen Sie dann, indem Sie mit Y aus Ihrem Kampfanzug steigen und mit derselben Taste in den Mech einsteigen.



SpongeBob Schwammkopf: Der Film

Test: Ausgabe 02/05 Wertung: 77%
Spieler: 1 Genre: Jump & Run

Drei verschiedene Episoden der Vollversion erwarten Sie in dieser spannigen Demo. Am abwechslungsreichsten ist das erste Kapitel. Hier müssen Sie auf Plattformen springen und mit dem Karate Spin Gegner plätten. Einige Widersacher lassen sich zudem nur mit dem Bash-Aufwärtshaken besiegen. Diesen gilt es häufig zu benutzen, um Schalter zu aktivieren. Nehmen Sie einmal Schaden, sollten Sie einen der herumliegenden Hamburger einsammeln, um Ihren Energievorrat aufzufüllen. In dem riesigen Areal liegen zudem Hanteln herum, die Sie unbedingt einsammeln müssen. Auch in Kisten und Fässern sind diese versteckt. Sobald Sie genug Gewichte einkassiert haben, steht es Ihnen frei, SpongeBobs Fähigkeiten ein Upgrade wie mehr Lebensenergie oder lieber mehr Schlagkraft zu verpassen. Im zweiten Kapitel sitzen Sie dann am Steuer eines Krabben-Sandwiches und brausen damit durch eine skurrile Unterwasserwelt. Im letzten Teil der Demo lenken Sie nicht Sponge-

Bob, sondern seinen Kumpel, den Seestern Patrick. Mit ihm müssen Sie einen klassischen Plattform-Level meistern, wie man ihn aus Jump & Runs kennt. Die erste Hälfte dieses Levels ist noch ein Klacks, im zweiten Abschnitt rotieren die quadratischen Plattformen jedoch auch horizontal und vertikal um die eigene Achse und verlangen Ihnen viel Geschick ab.



RAUS!!!

Zwei brandneue Demos haben wir auf der aktuellen DVD für Sie im Angebot. Ursprünglich sollten es jedoch fünf sein. Allerdings schafften es die spielbaren Trial-Versionen von *Star Wars Battlefront* und *Tom Clancy's Ghost Recon 2* nicht durch den Qualitätscheck bei Microsoft. Außerdem hätten wir Ihnen gerne eine fantastische Demo zu *Mercenaries* angeboten, hier hatte die USK jedoch etwas dagegen und erteilte dieser Demo keine Jugendfreigabe.

Star Wars Battlefront



Die Demo zum Multiplayer-Spaß bestand den Qualitätscheck bei Microsoft nicht.

Tom Clancy's Ghost Recon 2



Auch der Taktik-Shooter von Ubisoft misstiel den kritischen Prüfern von Microsoft.

Mercenaries - Playground of Destruction



Die umfassende Demo zum Überraschungshit war der hiesigen USK viel zu brutal.

Conker: Live & Reloaded

Test: Demnächst

Wertung: Demnächst

Spieler: 1

Genre: Action

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

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



- BEWEGEN/SPRINGEN (KLICK)
- KAMERA/ZIELN/ ZOOM (KLICK)
- NICHT BELEGT
- SPRINGEN
- WAFFE ZÜCKEN
- NACHLADEN
- NICHT BELEGT
- UMSCHAUEN
- SCHIESSEN/ KRIECHEN
- NICHT BELEGT
- NICHT BELEGT

Blinx 2: Masters of Time & Space

Test: Ausgabe 03/05

Wertung: 74%

Spieler: 1-2

Genre: Jump & Run

Zwei verschiedene Spielmodi stehen Ihnen zur Auswahl, beide davon lassen sich jeweils alleine oder zu zweit absolvieren. Im Time-Sweeper-Modus können Sie auf Wunsch ein Tutorial bestreiten, das Ihnen die Steuerung näher erklärt. Bevor Sie loslegen, haben Sie aber auch noch die Möglichkeit, das Aussehen Ihres Hauptcharakters und dessen Teamgefährten gemäß Ihren Vorstellungen zu entwerfen. Hierbei stehen Ihnen jede Menge Einstellungen zur Verfügung. Auch im eigentlichen Spielgeschehen erwartet Sie Abwechslung en masse. So muss Ihre Spielfigur mit einer Saugwaffe Gegenstände einsaugen, um diese als Munition auf Gegner zu schießen. Besiegte Gegner hinterlassen dann verschiedene Zeitkristalle, die es einzusammeln gilt. Haben Sie genug Kristalle beisammen, werden am unteren Bildrand nach und nach verschiedene Symbole aktiviert, die Sie von jedem Videorekorder her kennen. Sobald das Pause-Symbol aktiv ist, dürfen Sie damit zu jeder Zeit das gesamte Spielgeschehen um Sie herum für zehn Sekunden pausieren, nur Ihr Charakter kann sich dann noch bewegen und

gemütlich Gegner ausschalten. Die Rewind-Funktion lässt sich hingegen auf beschädigte Objekte anwenden. Dabei dürfen Sie die Zeit so weit zurückdrehen, bis das Objekt wieder einen unbeschädigten Zustand erreicht.



NUR FÜR XBOX

- BEWEGEN
- KAMERA/ZIEL WECHSELN
- TIME-CONTROL/ WAFFE
- SPRINGEN
- SCHLAGEN
- TIME-CONTROL AKTIVIEREN
- RETRY EINSETZEN
- ZIEL ANVISIEREN
- SCHIESSEN/ EINSAUGEN
- SCHIESSEN/ EINSAUGEN
- NICHT BELEGT

Die Unglaublichen The Incredibles

Test: Ausgabe 02/05
Wertung: 69%
Spieler: 1
Genre: Action

Als übergewichtiger und in die Jahre gekommener Superheld müssen Sie sich in dieser Demo gegen Ihre Feinde behaupten. Dabei dürfen Sie Ihre Muckis spielen lassen und den Gegnern ordentlich eins vor den Latz hauen. Sie sitzen zum Beispiel am Steuer eines Raumschiffs und nehmen drei Geschütztürme ins Visier oder es gilt, einen harten Kampf gegen einen gefährlichen Panzer zu bestehen. Zunächst beginnen Sie jedoch in einem Dschungel. Schon nach wenigen Schritten erreichen Sie die feindliche Basis. Die dort auftauchenden Gegner sollten Sie einfach mit harten Schlagkombinationen platt machen. Die Laserschanke, die Ihnen den Weg versperrt, schalten Sie aus, indem Sie die beiden Generatoren rechts und links vom Tor zerstören. Gehen Sie danach einfach durch die Pforte und kurz darauf finden Sie sich in einem

Raumschiff wieder. Ballern Sie damit einfach wie blöde auf die Geschütztürme und nach einiger Zeit wird Ihr Vehikel eine Bruchlandung erleiden und Sie können weiterlaufen. Nach einer kurzen Jump&Run-Passage stehen Sie schließlich dem Panzer gegenüber. Um diesen zu besiegen, müssen Sie die Bomben einsammeln, die dieser auf Sie abfeuert, und auf ihn zurückwerfen, bevor sie explodieren.



- BEWEGEN
- KAMERA
- NICHT BELEGT
- SPRINGEN
- PACKEN
- SCHWACHER ANGRIFF
- INCREDI-ANGRIFF
- NICHT BELEGT
- KRIECHEN
- KAMERA ZENTRIEREN
- NICHT BELEGT

VIDEOS

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

Battlestations Midway



SNK vs. Capcom: SVC Chaos



Project: Snowlind



Unreal Championship 2



Robotech Invasion



Rocky Legends

Test: Ausgabe 10/04
Wertung: 87%
Spieler: 1-2
Genre: Boxen

Auch in der zweiten Xbox-Umsetzung der berühmten Filmreihe mit Sylvester Stallone dürfen Sie wieder in die Rolle der bekannten Charaktere Rocky Balboa, Clubber Lang, Ivan Drago und Apollo Creed schlüpfen. In unserer Demo-Fassung stehen allerdings nur drei Boxer zur Auswahl. Dazu gehört neben dem Titelhelden auch Clubber Lang, der in Rocky III von Mr. T gespielt wurde. Der dritte Fighter im Bunde ist ein gewisser George Fullmer, ein fiktiver Charakter, der in den Filmen nicht vorkommt. Sobald Sie sich für einen Boxer und einen Gegner entschieden haben, dürfen Sie sich auch noch einen von zwei Schauplätzen auswählen, an denen der Kampf stattfinden soll. Entweder Sie kämpfen in einem schäbigen Ring am Hafen oder in einer glamourösen Sporthalle im russischen Odessa. Während der Kämpfe haben Sie die Möglichkeit, Geraden oder Haken zum Körper oder zum Kopf des Gegners zu schlagen. Halten Sie vor jedem Schlag zudem die rechte



Schultertaste gedrückt, können Sie versuchen, harte Aufwärtshaken anzubringen. Noch effektiver sind jedoch die Superschläge der Boxer, von denen jeder Charakter zwei verschiedene im Repertoire hat. Um diese auszuführen, müssen Sie kurz die rechte Schultertaste antippen und gleich danach den entsprechenden Knopf für den Superschlag drücken.

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE
MULTIPLAYER

- BEWEGEN
- NICHT BELEGT
- BEWEGEN
- HAKEN ZUM KÖRPER
- GERADE ZUM KÖRPER
- HAKEN ZUM KOPF
- GERADE ZUM KOPF
- BLOCKEN/AUSWEICHEN
- UPPER CUTS/AUSWEICHEN
- NICHT BELEGT
- NICHT BELEGT

Tiger Woods PGA Tour 2005

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Test: Ausgabe 10/04

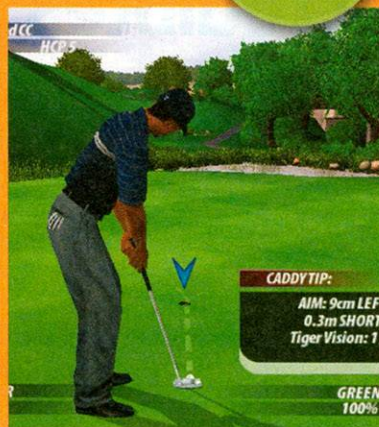
Wertung: 87%

Spieler: 1

Genre: Golf

Wecken Sie den Tiger in sich und versuchen Sie, ein Meister des Einlochs zu werden! Im Play-Golf-Modus stehen Ihnen vier verschiedene Löcher auf wunderschönen Golfplätzen zur Auswahl. Als Golf-Ass Tiger Woods ist es dabei Ihre Aufgabe, mit möglichst wenigen Schlägen den Ball ins Loch zu befördern. Auf den gleichen vier Plätzen treten Sie auch im Modus Legend Match abermals als Tiger Woods an. Diesmal ist allerdings Golf-Legende Jack Nicklas Ihr Gegner, und um gegen diesen erfahrenen Spieler zu gewinnen, gilt es, weniger Schläge als dieser Herr zu benötigen. Mit den

beiden Schultertasten dürfen Sie jederzeit den Golfschläger wechseln. Dabei wird Ihnen angezeigt, wie weit Sie mit dem jeweiligen Modell schlagen können. Für besonders weite Schläge ist vor allem ein gelungener Schlagrhythmus vonnöten. Bewegen Sie den Ministick daher nicht ruckartig, sondern mit viel Gefühl zurück und dann wieder nach vorne. Etwas komplexer geht es beim Putten zur Sache. Hier müssen Sie beim Anvisieren des Lochs vor allem auch das Gefälle der Umgebung berücksichtigen. Im Game-Face-Il-Modus dürfen Sie zudem den erstklassigen Editor der Vollversion antesten und im Tiger Proofing sogar ein selbst entworfenes Loch auf einem Golfplatz erstellen.



- SCHLAGEN/ SPIN
- SCHLAGEN/ SPIN
- ZIEL- MARKIERUNG BEWEGEN
- ANSICHT
- LOCH-ZOOM
- SCHLAGTYP/ REPLAY
- MARKER- RESET
- SCHLÄGER WECHSELN
- SCHLÄGER WECHSELN
- POWER- ABSCHLAG
- SPIN- KONTROLLE

Colin McRae Rally 2005

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Test: Ausgabe 10/04

Wertung: 86%

Spieler: Rennspiel

Genre: Rennspiel

Drei Strecken der Rallye-Referenz lassen sich in dieser Demo-Fassung anspielen und dafür stehen Ihnen auch drei PS-starke Boliden zur Auswahl. Die Strecken sind jeweils ungefähr gleich lang (ca. 5,5 km), unterscheiden sich allerdings in ihrer Beschaffenheit. So besteht im schwedischen Hjalmarson die Strecke zu 81 Prozent aus Schnee, der Rest ist eine rutschige Eisfläche. Etwas abwechslungsreicher geht es auf der Fahrbahn im walisischen Gwyddelwern zu. Dort bretern Sie zwar größtenteils über Schotter, in einigen Wegabschnitten müssen Sie Ihr Gefährt aber auch durch

Schlamm manövrieren. Selbst auf einer Strecke in Deutschland können Sie über Stock und Stein heizen. In Niederlauterbach erwartet Sie auf 62 Prozent der Renndistanz eine geteerte Fahrbahn. Um noch mehr Abwechslung in das Geschehen zu bringen, können Sie alle drei Rennen an drei verschiedenen Tageszeiten (morgens, mittags und nachmittags) absolvieren. Gleichzeitig dürfen Sie auch die Witterung beeinflussen und bei sonnigem, bewölktem oder regnerischem Wetter antreten. Ungeachtet des Wetters ist auf den Strecken stets Vorsicht geboten, denn die zur Verfügung stehenden Vehikel haben allesamt mächtig Dampf unter der Haube. Am meisten PS-Gewicht (306) bringt der Peugeot 206 auf die Waage.



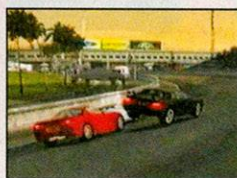
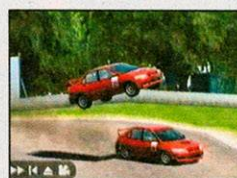
- LENKEN
- GAS/BREMSE
- LENKEN
- GAS
- HANDBREMSE
- BREMSE
- HARTE LENKUNG
- BREMSE
- GAS
- RUNTER- SCHALTEN
- RAUF- SCHALTEN

VIDEOS AUF DVD

VIDEO
AUF DVD

Acht Gameplay-Videos sorgen auf der aktuellen DVD für Unterhaltung. Diese Filme wurden von Lesern der englischen OXM eingesandt. Falls Sie ebenfalls

einen Film beisteuern möchten, dann werfen Sie einfach Ihren Videorekorder an und schicken uns die Kassette. Dieses Video darf aber nicht länger als zehn Minuten dauern und eigene Soundtracks dürfen darin nicht zu hören sein. Unsere Anschrift finden Sie im Impressum auf Seite 98. Bitte legen Sie Ihrem Video eine kurze Beschreibung bei.



SID MEIER'S PIRATES!

Gewinnspiel

Hisst die Flaggen und lichtet die Anker: Die Piraten sind uns auf den Fersen! Bei unserem exklusiven Redaktionsbesuch bei der Softwarefirma Firaxis wollten wir eigentlich die Büroräume plündern, um dann als neureiche Redakteure mit Gouverneurstöchtern zu flirten. Firmenchef und Programmier-Legende Sid Meier gefiel diese Idee gar nicht und so hat er uns statt fetter Beute und viel Ruhm zehn exklusive, von ihm handsignierte Xbox-Fassungen von *Pirates!* versprochen. Und die können Sie in dieser Ausgabe gewinnen. Aber Vorsicht! Bevor Sie an der Verlosung dieser begehrten Sammlerstücke teilnehmen können, müssen Sie eine knifflige Frage beantworten.

Schreiben Sie einfach eine Postkarte mit der richtigen Antwort an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG · Redaktion OXM ·
Kennwort: Sid Meier's Pirates! ·
Dr.-Mack-Straße 77 · 90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der **23.03.2005**. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Atari Deutschland, Indigo Pearl und 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.

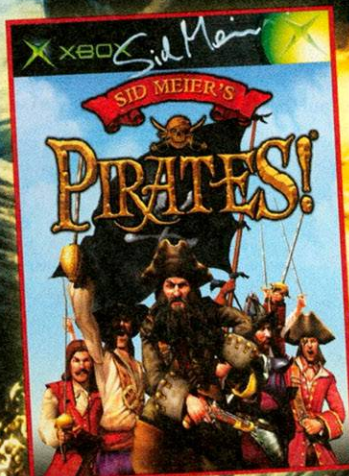
Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

Gewinnen Sie eine von
zehn Pirates!-Versionen
mit Original-Autogramm
von Sid Meier!

Die Frage:

Wann erschien die erste
Fassung von Sid Meier's Pirates
- und für welches System?

- a) 1989, Atari ST
- b) 1987, Amiga 500
- c) 1987, Commodore C64
- d) 1985 als Brettspiel





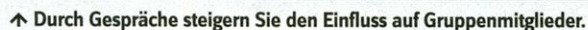
Teil 1

Knights of the Old Republic II

The Sith Lords

Wir stehen Ihnen während der Ausbildung zum Jedi bei und liefern einen Lösungs-

Wir stehen Ihnen während der Ausbildung zum Jedi bei und liefern einen Lösungsweg zu Peragus, Telos und Nar Shaddaa.



Die Schätze, die Sie in diversen Containern und bei Gegnern finden, werden immer per Zufallsprinzip ausgewählt. Wenn Sie Aufträge erhalten, bei denen Sie mehrere Gegenstände finden müssen (beispielsweise die Lichtschwertmission), erlangen Sie die gesuchten Objekte, indem Sie weitere Nebenmissionen erfüllen und Container öffnen. Allerdings gibt es für diese Gegenstände keine festen Fundorte. Sprechen Sie mit allen

Ein Jedi-Guardian konzentriert sich auf den Nahkampf. Ein hoher Wert in Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution ist für diese Profession besonders wichtig. Setzen Sie zwei Lichtschwerer ein, um möglichst viel Schaden zu verursachen. Zudem haben Sie so mehr Möglichkeiten, Ihre Statuswerte durch Waffenupgrades zu verbessern. Der Jedi Consular braucht Weisheit und Charisma, um seine Machtfähigkeit zu verbessern. Dank eines hohen Charismas kann der Jedi Consular auf alle Jedimächte zurückgreifen, ohne dafür viel Mana verschwenden zu müssen. Sobald Ihre Spielfigur Level 15 erreicht, haben Sie durch ein Gespräch mit Kreia die Option, eine Spezialklasse auszuwählen. Hierbei entscheiden Sie sich für eine gute oder böse Klasse und erhalten Sonderfähigkeiten, die an die gewählte Gesinnung gebunden sind. Holen Sie sich schon früh die Machtfähigkeit, mit der Sie Personen beeinflussen können, damit bestimmte Gespräche einfacher ablaufen. Sie treffen häufig auf feindliche Roboter, weshalb die „Droiden zerstören“-Fähigkeit besonders nützlich ist. Erlernen Sie die Heilungsfähigkeit, sobald sie zur Verfügung steht, egal ob Sie eine gute oder böse Gesinnung haben. Falls Sie den Erfahrungs-Cheat in Korriban einsetzen wollen, bauen Sie „Machtgewitter“ und „Leben absaugen“ bis zur höchsten Stufe aus. Damit Sie den Erfahrungs-Cheat in Nar Shaddaa benutzen können, benötigen Sie einen sehr niedrigen Wert in „Erste Hilfe“



⬆ Entriegeln Sie den gegenüberliegenden Raum, um Kreia aufzuspuern.

Kampftipps

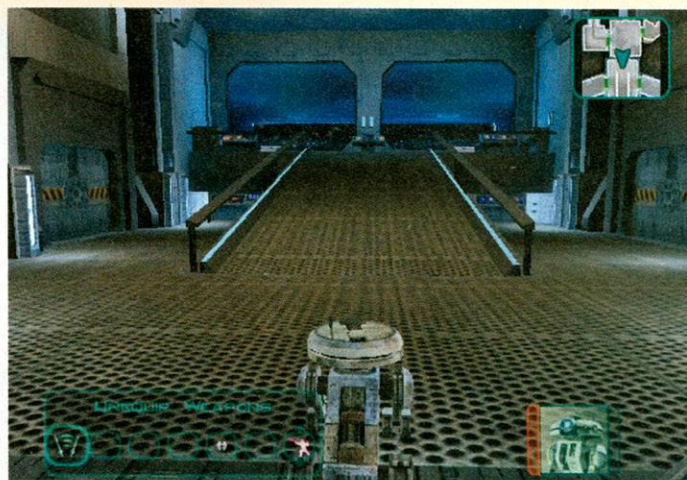
- Setzen Sie immer die richtigen Waffen ein. Ionenwaffen verursachen besonders viel Schaden bei Droiden.
- Kreia ist ein wichtiger Verbündeter, da Ihr Hauptcharakter durch die Macht an diese Frau gebunden ist. Bringen Sie Kreia nur Schutz und Heilungszauber bei und stellen Sie ihr Verhalten auf „Jedi-Unterstützung“. Bei jedem Gefecht setzt Kreia automatisch alle Schutzzauber ein, wodurch nicht nur sie, sondern auch der Hauptcharakter effektiver kämpft. Diese Taktik funktioniert besonders gut, wenn Sie einen Jedi-Guardian spielen.
- Minen können Sie mit „Droiden zerstören“ aus sicherer Entfernung zur Explosion bringen.
- Wenn Sie sich einer Übermacht gegenübersehen, legen Sie einige Minen aus und locken Sie die Feinde per Solo-Modus in die Falle. Wenn Sie schleichen, können Sie auch Minen legen, ohne dabei entdeckt zu werden. Diese Taktik ist gegen die Zwillinge in der Nar Shaddaa Cantina besonders hilfreich.
- Wenn Sie Schwierigkeiten mit einem der Bossgegner haben, versuchen Sie, ihn zu Kampfbeginn mit einer Cryoban-Granate zu treffen. Dadurch wird der Feind bewegungsunfähig und Sie können ihn mit weiteren Handgranaten bearbeiten. Alternativ nutzen Sie die schlechte Wegfindung des Spiels aus. Gegner bleiben oft an Ecken oder Objekten hängen, wodurch Sie deren Angriffen leicht entgehen können. Oftmals bleiben die Feinde sogar stehen und stellen alle Angriffsversuche ein.

Walkthrough

Prolog

Tutorial

Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und biegen Sie nach links ab. Öffnen Sie den Behälter und benutzen Sie anschließend das Computerterminal. Nachdem Sie sich in das System gehackt haben, entriegeln Sie die Tür. Durchsuchen Sie alle Körper im Hauptraum des Schiffs. Bei der alten Frau finden Sie einen Schrankschlüssel. Im Lagerraum öffnen Sie den Schrank und plündern die Container. Setzen Sie die Diebeswerkzeuge ein, um die schwierigen Schlösser zu knacken. Nach der Kampfübung sprechen Sie mit dem zweiten Droiden und reparieren ihn. In der Mitte des Hauptraums schalten Sie den Solo-Modus ein. Mit einem der



⬆ Am oberen Ende der Rampe öffnen Sie das Treibstofflager.

beiden Roboter bedienen Sie den Computer, während Sie den anderen Droiden zum Maschinenraum steuern.

Werkstatt

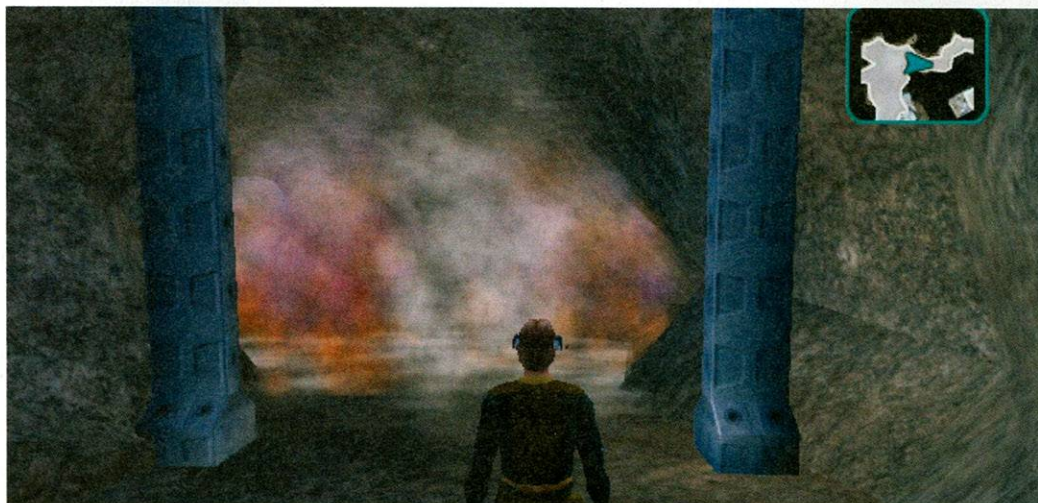
Damit Sie die Werkstatt betreten können, müssen Sie die beiden Figuren abwechselnd steuern. Der erste Droid bedient den Computer im Hauptraum und öffnet die Türen für den zweiten Roboter. So erreichen Sie die Werkstatt. Untersuchen Sie den Arbeitstisch und bauen Sie sich ein Reparaturset. Anschließend fahren Sie per Wartungslift zur Außenhülle. Suchen Sie beide Seiten des Schiffs ab und sammeln Sie alles ein, was Sie hier finden. Zudem haben Sie die Möglichkeit, eine Sicherheitstür zu öffnen. Fahren Sie wieder nach unten und betreten Sie die Krankenstation

gegenüber dem Aufzug. Im Behälter finden Sie einige Medipacks. Sprechen Sie den verwundeten Hauptcharakter an und versorgen Sie die Verletzungen. Danach suchen Sie das Steuerbordquartier nach Gegenständen ab. Sprengen Sie das Tor des Maschinenraums mit einer Mine und untersuchen Sie den Hyperantrieb. Reparieren Sie diese Maschine und begeben Sie sich zum Cockpit. Bei der Sternenkarte setzen Sie Kurs auf Peragus II.

Peragus II

Die ersten Schritte

Verlassen Sie den Raum und betreten Sie das Zimmer auf der linken Seite. Nachdem Sie sich die Logbücher angesehen haben, öffnen Sie den Lagerraum und die gegenüberliegende



⬆ Dank dem Schutzschild der Minenarbeiter sind Sie vor dem tödlichen Dampf sicher.



↑ Erhöhen Sie die Temperatur und legen Sie damit Sensoren der Droiden lahm.



↑ Laufen Sie am linken Rand des Stegs entlang, damit Sie nicht verletzt werden.



↑ Achten Sie im Treibstoffkanal auf die zahlreichen Sprengfallen.

Halle. Plündern Sie die Container und durchsuchen Sie die Leichen. Versuchen Sie, der Frau Informationen zu entlocken, und erforschen Sie weiterhin das Schiff. Im Sicherheitsraum sehen Sie sich die Aufzeichnungen an. Danach folgen Sie weiter dem Verlauf der Gänge. Säubern Sie die große Halle und betreten Sie das Gefängnis im Norden. Das Kraftfeld deaktivieren Sie mithilfe der Konsole im Süden. Nach dem Gespräch benutzen Sie das Terminal und kontaktieren Hangar 25, um die Steuerung über den Droiden zu übernehmen. Öffnen Sie die Tür im Westen, wenn Sie einen kleinen Abstecher machen wollen. Belohnt wird diese Extratour mit Gegenständen und Erfahrungspunkten. Die Kammer im Osten lässt sich mit einer Mine öffnen. Ihr Hauptziel liegt im Süden. Reparieren Sie das Terminal und gehen Sie alle Optionen durch. Wichtig ist, dass Sie die Tür zum Treibstoffdepot öffnen und diesen Bereich betreten. Benutzen Sie das Computerterminal, um die beiden anderen Charaktere zu befreien. Eilen Sie zum Sicherheitsraum und betreten Sie den Schacht.

Treibstoffleitung

Laufen Sie weiter und schalten Sie die Roboter aus. Öffnen Sie auf jeden Fall den Container im zweiten Raum, damit Sie die wichtigen Ausrüstungsgegenstände nicht verpassen. Kämpfen Sie sich nach Norden vor, bis Sie den Gang mit dem Dampf erreichen. Um diese Stelle sicher passieren zu können, aktivieren Sie den Telos-Schild, den Sie in dem Container gefunden haben. In der großen Halle, in der die vier Energieschilde zu finden sind, laufen Sie über den Steg und bedienen das Terminal. Schalten Sie die Energiefelder aus und betreten Sie den Tunnel im Süden. Wenn Sie alles erledigt haben, benutzen Sie den Turbolift. Unterhalten Sie sich mit dem Roboter und eilen Sie anschließend zum gegenüberliegenden Raum. Plündern Sie die Überreste und öffnen Sie den Container neben dem Tisch, um einen Stimmenrekorder zu finden. Danach überreden Sie den Roboter, den Zugangscode mit der Stimme des Verstorbenen aufzusagen. Sobald die Unterhaltung vorbei ist, folgen Sie dem Verlauf der Gänge. Ihr Ziel ist die Droidenstation neben dem Turbolift. Dort benutzen Sie das Terminal, um die nächste Tür zu entriegeln. Schnappen

Sie sich den Raumanzug aus dem Schrank und verlassen Sie den Abschnitt. Nach der kurzen Zwischensequenz betreten Sie die Basis durch den neuen Eingang.

Weltraumspaziergang

Im gewundenen Gang machen Sie bei dem Terminal Halt und schalten das Ventilationssystem ab. Anschließend heben Sie den Notfallstatus auf, damit sich die Tür im Norden öffnet. Biegen Sie bei der Gabelung nach links ab und durchsuchen Sie den Abschnitt. Die Hologrammnachricht können Sie sich am Terminal neben der Tür ansehen. Nehmen Sie nun den Abschnitt im Osten unter die Lupe. Dort können Sie weitere Nachrichten einsammeln. Unter anderem erfahren Sie so den Code für den Turbolift. Besuchen Sie die Cafeteria und plündern Sie den Lagerraum im Norden. Anschließend rennen Sie nach Süden und untersuchen die Konsole. Prüfen Sie die Kamera-Logfiles, um den richtigen Zugangscode zu erfahren, und begeben Sie sich zum Administrationslevel. Alternativ zerstören Sie die Konsole, um die Tür zu öffnen. Sammeln Sie Kreia und Atton ein. Danach sprechen Sie mit dem Roboter und schaffen ihn aus dem Weg. Ziehen Sie sich zurück, sobald der besiegte Feind die Selbstzerstörungssequenz aktiviert hat. Vergessen Sie nicht, die Überreste des Roboters zu durchsuchen, um das erste Item für die HK-Nebenmission zu finden. Danach rennen Sie zur Andockschleuse im Norden und betreten die Harbinger. Bei der Lagebesprechung entscheiden Sie sich für Attons Plan und eilen nach Westen zur Brücke. Laden Sie die Asteroidendaten vom Navigationscomputer herunter und sehen Sie sich die Logbücher an. Weiter geht's nach Nordosten zum Besprechungsraum. Sehen Sie sich die Hologrammnachrichten an. Sobald Sie mit diesem Abschnitt fertig sind, betreten Sie die Mannschaftsquartiere.

Quartiere

Der zweite Raum auf der rechten Seite ist Ihr altes Quartier. Dort öffnen Sie die Kiste, um einige nützliche Gegenstände abzustauben. Bei der Abzweigung eilen Sie nach Norden und betreten den Krankenabschnitt auf der rechten Seite. Verschaffen Sie sich Informationen am Computer und verlassen Sie den Bereich durch den Ausgang im Süden. Mit dem

Turbolift im Osten erreichen Sie den Maschinenraum. Nach der kurzen Zwischensequenz betreten Sie den Bereich im Osten und öffnen das Tor per Terminal. Bei dem Computer, der die Maschinen kontrolliert, starten Sie die Sequenz, um den Treibstofftunnel betreten zu können. Nehmen Sie T3 in die Gruppe auf, entschärfen Sie die Mine und untersuchen Sie den Gegenstand, der auf dem Boden liegt. Diese Tasche beinhaltet ein wichtiges Objekt, mit dem Sie Zutritt zum Hangar erhalten. Eilen Sie die Rampe hinauf und deaktivieren Sie die Energieschilder. Jetzt können Sie den nächsten Bereich betreten. Bei der Konsole setzen Sie das fehlende Teil ein und setzen Ihren Weg fort. Den Dekontaminierungsbereich säubern Sie mithilfe des Terminals. Falls Sie nicht genügend Werkzeuge dabei haben, greifen Sie auf die Atemmasken zurück, die Sie im Lagerraum der Mensa finden. Beim Landeplatz durchsuchen Sie alle Container und Kisten, bevor Sie in den Ebon Hawk steigen. Ballern Sie auf die Sith und bringen Sie die Fässer zum Explodieren. Alle Gegner, die das Schiff betreten, müssen anschließend im normalen Kampf ausgeschaltet werden. Auf dem Ebon Hawk führen Sie Gespräche mit den Gruppenmitgliedern, um Informationen zu erhalten. Sobald Sie fertig sind, fliegen Sie nach Telos.

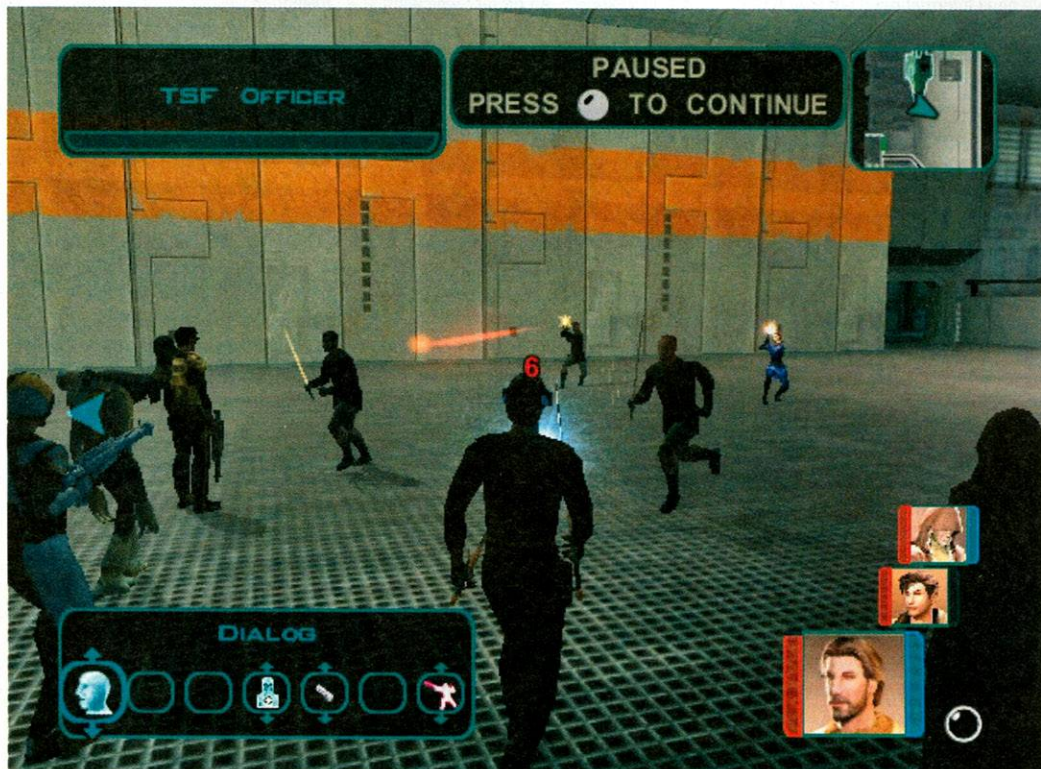
Telos

Untersuchungen

Folgen Sie den Anweisungen des Empfangskomitees. Im Gefängnis erledigen Sie den Attentäter und besprechen anschließend die Lage. In Ihrer neuen Unterkunft melden sich dann potenzielle Auftraggeber bei Ihnen. Der erste Besucher repräsentiert die gute Organisation, die Czerka Corporation ist bei dieser Mission die böse Partei. Sobald Sie wieder frei sind, eilen Sie zur TSF-Station im Entertainment-Bereich. Bei den Informationsterminals können Sie die Übersichtskarten der einzelnen Gebiete runterladen. In der Station sprechen Sie zuerst mit dem Droiden am Eingang und erkundigen sich nach dem Raumschiff und Ihrer Ausrüstung. Öffnen Sie alle Schränke und bewaffnen Sie sich. Im Nebenzimmer sprechen Sie mit Krenn, der mehrere Nebenmissionen für Sie hat. Schauen Sie in der Cantina vorbei und reden Sie mit den wichtigen Leuten. Danach marschieren Sie zum Shuttle im Süden. Bei dem langen Gang biegen Sie nach rechts ab und fragen



⬆ Da Sie dem Attentäter ohne Waffen gegenüberstehen, bombardieren Sie den Feind mit Machtzaubern.



⬆ Wenn Sie den Roboter aus dem Hangar abholen, werden Sie von fünf Söldnern aus dem Hinterhalt attackiert.



↑ Lassen Sie Ionengranaten auf den Kampfroborer regnen, um aus dieser Begegnung als Sieger hervorzugehen.

den Kerl an der Theke aus. Nachdem Sie neue Informationen erhalten haben, verhören Sie den Wächter, der neben dem Tor steht.

Czerka

Weiter geht's zu den Büros von Czerka. Hier treffen Sie die beiden gesuchten Verbrecher. Fragen Sie Jana Lorso über Batono aus. Begeben Sie sich zum Komplex der Ithorianer und sprechen Sie mit dem Anführer. Überreden Sie ihn dazu, Batonos Versteck preiszugeben. Anschließend holen Sie den Mann bei Appartement C1 ab. Auf dem Weg nach draußen begegnen Sie einigen Söldnern der Czerka Corporation, die Sie aus dem Weg schaffen müssen. Im folgenden Gespräch holen Sie sich die Belohnung für Batonos Rettung ab. Informieren Sie Lieutenant Grenn über den falschen Batu Rem, um die zweite Nebenmission abzuschließen. Sprechen Sie erneut mit Chodo Habat und nehmen Sie den Auftrag an. Zuerst müssen Sie die Informationen des Droiden in Hangar 2 sicherstellen. Begeben Sie sich zu den Docks und sprechen Sie mit dem Mann an der Theke, damit Sie den Hangar betreten können. Innen unterhalten Sie sich mit den Leuten und erledigen die fünf Angreifer. Reden Sie mit dem

Droiden, um zu Ihrem Auftraggeber zurückzukehren. An dieser Stelle wird endgültig entschieden, welche Partei Sie unterstützen. Versorgen Sie sich bei Chodo mit weiteren Informationen und suchen Sie danach Grenn auf. Zeigen Sie ihm die Waffe und laufen Sie weiter zur Cantina. Dort unterhalten Sie sich mit Luxa, die an der Bar steht. Nehmen Sie den Auftrag an und laufen Sie weiter zum nahe gelegenen Waffenhändler. Fragen Sie die beiden Verkäufer nach dem Blaster und finden Sie heraus, ob Sie Samhan Dobo bei den Schmuggelaktionen helfen können. Sobald er Ihnen den Auftrag erteilt hat, melden Sie sich bei Grenn, der Ihnen die benötigten Gegenstände zur Verfügung stellt. Laufen Sie zum Händler und begleiten Sie ihn zum Dock. Nach dem Kampf holen Sie sich Ihre Belohnung ab.

Exchange

Dem Wächter an der Tür berichten Sie von Ihrem Geschäft mit Luxa, damit Sie eingelassen werden. Die Empfangsdame beeinflussen Sie mit der Macht und erforschen den Ostflügel des Komplexes. Dort erledigen Sie die Leibwächter und folgen dem Gangsterboss. Reden Sie mit dem Schwein, das vor der Tür steht, und

beseitigen Sie die Kampfroborer. Bei den folgenden Gesprächen versuchen Sie, einen Kampf zu vermeiden. Reden Sie so lange, bis eine der Parteien die Geduld verliert. Nachdem Sie Luxa neutralisiert haben, fordern Sie Slusk dazu auf, das Projekt der Ithorianer nicht länger zu stören. Anschließend plündern Sie die Kisten und klicken sich in den Sicherheitscomputer ein. Schalten Sie auf die Gefängniskamera und befreien Sie den Ithorianer. Von Chodo Habat erhalten Sie eine Belohnung und den neuen Auftrag, der Czerka einen Strich durch die Rechnung zu machen. Begeben Sie sich zur Cantina und unterhalten Sie sich mit Corrun Falt, der in der Nähe der Tänzerinnen steht. Erzählen Sie ihm, dass Sie Beweise suchen, und holen Sie sich die nötigen Informationen. Weiter geht's zum Appartement B2, wo Sie mit dem Mechaniker reden. Zahlen Sie ihm die 2.500 Credits, damit Sie den benötigten Gegenstand erhalten. Holen Sie anschließend den Roboter vom Czerka-Empfang ab.

B-4D4

Betreten Sie die Büros der Czerka Corporation und sprechen Sie mit Lorso, um Zugang zum Computer zu erhalten.

Den Roboter überzeugen Sie mit der ersten Gesprächsoption. Sobald Sie die Daten heruntergeladen haben, kehren Sie zu den Ithorianern zurück. Nach kurzer Zeit erhalten Sie einen Funkspruch, der Sie über einen Angriff informiert. Rennen Sie zu den Ithorianern und besiegen Sie die Söldner. Die Schlüsselkarte für Chodos Raum erhalten Sie von Moza. Bereiten Sie sich nun auf Ihre Abreise vor. Sobald Sie alle Vorkehrungen getroffen haben, marschieren Sie zum Dock und benutzen das Shuttle in Hangar 2.

Planetenoberfläche

Nach der Zwischensequenz tritt Bao-Dur Ihrer Gruppe bei. Alle wichtigen Fähigkeiten kosten ihn nur einen Punkt, was den Technikexperten zu einem wichtigen Verbündeten macht. Da er über eine hohe Grundstärke verfügt, kommt er mit Nahkampfwaffen gut zurecht. Schaffen Sie die Minen hinter dem Schiff beiseite und plündern Sie den versteckten Lagerplatz. Der Ausgang dieses Abschnitts befindet sich in der südöstlichen Ecke. Erledigen Sie die Gegner und nehmen Sie sich vor den Minen in Acht. Da neben einem Minenfeld meistens einige Feinde stehen, wählen Sie einen Kämpfer aus, der über viele Lebenspunkte verfügt. Rennen Sie nun schnell über alle Minen, damit die schwachen Gruppenmitglieder keinen Schaden erleiden. Alternativ aktivieren Sie den Solo-Modus und schicken einen Späher voraus. Suchen Sie alle Ecken des Gebietes ab, um zusätzliche Gegenstände zu erbeuten. Der Weg führt Sie direkt zur Czerka-Basis. Speichern Sie zur Sicherheit Ihren Spielstand, da eine Reihe schwerer Kämpfe folgt.

Czerka-Basis

Da die einzelnen Gegnertruppen recht nah beieinander stehen, stellen Sie das Verhalten Ihrer Spielfiguren auf „Stationär“. Mit dieser Einstellung handeln die Figuren fast nie auf eigene Faust – geben Sie die Befehle also manuell ein. Allerdings verhindern Sie auf diese Weise, dass Ihre Helden geschwächt in den nächsten Gegnerhaufen stürmen. Arbeiten Sie sich Stück für Stück vor und setzen Sie Granaten ein, um die Verbände der Söldner zu dezimieren. Nachdem Sie jeden Widerstand beseitigt haben, untersuchen Sie das Computerterminal auf der Plattform und betreten

anschließend die alte Militärbasis. Achten Sie beim Eingang auf Minen.

Militärbasis

In diesem Abschnitt wimmelt es nur so von Gasfallen. Die Energiebarrieren zerstören Sie mit Bao-Durs Spezialfähigkeit. Im zweiten Raum bedienen Sie den Computer mit einem erfahrenen Techniker und laden die Übersichtskarte herunter. Bei der Kreuzung biegen Sie nach links ab und durchsuchen den Rucksack, um eine Schlüsselkarte zu finden. Kämpfen Sie sich weiter nach Süden durch und passieren Sie den Hangar. Sobald Sie am Shuttle vorbeigelaufen sind, zerstören Sie das Energiefeld links. Mithilfe des Terminals deaktivieren Sie die Gasfallen. An dieser Stelle haben Sie die Gelegenheit, einen verirrten Mann zu retten. Es wird Ihnen als gute Tat angerechnet, wenn Sie den Kerl zum Ausgang führen. Benutzen Sie das Terminal im großen südlichen Raum. Dadurch können Sie gleich mehrere Kampfroter ausschalten. Ihr nächstes Ziel ist der Reaktorraum. Bedienen Sie das Terminal und starten Sie die Maschine. Im zentralen Raum im Süden haben Sie nun Zugang zu einem Lagerraum, in dem Sie die Codes für das Shuttle finden. Im Hangar wartet ein großer Kampfroter auf Sie, den Sie am besten mit Ionengranaten und -waffen bearbeiten. Anschließend betreten Sie den Kontrollraum des Hangars und öffnen die Tore. Jetzt machen Sie sich mit dem Shuttle aus dem Staub.

Polarplateau

Erledigen Sie die drei Mörderroboter und plündern Sie deren Überreste, damit Ihnen der HK-Missionsgegenstand nicht entgeht. Rennen Sie zu dem kleinen Hügel und öffnen Sie die Tür. Bei den Damen am Eingang geben Sie Ihre Waffen und Ausrüstung ab. Durchsuchen Sie das Anwesen, um den Rest Ihrer Gruppe zu finden. T3 wird in der Nähe des Ebon Hawk gefangen gehalten. Wenn Sie sich mit den Dienerinnen unterhalten, haben Sie die Möglichkeit, einige Übungskämpfe zu absolvieren. Sie erhalten Erfahrungspunkte, wenn Sie alle Kämpfe gewinnen. Sobald Sie alles abgesucht haben, steigen Sie in den Ebon Hawk. Sprechen Sie dort mit allen Gruppenmitgliedern, um Ihren Einfluss zu vergrößern. Ihr nächstes Reiseziel ist Nar Shaddaa.



↑ Beim Überfall der Zwillinge verstecken Sie sich hinter der Wand und legen einige Minen zu Ihrem Schutz ab.

Nar Shaddaa Landeplattform

Nach der kurzen Lagebesprechung kümmern Sie sich um den Besitzer der Landeplattform. Wenn Sie das Wesen schnell und unkompliziert loswerden möchten, zahlen Sie ihm 200 Credits. Suchen Sie Tienns Laden auf und fragen Sie ihn, ob er die ID des Ebon Hawk ändern kann. Von dem Droiden erhalten Sie den Auftrag, die Überreste seines Vorgängers zu bergen. Im Südwesten der mittleren Plattform finden Sie den ehemaligen Kopfgeldjäger Vossk, der Ihnen erzählen kann, vor wem Sie sich in Acht nehmen müssen. Wenn Sie vom Besitzer des Ebon Hawk angesprochen werden, macht es keinen Unterschied, wie Sie sich verhalten. Selbst wenn Sie ihm das Schiff übergeben, steht Ihnen der Ebon Hawk weiterhin zur Verfügung. Das nächste Mal, wenn Sie Ihr Raumschiff betreten, stehen Sie der Attentäterin Visas gegenüber, die ein Teil für Ihr Lichtschwert bei sich hat. Allerdings müssen Sie einen Fortschritt von 25 Prozent auf der guten oder bösen Seite gemacht haben, um diese Begegnung auszulösen.

Händlerkrieg

Im Süden bei Oondar können Sie eine

EXTRATIPP Unendlich viel Geld

Auf der Ebon Hawk sprechen Sie mit der Enchani-Kämpferin und bestreiten einen Trainingskampf. Sobald der Kampf vorbei ist, ziehen Sie sich eine Rüstung an und reden mit der Frau. Fragen Sie sie, ob sie sich etwas anziehen kann. Überzeugen Sie die Enchani-Kämpferin mit der ersten Gesprächsoption. Danach brechen Sie die Unterhaltung ab und gehen ins Ausrüstungsmenü. Wechseln Sie die Figuren mit der schwarzen Taste durch, ziehen Sie der Frau die Robe wieder aus und sprechen Sie sie erneut an. Sie können die Frau abermals bitten, etwas anzuziehen. Auf diese Weise erschaffen Sie sich unendlich viele Kleidungsstücke, die bei den Händlern jeweils ca. 2.000 Credits bringen.

Bonusmission starten. Geeda finden Sie im nördlichen Bereich des Abschnitts. Sprechen Sie mit dem Händler, um Näheres zu erfahren. Reden Sie ein weiteres Mal mit den beiden Geschäftsleuten und treffen Sie eine Entscheidung. Unterstützen Sie Geeda für eine gute Gesinnung und Oondar für die dunkle Seite. Unterhalb der Swoop-Bahn treffen Sie auf Kodin und das Wrack des gesuchten Roboters. Kaufen Sie ihm den Droiden ab und fragen Sie ihn nach seinem Angebot. Hier können Sie einen Prozessor für den HK im Ebon Hawk erwerben. Kehren Sie zu TT-32 zurück und schließen Sie diese Mission ab. Im nordwestlichen Raum unterhalten Sie sich mit Borna Lys und gehen auf ihr Angebot ein. Nachdem Sie

sich die Zugangscodes von Borna verschafft haben, manipulieren Sie den Droiden und bringen ihn zur Explosion. Danach erhalten Sie eine Belohnung. Weiter geht's nach Süden in den Flüchtlingssektor.

Flüchtlingssektor

In diesem Abschnitt werden Flüchtlinge von der Exchange-Verbrecherorganisation als Sklaven gehalten. Der äußere Ring dieses Abschnitts wimmelt nur so von Gegnern, die die Flüchtlinge bewachen. Laufen Sie zur Mitte des Gebietes und unterhalten Sie sich mit Hussein. Fragen Sie den Mann, was er braucht, und nehmen Sie den Auftrag an. Gleich nebenan steht Kahranna. Hören Sie sich

Komplettlösung: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

die Geschichte an und versichern Sie der Frau Ihre Hilfe. Weiter südlich steht Odis, der einen Sponsor für seine Pilotenlizenz braucht. Im Norden unterhalten Sie sich mit Geriel. Weiter geht's nach Westen zu Nadaa, die eine neue Nebenmission für Sie hat. Begeben Sie sich zu den äußeren Gängen des Gebietes und erledigen Sie die Feinde. Im Westen finden Sie Adanas Gefängnis. Allerdings müssen Sie zuerst Saquesh bezahlen, bevor Sie das Mädchen befreien können. Erzählen Sie dem Anführer der Exchange, dass einer der Menschen eine Seuche mit sich herumschleppt. Schlagen Sie ihm vor, den Flüchtigen mehr Platz zu geben. Begeben Sie sich nun nach Osten zum Gebiet der Serroco. Schaffen Sie den Abschaum aus der Welt und melden Sie sich anschließend bei Hussef. Von ihm erhalten Sie das dritte Bauteil für das Lichtschwert. Sprechen Sie noch einmal mit Nadaa, um eine Belohnung zu erhalten.

Landeplatz

Nach der kurzen Zwischensequenz müssen Sie den Ebon Hawk stürmen. Überall im Schiff treffen Sie auf Feinde. Der Anführer selbst wartet in der Nähe des Cockpits. Freundlicherweise hat er den rechtmäßigen Besitzer des Ebon Hawk umgebracht. Sobald Sie das Raumschiff wieder unter Ihrer Kontrolle haben, nehmen Sie die Enchani-Kämpferin in die Gruppe auf und

betreten Sie den Entertainment-Bereich. In der Cantina sprechen Sie mit dem Mann, der neben den Tänzerinnen steht. Fragen Sie die Frau, ob Sie für Vogga tanzen kann.

Betreten Sie den Containerbereich im Westen der Docks und schleichen Sie in den ersten Container. Belauschen Sie das Gespräch und verlassen Sie die Docks, um eine Reihe von Zwischensequenzen auszulösen. Sobald das Gespräch vor dem Ebon Hawk vorbei ist, laufen Sie zur Cantina im Entertainment-Bereich. Beim Barkeeper bestellen Sie das Getränk, mit dem Sie Voggas Bestien einschläfern. Dazu schütten Sie die Flüssigkeit in den Wassernapf. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, den Lagerraum des Huts zu plündern. Begeben Sie sich zum Jekk'Jekk Tarr bei den Docks. Nach den Gesprächen mit Atton und Mira wechselt der Schauplatz. Für den folgenden Kampf ist eine Energiewaffe von Nachteil, da Ihre Gegner Schutzschilde einsetzen. Sie brauchen eine Schallwellenwaffe oder Ähnliches, um die Zwillinge zu verletzen. Schützen Sie sich selbst mit einem Mandalorian-Nahkampf-Schild. Wenn Atton gut schleichen kann, rennen Sie gleich zu Beginn der Schlacht auf die andere Seite des Raums. Verstecken Sie sich hinter einer der Wände, um das Mordkommando abzuhängen. Anschließend begeben Sie sich in den Schleichmodus und legen jede Menge

Minen. Sobald Sie fertig sind, machen Sie sich sichtbar und locken Ihre Feinde in das tödliche Minenfeld.

Alienbar

Steuern Sie Mira durch die Bar und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Danach erforschen Sie die Docks mit Ihrem Hauptcharakter. Sobald Sie die Kontrolle über die Figur erhalten, durchsuchen Sie die einzelnen Container. Lootras Frau befindet sich im Flüchtlingssektor. Lasavvou, Lunar Shadow und der Bith Wissenschaftler haben ebenfalls Aufträge für Sie. Suchen Sie nun Pylon 3 im Norden auf. Wenn Sie den Raum betreten, untersuchen Sie den Körper, der in der Ecke liegt. Danach setzen Sie den Reinigungsdroiden außer Gefecht. Sobald Sie fertig sind, kehren Sie zum Quartier des Wissenschaftlers zurück. Danach reden Sie mit Fassa. Handeln Sie aus, dass Lasavvou den Planeten im Tausch gegen einige Energiezellen verlassen darf. Bauen Sie die Zelle in die Konsole ein, die Sie direkt neben Fassa finden. Jetzt können Sie alle Pylonen aktivieren. Betreten Sie einen der Pylonen und fragen Sie die Identifikationsnummern der Schiffe ab. Danach setzen Sie die Landepriorität fest: die vollständige ID, die ID mit den vier fehlenden Zahlen, die ID mit den fünf fehlenden Zahlen. Bevor Sie die Alienbar betreten, suchen Sie Vogga auf und versichern ihm, dass Sie Goto aus

dem Weg schaffen. Nach der Zwischensequenz im Jekk'Jekk Tarr aktivieren Sie die Jedi-Fähigkeit und säubern den ersten Raum. Weiter geht's nach Norden, wo Sie den vermissten Kapitän finden. Danach arbeiten Sie sich zu Ihrem Hauptziel vor. In den Privaträumen fragen Sie die Frauen aus und setzen Ihren Weg fort. Halten Sie sich immer rechts, um den Ausgang zu finden.

Verbrecherunterschlupf

Sobald Sie die Kontrolle über die Kopfjagdlerin erhalten, verpassen Sie ihr die geeignete Ausrüstung, bevor Sie den Kampf beginnen. Setzen Sie den Granatwerfer auch im Nahkampf ein. Obwohl Ihre Spielfigur im Einflussbereich der Explosionen steht, wird nur der Gegner in Mitleidsenschaft gezogen. Besonders gut eignet sich diese Taktik für die Bestien, die Sie nach dem Duell bekämpfen müssen. Wenn die Gegend gesichert ist, durchsuchen Sie die beiden leblosen Körper, die Sie im Gehege der Tiere finden. Bei dem Menschenkörper finden Sie eine Schlüsselkarte, mit der Sie die Arena verlassen. Schlagen Sie sich nach Norden durch. Ihr Ziel ist der Raum, in dem Sie die Belüftungsanlage steuern können. Dieser Raum ist zudem auf der Karte markiert. Öffnen Sie alle Sicherheitstüren und kämpfen Sie sich zum Westflügel vor. Dort finden Sie das Terminal für die Notausgänge. Sobald Sie die Kontrolle über den Jedi erhalten, begeben Sie sich zur Arena.

T3-M4

Rüsten Sie Ihren Droiden mit Ionenwaffen aus. Danach fahren Sie in die Halle und sprechen mit C7-E3, der vor dem Terminal bei der Tür steht. Wählen Sie die letzte Gesprächsoption und reden Sie im Anschluss mit C6-E3. Weiter geht's bei C7-E3. Wenn der Kampf vorbei ist, betreten Sie den angrenzenden Raum. Fahren Sie zur Tür im Norden und benutzen Sie die Konsole. Sobald Sie aufgefordert werden, die richtige Sequenz einzugeben, wählen Sie die folgenden Optionspunkte: 4, 2, 5. Nach der Unterhaltung mit dem Roboter müssen Sie nur noch das Gebäude verlassen. Unterwegs rennen Sie in eine Einheit aus HKs. Verwenden Sie für diesen Kampf ein starkes Ionengewehr und setzen Sie die eingebauten Angriffsmodule ein. Für den Ebon Hawk wählen Sie die Codes, die T3-M4 aus Voggas Computer gestohlen hat.



↑ Vergessen Sie nicht die Überreste dieser Roboter zu plündern, damit Sie das HK-Bauteil nicht verpassen.

Rettungsaktion

Kreia sollte auf jeden Fall zum Trupp gehören. Beim Startpunkt untersuchen Sie den Roboter, um das erste Programm zu finden. Die schwebenden Minen können Sie mit der Macht „Droide zerstören“ explodieren lassen. Im Nordosten bei den Zellen finden Sie einen beschädigten Roboter. Laden Sie den Code für die Abwehrtürme aus seinem Speicher herunter. Verlassen Sie den Zellenbereich und biegen Sie im nächsten Raum nach links ab. Betreten Sie das Zimmer im Westen und laden Sie das erste Programm aus dem Sicherheitscomputer herunter. Bevor Sie es benutzen können, müssen Sie es in einem der Kommandoterminals einladen. Speichern Sie ab, bevor Sie mit den Programmen herumspielen. Wenn Sie beispielsweise die Abwehrtürme mit „Overload“ bearbeiten, verursachen die Türme immer maximalen Schaden. In der Audienzhalle im Osten wartet der Hauptcharakter. Untersuchen Sie dort die Konsole, um die Codes für die Energieaufteilung zu erhalten. Ein weiteres Programm bekommen Sie vom Droiden, der sich im südöstlichen Zellentrakt aufhält. Im Westen des Schiffs befindet sich die Brücke. Auf dem Weg dorthin warten einige Minen und Kampfroboer. Sobald Sie die Brücke erreicht haben, benutzen Sie die Konsole auf der rechten Seite und schalten alle verfügbaren Systeme auf die sekundäre Energiequelle. Anschließend loggen Sie sich im Hauptcomputer ein und fahren die Energiequellen herunter. Jetzt machen Sie sich auf den Weg zurück zum Startpunkt. Unterwegs treffen Sie auf Kopfgeldjäger, die Zwillinge sollten für Sie kein Problem darstellen. Schlagen Sie sich zur Andockschleuse im Norden durch und fluchten Sie mit dem Ebon Hawk, bevor das Raumschiff explodiert.

Jedi-Meister

Sprechen Sie mit dem Mann und vervollständigen Sie die Gruppe, sobald die Unterhaltung vorbei ist. Stattdessen Sie Vogga einen Besuch ab, um die Treibstoffversorgung für Telos zu sichern. Danach eilen Sie zu Fassa bei den Docks und überreden ihn dazu, den Flüchtling als Piloten zu beschäftigen. Zudem hilft er der Flüchtlingsfamilie, den Planeten zu verlassen. Nachdem Sie alles erledigt haben, steigen Sie in den Ebon Hawk und setzen Kurs auf Dantooine. Wie es dort weiter geht, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



↑ Die einzelnen Computersysteme können Sie an diesen Terminals manipulieren.



↑ Die tödlichen Minen können Sie nur mithilfe eines geübten Sprengstoffexperten entschärfen.

EXTRATIPP Unendlich viel Erfahrung auf Korriban

Sie brauchen die Fähigkeit Machtgewitter auf der höchsten Stufe, damit Sie diesen Bug voll ausnutzen können. Ausrüstungsgegenstände mit Weisheitsbonus sind besonders nützlich. Laufen Sie in Richtung Sith-Akademie und betreten Sie die Höhle. Am östlichen Ende des Abschnitts treten Sie zu den Prüfungen an. Nach der zweiten Vision laufen Sie weiter nach Osten und biegen bei der T-Kreuzung nach Süden ab. In dem kleinen Raum liegt eine alte Leiche. Durchsuchen Sie diese Überreste, um zwei Hssiss erscheinen zu lassen. Das Besondere an dieser Stelle ist, dass jedes Mal Feinde erscheinen, egal wie oft Sie die Überreste untersuchen. Hämmern Sie auf die A-Taste, um möglichst viele Gegner auf einmal auftauchen zu lassen. Sobald sich 20 bis 30 Hssiss angesammelt haben, radieren Sie sie mit einigen Machtgewittern aus. Speichern Sie häufig den Spielstand. Aufgrund der hohen Belastung kann es vorkommen, dass es zu Spielabstürzen kommt.



Cheats & Codes

Mit diesen Cheats bekommt Golfspielen eine ganz neue Dimension!

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Ausgabe: 01/05

Teil 2

MA Raiden freischalten
MB Entwurf: Mike Boon
MC Entwurf: Fatalities
MD Entwurf: Order Realm City
ME Entwurf: Darrius
MF Entwurf: Noob Saibot Demo
MG Entwurf: Nethership Plan
MH Sindels alternatives Kostüm
MI Puzzle Charakter: Kabal
MJ Entwurf: Chaos Realm Ruins
MK Kiras alternative Biographie
ML Tanyas alternatives Kostüm
MM Shujinkos alternative Biographie
MN Entwurf: Dragon King Ending P1
MO Arena: Dragon King Temple
MP Video: Quan Chi-Stimmtest
MQ Foto: Mary Qian
MR Soundtrack: Dark Prison
MS Video: Raiden's Ableben
MT Foto: Mike Taran
NA 476 Onyxmünzen
NB Entwurf: Sky Temple
NC Foto: Nigel Casey
ND Puzzle Charakter: Bo'Rai Cho
NE Entwurf: Scorpion Render
NF Li Meis Biographie
NG Entwurf: Ashrah Render
NH 461 Onyxmünzen
NI Entwurf: Scorpions Katana
NJ Soundtrack: Kombo Krusher
NK Foto: John Vogel
NL 357 Goldmünzen
NM Entwurf: Rock Crusher-Falle
NN Entwurf: Nightwolf Render

NO Entwurf: Liu Kongs Grab
NP 325 Rubinmünzen
NQ Entwurf: Bo'Rai Chos Geschichte
NR 348 Saphirmünzen
NS Foto: Nick Shin
NT Entwurf: Netherrealm Skull Rock
OA Entwurf: Sub-Zeros Geschichte
OB Arena: Courtyard
OC Entwurf: Outworld-Karte
OD Entwurf: Hell's Foundry
OE Entwurf: Slaughterhouse Render
OF Shujinko Fight Move: Li Meis Flip Kick
OG 322 Saphirmünzen
OH Entwurf: Sky Temple Elevation
OI Jade freischalten
OJ Hotaru freischalten
OK Martial Arts Video: Silat
OL Foto: Online-Team
OM Entwurf: Noob-Smoke-Demo
ON Kenshi freischalten
OO Video: Mortal Kombat D. A. Commercial
OP Entwurf: Kobras Geschichte
OQ Arena: Quan Chi's Fortress
OR Foto: Alan Villani
OS Haviks alternative Biographie
OT Liu Kang freischalten
PA Entwurf: Raiden
PB Entwurf: Nightwolf und Sonya
PC Martial Arts Video: Goju Ryu
PD Li Mei freischalten
PE Entwurf: Nethership Innenleben
PF Entwurf: Kenshis Geschichte
PG Foto: Paulo Garcia
PH Entwurf: Wheel of Death
PI Entwurf: Ashrahs Geschichte
PJ Ermacs alternative Biographie
PK Foto: Pav Kovacic
PL Entwurf: Slaughterhouse-Falle
PM Entwurf: Outworld-Karte

PN Entwurf: Noob
PO Foto: Konquest Missions-Team
PP Puzzle Charakter: Raiden
PQ Entwurf: Animationsskizzen
PR Kenshis Biographie
PS Shujinko Fight Move: Liu Kongs Bicycle Kick
PT Entwurf: Shinnook aus Mortal Kombat 4
QA Foto: Quality Assurance-Team
QB 463 Platinmünzen
QC Entwurf: Havik
QD Darrius alternative Biographie
QE Entwurf: Chaos Realm Konzept
QF Entwurf: Nethership Cross Section
QG Entwurf: Chamber of Artifacts
QH Li Meis alternative Biographie
QI Dairous alternatives Kostüm
QJ Entwurf: Chaos Realm Särge
QK Entwurf: Chaos Realm Särge
QL 348 Jademünzen
QM Entwurf: Animationsskizzen
QN Ashrahs alternative Biographie
QO Entwurf: Scorpion Pawn
QP Ermacs alternatives Kostüm
QQ Foto: Quality Assurance-Team
QR 277 Goldmünzen
QS Entwurf: Nethership Bow
QT Hotarus Kostüm
RA Entwurf: Dragon King Geschichte
RB 258 Rubinmünzen
RC Foto: Midway Media Chicago
RD Entwurf: Frozen Katakomben
RE Mileenas alternative Biographie
RF Entwurf: Sub-Zero
RG Entwurf: junger Shujinko
RH 397 Onyxmünzen
RI Entwurf: Sky Temple
RJ Entwurf: Falling Cliffs Fatality
RK Entwurf: Sludge Pit-Konzept
RL Entwurf: Beetle Lair-Attacke



↑ Die schöne Mileena zeigt uns ihre kleinen Beißerchen.



↑ Per Kickboxen wurde Bo'Rai Cho aus dem Ring befördert.

- RM Sub-Zeros alternativer Charakter
- RN Foto: Alexander Barrentine
- RO 343 Platinmünzen
- RP Jades Biographie
- RQ Entwurf: Böses Yin-Yang-Konzept
- RR Foto: Ryan Rosenberg
- RS Soundtrack: Dead Pool Arena
- RT Scorpions alternative Biographie
- SA Raidens Biographie
- SB Foto: Steve Beran
- SC Kenshis Kostüm
- SD Video: Mortal Kombat Deception Preview
- SE Liu Kangs alternative Biographie
- SF Entwurf: Gutes Yin-Yang
- SG Kiras alternatives Kostüm
- SH Kira freischalten
- SJ Entwurf: Jade Charakterstudien
- SI Sindel freischalten
- SK Entwurf: Bo'Rai Cho
- SL Martial Arts Video: Val Tudo
- SM Entwurf: Edenia Realm Palace
- SN Entwurf: Shujinko
- SO Foto: Sound-Team
- SP Entwurf: Baraka
- SQ Shujinko Fight Move: Fatality 2
- SR Barakas alternatives Kostüm
- SS Foto: Production Assistance
- ST Entwurf: Schachteile
- TA Foto: Todd Allen
- TB Alternatives Kostüm Darrius
- TC Soundtrack: Living Forest
- TD Entwurf: Noob Demo Version 2
- TE Li Meis alternatives Kostüm
- TF 434 Onyxmünzen
- TG Foto: Tony Goskie
- TH Entwurf: Havik
- TI Sindels Biographie
- TJ Entwurf: Todesfallenkammer
- TK Video: Mortal Kombat Deception Trailer
- TL Entwurf: Golden Desert Musik
- TM Entwurf: Mortal Kombat 4 Promo
- TN Entwurf: früher Quan Chi
- TO Foto: Tony Zeffiro
- TP Konras alternative Biographie
- TQ Entwurf: Lower Mines-Falle
- TR Puzzle Charakter: Kenshi
- TS Foto: Taaron Silverstein
- TT Martial Arts Video: Choy Lay Fut

ROBOTECH INVASION

Ausgabe: 04/05

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Options-Menü unter Extras ein. Drücken Sie dort zur Eingabe die X-Taste. Einmal freigeschaltet können Sie den Cheat jederzeit an und abstellen.

Scott Bernards Multiplayer-Skin

LTNTCMDR

Rooks Multiplayer-Skin

BLUEANGLS

Lancers Multiplayer-Skin

YLLWFLW

Rands Multiplayer-Skin

KIDGLOVES

Unverwundbarkeit (Einzelspieler)

SUPERCYC

Unbegrenzte Munition (Einzelspieler)

TRGRHPY

Alle Levels (Einzelspieler)

RECLAMATION

Sofortabschuss (Einzelspieler)

DUSTYAYRES

SONIC MEGA COLLECTION PLUS

Ausgabe: 04/05

Um alle Spiele der Sonic Mega Collection Plus frei zu schalten, müssen Sie die angegebenen Teile jeweils in der genannten Häufigkeit spielen. Hierzu reicht es bereits, das entsprechende Spiel kurz anzuwählen und dann gleich wieder ins Hauptmenü zurück zu kehren.

Sonic 3 & Knuckles

Spielen Sie Sonic 3 und Sonic & Knuckles jeweils 20 Mal.

Blue Sphere Game

Spielen Sie Sonic the Hedgehog und Sonic 3D Blast jeweils 20 Mal.

Flicky

Spielen Sie Doctor Robotnik's Mean Bean Machine 30 Mal.

Knuckles in Sonic 2

Spielen Sie Sonic the Hedgehog 2 und Sonic Spinball jeweils 20 Mal

The Ooze

Spielen Sie bis auf Ristar alles frei.

Ristar

Spielen Sie Blue Sphere, Knuckles in Sonic 2, in Sonic 3 und in Knuckles und Flicky jeweils 30 Mal.

Tipps freischalten

Lassen Sie das entsprechende Spiel 3 Stunden lang laufen, um im Options-Menü einige Tipps frei zu schalten.

Outlaw Golf 2

Geben Sie die folgenden Codes während des laufenden Spiels ein. Halten Sie dabei den L-Schalter gedrückt.

Große Oberweite

B, oben, oben, B, Y, oben

Große Köpfe

B, A, B, Y, Back-Taste

Flummiball

Oben, oben, A, oben, oben, B, oben, oben, X

Extra Token (Exhibition-Modus)

Weiß-Taste (2x), schwarze Taste (2x), Y

Perfekter Schlag (Exhibition-Modus, während des Zielens)

A, B, A, A, B, weiße Taste, B, A

Größerer Ball (während des Zielens)

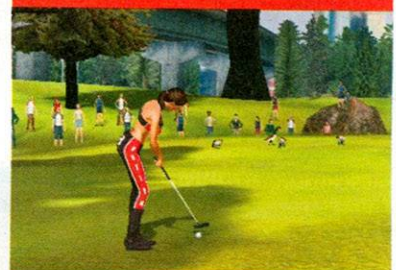
Oben (3x), Back-Taste

Kleinerer Ball (während des Zielens)

Unten (3x), Back-Taste

Alles freischalten

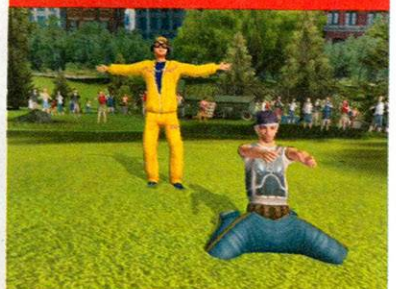
Eröffnen Sie ein neues Spiel und geben Sie "I Have No Time" als Spielernamen ein.



↑ Jetzt nur noch geschickt Putten.



↑ Die Brücke glücklich überwunden.



↑ Mehr Styling geht bei Golf wohl kaum.



↑ Als blauer Blitz saust Sonic mit Volldampf durch die Levels.

OXM Online Cup VIII

Die Schweiz hat nicht nur DJ Bobo, sondern auch Marc MC, den neuen Dribbelkönig unter den *Pro Evo 4*-Zockern!

Neun Ballakrobaten unter den OXM-Lesern und Redakteur Manfred Reichl mischten beim achten OXM Online Cup mit. Gespielt wurde Konamis exzellenter Fußball-Titel *Pro Evolution Soccer 4*. In zwei Fünfergruppen bestritten die Teilnehmer jeweils ein Hin- und ein Rückspiel gegeneinander. Nach insgesamt 40 Vorrunden-Matches standen dann in jeder Gruppe die beiden Halbfinalteilnehmer fest. Die beiden Gruppensieger traten dabei jeweils gegen den Zweiten der anderen Gruppe an. Beide Sieger erreichten das Finale, den Verlierern blieb immerhin noch das Spiel um den dritten Platz. Am Ende triumphierte mit Marc Omlin einer unserer treuen Leser aus der Schweiz.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

ABSCHLUSSTABELLE GRUPPE A

SPIELER	GAMERTAG	SIEGE	UNENTSCHIEDEN	NIEDERLAGEN	TORE	PUKTE
1. Martin Franke	THE ROCK77	5	2	1	20:13	17
2. Marc Omlin	Marc MC	5	1	2	20:12	16
3. Hans Georg Quakernack	Mac30	3	1	4	9:11	10
4. Alexander Widder	YetiMaster	2	2	4	10:16	8
5. Manfred Reichl	OXMHaiScore	2	0	6	7:14	6

ABSCHLUSSTABELLE GRUPPE B

SPIELER	GAMERTAG	SIEGE	UNENTSCHIEDEN	NIEDERLAGEN	TORE	PUKTE
1. Marcus Renner	Insanity Soul	7	0	1	19:7	21
2. Lars Schulze	the bimon	6	0	2	18:7	18
3. Enrico Haehnel	IronGizmo 87	2	1	5	15:15	7
4. Robert Berg	Kuhbesamer	2	1	5	13:24	7
5. Tom Resch	theredfields	2	0	6	6:18	6

HALBFINALE

GAMERTAG	GAMERTAG	ERGEBNISSE
THE ROCK77	- the bimon	1:1, 1:2
Insanity Soul	- Marc MC	2:1, 0:2

SPIEL UM PLATZ 3

GAMERTAG	GAMERTAG	ERGEBNISSE
THE ROCK77	- Insanity Soul	2:2, 1:2

FINALE

GAMERTAG	GAMERTAG	ERGEBNISSE
the bimon	- Marc MC	3:1, 1:4

DIE PREISE

Auch PES4-Publisher Konami ließ sich nicht lumpen und spendierte einige Preise. Die ersten Drei sicherten sich je ein schickes T-Shirt zum Spiel *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*. Der Schweizer Sieger durfte sich zudem über den Konami-Titel *Silent Hill 4: The Room* freuen und der Zweitplatzierte heimste *Bloody Roar Extreme* ein.



OXM Online Cup X MechAssault 2: Lone Wolf

Zum Duell der Kampfboter kommt es in der Jubiläumsauflage des OXM Online Cups. Im Mittelpunkt des Geschehens wird nämlich die Xbox-Live-Demo zu *MechAssault 2: Lone Wolf* stehen, die wir Ihnen auf der DVD dieser Ausgabe anbieten. Um mitzumachen, benötigen Sie lediglich diese Demo-Version und einen Xbox-Live-Zugang. Ihre Anmeldung schicken Sie dann bitte an die E-Mail-Adresse:

oxmcup@compu-tec.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, sofern Sie zur Teilnahme zugelassen werden. Anmeldeschluss ist der 11. März 2005, der Austragungszeitraum des Turniers die Woche vom 14. bis zum 18. März 2005. Die Ergebnisse werden in Ausgabe 06/2005 bekannt gegeben.



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

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: Sid Meier's Pirates!	_____	☐	☐	☐
Vorschau: Rainbow Six: Lockdown	_____	☐	☐	☐
Test: Oddworld: Strangers Vergeltung	_____	☐	☐	☐
Test: Cold Fear	_____	☐	☐	☐
Test: Mercenaries	_____	☐	☐	☐
Test: Star Wars KOTOR II	_____	☐	☐	☐
Leserbriefe	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung: Star Wars KOTOR II	_____	☐	☐	☐
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: 04/05)

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 04/05,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

Ab dem 23. März im Handel!



NÄCHSTEN MONAT

Das Offizielle Xbox-Magazin

TESTS



Splinter Cell: Chaos Theory

Sam Fisher ist wieder da und diesmal haut er so richtig in die Vollen. Wir testen das Stealth-Spiel des Jahres.

Star Wars Republic Commando

Jetzt geht es den Separatisten an den Kragen. Wir testen den düsteren Star Wars-Shooter auf Herz und Nieren.

Doom 3

Endlich ist es fertig! In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen sagen, wie sich die Xbox- zur PC-Fassung schlägt.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Nur im Team kann man die Hölle des Krieges überstehen. Wir überprüfen, wie sich die Waffenbruderschaft schlägt.

TimeSplitters: Future Perfect

Ego-Shooter-Fans können wirklich nicht klagen. Mit dem dritten TimeSplitters kommt ein weiterer Hitkandidat.

.... und vieles mehr.



Auf der nächsten OXM-Demo-DVD!

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



Splinter Cell: Chaos Theory

Holla! Dies ist die bis dato grafisch eindrucksvollste Demo, die wir je auf der Heft-DVD hatten



Star Wars Republic Commando

Wärmen Sie den Blaster an. Die Klon-Krieger gehen in dieser spielbaren Demo auf Separatisten-Jagd.



Constantine

Ein verlotterter Dämonenjäger



SNK vs Capcom: SVC Chaos

Eine grandiose 2D-Klopperei



Tak 2: Der Stab der Träume

Neues Futter für Jump&Run-Fans

...UND VIELES 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 Verlagsgesellschaft 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.

ABONNEMENTBESTELLUNG:

OXM Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: +49 - 451/49 06-700
Fax: +49 - 451/49 06-770
E-Mail: abo.compuetec@pvz.de
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
€ 88,20 (Ausland € 101,40)

ABONNEMENTBESTELLUNG FÜR ÖSTERREICH:

Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel: +43 - 6246/88 2-882;
Fax: +43 - 6246/88 2-5277
E-Mail: compuetec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
€ 97,20

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:

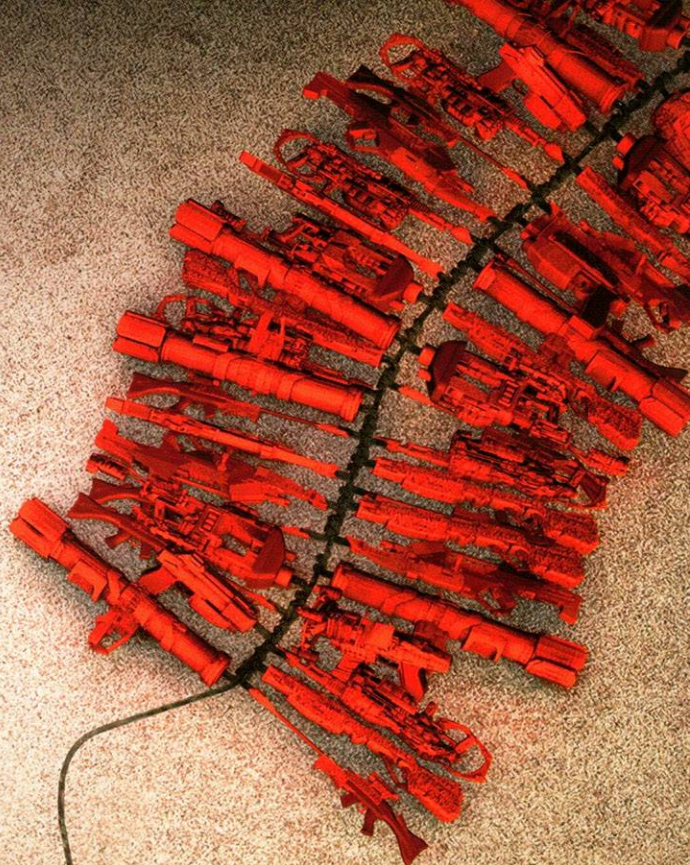
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ist eine Publikation von Future Games und wird mit der Lizenz von Imagine Media veröffentlicht. Offizielle Xbox-Magazine werden derzeit von The Future Network in den Vereinigten Staaten, Deutschland, Italien und Spanien veröffentlicht oder lizenziert. The Future Network besitzt 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.

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



Hier gibt es keine Grenzen, nichts ist unmöglich. Steige in alles was fährt oder fliegt und benutze jede Waffe. Lege alles in Schutt und Asche. Als Söldner in einer komplett interaktiven Umgebung, in der alles auf Deine Aktionen realistisch reagiert gibt es keine Regeln, sondern nur das Motto: Mach' was Dir gefällt!

SCHÜTZENHILFE

KAPERN

BESTELLEN

BOMBARDIEREN

ABFACKELN

EINÄSCHERN

SNIPERN

ZERSTÖREN

SABOTIEREN

VERRATEN

VERHAFTEN

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION™

DER SPIELPLATZ FÜR ERWACHSENE WIRD AM 17.02.2005 ERÖFFNET.



PlayStation 2

